

#290 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Nisan 2021 / 04 - 15.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



# HORIZON FORBIDDEN WEST™

AYRICA

Persona 5: Strikers | Loop Hero | Yakuza 7: Like a Dragon | Breathedge | X4: Cradle of Humanity  
Stronghold: Warlords | Yüzlerce Saatimizi Yiyen Oyunlar | Erken Erişimden Çıkamayanlar



# BORSA İSTANBUL'A YATIRIM HAYATA

*yatirim*

Gelecek için elinden gelenin  
en iyisini yapanlara,  
hayata en değerli yatırım  
olarak bakanlara...

*...Borsa İstanbul*



kursat@level.com.tr

@kursatzaman

@kursatzaman

/kursatzaman

## CLOUD GAMING

Oyuncu olmanın, dilediğiniz oyunu dilediğiniz platformda oynamanın çok pahalı olduğu zamanlar. Günümüzde bir ekran kartının fiyatı, iki üç sene önceki ikinci el otomobil fiyatlarıyla yarışıyor, konsollar üzerlerine binen vergiler sebebiyle ulaşılabilir olmaktan giderek uzaklaşıyor ve Steam hariç, oyun fiyatları da bu duruma pek yardımcı olmuyor. Öyle ki garantisini biten bir bilgisayar parçası arızalandısa, yerine yenisini koyabilmeyiz diye düşünür hale geldik. Haliyle, bizim gibi ülkelerde cloud gaming'in ciddi bir alternatif haline gelmesi, bana göre bir zorunluluk.

Bildığınız gibi Türkiye, geçtiğimiz ay GeForce NOW programına dahil oldu. Duyurulduğunda heyecanlandıktı ama yalan yok, korktuk da açıkçası. Ardından ortalık tamamen karıştı. Kime kızacağımızı şaşırındı, sonunda herkese üzüldüğümüzle kaldık. Hizmetin yurt dışı fiyatına zam geldiğini gördüğümüzde ekrana nasıl ifadesizce baktığımızı, sonra da kalkıp çay koyduğumuzu tahmin etmişsinizdir. Sonuçta, bulut üzerinden oyun deneyimi yaşayalım derken "iki katı para niye veriyorum yahu?" noktasından "az bile fiyat çekmişler döviz böleyken" noktasına, ışık hızıyla geldi koca sektör.

Yine de böyle olması gerekmiyor. İlk duyurudaki fiyatın hizmeti erişilebilir kılmadığı malum. Hesapları zorla içeri taşıma kararının da oyuncuları öfkelendirdiği muhakkak. Ortalığı biraz toparlamak gerek.

Nvidia ve Game+'a düşen görev de bu hizmeti (yurt dışı fiyatına zam gelmiş olsa da) herkesin ulaşabileceği rakama sunmak. Elbette kimse bu işi hayır için yapmıyor ancak cloud gaming'in bizim gibi ülkeler için kaçırılmaması gereken bir tren olduğunu da tekrar tekrar hatırlatmak istiyorum. Bir şey yapılacaksa, bana göre tam zamanı.

*Kürsat Zaman*



12 AY  
ABONELİK  
**190,80 TL**

**ÜCRETSİZ  
KARGO!**

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

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

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

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



# 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!**

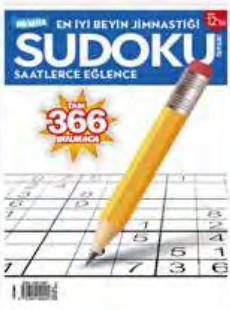


**Dr. Umut Yıldız ile dev teleskoplar  
ve uzaylı arayışı üzerine.**



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

*Nisan ayında  
dergiburda.com'dan  
fırsat paketleri  
Üstelik %15 indirimli!*



SATIN  
AL

\*Kampanya detaylarına [dergiburda.com](http://dergiburda.com)'dan ulaşabilirsiniz.





SATIN  
AL



\*Kampanya detaylarına [dergiburda.com](http://dergiburda.com)'dan ulaşabilirsiniz.



# #290 İÇİNDEKİLER

03 Editörden

06 Küheylen

08 Haberler

## İLK BAKIŞ

14 Horizon Forbidden West

20 RONIN: Two Souls

## DOSYA KONUSU

22 Yüzlerce Saatimizi Yiyen Oyunlar

32 Erken Erişimden Çıkamayanlar

82 3D Yazıcıda Figür Basım Aşamaları

30 Hala Oynanır Mı?

## İNCELEME

42 Persona 5: Strikers

46 Breathedge

48 Stronghold: Warlords

50 X4: Cradle of Humanity

52 Loop Hero

54 Doom Eternal: The Ancient Gods Pt.2

56 Yakuza 7: Like a Dragon

60 The Outer Worlds:

Murder on Eridanos

61 Maquette

62 Harvest Moon: One World

63 Pawn of the Dead

64 Lust from Beyond

65 Bravely Default II

66 Tales from the Borderlands -Revisited-

67 Mr.Prepper

68 Clubhouse Games:

51 Worldwide Classics

69 Chronicle of Innsmouth:

Mountains of Madness

70 Foregone

71 Monster Jam: Steel Titans 2

72 Black Legend

73 Synergia

73 Astrologaster

74 Grow Big or Go Home

74 Ghost and Goblins: Resurrection

75 Mobil İncelemeler

77 Online

89 Donanım

98 Film, Kitap, Müzik

100 Ph.D

102 Otaku-chan!

104 Figürcünün Seyir Defteri

106 Board Game Talk

108 Cosplay Republic

110 Köşe Yazıları

114 LEVEL 291



REPUBLIC OF  
GAMERS

NO.1 ANAKART MARKASI

2.0



# ASUS Z590 SERİSİ ÇEKİRDEĞE GİDEN GÜC

## AI Hız Aşırma

Frekans ve voltajı ustalıkla ayarlamak için dahili zekayı kullanarak CPU'nun tam potansiyelini ortaya çıkarır. Hızlı ve güvenilir sonuçlarla, zahmetli ve zaman alan ayar süreçlerini ortadan kaldırır.

## AI Soğutma

Tek bir tıklama ile sisteminizin ısı ve akustik değerlerini dengeler. CPU sıcaklıklarını izleyen ve fanları dinamik olarak optimum hızlara ayarlayan Tescilli algoritma, gereksiz sistem gürültüsünü azaltır.

## AI Ağ Bağlantısı

Uygulama kullanım senaryolarına ve ilgili öğrenme algoritmalarına göre bant genişliğini gerçek zamanlı olarak dağıtarak ağ performansını optimize eder.

## İki Yönlü AI Gürültü Engellemeye

Ortamda ve karşısından gelen seste bulunan arka plan gürültüsünü azaltmak için 500 milyondan fazla örnekleme sahip devasa bir derin öğrenme veritabanından yararlanır ve sesli görüşmelerde kristal netliğinde iletişim kurmanızı sağlar.



WiFi 6E

\*Özellikler modelle göre değişkenlik gösterir.

ASUS

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

# KÜHEYLAN



Yahu Küheylan'ın seveni ne kadar çokmuş. İki ay duralım, biraz foto biriktirelim dedik, "ben doldum" diye bip bip ötmeye başladık bizim inbox. Sağ olun, var olun. Burası derginin en yanlış anlaşılan kısmı aslında, en azından biz öyle biliyorduk şimdije dek. Kendimizle dalga geçelim diye başlattığımız bu kısımda yazdıklarımızı ciddiye alanlar oldu, pişman mıyız, hayır? Neticede arkadaşlar, bahar geldi ama ne yalan söyleyeyim, -tipki geçen yıldı gibi- içimizde pek bir kırırtı yok. Güneş çıkışında bir heyecanlanmıyoruz değiliz, ardından önce sevdiklerimizi, sonra kendimizi düşünüp oturuyoruz oturduğumuz yerde.

Siz de öyle yapın. Biraz daha sabredelim, sonrası gelecek.

## Özay'ın bilinmedik halleri

Özay Şen'in LEVEL için hazırladığı ilk şeyin 36 sayfalık kocaman bir Fallout Tarihçesi olduğunu kaç kişi biliyor? Tam olarak böyle oldu, kendisini FRPNET'ten dolayı zaten tanıyordu ve o günden sonra da yakasına yapışıp bir daha bırakmadık. Gerisi tarih. Gelin yine o günlere dönelim ve kendisinin Fallout 4 için yaptığı "düzenlemeyi" bir kez daha hatırlayalım.

Bin atlı akınlarda çocukların gibi şendik  
Bin atlı o gün dev gibi bir mutantı yendik  
Haykırdı, ak Bostonlu Minutemenbeyi "İlerle!"  
Bir yaz günü geçtik Sanctuary'den kafilelerle  
Şimşek gibi atıldı Diamond City'ye yedi koldan  
Şimşek gibi, Brotherhood of Steel'in geçtiği yoldan  
Bir gün yine, doludizgin atlarımızla  
Yerden yedi kat arşa, kanatlandık o hızla  
Institute'de bugün gülleri açmış görürüz de  
Hâlâ o kızıl Brahmin gitmez gözümüzde  
Bin atlı akınlarda çocukların gibi şendik  
Bin atlı o gün dev gibi bir mutantı yendik

## Pandeminin delirttiklerinde bu ay: Ayça & Burçın

Doğuştan oyuncu olmamız bir seneyi geçen pandemi ortamında akıl sağlığımızın yerinde kalacağının garantisini değil elbette. Kahramanlarımızı tanıyorsunuz. Ayça geçen aylarda dergiye geri döndü, Burçın Yılmaz da eski yazارımız ve bugünden Nintendo üstadı. Bu iki kafadar geçmişte delirdikçe bisiklet turuna gider,

15 gün otelden otele geçer, kafa dinlerlerdi. İyice dellendikleri bir dönem "şehir detoksu yapıcı" diye gidip Kapadokya'da sekiz ay yaşamışıkları da var. Eh, pandemi bu süreci biraz aksattığı için bugünden Animal Crossing'deki adalarında ziyaret ediyorlar birbirlerini. Biri diğerine toka hediye ediyor, diğeri iade-i ziyarete geldiğinde yanında fiyonk makarna getiriyor falan. Bütün gün konuşmalar da bunun üzerine, eğer merak ettiyseniz. Biz bu yazımı yazarken yarın Burçın'ın adasında açtığı kahvecide buluşmak üzere sözleşmişlerdi. Biz hiç bulaşmıyoruz, siz de ses etmeyin. Eğleniyorlar.



## Ayın bölüm sonu canavarı: Ece Öztinaz

Dergi yapmak pek zahmetli iş. Şu an elinizde tuttuğunuza dergiyi ortaya çıkartmak için yazarıyla, editörlüle, görsel yönetmeniyle, reklamcısıyla nereden baksan yirmi kişi saçını süpürge ediyor. Haliyle, hayatlarımız oyuna o kadar odaklı ki, karşımıza çıkan engeller de çoğu zaman Dark Souls bossları kıvamında. Yalnız, bu aralar karşımızdaki boss daha önce gördüklerimize benzemiyor ve dergiyi ancak o istediği zaman bitirip matbaaya yetiştirebiliyoruz. Emre ve Elif'in minik kızları Ece bizi hiç çalışmadığımız yerden yakaladı arkadaşlar. Peki Ece, düşmanlarını (bizi) alt etmek için nasıl bir metot izliyor?

**Adım bir: Uyarı** - Aslında Ece hep orada ve hep aynı saatte uyanıyor (03:00). Ay boyunca dergi sonu, ayın beşi demeden korkunç bir düzen içerisinde. Bize verdiği ve anlamakta zorlandığımız mesaj da basit: "İşinizi erken bitirin, sayfalarınızı erken tamamlayın. Dergi sonu diye uyku düzenimi değiştirecek değilim.."

**Adım İki: Eylem** - Sevgili Ece saat üçte uyandıktan sonra Emre'yi kafadan 4-5 saat kilitliyor. Emre olmayınca Kürşat da paleti olmayan tank gibi işe yaramaz hale geliyor. Sabaha kadar sıkıntından Escape from Tarkov atıyor adam.

**Adım üç: Sindirme** - Peki, Ece'nin dergiyle işi bittiğinde ne oluyor? Kürşat sıkıldııyla kalıp sabaha karşı bir ara uyuşturuyor. Emre de bütün günü "acaba ne zaman uyanacak?" diye diken üstünde geçiriyor ve sayfalarına konsantre olamıyor. Adamların gözündeki ışılıtı kısır ve köpoğlu bile geri getiremiyor artık.

İşte böyle Ece. Biz ki neler gördük, ne bossları taşlara çaldık, ne oyunları hasar almadan bitirdik. Sen bizim hakkımızdan gelmeyi başardın ya, bir şey diyemiyoruz. :kalp



## Bu fotoda hiçbir hayvan zarar görmemiştir

"Merhaba Sevgili LEVEL, Ben Meriç. 2017'nin Ağustos ayında "Şu neymiş ya, bir bakayım" diyerek aldığım derginizi 3,5 senedir takip ediyorum. Uzun yıllar bu işi yapmaya devam etmeniz ve bizim de okumamız dileğimle. Tüm LEVEL ekibine Sevgiler. Güç sizinle olsun!" demiş sevgili Meriç. Fotoğrafın üst kısmındaki peluş görünce bir ürkmedik değil (evinde hayvan dostu olmayanı dergiye yazar olarak almıyoruz), fotoğrafın alt kısmında dergilerin neyin üzerinde durduğunu ise halen anlayabilmiş değiliz. Merdiven mi o? Sanki dergiler havada duruyor? Aydınlat bizi Meriç, takıntı insanlarız biz, neler oluyor bu fotoğrafta?



## Bak sen şu sevimlilere

"Meyhaba, ben Abdik, bu da kaydeşim Dobdik. Biz sizzin dergiyi çok seviyor ama okuyamıyoz. Ondan Sinek abımı çağırıldık, o bizzo okuyuverdi. Sonra da fotoğraf çekindik, size yollayıverdik. Sinek abım dedi ki dergiye çıckamışız, ondan çok sevvindik." Sinan abınızden selamlar. Snake'i de görmeyeli ne kadar çok olmuş. Bir de yahu, şu kapağa baktıkça içimiz açılıyor. Ne güzel iş çıkartmış Emre. N'aber Emre?



## BANLAYIN ŞUNLARI YAHU!

Bazen Blizzard'a kızarken "Ya daha dün övüyordun bugün gömüyorsun, bi karar ver!" diye eleşti alındığım oluyor. Ben sevdigim hiçbir şeyin fanatığı olmam, sevdigim yanlarını yüceltmekten çekinmem, ama batırıkları noktalarda da gömmekten korkmam. Başta Emre olmak üzere Riot'u çok sevdigimi herkes bilir. Yaptıkları işler en ince detayına kadar kaliteye bulanmıştır (hem Türkiye hem de merkez ofis için konuşuyorum). Ama Türkiye ofisinde ciddi bir oyuncu raporlarını sallamama ve kimseyi cezalandırmama sorunun yıllar sonra halen devam ettiğini görmek beni üzdü (evet, LoL'e tekrar başladım). League of Legends oynuyorsanız deriniz kalın olacak. Edilen küfürler o kalın deriden sekecek, karşılık vermeyeceksiniz. Bir nevi ruhani irade testi gibi düşünün. Her oyunda küfür ve hakaret var ama o firmalar Riot değil kusura bakmayın Riot'cuğum. Senin gibi büyük bir firma bunun önlemini alabilmeli, kaldı ki Batı sunucusunda alındığını düşünüyorum. Eskiye kıyasla insanlar kesintikle daha az saldırgan çünkü ceza almaktan korkuyorlar. Türkiye sunucusuya küfrün vahşi batısı gibi... Ayda bir raporladığım kişinin cezalandırıldığına dair uyarı alıyorum. Bakın deriniz kalın olacak dedim, öyle gülük ya da oyunlarda duymaya alıştığımız küfürleri raporlamıyorum bile artık. Burada örneğini değil yazmaya, kulağınız fisildasam duymaya utanacağınız lafları raporluyorum. Ama sonuç? Yok. Küfür eden adam da banlanmayacağını bildiğini açıkça yazıyor. Beni TR sunucusuna çağırın arkadaşım da "Burada dileğim gibi küfür edebiliyorum, West'te edemiyorum," diyecek beni çağrırdı. Ben? Kostüm fiyatlarının ucuz olması yüzünden geldim.

Riot. "TR'nin hali bu değiştiremeyiz," diyorsan yanlıyorsun. Düzgün bir cezalandırma sistemiyle çok şahane değiştirirsın. Cezalandırma sistemiyle oyuncu yani para kaybedersin, doğru. O zaman bir çıkmazdasın. TR sunucularını para kaybetme uğruna oyuncu dostu bir ortama mı dönüştüreceksin ya da bunu halen görmezden mi geleceksin? Çünkü Riot bu değil... ♦ Nurettin Tan



## ANTHEM

# EA, Anthem'ın fişini çekti

Bu ay Anthem'in kaderinin belirleneceği EA yönetim kurulu toplantısı gerçekleşti. Sonuç olarak kalem kırıldı ve Anthem'a ölüm cezası verildi. Malum, heyecanla beklediğimiz oyun yarı yamalak çıktıktı için oyuncuların heyecanını hızla tüketmişti. Ben de zamanında alıp almamak arasında tereddütte kalmıştım ama incelemeleri okuduktan sonra vazgeçmiştim. İyi ki de geçmişim.

BioWare'in yaptığı açıklamaya göre Covid-19 salgısından dolayı evden çalışmaz zorunda kalmaları, üzerinde çalışıkları

projeleri hiç olmadığı kadar zorlaştırmış. Bu yüzden Anthem iptal edilmiş. Kısmı yalan. Oyunu elimize yüzümüzü bulaştırdık, oyuncuların ilgisini kaybettik ve Anthem'dan beklediğimiz parayı kazanamıyoruz demiyorlar, suçu tamamen gariban virüse atıyorlar.

Evdən çalışmanın bu projeler üzerinde çalışmayı zorlaştırdığı doğrudur. Özellikle ufukta bir Dragon Age 4 ve yeni Mass Effect oyunu varken kısıtlı çalışma gücünü Anthem'e yönlendirmemeleri normal. Tek dileğim bu iki oyunda tekrar patlamamaları. ♦



## GEFORCE NOW

# Bulut teknolojisinin Türkiye çıkartmasından notlar

Türkiye gibi ekonomisi lunaparktaki gondol misali inişli çıkışlı olan bir ülkede yaşayan biz, yani tüketicilerin birçok korkulu rüyası var. Enflasyon, döviz kuru, yatırım ya da iş yapma ya çalışanların sırtına binen vergi yükleri ya da üretim maliyetlerini sürekli artıran durmadan zamlanan faturalar gibi... Eğer Steam'de bir oyunun ülkemizde dağıtımıcısı varsa fiyatının nasıl roket gibi fırladığını biliyorsunuz. Hatta bazen öyle bir uzaya gidiyorsunuz ki ödediğiniz fiyat çığın seviyelere çıkabiliyor. Dağıtımıcısı olmayan oyunlarında Steam'in sabit kuru yüzünden fiyatları üç aşağı beş yukarı belli; misal Mortal Kombat 11 gibi bir oyun 110TL gibi bir fiyattan satışa çıkmıştı.

Bulut teknolojisi üzerinden oyun oynamak hem düşük sisteme sahip oyuncular açısından, hem de kelle vergisi verir gibi oyun fiyatlarına para ödememiz yüzünden korkunç avantajlı bir seçenek. NVIDIA'nın GeForce NOW teknolojisi, piyasada zaten rekabetin olmadığı bir ortamda en sivrilen isim. Peki ya ne oldu? NVIDIA Türkiye'deki sunucularla hizmet vermek üzere Turkcell GAME+'la anlaştı. Yani Türkçesi GeForce NOW'ın Türkiye'deki operasyonunu Turkcell üstlendi. İlk başta haber sevinçle karşılandansa da Turkcell'in fiyat politikası açıklandığında ortalık tepkilerle patladı. Nükleer boyutta...

GeForce NOW'ın Türkiye aylık abonelik ücreti

75TL olarak belirlenmişti. E, bu da kabaca 10 dolara denk geliyor. En hafif tabiriyle sıkıntı burada başlıyordu çünkü hizmetin normal bedeli yurtdışında "o sırada" 5 dolardı!

Türkiye'ye hoş geldiniz. "Beni ilgilendirmez ben Avrupa üzerinden bağlanır gene 5\$ veririm" diyorsanız yine yanlıyorunuz zira hesabınız da otomatik olarak vatana irtica ediyordu. Burada dünyadan ve Türkiye pazarından bir haber fiyatlandırma yapan Turkcell'in niyetini anlamak oldukça güçü ve ortalıkta bütün gün bu konu konuşuldu bir süre. Zaten aldıkları aşırı kötü tepkilerden sonra yeni platformlarının hiç iyi bir reklam başlangıcı yapamadığı da ortadaydı... Büttün durum neresinden baksanız tam bir fiyaskoydu ve anlamakta zorlandık...

Aylık ücret gelen tepkilerden sonra "eski GFNOW aboneleri için" bir yıllıkına 50TL'ye düşürüldü ama o günün kuryuyla gene 5\$'dan fazla ediyordu. Doların sabit kalmayıcağını bildiğimiz için eninde sonunda bu 50TL avantajlı bir ücret gibi görünecekti lakin tepetaklak giden ekonomiyle beraber hayat her anlamda pahalılışaçından o 50TL gene verilmesi zor bir rakam olacaktı. Sonra bir şey oldu -istirap daima ortak arar- ve GeForce

NOW'ın yurt dışı aylık bedeli de 9.99'\$'a yükseltildi. İçimizi çektiğim, çayımızı koyduk, şimdi de yabancılara üzüldük.

Ne alaka diyeceksiniz ama ben buradan Riot'u öveceğim. Riot puanı fiyatları uygun ve doların sürekli yükselmesine rağmen sabit kalması gerçekten alaklılanacak bir durum. Neden? Çünkü TL üzerinden gelir elde eden Riot Türkiye merkez ofise satışıları her gönderisinde yükselen dolar kuru yüzünden daha az kazanç ediyor gibi görünüyor. Bu noktada her yılın bütçesini oluştururken tahmini sabit bir dolar kuru belirlenip, fiyatlara zam yapılabılır. Akıllı olan, kâr etmek isteyen her firma bunu yapar. Ama yapmıyorlar çünkü Riot oyuncu kitlesini biliyor, Türkiye şartlarının farkında ve hepsinden önemli Riot, PlayStation gibi güncel döviz kurunu üçüncü dünya ülkelerine kilitleyip kar etme peşinde koşmayacak kadar büyük bir firma. Ayıp beyler, bu ülke insanının sırtında onca yük varken Türkiye'den bu kadar kopuk yaşamak için fildişi kulelerinizde oturuyor olmanız lazım. İlker Karaş'ın yaklaşık 15 sene önce söylediği, benim de o dönem katılmadığım hatta sinir olduğum bir sözü vardı; "oyunlar lüks tüketimdir" demişti. Sene 2021 oldu ve İlker'i haksız çıkarmadınız. Tebrikler..◆



## JUSTICE LEAGUE

# Zack Snyder ikinci filmden ümidi kesmiş değil

**M**art ayının en güzel tecrübelерinden birisi Zack Snyder's: Justice League'ini izleme fırsatı bulmam oldu sanırım. Hayranların yıllar süren istekleri sonucu Warner Bros hiç olmayacak bir hareket yaptı ve 70 milyon dolarlık bir bütçeyi Zack'e sunarak, yarımda kalan işini bitirmesine izin verdi.

Snyder halini izledikten sonra Whedon halinin nasıl bir şaka olduğunu anladım. DC hasılat için Marvel'e benzemeye çalışırken kendi evreninin karanlık genleriley başarsız bir şekilde oynamış ve ortaya palyaço çıkmıştı.

Filmi izlerken bunun devamının olmayacağıni bilerek seyrettik ve ne yalan söyleyeyim film

bittiğinde ikincisinin gelmeyeceğini bilmek içimi burktu. ZS: JL internette muazzam şekilde olumlu tepki aldı ve bununla beraber aynı muazzamlıkta bir fikir kırılığı de oluştu. Yeni film gelmeyecek, asla olmayacak vs. falan derken sanırım Zack Snyder Warner Bros'a açık kapı bıraktı (her ne kadar kendisi süper kahraman filmi çekmekten yorulduğunu söylese de).

"Olması daha muhtemel işlerin üzerine gitmeyi tercih ederim. Warner Bros benden ikinci filmi mi çekmemi isterdi? Ya da üç yaşında bir filmi orijinal haliyle tekrar diriltmem için milyonlarca dolar harcar ve bunu gösterime mi sokardı? Bugün olanlarla kıyasla bence

ikinci filmin çekilmesi daha muhtemel derdim. Bunu göz önünde bulundurarak ancak şunu söyleyebilirim; gelecek ne getirir bilmiyorum" diyor Zack Snyder.

Batfleck, Flash filmiyle en azından (şimdilik) tek bir yapımla geri dönüyor. Henry Cavill zaten Warner Bros'la ipleri koparmış görünüyor. Cyborg'u oynayan Ray Fisher'in WB ile Whedon sürümünü çekerken papaz olduğu yıllardır biliniyor. Yani ekibin zaten tekrar geri toplanması zor... Ama izleyicilerden gelen olumlu tepki, Zack Snyder etmeni belki bir şeylerin değiştirir diye düşünüyorum. Hepsinde önemli Warner Bros para kazanmanın yolunun bu olduğunu anlarsa her kapı açılır. ♦

## RUST

# Sunucular bayağı alev aldı!

**H**ayır tonton okuyucu, "alev aldı" derken çok fazla oyuncu oyuna girdi ve sunucular bunu kaldırımadı demek istemiyorum. Rust sunucuları gerçek manada yandı! Rust'ın yapımcısı Alistair McFarlane olayı öyle anlatmış. "Akşam yatağıma gittim. Oyunun Avrupa sunucularında rahatsız edici bir sorun

vardı ama büyük bir şey değildi. Amerika'daki Facepunch ekibi bu tür sorunları hızla çözer ve sunucuları hemen eski haline çevirirdi" diyor. Sonra da uyumuş zaten. Kalenderlikte Alistair McFarlane gibi ol... Lakin Alistair tatlı uykusunda bir oradan bir buraya savrulurken Rust'ın 24 sunucusu tavuk

gibi kızarıyordu. Arkadaş nihayetinde sabah totosunu kaldırıyor ve cep telefonunun mesaj yağmuruna tutulduğunu fark ediyor. OHV veri merkezinde yangın çıktığını okuyor. "Meh... veri merkezleri günümüzde ileri teknoloji yangın söndürücü sistemleriyle korunuyor" deyip kahvaltısına başlıyor. Adamdaki rahatlığa bakar misiniz?

Arkadaş sonunda bilgisayarını açıyor ve acı gerçekle karşılaşıyor; veri merkezinin olduğu bina tamamen külé dönmüş... Firma sunucuları geri getirmek için Strasbourg yerine Polonya'da sunucu kiriyor. Yerel yedek dosyaları yedekledikleri için bu basit taşıma işlemi oyuncuların sunuculara bağlanmasıne yetiyor. Tek kötü bir sürprizle... Oyuncuların bütün gelişimi yanından sonra gitti... Alistair yerel ve off-site yedekleme yaptıklarını lakin oyuncuların gelişimlerini yedeklemediklerini itiraf etti. Ama söz de verdi, bu olaydan ders allıklarını ve artik sunucu gelişmelerini de yedekleyeceklerini söyledi. Neyse ki Rust, her şey geçici. Düşünsenize WoW'a giriyorsunuz ya da Lol'e, her şeyiniz gitmiş. Hayatta oynamam bir daha... ♦



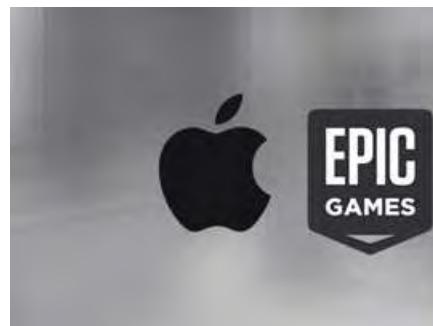
# Apple, dava için Valve'dan yardım bekliyor!

Heyecanla takip ettiğim bir dizi gibi her ay Apple ve Epic'in birbirine girdiği dava gelişmelerini merakla bekler oldum. Büyük bir konu olduğu için burada çıkan yanından çıkan kıvılcımların sağa sola sıçramaması imkânsız gibi idi. Bu yüzden Apple, Epic'in kendisini haksız yere suçladığını kanıtlamak için piyasadaki diğer firmalardan örnekler vermeye çalışarak kendisinin monopol olmadığını göstermeye çalışıyor.

Bu çabanın ilk ayağı Samsung'u bu it dalaşına sokmaktı. Apple Samsung'un satış verilerini talep ederek bunları davaya sundu. Ardından

gözünü Gabe'e diktı ve aynı verileri istedi. Sonuç olarak Valve talep edilen veri listesinin bir bölümünü yolladı. Ama bu mahkemeye yetmiş gözüküyor ki Apple, Valve'in bütün satış verilerini ve satış listesini de talep etti. Bu çıkarılması muazzam bir envanter olduğunu bahane ederek verileri vermekten şimdilik kaçınmaya çalışıyor gibi görünüyor. Haklı da sayılırlarchunki istedikleri bilgiler resmen Valve'in Kozmik Odası. Lakin mahkemeden böyle bir emir gelirse Gabe'in boynu kıldan ince olacak.

Oyun firmalarının Epic tarafını tutarak açıklama



ma yapmalarını anlırm因为 bu daha fazla kazanmalarına neden olacak. Fakat dijital oyun satış platformlarının suskun kalmasını anlayamıyorum keza bu davayı Epic kazanırsa hepsinin kazancı azalacak. Biz oyunculara ne olacak? Hiçbir şey, onlar daha fazla kazanmaya devam ederken biz aynı fiyatları ödemeye devam edeceğiz emin olun. ♦

## ÜZÜCÜ BİR HABER

# Profesyonel Call of Duty oyuncusu öldürüldü

8 Mart kadınlar gününde bir anne öldürüldü. Yanlış hatırlamıyorum hemen ertesi gün başka bir anne sokak ortasında, çocuğunun önünde kocası tarafından vahşice dövündü. Bu ülkenin en büyük şehrinin ismini taşıyan uluslararası bir antlaşma olan İstanbul Sözleşmesi de gece yarısı yürürlükten kaldırıldı.

Tamamen dürüste "Bir anne" dedim merhum hanımfendinin ismini hatırlıyorum gibi yapmak için, özellikle Google'dan bakmadım. Çünkü unutuyoruz, iki gün vahşetinden sonra isimleri de bu haberi duyduğumuz içimizde yükselen öfkeyi de unutuyoruz. Ne yazık ki ülkemizde yaşanan kadın cinayetlerinin benzerinin sıkça yaşandığı Brezilya'dan, hem de oyun camiasından kötü bir haber geldi.

Call of Duty: Mobile'ın ülkesinde popüler olan espor oyuncusu Ingrid "Sol" Oliveira, isminin bile anılmasını gereklı bulmadığım başka bir oyuncu tarafından öldürdü. İkili bir şekilde oyunda tanışıyorlar ve katil cinayeti haftalar önce planlayarak, gencik, hayatının daha baharında olan Ingrid'i öldürüyor. Aci olayın psikopatça taraflı buna yaparken kaydetmesi ve arkadaşlarıyla paylaşması. Diğer

saldırı planlarını gerçekleştirilemeden bu pislik yakalanıyor. Bakın ben kız babasıyım. Birçoğunu çocuk sahibi olmanın nasıl bir his olduğunu daha bilmeyorsunuz hele konu kadına şiddetse kız babası olmak çok daha farklı ve öfkeli hissediyor. Haberi hızla okuyup geçmiş olabilirsiniz, Ingrid bizden çok uzakta başka bir ülkede öldürülen yarın hafızanızdan silinecek bir isim olabilir. Dünyanın

neresinde olursa olsun hiçbir canlıya, kültürü farklı diye birine ya da cinsiyete şiddet uy-gu-la-na-maz. Hele ki milyonlarca yıllık genetik piyango sonucu daha güçlü gelişmiş ve şansına erkek doğmuş birinin fiziksel olarak daha zayıf karşı cinsine şiddet uygulaması acınlıktan başka bir şey değildir. Bunun hakkında sabaha kadar konuşurum ama anlamamı istedigim şey şu; bir ağabeyiniz olarak çoğuluğu geleceğimiz olacak genç bir kitleye hitap ediyoruz. Biri sizi doğurmuş, biri bir gün eşiniz, biri belki de gelecekte dünyalar güzel ki kızınız, biri belki de tatlı mı tatlı torununuz olacak...

"Ey kahraman Türk kadını, sen yerlerde sürüklenemeye değil, omuzlar üzerinde göklere yükselmeye layıksın." - Atatürk ♦



# SON DAKİKA!

- ◆ Vampire the Masquerade ertelendi. Asker sevgilisinin yolunu gözleyen aşağı döndük.
- ◆ Henry Cavill'in üzerini bulanıklaştırarak gösterdiği yeni projede Mass Effect yazdığı anlaşılıncı içimize zevk dolu garip bir titreme geldi (Emre öyle dedi!).
- ◆ Wizards of the Coast, Magic the Gathering'i Warhammer 40K ve Lord of the Rings'le birleştirecekleri bir edisyon çıkaracaklarını duyurdu. Bunu halen sindirmeye çalışıyorum.
- ◆ Skyrim'in kutu oyunu için toplu bağış kampanyası başlatıldı. Bankadan kredi alarak iş başlatma çağrı bitti ya da biz salağız.
- ◆ Crash Bandicoot: On the Run! mobil cihazlarımıza geldi. Bu istek haber peçeteye Kürşat tarafından yazılarak elime sıkıştırılmıştır.
- ◆ Önümüzdeki birkaç ay içinde PS3, Vita ve PSP satış dükkânları kapanacak. Saygı duruşu, gözler yaşlı (gözlerim 70 yaşında (iğrenç espri heheh)).
- ◆ Halen anlamakta zorluk çektığım nedenlerden dolayı ve birkaç git gelen sonra Super Seducer 3 nihai olarak Steam'den kaldırıldı. Hâlbuki kız tavlamayı oradan öğreniyordum. Ühü.
- ◆ Respawn 700'den fazla yüksek rütbeli oyuncusunu hile yüzünden ban'ladı. Riot bak böyle olacaksın bebeğim.
- ◆ Çalışanların yeniden işten çıkarılacağı gündemdeyken Activision&Blizzard CEO'su Bobby Kotick 30\$ milyonluk maaşına ek olarak 200\$ milyon da bonus aldı. Dünyanın en boş ve en çok kazanan CEO'su olabilir. Müstahak Blizzard'a ne diyeyim.
- ◆ Star Citizen 2020'de bir rekor kırmak için destekçilerinden söküştüğü parayı 350\$ milyona katladı. Bobby Kotick için amatör rakamları bunlar.
- ◆ Netflix yaptığı zamlardan sonra şifre paylaşmanın da kökünü kazımaya kararlı görünüyor.



\*\*\*



## MARVEL'S AVENGERS

### Sansını şimdi de yeni nesil konsollarda deniyor

Marvel's Avengers, yeni nesil konsollarda gelişmiş görseller, performans güncellemeleri ve yeni içeriklerle güncellendi. Hawkeye oyuna katıldı ve Black Panther'in geleceği belli oldu falan filan. Benim üzerine konuşmak istediğim bu değil. Ha bu arada güncellemelerden sonra oyunun Steam'deki oyuncu sayısı en fazla 4000'e çıktı ve sonra hızla düşmeye devam etti. Kürşat'la konuşurken bu oyunun tutacağını söylemiştim ve ne yalan söyleyeyim oyunun tek kişilik oyun modu (yanlış ana kahraman etrafında dönmesine rağmen) gayet iyiyydi. Seslendirmelerden tutun da aksiyon sahnelerine kadar bence gerçekten sağlam bir oyun. Fakat oyunun devamlılığını sağlayacak ve

Marvel'in para basmasına devam edecek etmen çoklu oyuncu haliydi. Doğru düzgün oyun sonu amacı olmayan, ilk başlarda P2W üzerine kurulu ve amaçsızca "grind" yaptığınız bir çoklu oyuncu tecrübe çıktı karşımıza, nihayetinde de oyuncular sıkıldı ve oyunu bıraktı. Bana kalırsa açık ve net bir şekilde bu oyundan para kazanmak istiyorsanız çok önemli bir şeye ihtiyacınız var o da; oyuncu! Oyuncu sayısını artırmazlarsa istedikleri kadar güncelleme çıkartılsınlar artık bu yoldan geri dönebileceklerini sanmıyorum. Oyun F2P olmadığı süreceki Square Enix oyuncunun şu anki ödeme sistemiyle devam edileceğini söyledi. Bana kalırsa sonu ya Anthem olacak ya da SE tükürdüğünü yalayacak, göreceğiz. ♦

# HORIZON FORBIDDEN WEST

İlk oyunu kapak yapma kararını son dakika almıştık, bu defa işi sıkı tutuyoruz zira "bir klasik yaklaşıyor"

Sayfa  
14

İLK BAKIŞ



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden değerlendirdiyoruz







5 ★★★★☆

**Yapım** Guerrilla Games **Dağıtım** SIE Tür **Aksiyon Platform** PS4, PS5  
**Web** playstation.com/tr-tr/games/horizon-forbidden-west **Cıkış Tarihi** 2021 son çeyrek

# HORIZON

## FORBIDDEN WEST™

### İnsandan sonra, kıyametten önce...

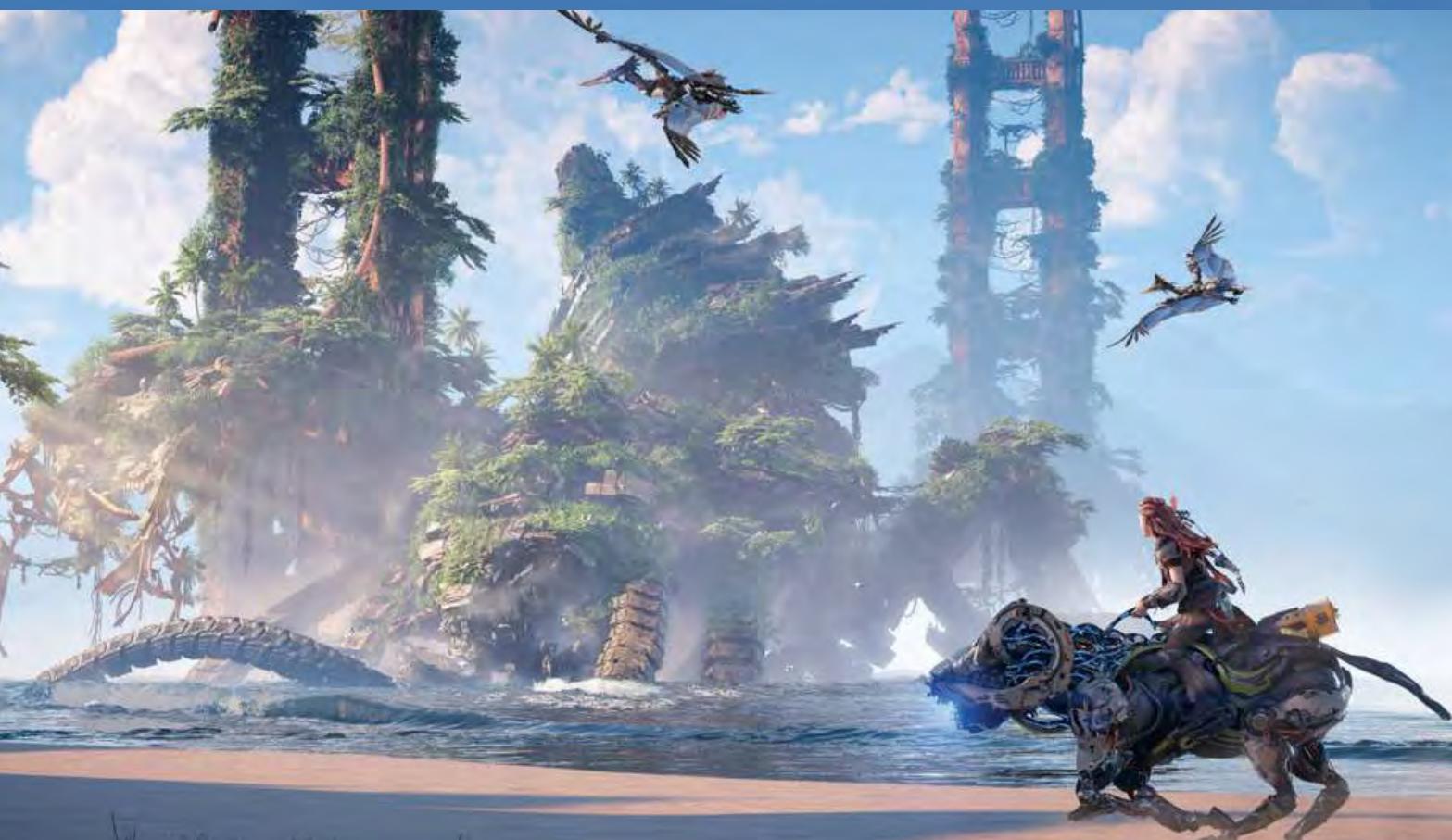
Geçmişte doğruların bakınca, belgesellere olan merakimin iki döneme bölündüğünü görüyorum bazen. Biri ilk gençliğim. Tüplü televizyonumuzun başına oturup "Charlie ile Balıkçılık" ve "Captain Cousteau" izlediğim, günlerin haftalarca sürüyormuş gibi uzun olduğunu, hiç bitmediği zamanlar. Sonrası boşluk, ta ki Emule hayatımıza girene ve bizi Planet Earth ile tanıştırana dek. 2006-2007 civarında izleyenler hatırlayacaktır, içinde yaşadığımız dünyayı çok başka şekilde göstermiş, tipki Lost'un "dizi izleyicisi kitle" yaratması gibi, "belgesel takip eden" bir kitlenin oluşumuna ön ayak olmuştu Planet Earth. O dönemde çok fazla belgesel izledim (bir ara rüyamda bile dinozorları görüyordum) ama bugünkü geriye dönüp baktığımda ilk dakikasından sonuna kadar hatırladığım tek bir yapımdır. Hayır Planet Earth değil. İnsanlığın bir anda yeryüzünden silinmesinden sonraki dönemi, o kocaman yapılarımızın, beton şehirlerimizin, evdeki hayvan dostlarımızın ne olacağını son derece dramatik bir şekilde anlatan Life After People.

#### İki kez yanılmak

Oyun dünyası söz konusu olunca eliniz sallasanız kıyamet sonrası öykülere denk gelmeniz çok olası. Nükleer savaşlar, hastalıklar, uzaylı istilası derken, gönlünü bilim kurgu türüne kaptırmış birisine on yıllarca yetecek malzeme kayníyor etraf. İşte, 2015 yılında tanıtılan Horizon Zero Dawn da bu temayı takip eden bir yapımdı. Sony'nin arkasında kapı gibi durduğu, Guerrilla Games gibi işinini ehli bir firmannın direksiyonuna geçtiği bir yapının boş çıkma ihtimali takdir edersiniz ki düşük. Yine de kendi adıma aynı dönemde duyurulan Scalebound'dan daha fazla etkilenmiş, ikisinden birisi hit olacaksanız bunun Scalebound olacağı gibi beyhude bir fikre kapılmış, insanların kafasını şışirmışım. Tabii böyle dedik ama sonra maşallah dediğimiz üç gün yaşamadı, birtakım ertelemelerin ardından Scalebound iptal edildi, çöpe atıldı. Horizon Zero Dawn çıktığında da iyi bir oyun olacağından yana pek şüphemiz yoktu lakin bir klasik bekliyor muyduñuz derseniz, size bir hikaye anlatıyorum derim. Efendim, biz 2016

yılının Gamescom'unda For Honor'ı deneyimledikten sonra aklımızı yitirmiştik. Büttün Türk oyun basını ve yayıncıları tuvalet molalarında, fuar sonrası beraberce vakit geçirilen barlarda falan For Honor konuşuyor, oyunun çıkışacağı günü ritüel yaparak bekliyordu. Haliyle, bize sorarsanız For Honor'ın çıktığı ay kapağımızda başka bir oyunun olması mümkün değildi. Tabii hayat insanın karşısına ilginç durumlar çıkartıyor arkadaşlar. Birincisi, o kutsal ay geldi çattı ve For Honor çok fena patlak çıktı. O "her hamlesi hesaplanarak yapılacak kılıç dövüşleri" yerine söyle bir durum bekliyordu biz salya torbası oyun editörlerini; savaş başladığı gibi üç kişi bir kişiye dalıp eşek sudan gelinceye kadar dövüyor, sonra diğerlerine girişıyordu. Taktik maktik hak getireydi yani. Aylardır "en garanti" gördüğümüz kapak su almış, bizi düşüncelere gark etmişti.

O sırada ben de Horizon Zero Dawn için geniş bir inceleme konusu hazırlıyorduñum ve oyunun ayaklarını yere sağlam basan savaş mekanikleri, kendisini anlatmakta başarılı olmasa



da ilgi çekici hikayesi ve hepsinden daha başarılı olan settingi büyük beğenimi kazanmıştır. O sırıldarda Tuna'nın For Honor'da resmen acı çektiğini görünce dedim ki, neden Horizon'ı kapak yapmıyoruz?

### **İnsandan sonra hayat**

Horizon Zero Dawn için yazdığım inceleme yazısına Kassovitz'in La Haine adlı şahane filminden alıntı yaparak başlamıştım. Oyun tam da insanlığın -"La Haine" filminde 50 katlı bir binadan düşen adam gibi- "şu an her şey yolunda" diye diye ulaştığı kendi felaketini anlatıyordu bizlere. Horizon Zero Dawn belki uzak bir gelecekte geçiyordu ama insanlık için

şartlar, binlerce yıl öncekine çok benzerdi artık. Medeniyet, insan hakları, nükleer savaşlar gibi şeyler aradan çıkmış, insanlık küçük, ilkel sayılabilen kabileler halinde, bir avcı olarak yaşamak zorunda kalmıştı. Artık besin zincirinin en üstünde değildik ve gözümüzün gördüğü her yer eski, yitik medeniyetimizin izlerini taşıyordu. Tıpkı Life After People'daki gibi, doğa bizden kalan her şeyi geriye almış, beton şehirler dev ormanlarca kusatılmış, binlerce yılın entelektüel birikimi rafplarda çürüyerek yok olmuştu. Besin zinciri konusu var bir de tabii. Oyunun başlarından kim tarafından, ne tarafından yaratıldıklarını bulmadığımız irili ufaklı robotlar etrafta cirittiyordu ortalıkta ve ilerledikçe daha büyük,

daha acımasız, zayıf noktalarını gizlemeyi başarmış robotlarla karşılaşıyor, kahramanımız Aloy'a eşlik ediyorduk.

Horizon Zero Dawn grafiksel açıdan görkemli olduğu kadar, oyuncuya sunduğu özgürlük ve son derece oturmuş savaş mekanikleriyle de "klasik" seviyede bir yapımdı. Her ne kadar Aloy karakter derinliği açısından muhteşem bir yol arkadaşı olmasa da kurabildiğiniz tuzaklar, kullanabildiğiniz silahlar ve her biri en ince pikseline kadar düşünülmüş, zayıf noktalarını saptamanız gereken robotlar size 80-100 saat bulabilecek şahane bir deneyim olarak geri dönüyor. Geçtiğimiz aylarda PC platformuna sorunlu bir çıkış yapan ama kendisini bu günlerde toparlamış gözüklen oyunu hala oynamadysanız, platform ayırt etmeksiz oynayın, kendinizi bu keyiften mahrum etmeyin derim.

### **Batiya, daha batıya**

Forbidden West ismi aslında oyunu bitirenlere yabancı değil. Gerek ilk oyunda gerekse karlı buzlu genişleme paketi Frozen Wilds'da bu bölgenin adını birkaç kez duymuşuk. Tekinsiz, korkunç yaratıklarla dolu olarak adı geçen bir bölge üzerine ikinci oyunu kurgulamak iyi fikir zira daha adını duyduğumuz gibi irkildik, yalan yok. Hikaye, Forbidden West'de kaldığı yerden devam edecek ve bu defa rotamızın üzerinde California kıyıları, Utah'ın çorak tepeleri ve Nevada'nın çöllerini var. Şehir olarak da ilk fragmandan gördüğümüz kadariyla San



# YENİ ROBOTLARA MERHABA DEYİN

Forbidden West'in ne kadar tehlikeli diyarlar olduğunu ilk oyunda birkaç yerde duymuş, lafinı etmişik hatırlayacaksınız. Elbette batının tehlikesi sadece kasırgalardan, sarışık kılıklı mantarlardan gelmiyor. Bu bölgeye özgü yeni ve çok tehlikeli robotlar var, bir kısmıyla da tanıştık bile. Gelin kendilerine bir bakalım.



## Bristleback

Oyunun fragmanında tanıtığımız yeni robotlardan birisi ve fena halde yaban domuzunu andırıyor. Fragmanda bir kabilenin ona diz çöktürdüğünü görsek de tek başımıza da binek olarak evcilleştirebileceğiz kendisini.

Blaze donanımları ve sadece üzere gidildiğinde tehlikeli olacağı yönündeki açıklamalara bakırsa, agresif bir rakip olmaması ve nispeten kolay evcilleştirilebilmesini bekliyoruz.

## Clawstrider

Watcher'ların daha kaslı, daha güçlü ve muhtemelen daha zeki olanı. Daha önce çizgi romanda gördüğümüz Clawstrider'ların grup halinde avlandıkları ve birbirleriyle iletişim halinde kalarak bize tuzak kurabi-

lecekleri söyleniyor. Şimdiye kadar anlatılanlar fena halde Velociraptor davranışları gördüğünüz gibi. Eğer yapay zekası güzelce kotarırsa daha büyük ağabeylerinden rol bile çalabilirler.



## Shelsnapper

Şimdiye kadar tanıtılanlar için benim tasarımlı en çok beğendiğim robot. Düşünsenize, nehir kenarında huzur içinde yürüyorsunuz ve o ana kadar bir adacık sandığınız şey kendisini

buraların koruyucusu gibi konumlandırmış olan mekanik, dev bir tosbağa oluyor. Snapper Turtle'dan "evrildiğinden" o çenelerin içinde olmanın anlık ölüm getireceği kesin gibi.

## Sunwing

Kapagımızda da kendisine yer bulan bu Pterosaurus benzeri makine kocaman bir kanat açılığına sahip, kanatlarının üstündeki güneş paneliyle muhteşem gözükyor. Evet

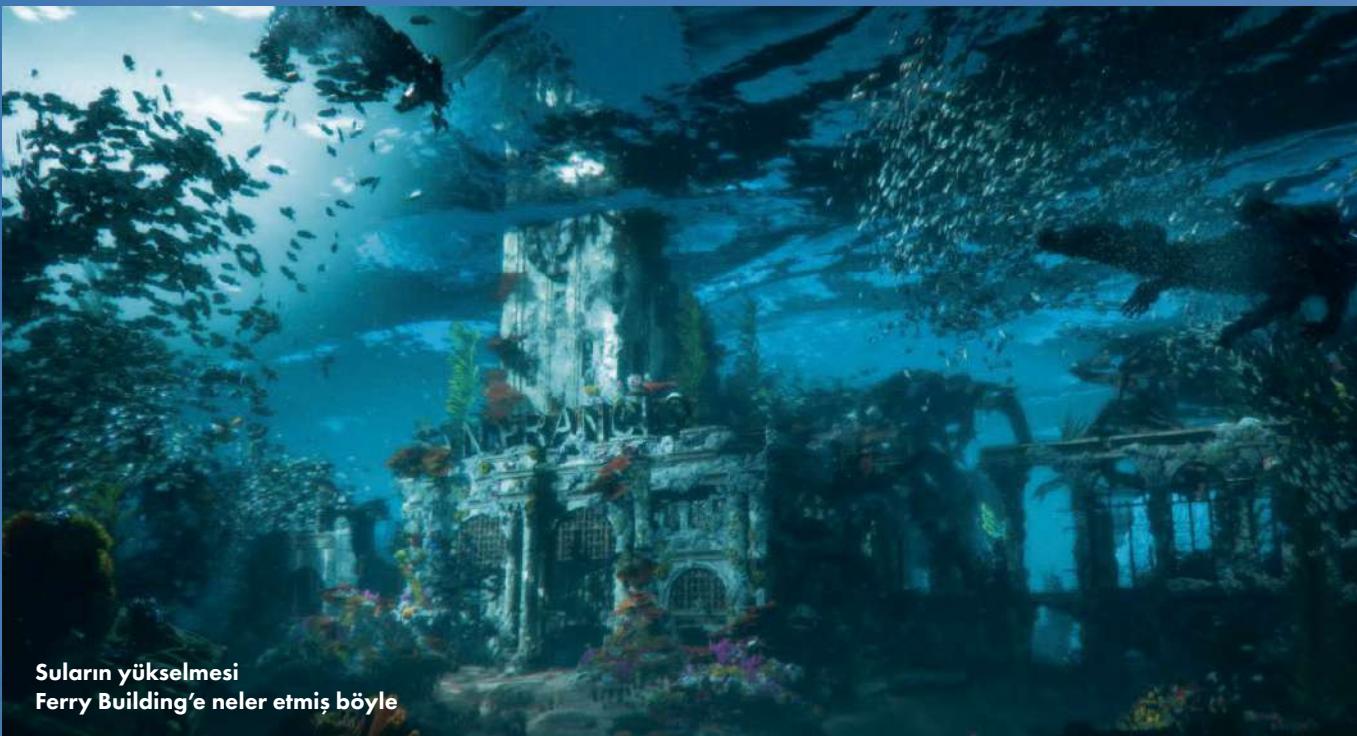
kendisini evcilleştirip binek olarak kullanabileceğiz ama ona tuzak kurmak, yerde hareketsiz bırakmak, "yeniden programlamak" tabii çok başka bir olay.



## Tremortusk

Forbidden West'e dair, şimdilik gördüğümüz en heybetli makine. Fragmanda bir kabile tarafından "yürüyen kale" olarak kullandığını gördüğümüz Tremortusk'ı bizim binek olarak kullanıp

kullanamayacağımız henüz belirsiz. Diğer taraftan "çıplak" hali bile ultra tehlikeli olan bu robotu bir de üstün-deki taretlerle düşünün. Çok zor bir mücadele olacağı kesin.



**Suların yükselişesi  
Ferry Building'e neler etmiş böyle**

Francisco'nun yıkıntılarında ve Yosemite Park'ta robot avlamak gibi aksiyonlar içine de gireceğiz. Yolumuzun daha büyük şehirlere düşmesi sadece daha fazla tehlike altında olduğumuz anlamına gelmiyor elbette. Yapımıçı ekibin de doğruladığı üzere yitik medeniyetimize dair çok daha fazla izle karşılaşacak, günümüze dair çok daha fazla bina, araç, gereç göreceğiz. Bunların bir kısmını bu sayfalarda bulabilirsiniz. Ayrıca haritanın da ilk oyundan daha büyük ve daha dolu olacağı söyleniyor. Bu kendi adıma daha da sevindirici zira ilk oyundaki küçük gözüklen haritada bile 800 metre ötede bir yer gördüğünüzde dakikalarca koşmanız gerekiyordu, öylesine "esaslıydı" ölçek.

Hikaye konusunda ana hatlar dışında bildiğimiz çok fazla bir şey yok. Bu robot dinozorları yöneten üst akıl (yapay zeka!) HADES hala oralarda bir yerde ve Aloy da onun kodlarını bere gibi sökmeden rahat etmeyecek. Şimdilik bildiğimiz beş yeni yaratık var, ilk oyundaki lere benzıyor olsalar da onları alt etmek için yine zayıf noktaları üzerine çalışmalı (Aloy'un kulağındaki Focus aygıtı sayesinde) ve eğer mümkünse onları tuzaga düşürüp savunmazsa bırakmalyız. Bana göre Horizon'ın türe en önemli katkılarından birisi de bu oldu. Daha önce oyumlarda belirli belirsiz şekilde bırakıldığı gördüğümüz "zayıf noktadan saldır" mekanığını çok iyi kullanmıştı Horizon Zero Dawn. Robotların can evi diyeBILEĞİMİZ Blaze noktalarından vurmayı başarabildiğimizde (PC'de çok daha kolay oluyordu) normalde verebildiğimiz hasarı katlıyor, minicik boyumuzla sağa sola saklanıp robotların üzerindeki zırh plakalarına etkili vuruşlar yapabiliyoruk. Bana göre ilk oyundaki eksikliklerden birisi evcilleştiğip(!) binek olarak kullanabileceğimiz hayvan /

robot sayılarındaki eksikliği. Yeni oyuncunun tanıtım videosunda takip kabilelerin apartman kadar mamutumsu robotlara (Tremortusk) bindiğiğini görünce, umarım bu konuda da bazı gelişmeler olmuştu diye dilemeden edemedim.

Yeni oyunda savaşların eskisinden de daha stratejik geçmesini bekliyoruz. Bu nasıl olabilir, belki zayıf noktalarını ortaya çıkartmak için daha uzun bir araştırma yapmak zorunda kalacağınız, kim bilir? Her durumda Aloy'un karşımızdaki devleri devirmek için uygulayacağı taktiklerin Monster Hunter World'den daha fazla esinlenecek olması hoşuma gider. Lütfen olsun çunku.

Bati yakasında bizi bekleyen tek tehlike yeni ve daha donanımlı gözüklen kabileler değil. Yayınlanan videooda göze çarpan iki tane anomali söz konusu. Birincisi batının muhteşem doğasına işleyen, özellikle yeniden doğmak üzere olan hayvan yaşamını tehdit eden Red Blight. Bir

sarmaşık görünümünde olan bu mantar temas ettiği bünyeyi kısa süre içinde ölüme veya henüz detaylarını çok bilmemişiz bir evrime doğru sürüklüyor. Bir diğer anomali de ilk başta Just Cause 4'tekileri andıran son derece şiddetli fırtınalar. Mesela bunun bizi nasıl etkileyeceğini henüz bilmiyoruz. Red Blight ve fırtınaların kaynağı HADES'e mi bağlı yoksa henüz tanışmadığımız bir üst akıl(!) mı söz konusu?

Kısaca, Aloy'un macerası çok daha fazla güzellik, çok daha fazla değişkenlik ve çok daha fazla güçlük vadediyor bizlere. Heyecanlı mıyız, kesinlikle!

#### **Yeni nesilden faydalananmak**

Horizon Forbidden West için "keşke PS5'in çıkışına yetişseydi" diyenleriniz olmuştur, haklısınız da. Nitekim oyuncunun yıl sonuna yetişeceğini biliyoruz. Guerrilla Games bu oyunu hem PS4 hem de PS5 için hazırlıyor bildiğiniz gibi. PS5





versiyonu da yeni neslin tüm imkanlarını sonuna kadar kullanacak şekilde tasarlıyor. Bu nimetlerden ilki PS5 versiyonunda hiçbir yükleme ekranının olmayacağı olması. Tıpkı Spider-Man: Miles Morales'in bizlere gösterdiği gibi, PS5 ana menüsünden oyuna tıklamanız ve kendinizi haritada bulmanız sadece birkaç saniye sürecek. Aynı şekilde diyelim ki oyun içinde haritanın bir yerinden bir yerine ışınlanınız (fast travel) veya öldünüz, aradaki geçiş kesintisiz şekilde gerçekleşecektir. PS5 sahiplerine özel olacak diğer özellikler ise haptik geri bildirim, adaptif tetikler (Aloy oku gererken ne kadar muhteşem olur, bir düşününse) ve Tempest ses motoru uyumluluğu. Kisaca, iki oyun da aynı hikaye ve deneyimi sunsa da bu deneyimin yoğunluğu PS5 sahipleri için çok daha hissedilebilir olacak.

Elbette yeni nesil demişken grafiklere de değinmemiz gerekiyor. Guerrilla Game'in kendisini kanıtlamış Decima grafik motoru yeni oyunla beraber ciddi bir revizyon geçirmiştir ve "yeni nesle" uyarlanmıştır. Decima Engine'in fotorealistik ortamlar yaratma konusundaki becerisini daha önce Death Stranding'de görmüştük. Diğer taraftan Horizon Forbidden West çok daha renkli, hızlı bir oyun ve halıyla Decima Engine'in başka taraflarına yükleniyor. Şimdilik Forbidden West için Ray Tracing kullanan herhangi bir video veya teknoloji demosu göremedik mesela ve biraz düşününce bu tarz bir oyun için performansı yitirmek pahasına kullanma kararı vermek pek de mantıklı olmayabilir gibi duruyor. Elbette önumzde zaman var ancak Guerrilla Games gibi bir firmaya bu açıdan özgürlük sağlama taraftarıyım kendi adıma. Tüm yenilikler elbette yeni nesle özel değil. Aloy bu oyunda su altını da keşfedebolecek ve



**Karşınızda meşhur  
Palace of Fine Arts**

oyunun geleceği California ağırlıklı bölgeyi dündündüğünüzde bu, oyuna ciddi keyif katabilecek bir detay. Zaten gösterilen fragmanda The Palace of Fine Arts ve Ferry Building gibi ikonik binaları çökten suyun altına inmiş halde gördük. Bu sadece oyunun yeni özelliklerine dair bir "showcase" değil, oyunun uzak gelecekte geçtiği düşünüldüğünde yükselen suların şu an yaşadığımız dünyamızı nasıl değiştireceğine dair bir kehanet aynı zamanda. Daha şimdiden çok etkilendim, oyunda bunu etrafıca görmeyi merakla bekliyorum.

#### **Ne kadar iyi olacak?**

Devam oyunları her zaman zordur. Yapımcı için zordur, özellikle de ilk oyunları beklenenin üzerinde bir ilgiyle karşılaşıp beklenenden de yüksek puanlar alıdyosa. Dağıtım için zordur zira mesela Sony özelinde konuşacak olursam Horizon Zero Dawn ve Days Gone için çok

daha düşük profilli bir çıkış stratejisi benimsemişlerdi. Şimdi, bu yıl PS5'e çıkması beklenen en büyük oyunlardan biriyle muhtemelen çığır gibi destekleyeceklerdir, peki karşılığını alabilecekler mi? Karşılık kısmında da devreye oyuncular giriyor elbette. Horizon Zero Dawn ve eklenisi Frozen Wilds damaklarımıza çok hoş bir tat bırakıp kenara çekilmişti, Forbidden West bu yükselen bekentilerimizi ne kadar karşılayabilecek? Ben şimdije kadar gördüğüm şeylerin yeni bir klasikle karşılaşma ihtimalimizi yükselttiğini düşünüyorum. Umarım bu defa Aloy'un karakteri, nereden gelip nereye gittiği gibi detaylar kocaman dünya içinde kayboldmadan, güzelce anlatılır bizlere. Yani demek istedigim, umarım hikaye anlatımı Ubisoft gibi değil de The Last of Us serisi gibi olur. Yeni maceralar için fena halde heyecanlıyız efendim, gelse de oynasak artık.

#### **◆ Kürşat Zaman**



**Yapım** M11 Studio **Dağıtım** M11 Studio **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC **Web** store.steampowered.com/app/1349830 **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

# RONIN: Two Souls 3 ★★★

Buram buram Japonya kokan bir Türk oyunu!

**R**ONIN: Two Souls birçoğunuza adını çoktan duyduğunuz, henüz geliştirme sürecinin erken safhalarında olan bir Türk oyunu. Ben de geçtiğimiz ay erken erişimin izin verdiği ölçüde oyunu oynamama imkanı yakaladım. Açıkçası gördüklerimden ve oyunu potansiyelinden bir hayli etkilendim. Tabii erken erişim sürecinde olması boşuna değil, dolayısıyla oyunun bazı sıkıntıları da var ve gelecekte bu sıkıntıların giderilmesi halinde potansiyeli gayet yüksek gözüküyor. R:TS, yer yer Çin motifleri görsem de temelde Japon kültürü odaklı bir yapıp. Oyunun hikayesi, Kenji isimli genç bir samurayın kendisini büyütlen ustasını kaybetmesiyle başlıyor. Bir RPG oyunu olan R:TS'un erken erişim aşamasında, sadece oyunun ilk bölümünü oynayabiliyoruz. Yani oyun bir demo tadında.

Kenji oyunun bu ilk bölümünün geçtiği haritada, köyündeki insanlardan çeşitli görevler alıyor ve işin ucunda Küçük Büyüklü ödüller var. Oyun dünyası ise ilk bölüm itibarıyla oldukça canlı ve renkli bir temaya sahip. Görevlerden ve sağдан soldan bulduğunuz ekipmanlarla sağlığını, zırhınıza ya da dayanıklılığını geliştirebiliyorsunuz. Şimdilik oyunun küçük bir kısmını gördüğümüz için, senaryo anlamında bir şey söylemek zor. Yine de oyunculara sunulan ilk bölümün sonuna geldiğinizde, oyunun adının nereden geldiğini anlayabiliyoruz. Diğer yandan diyalog seçimleri ile insanların ilişkilerini yönetebiliyorsunuz ancak bu seçimler oldukça bariz. Kendi adıma, diyalogların biraz daha sürpriz sonuçlar doğurması belki de daha iyi olacaktır. Bu tür senaryolar çok orijinal olmasa da genç geliştiricilerimizin bunu gelecekte nasıl işleyeceklerini merak ediyorum.

R:TS, oyunculara ilginç bir savaş sistemi

sunuyor. Herhangi bir haydut grubu ile savaşa girdiğiniz zaman klasik bir aksiyon bazlı savaş yapmak yerine oyun Mortal Kombat ya da Street Fighter oynuyormuşçasına bir düello ekranına geçiyor. Burada katanamız ile üç farklı savaş pozisyonu alabiliyoruz. (Japon kılıç sanatları ile ilgileniyorsanız bu duruşlar oldukça tanık gelecektir.) Gelen saldırıyı bloklayabiliyor veya saldırıyı yaparak rakibi indirmeye çalışıyoruz. Ancak savaş sistemi biraz yavan. Açıkçası duruş stillerinin savaşlar üzerinde pek bir etkisini göremedim. Diğer yandan, tek bir hamle çeşidi olması da böülümler uzadıkça sıkıcı hale gelecektir. Bir de, ara ara kameranın önüne gelen objeler savaşların keyfine limon sıkıyor. Yani bu kısım gelişime açık.

R:TS, teknik açıdan da şimdilik biraz yetersiz. Renkli ve çiçekli kırlar oldukça güzel gözükse de dikkatlice bakınca bu kapla-

maların daha iyiye gitmesi gerekliliği gözü çarpıyor. Özellikle de kayaların sanki hiçbir kaplaması yokmuş gibi durması rahatsız edici. Bunun yanında zaman zaman -özellikle de daha önce düello yaptığım bir noktadan geçerken- düellodan geriye kalan ve hala gökyüzünde çınlayan ses efektleri de düzeltilemesi zor olmayacak hatalardan. Ana karakterin hareket animasyonları da daha kaliteli hale getirilebilir. Zıplama ve koşma esnasında, sanki buz pateni yapıyor hissi yerine, karakterin yere sağlam bastığı hissi verilecektir diye düşünüyorum.

R:TS, oyun boyunca eğlendiğim ve devamını merakla beklediğim, potansiyeline inandığım için gelişim sürecini yakından takip edeceğim bir oyun. Oyun bir şaheser olmasa da eğer özenle geliştirilirse Türk oyun sektörü adına önemli bir adım olabilir. ♦ **Enes Özdemir**



# DÖRT DÖRTLÜK İNTERNET İÇİN TASARLANDI

AKILLI EV  
VE  
İŞLETMENİZ  
İÇİN



## KEENETIC MODEM ROUTER

- Fark Yaratan Kablosuz kapsama alanı • **Her yerden yöneten mobil uygulama** • Modüler bulut temelli düzenli güncellenen profesyonel yazılım • **Amplifier destekli yönlenebilir 5 DBI anten tasarımları**
  - Yedeklenebilir güç paylaşımı çoklu Internet bağlantı olanağı • **Gelişmiş ebeveyn kontrol ve internet güvenlik yazılımı** • Akıllı ev ve ofislerin internete erişen tüm IoT cihazlarının erişim güvenliği
  - **Veri depolama cihaz bağlantı desteği ve her zaman her yerden güvenli erişim olanağı** • VPN
  - **Tüm ürünler arası kablosuz MESH sistemi** • WPA3 en gelişmiş kablosuz şifreleme teknolojisi
- **Hot Spot** • Captive portal desteği ve daha bir çok gelişmiş nitelikler ile gelecekteki yenilikleri ve siber tehditlere karşı güvenlik geliştirmelerini otomatik alma olanağı.



# YÜZLERCE DUÑYALAR! SAATİMİZİ YİNE

OYUNCULUĞUN “BİR GEREĞİ OLARAK” NİCE VAKTİMİZİ OYUNLARA HARCIYORUZ.  
BUNDAN PİŞMAN MIYİZ? TABİİ Kİ HAYIR! PEKİ, DAHA FAZLASINI İSTİYOR MUSUNUZ?

Selamlar sevgili LEVEL okuru! Nasılsınız? Bu aralar oynayabilecek bir şeyler bulabiliyor musunuz? Ara sıra oyunsuz kaldığımız dönemler oluyor. Bazen hep beraber aynı oyularla düşüğümüz zamanlar oluyor. Bazen de işte böyle, arada derede kaldığımız zamanlar oluyor. Ya dönüyoruz eski oyuları tekrar elden geçiriyoruz ya da uygun bir içerik bulana

kadar oyundan oyuna atlıyoruz. 2020'nin hepimizi evlere tıktırdığı dönemde, çok nadide oyunlarla haşır neşir olduk. Oyunlarda geçirdiğimiz süreler de fazlasıyla arttı. Önce bir Fall Guys furyası başlıdı, peşine Among Us çıktı geldi. Şu aralar Valheim bizleri epey oyalyıyor gibi gözükmüyor. Eh, madem dedik, oyuncular olarak oynayabileceğimiz

icerik bulamıyoruz; neden böyle bir dosya konusu hazırlamayalım? Hemen fark edeceğiniz gibi, online tarafı ağır basan WoW, World of Tanks, CS:GO gibi oyuları dışarıda bıraktık, **Aksiyon-RPG-Hayatta Kalma** türündeki, açık dünya konseptili oyulara odaklandık. Buyurun, nice saatimize talip olan, ince eleyip sık dokuduğumuz bir oyun listesi.

# TOM CLANCY'S THE DIVISION 2 [100+ SAAT]

Rahmetli Tom Clancy'nin ekmeğini epeydir güzelce yiyan Ubisoft'un ilk The Division duyurusunu hatırlıyor musunuz? Muazzam grafiklere sahip E3 videosuyla beklenenleri Elon Musk'tan önce Mars'a yollamışlardı ancak piyasaya çıkardıkları ürün başka bir şeydi. Aynı gölü bizlere Watch Dogs'ta da atan sevgili Ubi, "En azından sunduğumuz aksiyona bir bakın yahu" diyerek durumu kurtarmaya çalışmıştır. Olmuş muydu peki The Division, ne gibi yenilikler sunuyordu? Öncelikle siper bazlı aksiyonu gayet sıkıydı ve Dark Zones adlı alanlarda bu aksiyon

PvP ve PvE ile harmanlıyordu. Paçayı bu artıları ile kurtaran oyunun devamı, her şeyi daha da toparlamış bir şekilde çıktı karşımıza. Aci-masız dünyasının her bir köşesinden aksiyon fırılıyordu, silahlarımızın namlusu bir an olsun soğumuyordu. Dark Zones bölgeleri ise artık daha geniş ve yüksek tansiyon sahibiydi. Karakter gelişimi ve perk sistemi de çeşitlilik adına güzel işler yapıyordu. Özellikle oynayabileceğiniz arkadaşlarınız varsa yüzlerce saatinizi gömebileceğiniz aksiyon oyunlarından The Division 2. ♦ Hakan Orkan



# RED DEAD REDEMPTION 2 [100+ SAAT]

Derginin en yüksek puanlarından birini (97) almayı başaran, benim gibi birçok oyuncunun da gözdesi olan Red Dead

Redemption 2 bu listeye girmeyecek de nereye girecek. Çıktığı gibi edindiğim ve yaklaşık 3 aydan biraz fazla bir sürede

bitirdiğim oyundur. Sadace ana hikaye bile 60 saatte yakın olunca, geriye yapılacak o kadar fazla şey kalmıyor ki anlat anlat bitmez. Kaldı ki Online kısmını dahil etmiyoruz bile!

RDR2, harika bir Western hikaye anlatmanın yanı sıra o dönemin muhteşem bir aynası olmayı başarmış bir yapımcı. Günlük yaşıntıya ilişkin doğru çıkarımlarla oyuncuya buluşuyor bir kere. Öyle ki sadece kasaba halkının günlük rutinlerini izlemek bile oyun sürenize ekleme yapacaktır. Bunun haricinde atış yarışlarına katılmak, balık tutmak, avlanmak, tren soymak, posta arabası kaçırma ve daha onlarca içeriği sindire sindire halledebilirsiniz. Yan görevlerdeki detaycılıktan ve karşınıza çıkan rastgele karakterlerin verdiği minik görevler de cabası. ♦ Özay Şen



# DARK SOULS REMASTERED [105+ SAAT]

Birçok oyuncuya göre karın ağrısı, bağımlılıkları içinse ilk göz ağrısı olan Dark Souls, yakın zamanda elden geçirilip yine bizlerle buluşmuştur. Dakikalarca süren, bitmek bilmeyen boss savaşları, labirent gibi haritaları ve farklı zorlayıcı unsurlarıyla birlikte Dark Souls, yüzlerce saatinizi size hiç fark ettirmeden harcattıracak bir oyun. Remastered versiyonunun çıkışıyla beraber yeniden popüler olan (Gerçi ne zaman kaybettii ki popülerliğini?) Dark Souls, budağının sadexe görünen kısmını. From Software markasının oluşturduğu evreni ıalsak herhalde 1000 saate merdivene dayarız gibi gözüüyor. Dark Souls 1 sayesinde sınır hastası olma ihtiyaliniz yüksek. "Yahu bu oyunları neden seviyorlar?" diye söylenebilirsiniz. Haklısınız. Ancak o kadar uğraş verdikten sonra, tekrar tekrar aynı bossa öldükten sonra onu yenmenin getirdiği rahatlık saatlerce hamamda geçirilecek vakitle eş değerdedir. Pamuk gibi yapar insanı. ♦ Özay Şen





## MONSTER HUNTER: WORLD [110+ SAAT]

Milla Jovovich ve kıl kocasının sinemada bir güzel tarumar ettiği Monster Hunter serisi, PlayStation 2'deki çıkışından beri hayatımızda. İlk oyun çıktığında herkesi bir sallamış, "Neler oluyor?" dedirtmişti. Kendine has oyun dinamikleri bu şaşkınlığın baş sorumlusuydu. Dev yaratıkları tuzağa düşürmek, uygun silahlarla bıçmak ve öldürünce de kemiklerinden yeni silahlar yaratmak gibi, taktik kelimesine anlam katan özelliklere sahipti Monster Hunter. Avın izin sürmek, bu esnada toplayıcılık da yaparak birazdan kopacak çatışmaya daha da hazır hale gelmek ve sonunda avi taktik yaparak avlamak inanılmaz keyifliydi. Bu formülü tam 5

ana oyun boyunca sürdürdü Capcom. 2018 yılında çıkan Monster Hunter: World ise serinin bana göre en iyi oyunu. Formül genel olarak aynı, evet. Gene kokusunu aldığımız veya inceden yaraladığımız yaratıkların izini sürüyor, toplayıcılık yapıyor, paçayı yırtarsak takibe devam ediyor ve sonunda büyük ana ulaşıyoruz. Peki nedir Monster Hunter: World'ü bu kadar özel kılan? Öncelikle açık dünyası gerçekten "açık". Önceki oyunlarda her bölge değişiminde sıkıcı yükleme ekranları çıkardı karşımıza, burada ise kaymaksız bir dünya var, akıyor gidiyor. Diğer bir artısı ise yaratıkların gelişmiş yapay

zekası. Her çatışmadada ne düşündüklerini kestirmeniz, ona göre taktığınızı değiştirmeniz gerekebiliyor. Zaten tam da bu özellik World'ü yüzlerce saat oynamanıza yol açıyor. Online desteği sayesinde bu avlara arkadaşlarınızı da davet edebiliyorsunuz ki bu da pastanın üstündeki kiraz gibi. Kendisine rakip olacak başka bir oyun yok. Neticede farklı ve zorlayıcı bir oyun deneyimi isteyenlerin son yillardaki en önemli adreslerinden biri Monster Hunter: World. Nintendo Switch sahipleri şimdiden gözlerini Monster Hunter Rise'a çevirdiler, bekliyorlar.

♦ Hakan Orkan

## GRAND THEFT AUTO V [110+ SAAT]

Rockstar'ın yattığı yerden paracıkları saymasının ve kutularda saklamasının baş aktörlerinden biri GTA V. Geçtiğimiz sene, çıktığı 2013 yılından daha fazla parayı yapımmasına kazandırarak çok ilginç bir rekora imza atan GTA V fenomeni sadece hikaye modu ile bu listeye kolay kolay giremezdi elbette. Çoklu baş karakterleri ile inanılmaz dinamik bir hikaye anlatımı sunan oyunun sonunu görmek 35-40 saatı aşmıyor. Tüm yan görevler ve absürt ekstralaların hepsini aradınız, taradınız diyelim, bu süreyi en fazla 70-80 saatte çekebilirsiniz. Grand Theft Auto Online ise bu oyunun adeta katalizörü gibi. Çevrimiçi özelliğini sayesinde eşinizi dostunuzu yanınızda alıp çete kurmak, devasa haritada sayılık aksiyona imza atmak başka bir olay. Üstelik sürekli gelişen, Rockstar'ın dokunuşlarıyla büyümeye devam eden bir dünya bu. Oyun içi sayılık sabit etkinlik, karşılaşmalı maçlara ve yarıtlara ek olarak haftalık güncellemeler geliyor GTA V'e. Bana göre işin büyüsü biraz da Rockstar'ın ince mizah anlayışına bağlı. Benzer boyutta, içerikte başka oyunlar sayabiliriz ama bunca yıl boyunca aynı ilgiyi çekemediklerini

de görmek zor değil. GTA V'te ise saçmalıklar gündelik hayatın normal bir ögesi adeta. Sanki bilinçli bir şekilde saçmalayan NPC'lerin sizi güldürmeyecekti yok. Fizik kanunlarına aykırı pek çok olay da başınıza geldiği gibi sınırsız çok beşlik simit gibi gülme isteği uyandırıyor bence. Oyuncuların hizmetindeki

Yaratım Modu da GTA Online'in "sonsuz" bir mod olmasına yardımcı oluyor. Uçuk kaçık yarış pistleri, eğlenceli Deathmatch modları oyunun sayısız bir içerikle sürekli genişlemesini sağlıyor. Rockstar'ın aynı formülü Red Dead Redemption 2'de de denediğini ancak benzer bir etkiye henüz yaratmadığını da ekleyelim. ♦ Hakan Orkan



# KINGDOM COME: DELIVERANCE [120+ SAAT]

Orta Çağ'da gerçekten nasıl yaşıyordu acaba? sorusunun herhalde en güzel karşılığıdır Kingdom Come: Deliverance. Kickstarter ve arkasına aldığı bir milyarderin destekleri sayesinde gün yüzü gören oyunumuz 15. yy'ın başlarını mesken tutuyor ve bizleri Bohemia topraklarına götürüyor. Bir demircinin oğlu olan Henry'nin gönülsüzce kahramana dönüş-

tüğü oyunda, gerçekliği ön plana alarak farklı bir oyun deneyimi sunmayı hedeflemiştir yapılmış ekibi. Abartılı ve fantastik öğeleri tamamen dışında bırakan oynamabilirlik çoğu oyuncuya ilk başlarda keyifsiz gelmiş olabilir ancak kendinizi Henry'nin pabuçları içinde düşündüğünüzde mantıklı aksiyonlar alarak aslında Kingdom Come'in neler sunmak

istedığını net bir şekilde anlıyordunuz.

Çizgisel olmayan, açık dünya bir RYO oyunu bu. Kendine has kılıç-kalkan dinamikleri en çok alışkanlık isteyen şeylelerden biri belki de. Rakibin saldıracağı veya savunma yapacağı yöne göre kendi saldırısı ve savunma hamlenizi seri bir şekilde yapmanız gerekiyor. Buna bir de stamina barı desteğini ekleyince boncuk terler belirliyor anlızında hızlıca. Aksiyon dışında gündelik hayatı dair pek çok şeyi yaparak da yaşayabiliyorsunuz. Henry'nin bu uzun yolculuğunda çizeceği yön tamamen sizin elinizde kısacısı. Ayrıca oyuncuya zorlayabilecek bir ihtiyaç sistemine sahip kendisi; uyumak, yemek yemek, yıkamak gibi işleri aksatmadan yapmak zorundasınız. Alışma meselesi, göz korkutmasın sakin.

İşin özü; siz o dönemde yaşayan basit bir fani olsanız, yaşamak için yapmanız gereken çoğu şeyi istiyor sizden oyun. Sonradan eklenen pek sık eklenilerle sanki çok kısaymış gibi davranan süresini iyice uzatan Kingdom Come: Deliverance, çok farklı ama ayakları taş gibi sağlam yere basan bir RPG. Gönül rahatlığıyla emsin saatlerinizi, serbest bırakın kendinizi. ♦ Hakan Orkan



# ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY [130+ SAAT]

Üçüncü oyunla birlikte pazar yerine dalmak üzere olan freni patlak kamyon gibi yokuş aşağı ivmelellen Assassin's Creed serisi (Black Sails'i ayrı tutuyorum, onun yeri ayrı), Odyssey ile bir anda yön değiştirmiş ve "İninanın Haşaşiler, güzel günler göreceğiz, güneşli günler" nakaratını söyletmeye başarmıştı. Antik Yunan'ı harika bir şekilde hayatı geçirmişi oyun. Onlarca adayı keşfetmek, üzerindeki hayat bulan mimariye dalıp gitmek bile saatlerinizi kolayca yemeye yetiyordu. Hikaye ve yan görevlere daldığınızda ise başka bir dipsiz kuyu bekliyor sizi. Gerçekten bitmek bilmiyordu Odyssey, yüz saatü kolayca aşıyor, sürekli güncellenen kontratlar ve DLC paketleriyle iki yüzü, üç yüzü de ko-

valıyordu kolayca. Serinin RPG öğelerine en çok odaklanan oyunu da Odyssey bu arada; gelişim sistemi gayet detaylı, birbirine bağlanan görev yapısı etkileyici, hikayeye pek etki edemeyen diyaloglar ise tatlı bir dokunuş sadece. Çoklu final olayında da tüm sonları görmek neredeyse imkansız, ikinci bir turu atacak ömrünüz veya isteğinizi olur mu, bilemiyorum.

Serinin en çok eleştirilen yanı aksiyon dinamikleri olmuştur. Sürekli yeni bir şeyle deneyen Ubi, bu denemelerin ilk meyvesini Origins'te almıştı hatırlarsanız. İşte bu dövüş mekanikleri daha da güzelleşmiş haliyle karşımıza çıkıyor Odyssey'de. Uzun süreler boyunca oyunun sizi sıkırmamasını sağlayan yaptığı faktörlerin başında da bu geliyor zaten. Notumuzu düşmezsek içimiz şíşer; en son AC olan Valhalla da bu devasa ruh haline sahip, hatta belki de daha büyük. Tam tüm haritaları açtım dediniz anda karşımıza çıkan yeni bölgeleri görünce şaşırıyorum, bitmeyen oyun yapmışlar dedirtiyor. Daha ciddi tonıyla da farklı bir yöne gidiyor seride Valhalla. Bir gün ölüm döşeğimizdeken "hayatında ne yaptın?" diye sorsalar AC oynadım diyeceğiz herhalde.

♦ Hakan Orkan



# MOUNT & BLADE II: BANNERLORD [140+ SAAT]

**G**eçen yıl, tam da bu zamanlarda herkes Mount and Blade II: Bannerlord konuşuyordu. Çünkü yillardır merakla beklediğimiz Bannerlord, Erken Erişim bile olsa sonunda bizlerle buluşmuştu. İlk oyunda değil saatlerini, haftalarını, aylarını harcayan ben, Bannerlord'u da heyecanla bekliyordum. Sancılı bir süreci olsa da Bannerlord'da yapabilecekleriniz, ilk oyunlara göre daha fazla. Haliyle çok, hatta bizim yazdığımızdan da uzun sürelerde Kalradya topraklarında maceraya atılabilirsiniz.

Bannerlord, ilk oyunda sunduklarının üzerine yepen bir oyun inşa etmiyor. Bunu kabul edelim. En azından Erken Erişim sürecinde gördüğümüz bu. Öte yandan Strateji, Aksiyon ve RYO elementlerini harmanlayarak o kadar güzel bir şekilde sunuyor ki! Ah, gerçekten o Kalradya topraklarının bir parçası olduğunuzu hissediyorsunuz. Diler-

seniz bir krallığın yolunda ilerleyin, dilerseniz kendiniz hükümden, Bannerlord'daki hassas dengeleri kurabilmek adına geçirdiğiniz her saat kıymetli oluyor.

Bir önceki paragraf Bannerlord için anlatılabilen en yüzeyel anlatım olabilir bu arada. Hiç politik oyunlara karışmayıp ekonomiyle ilgilenebilir, ticaret yaparak zengin olabilir, bir lordun kızıyla evlenip ufak bir köyün ağası haline gelebilirsiniz. Büyük çarşılarda gözü olmayan oyuncuların da kendilerince bulabilecekleri içerik var. Öte yandan tam bir Derebeyi olmayı amaçlıyorsanız, kale kuşatmaları, meydan savaşları ve politik oyunlarla kendi destinizi yazabilirsiniz. Bannerlord'un en güzel özelliklerinden biri de mod desteğine açık olması. Hoşunu-



za gitmeyecek detayları değiştirmek için yine kullanıcılar tarafından oluşturulmuş atölyeye dalabilirsiniz. Mekanikleri iyileştirmekten tutun, macera hissiyatını değiştirecek büyük içeriklere kadar yüzlerce seçenek var. Haliyle oyun sizin için tam bitti derken, üzerine birkaç yüz saat daha ekleyebilirsiniz. Bakmayın siz bizim 140 saatin üzerinde oynamama süresi tanadığını söylediğimize. Aranızda bu süreyi daha ilk haftasında aşan oyuncular var, biliyoruz.

♦ Özay Şen

# FALLOUT: NEW VEGAS [140+ SAAT]

**E**ski dostum Fallout. Asla vazgeçemeyeceğim oyunlardan biri olan Fallout. Bu güzel derginin sayfalarında bana yer açılmasını sağlayacak külliyatını yediğim bitirdiğim Fallout. Ben umarsız bir Fallout hayranı olarkтан, tüm seriyi baştan sona kaç kez bitirdiğimi pek hatırlamamakla birlikte, benim gibi birçok oyuncunun da

olduğunu biliyorum. Ama seri içerisinde bir oyun var ki... Of aman diyorum. Fallout 3 peşine Obsidian Entertainment'a sipariş olarak hazırlanan New Vegas, has Fallout ruhunu en iyi şekilde taşıyan oyun olabilir. Sonrasında gelecek yapımlarda o tadi, o radyoaktif kokuyu bulamadım. Kendimi tedirgin hissedemedim. Kendimi bü-

yük bir planın parçası haline getiremedim. New Vegas'ın yeri her Fallout oyuncusunda ayrıdır diye düşünüyorum. Fallout: New Vegas, hikayeyi Nevada Çölü'ne taşıyan ve çevresinde gelişen olayların insanları nasıl etkilediğini anlatan muazzam bir yapımdı. Ana görevinin uzunluğunun yanı sıra yan görevlere dalış zamanın nasıl geçtiğini anlamiyordunuz. Yanınıza alacağınız yoldaşlarınızın da kendilerince hikayelerinin olması, onların da maceralarından pay almanızı neden oluyordu. Tabii bir de hepsi birbirinden lezzetli ek paketleriyle New Vegas'ta geçireceğiniz sürenin sonunda bol bol iyon tüketmeniz gerekecektir. ♦ Özay Şen





## THE LONG DARK [140+ SAAT]

Dosya konusunda en ilginç hikayeye sahip oyun The Long Dark olabilir. Tam olarak bir açık dünya diyemeyiz ancak hayatı kalma ve aksiyon öğelerini, RYO tatlındırıcılarıyla harmanlamış leziz mi leziz bir oyun.

Yaşanan jeomanyetik bir felaket sonucunda dünya buzlarla kaplanmıştır. Oyuncular olarak müzikleriyle, görselliğiyle, anlatım biçimile muazzam bir iş çıkartan The Long Dark'ta, buzulların ve kar tabakasının altından çırpı hayatı kalma çalışıyo-

ruz. Hikaye modunun uzunluğunun yanı sıra hayatı kalma modunun da şahane olduğundan bahsetmem gereklidir.

Üç yıllık Erken Erişim süreci boyunca 100'den fazla güncelleme ile büyüyen The Long Dark, sevgili @pintipanda'nın da katkılarıyla ülkemiz oyuncularının bağırlarına bastığı bir oyun. Genelde hayatı kalma oyunlarında aranan Co-Op modunun The Long Dark'ta bulunmuyor oluşu da -bence- büyük bir artı. O yalnızlık hissini ve her adımda dikkat edilmesi

gereken değişkenleri takip etmek muazzam bir hız veriyor.

Hatta söyle anlatayım: Oyunun haritası yaklaşık 50 kilometrelük bir alanı kapsıyor. Her oynayıınızda farklı bir yöntem ile hayatı kalmayı deneyebilirsiniz. Onlarda kaynak, çeşitli ekipmanla zenginleştirilmiş bir süreç ortaya konulmuş. Balık tutmayı, karnımı doyurmayı diye ava çıktığınızda beklenmedik bir ayı saldırısından Revenant misali kurtulmayı başardığınızda, evde zafer turları atmaya başlayabilirsiniz. ♦ Özay Şen

## THE WITCHER 3: WILD HUNT [150+ SAAT]

Andrzej Sapkowski'nın CD Projekt Red sayesinde küresel bir fenomene dönüsen roman karakteri Rivalı Geralt, serinin üçüncü oyunu ile oyun dünyasına da en büyük imzasını atmış oldu. Çoklu oyuncu modu olmayan ve sırtını sadece sağlam hikayesine yaslayarak kendini yüzlerce saat oynatan ve hatta bitirdikten üç beş ay sonra bir boşluk hissedip baştan başlamanızı sağlayan kaç tane oyun sayabilirsiniz? Bu zor soruya en kolay verecek yanıtlardan biri The Witcher 3: Wild Hunt olmalı.

İnsanlara mesafeli efsungerimiz Geralt'ın karanlık karakteri kadar, Orta Çağ Avrupası

esintilerini de yoğun bir şekilde hissettiriyor Wild Hunt. CD Projekt'ın buradaki en büyük başarısı da bu zaten. Kolayca dünyasına alıyor sizi ve saatlerce gerçek olana dönmenize izin vermiyor oyunumuz. Sıkı RYO dinamikleri aksiyondaki bazı kusurları kolayca unutturuyor bize ve harika görseller eşliğinde unutulmaz bir oyun tecrübeşi yaşıyor.

Ana oyunu aratmayacak iki leziz DLC'yi de unutuk sanmayın. Hearts of Stone ve Blood and Wine isimli iki paketin de oyun süreleri oldukça uzun ve Wild Hunt'a nefes üstüne nefes katıyor. Oyunun gücünü şöyle özetleye-

mek de mümkün; Netflix'in The Witcher projesi kitapları temel alır ama karaktere baktığımızda oyundaki Geralt'ı görürüz. Bunun sebebi oyunun başrol oyuncusu Henry Cavill'i çok etkilemiş olmasıdır, ister istemez rolünü oyuna göre şekillendirmiştir. CD Projekt, Cyberpunk 2077 ile yaşadığı travmayı atlatabilir mi, finansal bir kriz yaşamadan kurtulur mu, bilemiyoruz ama gözümüz kulağımız henüz duyurulmayan ve belki de hiç duyurulmayacak olan The Witcher 4'te. Umarsızca bir oyuna gömecemiz 200 (150 saat çok naif bir ortalama bu arada) saatimiz varsa, bunu hak eden ilk oyun olacak kendisi. ♦ Hakan Orkan





## THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD [180+ SAAT]

Konsol fikrini halen devam ettirebilen yegane firma Nintendo olsa gerek. Sık takipçisinin hoşuna gidecek noktalara basmayı o kadar iyi biliyor ki yıllardır ayakta kalmasının yegane sebeplerinden biri bu. Zelda serisi nasıl eskimiyor, aklım almıyor. Tam diyorum, unutuldu gitti. Nintendo müthiş bir yapımla çıkageliyor ve asla kendisini tekrar etmiyor. Bu lafım tabii sadece Zelda serisi için değil. Elindeki birçok marka için aynı durum geçerli.

İnsanlara pandemi döneminde Nintendo Switch alırdan iki yapım varmış. Biri bu, diğeri de listenin üst sıralarında göreceğiniz başka bir Nintendo

yapımı. İnsan bir düşünüyor, "Tek bir oyun için Switch alınır mı?" diye. Alınır arkadaşım, alınır. Ne yapılır, edilir Switch alınır ve Breath of the Wild'in o büyülü dünyasına atlanılır. Breath of the Wild, açık dünya konusunu çok iyi anlamış bir oyun. Hiç Zelda serisiyle alakası olmayan oyuncuyu bile alıp kendisine bağımlı hale getirebilecek bir yapısı var. Yahu, oyunun tasarım aşamasında coğrafi şekillerin düzgün yansıtılabilmesi adına topografya alanında uzman kişilerle beraber çalışmışlar. Tamam oyun büyülü, oyun fantastik ama bakan insana cezbedici özellik katması adına

muazzam bir detaycılık kasılmış. Zaten bu ve buna benzer etmenler yüzünden, şu uzakta parlayan şey ne, buradaki plato nereye çıkarıyor, dağın arkasında ne var gibi keşfetmeye yönlendiren bir yapısı var.

Listedeki en eski oyunlardan biri değil ama 2017 yılında çırıp bu kadar büyük başarı yakalamasına rağmen Nintendo, devam oyunu için hiç acele etmiyor. Çünkü biliyor ki insanların Breath of the Wild'a gömebilecekleri daha yüzlerce saatleri var. Hiç da yanlış düşünmüyorum. Yapın sevgili Nintendo, biz arkanızdayız. ♦ Özay Şen

## THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM [200+ SAAT]

Bu oyun bir hastalık, bu oyun bir bağımlılık. Dönem dönem açılıp farklı ırklarla oynanıp bambaşka hissiyatlar yaşatabilecek bir oyun. İçerdeği göz yoran hatalara, hantal grafik motoruna rağmen öylesine dolu bir oyun ki yazdığımız 200 saat, sanki onunla alay edermişçesine kalmış öyle.

Burada siz sevgili okurlara sormak istediğim bir soru var. Kaçınız Skyrim'in ana hikayesini sonuna kadar gelmeyi başardı? Kaçınız final savaşını net olarak hatırlıyor? Pek çoğumuz bu

soruya beklenen cevabı vermeyecektir. Coğumuz görevler arasında savrularak yolunu bulmaya çalışan maceracıları canlandırdık. Whiterun'da evim olsun diye para biriktirmeye kalkıştım yolculüğümda, binsem mi binmesem mi diye düşündüğüm bir tekne beni Raven Rock'a götürmüştü. Sonra bir bakmışım Hermaeus Mora'nın ta kendisiyle anlaşma yapıyorum.

Skyrim oyuncularının buna benzer çok fazla hikayesi olmuştur diye düşünüyorum. Bu ve buna benzer yönlendirmeler sayesinde zaten Skyrim'de harcayabileceğiniz zaman fazlasıyla artıyordu. Üç ek paket içerisinde oynama süresi en kısa olan Dragonborn'da (Hermaeus Mora burada çıkmıyor işte) bile Raven Rock ve çevresini araştırırken yepeniyi bir dijara adım atmış gibi hissediyordunuz. Oyunun bir başka ilgi çekici özelliği ve saatlerin üzerine saatler ekleyen mekanik ise level sistemine farklı bir yaklaşım getirmiş olmalarıdır. Oyunda sınıf seçme manığı

yoktu. Üç ana beceri kolundan puan dağıtırken, çeşit çeşit yetenekleri geliştirmeye odaklıydık. Bir yetenek 100 olduğunda, Legendary klasmanına giriyyordu. Böylece oyunun ortasında bir anda hoop, çift el balta ile dövüşen bir Nord'tan, sağa sola alevler saçan büyüğün Nord'a evrilebiliyorduk. RYO konusunda tanıdığı özgürlüğü yakalayabilen çok az oyun olmuştur. İşte bu yüzünden, gelecek olan yeni Elder Scrolls oyununu da merakla bekliyoruz.

♦ Özay Şen



# ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS [250+ SAAT]

Kaç tane Animal Crossing oyunu var, 63 yaşındayken saymayı bırakım ama her seferinde aynı kaliteyi tutturmak da ancak Nintendo gibi bir firmadan beklenirdi zaten. Dosya konumuza tüm seri girmeyi hak ediyor zaten ancak biz özellikle New Horizons'a bakacağımızda iyice yükseldi artık.

Serinin gedikli karakteri Tom Nook'tan aldığı-

miz paket sonrası issız bir adaya yol alıyoruz. Sıfırdan yarattığımız karakter gibi adaya da şekil vermek, hayat getirmek bizim elimizde. Buraya kadar her şey aynı, değil mi? Haksız değilsiniz, New Horizons serinin temel dinamiklerine yaşıyor hala sırtını. Karakterimizi ve ardından evimizi yaratmak, adaya hayat getirmek, bunu yaparken tarım ve avcılık gibi

işlerle uğraşmak ana görevlerimizin başında geliyor. Nintendo'nun sıhri burada devrede, bir şekilde bu formül inanılmaz çekici ve geçirdiğiniz saatleri anlamıyorsunuz bile. Hiç mi yenilik yok peki New Horizons'da? Elbette var. En önemli yenilik çevrimiçi ve lokal çoklu oyuncu özelliği.

Dodo Airlines ile yeni bir adaya uçarak ekip halinde çalışmanıza, hayatı yön vermenize izin veriyor oyun. Pandemi döneminde New Horizons'ın daha da fazla çığın atmasını sağlayan özellik tam da bu zaten. Daha önce seride görmediğimiz üretim özelliği de oyuna renk katıyor ve sıklimanızı engelliyor. Dükkanlarda satın alacağınız ürünler mi bitti? Hemen toplayıcılığınıza konuşurun ve ardından istediğiniz nesneleri üretin. Cep telefonu uygulaması sayesinde neleri yaparsanız daha çok başarı puanı elde edeceğinizi de görebilirsiniz. Gördüğünüz gibi; dört köşeden sizi sıkıştırıp çaktırmadan hayatına giriyor bu şirin iblis. Serinin özündeki dinamikler ve eklenen yeniliklerle birlikte bir ömür oynayabileceğiniz bir oyuna dönüşüyor Animal Crossing: New Horizons, tek başına Nintendo Switch aldırıacak kadar güçlü bir yapım bu. ♦ **Hakan Orkan**



# MINECRAFT [300+ SAAT]

Bunun geleceğini hissetmeliydiniz. Yüzlerce saat oynanabilen açık dünya konseptili oyunlar denildiğinde Minecraft'in üst sıraları işgal edeceğini; hatta en başta olacağını bilmeliydiniz! Biraz fazla yükseldim ama konu Minecraft olunca yumuşak göbeğini sevdirmek için açan ama sonra sevilince de pati atan kediye dönmüş gibi oldum (Bu nasıl bir benzetme?). Oyunu 1.2 sürümünden beri takip eden biri olarak söyleyebilirim ki oyunluk hayatmda en fazla saatimi harcadığım oyun Minecraft olabilir.

İlk başladığımızda gecemizi, gündüzümüze kattığımız, çoğu önemli buluşmayı kaçırdığım hatta dersleri asmama (Siz yapmayın öyle şeyler, sakın) neden olan oyunların başındadır. Çünkü yapılabilecekler konusunda tanıdığı özgürlüğü başka yerde bulamadım dersem yalan söylememiş olurum. Burada Skyrim, The Witcher 3 gibi oyunların ne denli özgün olduğunu, özgürlük hissiyatını ne kadar coşkulu verdığını söylediğim. Fakat onlar işin Aksiyon-RYO kısmında. Minecraft, açık dünya ile öylesine özdeleşmiş durum-

da ki bazen onun bir hayatı kalma oyunu olduğunu unutuyorum.

Yüzlerce mod, binlerce eklenti ve yüz binlerce oyun serveri arasından seç beğen al. Hiçbir hoşuna gitmiyorsa, kendi serverini kur; topla arkadaşlarını içeriye, günlerce yap-boz kafasında istediğini yap. Birebir kopyalamış şehir mi yaparsın, Minas Tirith mi inşa edersin yoksa Ege'de almak istedigin araziye yapacağı kulübeyi mi inşa edersin, artık orası sana kalmış.

♦ **Özay Sen**



# HALA OYNANIR MI?

KÜRSAT ZAMAN

Kim derdi ki geçen ayki Far Cry 2'den çok daha antika bir oyunda huzuru bulacağım? Yanlış anlamayın, Gothic günümüzde hikayeyi sırayla görmeyi takıntı haline getirmiş rahatsızızlar (Mesela ben) ve eski günleri yad etmek isteyenler dışında kimseye hitap edebilecek durumda değil. Diğer taraftan, negatif yönlerine razi halde bilgisayarın başına oturdugunuzda size gerçekten iyi vakit geçirtiyor.

## GOTHIC

Cıkış Tarihi: Ekim 2001

Yapım: Piranha Bytes

Platform: PC

LEVEL Notu: 75 / Şubat 2002

Bu oyunun başına otururken anılarım hala tazeydi. Hayır, oyunun çıktıgı günlerde Gothic oynama şansım olmamıştı, o sıralarda "konsol köylüsü" olarak takılıyordum ve benim PC çoktan tarihi eser sınıfına girmiştı.

Lakin, 2004 sonunda modern bir bilgisayar topladığında oynadığım ilk oyunlardan birisi oldu Gothic. Keşke o MSN konuşmasının bir fotoğrafını çekip size iletebilseydim ama "nasıl?" diye soran arkadaşına verdiğim cevap tam olarak guydu: "Sanki üç değil de on yanında bir oyun gibi" Buraya Gothic'i yermeye geldim tabii, aksine o günleri hatırlamak için bu oyunu seçmemiştim. Gothic çıktıgı gün de düzgün grafikler ve özgürlük dışında hiçbir teknik üstünlük vadetmiyordu aslında. Bizi başında tutan şey de zaten özgürlük ve merak uyandıran hikayeden başkası değildi.

Myrtana adlı bir ülkede geçiyordu oyunumuz. Nice savaştan, politik çekişmelerden, salgınlarından sonra ülke nihayet barış içinde yaşamın eşiğine gelmişti. Gelmişti diyorum çünkü bizim kral II. Rhotbar, kalıcı barışı sağlamanın yolunun bitmek bilmez ork akinlarını kesmekten geldiğinin farkındaydı, bunu kesinleştirmek adına da Goebbels'in ikinci Dünya Savaşı'nda çaresizlik içinde uyguladığı sisteme geçti: Topyekün Savaş. Hayırlı işler. Şu karar çıktıgı andan itibaren daha çok ore (efsunlu silahların orkları yenmek için tek seçenek olduğunu düşünmüştür), daha çok silah, daha çok kalkan derken koca bir ülkeyi Gulag'a çevirmekte tereddüt etmemiştı. Önce asker olmayıp eli kolu kazma tutabilenler çalışmaya gönderildi, sonra sesi fazla yükselenler, işler daha kötüye gidince de suçu ne olursa

olsun mahkumlar.

Biliyorum "aha işler kontrollen çıkıyor" dediniz şu an ama II.Rhotbar gayet rahat bir kararla on iki büyüğe "mahkumların kaçmasını engelleyecek" bir güç alanı oluşturma görevi verdi. İşler sarpa sarınca da güç alanı sadece ore madenlerini değil, ülkeyi de çevresine alacak şekilde genişledi. Arada mahkumlar isyan etti ve bir iki kritik noktayı ele geçirdikten sonra "bizim olmadığımız masa yok" demeye başladilar, muhatap alındılar. Bir de, düşünün ki bir güç alanı var ve dışarı çıkmamızı engelliyor. Dışarıdan her türlü börtü böceğin, kadim iblislerin, yaratığın girmesi ise serbest. Buyurun buradan yakın. Hikayemiz de "bir hiç kimse" olarak, bize iletilen notu ateş büyülerinden birisine götürmeyi kabul etmemizle başlıyordu.



# AKILDA KALANLAR

## Özgürlük hissi

Gothic'in ilk oyunu kesinlikle teknik bir şaheser değil demişti ama aradığınız şey özgürlükse siz bunu eldeki imkanlar dahilinde sağlamayı başarıyordu. Açık dünya oynanışa sahip olan oyun, daha başlarında size üç kamptan birisine katılma imkanı veriliyor, hikaye bir yerde birleşene kadar seçtiğiniz kamptan aldiğiniz görevleri yapıyordunuz. Görevler muhtesem yaratıcı olmasa da yeterince çeşitliydi, haritanın size hiçbir yardımda bulunmaması da keşif hissini körkläştirdi. (Yalan, her kaybolduğumda küfür etmekten ağzım yamulmuştu)

## İnsanın iktidar hırsı

Gothic bir edebi metin sayılmasa da gayet ilgi çekici bir hikayeye sahipti. Oyunda bir şeyle gördükçe ve geçmişte olanları dinledikçe kendimi II.Rhotbar'ın yerine koyup "ne yapardım?" diye düşündüğümü hatırlıyorum. Gayet aştıktı ki orklarla masaya oturmak olmazdı. Peki, işler mahkumları bile sahaya sürmemi-zin gerekeceği noktaya nasıl gelmişti? Büyü yapıp bir güç alanı yaratmak kötü bir fikir miydi, yoksa sadece bir şeyle mîters gitmişti? Ve tabii, iktidarda kalmak için mahkumlarla anlaşma yapmak zorunda kalan bir kral anarsiyi yenip ülkeye nasıl hakim olacaktı?

**MODLAMADAN OYNAMAYIN**

Gothic'in güncel versiyonu  
1.08k ve son yapılan yama saye-  
sında neredeyse tüm sistemler-



de problemsiz olarak çalışıyor. Diğer taraftan UnPatch 0.8 adında, resmi olmayan bir yama da mevcut ve oyunun bilinen problemleri yanında içeriğine de oldukça keyifli dokunuşlar yapıyor. Ben oyunu 0.8 UnPatch ile bitirdim ve 1.08k üzerinde ilerleme şansım olmadı. Ayrıca kaplamaları daha güzel gözükenlerle değiştirmek istiyorsanız moddb üzerinde çok fazla seçenek var.

## Berbat dövüş mekanikleri

The Witcher 1'in bu köşenin sonraki hedeflerinden birisi olduğunu söylemiş miydim? İşte Gothic'in The Witcher kadar olmasa da ona eşlik edebilecek kadar berbat savaş mekanikleri. Ya, arkadaş, o ne biçim bir dövüş sistemiymi öyle? Bilmeyenler çoktur, anlatayım. Efendim, oyunu açar açmaz ilk fark ettiğiniz şey fare tuşlarına bastığınızda silahınızın hiçbir tepki vermediği olacak. Sonra tuşlara basacaksınız ve iyi, yine bir hareket yok. Yapmanız gereken yönlendirme tuşları ve fare tuşlarına düşman yönünde- aynı anda basmak. Yani ileri doğru bir hamle yaparmış gibi salliyorsunuz silahı, aynısını geriye doğru yaptığınızda da kendinizi gelen saldırıldan koruyorsunuz. Tövbeler tövbesi. Oyunun başına oturup iki saat içinde kalkarsanız sebebi muhtemelen budur.

3 kamp, 1.5 hikaye

Oyunun başında size üç kamptan birisine katılma şansı verildiğinden bahsetmistiim. Bunlardan Old Camp yolumuzun ilk düştüğü, işlerin terse gitmesinden sonraki dönemin nasıl bir şey olduğunu en iyi anlayabileceğiniz kamp. Disiplin var, canınızın istediği yere girip istediğiniz kişiyle konuşamazsınız. New Camp ise hala eski Myrtana'yı özleyen özgürlükü bireylerin takıldığı yer. Küçük esnaf yoğunlukta, ortam daha #raad. Son kampımız ise The Sect Camp. Oyunda adını çok duyacağınız Sleeper'in yoldaşları olur kendileri. Swampweed denen keyif verici maddeye fena tutuk olduklarından ortam çok ayrı baska.

**SONUC**

Gothic kötü yaşlanmış bir oyun olabilir ancak hikayesi ve sunduğu özgürlük sayesinde hala size verebileceği bir şeyler var. Türü seviyorsanız ve boş vaktiniz varsa, Gothic Remake öncesi bitirmek isteyebilirsiniz.

Hikave: 4/5

Teknik: 2/5

Oynanabilirlik: 3/5

2021 PUANI: 55

# ERKEN ERİŞİMDEN BİR TÜRLÜ ÇIKAMAYANLAR



**O**yun dünyası her ne kadar piyasa ya çıkmış yüzlerce efsane yapılm olsa da diğer bir taraftan da zaman içerisinde karşımıza çıkan felaketler vardır. Duke Nukem'in yeni oyununun bekleniği 2000'ler ve oyun piyasaya çıktığında yaşanan hırsızlığı sanıyorum hiçbir oyuncu unutmayacaktır. Tabii felaketlerin sonucu olarak kimi firmalar yitip giderken, kimi firmalar da küllerinden yeniden doğar. Oyun tarihine bakıldığında bu konuya verilebilecek birçok örnek bulmak mümkündür. Fakat gelişen ve değişen zaman ile birlikte, hem oyun üretimi hem de tüketiminde muazzam değişiklikler yaşandı.

Özellikle C# ve Unity oyun motorunun birlikteği sonucunda, oyun tasarım ve geliştirme süreleri bir hayli hızlandı gibi, küçük bütçeli, kendi kendisine yetebilen Indie oyunlar ortaya çıktı. Oyun dağıtımları fizikten dijitalde geçti ve tek bir

"tık" ile elimizdeki oyunu tüm dünya ile paylaşabilir hale geldik. Pek tabii her ne kadar başlangıçta bu "muazzam" bir gelişme gibi gözüke de geçen yıllarda içerisinde bir anlamda kontrolden çıkmış, takibi neredeyse imkansız hale gelmiş bir "oyun çöplüğü" yarattı. Tüketim kültürünün belki de en hızlı ve en acımasız noktasına gelmiş olan oyun sektörü özellikle bir dönemler sadece başına özel şekilde sunulan "erken erişimin" artık herkes tarafından tüketilebilmesine imkan sundu.

Kimileri bilerek bu durumu su istimal ederken, kimileri de birçok farklı sıkıntılı yüzünden bir türlü piyasaya çıkamadı. Ben de sizler için uzun süredir yapım aşamasında olmasına rağmen bir türlü piyasaya çıkamamış, önemli olduğunu düşündüğüm oyunları bir araya getirdim. Gelin bakın, çıktı çıkıyor vaatleri ile halen beklediğimiz oyunlar hangileri ve ne durumdalar?



Yapım Battlestate Games Dağıtım Battlestate Games Tür FPS Platform PC  
Web [www.escapefromtarkov.com](http://www.escapefromtarkov.com) Çıkış Tarihi Bilinmiyor



## ESCAPE FROM TARKOV (2017)

İlk oyunumuz özellikle FPS severlerin uzun yıllardır beklediği, Escape from Tarkov. Oyunumuz 4 Ağustos 2016 yılında kapalı alfa testi ile yoluma başlamış olsa da esasen Haziran 2017 yılında kapalı Beta sürecine girdi. Oyun temelde olabildiğince "gerçekçi" ve zorlayıcı bir savaş simülasyonu olacağı iddia edilir şekilde pazarlandı. İçerisinde online PMC raid, Scav Raid ve offline antreman modu bulunan yapımımda, özellikle Raid'ler esnasında tek başımıza ya da bir grup ile oyunu deneyim etme opsyonu bulunuyor. Raid'ler esnasında ölen oyuncuların sahip oldukları tüm teçhizatlarını kaybettiği

yapımda ancak cesedimiz başka oyuncular tarafından yağmalanmadığı taktirde (ve sigortalısa) eşyalarına yeniden ulaşmaları mümkün. Raid'lerse 14 oyuncunun bir arada bulunduğu ve 15 ile 45 dakika arasında süren maceralar. Özellikle ARMA serisini bilenlerin kısa sürede alışabileceği bir yapı üzerine kurulan oyunda, silahlar birçok manada modifiye edilebiliyor. İlginç olansa oyuncuların elde ettikleri eşyaları NPC ve gerçek oyuncular ile takas edebilmeleri ki Escape from Tarkov'un bugüne kadar beta-dan çıkışmasındaki en büyük sebeplerden birisi de işte bu mekanik. Birçok defa hacklenen

oyun, aynı zamanda gerçek para ile alım satım yapan oyuncular yüzünden birçok hukuki sorun ile karşılaştı. Kulağa kisa sürede çözülebilecek bir sorunmuş gibi gelse de bu olayın etkileri sürüyor. Her ne kadar an itibarıyla binlerce oyuncusuna olsa da maçların kurulmasının 5-7dk'yi bulması sıkıntıların başında yer alıyor. Oyunun son yayımlanan videolarına göre kendisini büyük ölçüde geliştirmiş gibi görünse de aksiyon sahneleri yerine sadece şehirde ufak bir gezinti görmek beni biraz korkutmadı değil (Korkma, oyun çok gelişti – Kürsat)... Bakalım bu sene piyasaya çıkabilecek mi? ♦

## STAR CITIZEN (2015)

Sınıyorum adını gördüğünüz anda ufak bir güleme tutuyordur değil mi? Gerçekten de çıktı çıkacak diye diye öldük geberdik arkadaş... Tabii bir firma kalkıp da size "Uzayda alışveriş yapabilecek, savaş simülasyonuna sahip multiplayer bir oyun yapacağız" deyince, insanda ister istemez bir hareketlenme oluyor. Özellikle 2003 yılında üretilen Freelancer isimli oyunu bilenlerde fazladan bir oynama olduğunu da unutmamak lazım... Efendim oyunumuz 2012 yılında muazzam bir Kickstarter süreci geçirdi ve 2 milyon dolardan fazla destek aldı. Aradan geçen süre içerisinde birçok destekçi paralarını geri almak istediler zira oyunun çıkış tarihine dair hiçbir bilgi verilmiyordu. Nihayet bu gidişata bir dur demek isteyen Cloud Imperium Games, 2013 yılında oyunu modüller halinde piyasaya çıkarma kararı verdi.

Bugüne kadar üretilen en kapsamlı ve son modül ise 2015 yılında erken erişimde oyunu satın alanların beğenisine sunulan "Persistent Universe" oldu. İşin ilginç yanı, üretici firma Kickstarter projesi ile yetinmemiş, geçen süre içerisinde oyun içi ürün satışı yaparak kendisini fonlamaya devam etti ve bu bağlamda topladığı 300 milyon dolardan fazla bütçe ile en çok destek gören oyun olma özelliğine sahip. Pek tabii bu meblağ da birçok hukuki sorunu birlikte getirmiş olsa da Mart ayında aldığı 63.25 milyon dolarlık harici dış destek, oyunun bir şekilde "ÇOK sevildiğini" gösteriyor. An itibarıyle dört farklı oyun moduna sahip olan Star Citizen, Uzay Simülasyonu, FPS ve MMO mekaniklerini bir arada bulunduran, kendisine ait kocaman bir dünyada, dünya içinde bulunan farklı hikayelere sahip bir oyun. ♦



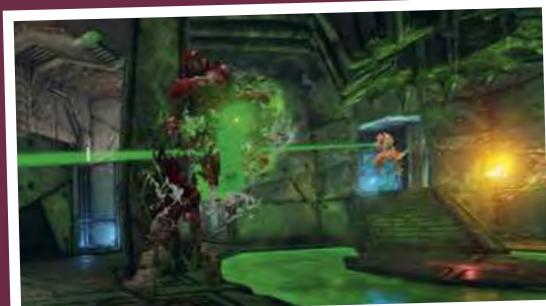
Yapım Cloud Imperium Games Dağıtım Cloud Imperium Games  
Tür FPS, MMO Platform PC Web [robertsspaceindustries.com](http://robertsspaceindustries.com)  
Çıkış Tarihi Bilinmiyor

# QUAKE CHAMPIONS (2017)

**G**elegim benim gibi eski toprak oyun severlerin dönüp dolaşıp geldiği yere... Quake! Bildiğiniz üzere oyun dünyasında Doom ve Quake'in yapımcısı id Software'in yeri bambaşkadir. 90'lı yillardan bu zamana kadar halen ötesine geçemediğimiz bir oyun türü (FPS) geliştirmelerinin yanı sıra aynı zamanda üretikleri modlar, bugününe Battle Royale türü başta olmak üzere halen birçok başlığın kullandığı yapılar halindedir. Quake serisi ise özellikle üçüncü oyunu olan Quake III Arena ile kendisinden bir hayli bahsetirmiştir. Hızlı oyun yapısı, farklı silahlar, toplanabilir eşyalar ve bir yandan oyunu oynarken bir yandan ne zaman nerede hangi eşyaların yeniden çıkacağı hesaplamak zorunda kaldığımız bu muazzam oyun, zaman içerisinde kabulului gitti. Fakat 2017 yılında benim de cumbur-

lop daldığım muazzam bir erken erişim ile kendisini gösteren Quake Champions, bir türlü aradığını bulamadı. Bulamadı derken bir türlü piyasaya tam anlayıla çıkamadı! Uzun süredir erken erişimde bulunan yapı, içerisinde birçok farklı karakteri barındırıyor ve Quake III Arena gibi çok hızlı bir oyun modeli sunuyor. Bilindiği kadar ile oyun free to play deneyim de sunacak ama isteyen oyuncular para vererek farklı bir oyun deneyimi yaşayabilecekler. Yapılan son açıklamalara göre oyuna free to play deneme sürecinde kayıt olan herkes, piyasaya çıktıktan sonra da ücretsiz şekilde deneyim etmeye devam edebilecek. Ayrıca loot box ve battle pass gibi artık görmeye alıştığımız başlıklar da oyuna kendisine yer bulacak. FAKAT NE ZAMAN? İşte onu halen bilmiyoruz! ♦

Yapım id Software Dağıtım Bethesda Softworks Tür FPS Platform PC  
Web quake.bethesda.net Çıkış Tarihi Bilinmiyor



# DARK AND LIGHT (2017)

**B**u ismi görünce insan ister istemez 2006 yılında üretilen oyunu hatırlıyor. Aslında bazlarımız da pek hatırlamıyor zira hatırlamasına yetecek kadar süre aktif kalamadı... 2006 yılında sessiz sedasız piyasaya çıkan oyun, kısa süre içerisinde karşılaştığı hukuki sorunlar sonucunda, 2008 yılı itibarıyle sunucularını kapatmıştır. Belki de oyun endüstrisinin kendi başına usulca başlayıp biten en ilginç hikayelerinden birisi de bu iki yıllık macera olabilir. Nitekim oyunun haklarını satın alan Snail Games, geçen zamanı iyi

değerlendirip bir MMO proje üzerinde çalıştı ve bu oyun da 2017 yılında, yine aynı isimle, Dark and Light olarak karşımıza çıktı. Çıktı ama 2017 yılında girdiği erken erişimden bir türlü çıkmadı! Her ne kadar ilk oyunu büyük bir hırsız olsa da MMO versiyonla birlikte birçok yenilik de halihazırda kendisini gösteriyor. Oyun içerisinde bolca etkinlik mevcut. Görevler ve karakter gelişimi ise herhangi bir MMO deneyim ettiyseniz kısa sürede alıṣacağınız tarz ve zenginlikte. Fakat halen özel sunucu ve sunucular arası PvP gibi des-

tekleri bulunmuyor. Diğer taraftan, yaratılan dünya ve karşımıza çıkan birimler gerçekten de oyuncuya kısa sürede kendisine çekecek tarzda. Erken erişim dramasındaysa özellikle uzun süren yükleme ekranları, oyun içerisindeki glitch ve buglar büyük hırsız yaratıyor. En büyük sorunsa efendi efendi oyunumuzu oynarken bir anda sunucudan atılmak... Yani oyun ne zaman çıkacak bilmiyorum ama final sürümü için yapılması gereken çok şey var en sevdiğim okur insan... Yani çok da şaapmamak lazım. ♦



Yapım Snail Games USA Dağıtım Snail Games USA Tür MMORPG Platform PC  
Web www.playdnl.com Çıkış Tarihi Bilinmiyor





Yapım Black Eye Games Dağıtım Black Eye Games Tür MMORPG Platform PC  
Web [www.gloriavictisgame.com](http://www.gloriavictisgame.com) Çıkış Tarihi Bilinmiyor



## GLORIA VICTIS (2016)

**V**e karşınızda, açık dünya MMORPG temasını -kuvvetle muhtemel- en iyi verebilecek olan oyun! Gloria Victis! Efendiler, bu oyun bugüne kadar vadedilen o ucuz bucaksız, sonu gelmeyen online oyun deneyiminin ta kendisi! İçerisinde ateş toplarının atılmadığı, tamamen orta çağ teması ve belki de biraz daha orta çağ mitolojisi ile harmanlanmış ve 2016 yılından beri erken erişimde olan bir oyun! Her yıl dönem dönem bakıp "E ÇIK ARTIKI!" dediğim nadir yapımlardan olan Gloria Victis, gerçekten de benzersiz bir özgürlük temasına sahip. Öncelikle bu oyunda yapılabilecekler, orta çağ dünyasında gerçekten yapılmış olanlara bir hayli

benziyor. (Bu da böyle bir cümle!) Toplamda dört farklı dönemi ele alan bir hikaye anlatısı var. Oyuncular hangi tarafta var olacağını en başta seçiyor. Savaşlar tipki Mount & Blade'de olduğu gibi hedefe odaklanmadan, silahın ve karakterin gücü doğrultusunda gerçekleşiyor. Hatta oyunu ilk gördüğünüzde M&B'ye bir hayli benzeteceksiniz. Craft sistemi başlı başına bir olay. Özellikle ahşap işçiliği ile yapılabilecek envaçeşit ürün bulunuyor. Tabii biz ilerledikçe yeni tarifler bulmak isten bile değil. Birçok MMO'da olduğu gibi lonca sistemi üzerinde yükselen yapımda, yüzlerce kişi tek bir bayrak altında oradan oraya saldıracaktır. Her an açık olan PvP opsiyonu

sayesinde sürekli diken üstünde yaşamak bir hayatı zor fakat kendisine güvenen oyuncular için birçok bölüm sonu canavarının olduğu maceralar da söz konusu. Her ne kadar içerisinde bir çok ilginç detay barındırsa da halen açık dünya konsepti için geliştirilen denizcilik ve deniz savaşları oyuna dahil edilemedi. At üzerinde savaş mekanığından de hala eser yok. Orta Çağ temasının olmazsa olmazı Mancınlar da henüz oyuna dahil olmuş değil. Tabii en önemli bitmeyen, bitemeyen Glich ve bugların varlığı... Eğer MMORPG ve açık dünya konsepti peşindeyseniz, Gloria Victis çıkış tarihi beklemeye etkinliklerimize siz de katılabilirsiniz! ♦

## BEAMNG.DRIVE (2015)

**A**çık dünya yarış oyunu olur mu demeyin! Forza Horizon bunu zaten başardı bildiğiniz gibi. BeamNG.drive da neredeyse oluyor! Yani pişti pişecek! Bugüne kadar bazı yarış oyunları gerçekçi hasar alma mekaniklerini umutsuzca denedi ama pek başarılı olamadılar. Nitekim bundan uzun süre önce, ta 2015 yılında erken erişime giren BeamNG.drive konu hakkında muazzam bir iş çıkarmak için önemli bir adım attı. Soft-body physic denilen, objeler üzerindeki deformasyonu belki de en iyi şekilde veren yapı üzerine kurulu olan oyun, "gerçeklik" hissi konusunda gerçekten de iyi bir iş çıkarıyor diyebiliriz. Rigs of Rods isimli oyunun geliştiricilerinin bir araya gelerek oluşturdukları oyunumuzda, time trial ve senaryoya bağlı campaignler bulunmakta. Hemen her türlü obje ile arabalarımızı geliştirebiliyor olmamız ve diğer araçlarla bir anlamda savasıyor olmamız da BeamNG.drive'in bir diğer ilginç yanı. An itibarıyle oyunda kocaman bir

dünya ve kullanılabilecek onlarca farklı araç bulunuyor. Fizik motorunun ne kadar detaylı olduğunu görmek içinse kesinlikle birkaç video izlemenizi tavsiye ediyorum. Yani araçların süspansiyon sistemlerinden ateşleme mekaniklerine kadar giden o kadar farklı detay var ki buradan yazarak anlatmam yeterli olmayacağındır. 2018 yılında Tycoon oyunu Automation'un yaratıcıları ile ortak oldukları açıklayan BeamNG ekibi, son altı yıldır bizi şaşırtmayı sürdürüyor. Oyunun neden halen tam sürümde geçmediği hakkında net bir bilgi olmadığı gibi, üretici firma halinden memnun gibi gözükyor. Her ne kadar bazı buglar söz konusu olsa da sanki isteseler oyunu çıkartırlmış da çok da sorumluluk almamış istemiyorlar gibi bir hava sezdim. Bakalım sonuç ne olacak... ♦



Yapım BeamNG Dağıtım BeamNG Tür Yarış Platform PC Web [www.beamng.com](http://www.beamng.com) Çıkış Tarihi Bilinmiyor



**Yapım The Fun Pimps Dağıtım The Fun Pimps Tür Hayatta Kalma Platform PC, PS4, XONE Web 7daystodie.com Çıkış Tarihi PC (Bilinmiyor), PS4, XONE (Çıktı)**



## 7 DAYS TO DIE (2013)

Bence bu oyunu unuttular! Konsolda çoktan çıkışını yapan bu oyunun PC sürümü için birisinin "Tam süreme geç" tuşuna basması lazımdı. Gereken zamanda basılmadı, sonra da foyaları ortaya çıkmasın diye sanki halen erken erişimdemiş gibi yapıyorlar... Yahu 2013 yılında erken erişime giren oyun 2021 yılında nasıl çıkmaz? İşin ilginç yanı, erken erişime girdiği andan itibaren muazzam yorumlar alıyor olması. İlk olarak Alpha 1.0 ile karşımıza çıkan yapım, en son 27 Haziran 2020 tarihinde Alpha 19 ile kendisini gösterdi. Son gelen

güncellemede de oyuna yeni yağmalama sistemi, yeni silahlar, araç gereçler, tamamen yenilenen critical hit sistemi ve zombiler için baştan aşağı yenilenen kaplamalar getirildi. Yani düşünün, resmen oyunun birçok noktası güncellendi! Özellikle Telltale Games'in batması ile bir anda ne olduğunu şaşırıp yapımcı ekip, kısa süre içerisinde konsol için yayım haklarını alıp, PS4 ve Xbox One için resmi çıkışlarını yapabildi. Fakat konsol versiyonu için yapılan yorumlar gerçekten de can sıkıcı oldu. Bu sebepten gözler yine PC tarafına döndü. An

itibarıyle oyunun resmi çıkış için bir engel olup olmadığını bilmiyoruz ama son gelen güncellemeler ile bir tuşa basılısa piyasaya çıkabilecek kadar tamamlanmış durumda. Özellikle Zombi teması ve hayatı kalma mekanikleri üzerine inşa edilmiş bir yapım arıyorsanız, an itibarıyle TL olarak da çok iyi bir fiyatla sahip olan 7 Days to Die'a baktadan geçmeyin derim. Hele bir de oynayacak başka arkadaşlarınız varsa, değmeyin keyfiniz! Erken erişim yazıyor ama birkaç optimizasyon sorunu haricinde her şey tıknırda. ♦

## MY SUMMER CAR (2016)

Bir diğer araç temalı oyunumuz da My Summer Car. Kendisi 2016 yılından beri erken erişimde ve yapımcının o yıl yazdığı notta "Oyunun büyük kısmı tamamlandı. Bir yıl içerisinde kalan detayları halledip tam süreme dönüseceğiz." yazıyordu... Bir yıl demiş! Abi 2021 oldu! Ne yaşıyorlar acaba? Neyse efendim My Summer Car da garip bir şekilde Open World türünde. Farkındaysanız, Open World içine giren girdiği ile kalıyor. Bu arada tam süreme çıkan Open World oyunlarından da kaç tanesi gerçekten oynanabilir halde onu da tartışmak lazım... Efendim Finli ekip Amistech Games tarafından geliştirilen oyunda, uzun süre sadece iki kişi ter döktü. 1995 yılında geçen yapımda, ailemiz tatildeyken bize bırakılan aracı, garajımızda bulunan parçaları kullanarak tamir etmeye çalışıyoruz. İşte tam da bu noktada, oyunun ne kadar detaylı olduğunu görmeye başlıyoruz. Araclar üzerinde yapılabilecek envaiçeşit modifikasyon

bulunuyor. Esas önemli olan noktaya, çoğu zaman araçları sıfırdan adım adım kurmamızın gerekliliği. Yani sadece oyun oynamanın ötesinde bir mühendislik deneyimi de sunan My Summer Car, aynı zamanda hayatı kalma temalı oyunlarda bulunan açlık, susuzluk ve yorgunluk gibi mekanikleri de beraberinde getiriyor. Bunların haricinde bir de alışık olmadığımız, tuvalete çıkma, stres atma ve temizlik gibi oyuna birçok anlama "renk" katan mekanikler söz konusu. Oyunun büyük bir kısmı düşük ya da orta kesim insanların barındığı bir topluluk dünyasında geçiyor ve garip bir şekilde içkili araba kullanmak serbest... Yapılan son açıklamaya göre 2021 yılının ilk aylarında piyasada olacaktı ama Nisan oldu, halen kendisine kavuşmadık. ♦

**Yapım Amistech Games Dağıtım Amistech Games  
Tür Simülasyon, Hayatta Kalma Platform PC  
Web [www.amistech.com](http://www.amistech.com) Çıkış Tarihi 2021**



# THE ISLE (2015)

Gecmişte kalanlar listemize bir tane daha Open World oyun eklemeye hazır mıyız? O zaman, karşınızdaaaaaaa The Isle! Evet, 2015 yılından beri erken erişimde olan oyun, halen gelişmekte. Fakat şaka bir yana, bu oyun gerçekten de gözle görülür şekilde değişimeye ve gelişmeye devam ediyor. Pek çok tamamlanamamış oyun gibi, The Isle'da da açık dünya ve "farklı" olma çabasının zirvede olduğunu görüyoruz. Bu oyunda seçeceğimiz bir dinozoru kontrol ediyoruz. Tamamen hayatı kalma mekanikleri üzerinde yükselen oyunda, ilk olarak ufak bir dinozor olarak işe başlıyoruz. Hedefimiz, bir yandan hızla gelişirken bir yandan da ölmemek! Ölmemek dediğim de yani şu haritadaki diğer oyunculara yem olmamak! Oyunun başında hayatı kalabilsek, artık yu-

vamızı kurmaya hazırız ve bir sonraki adımda neslimizin devamı için uğraşırız olacağız. Tabii gerginliği daha aza indirmek ve başka oyunculara yem olmamak için de sadece Sandbox modunu deneyim etmek mümkün. Henüz oyunda bulunmasa da tam sürümde oyuna eklenecek özellikler arasındaysa deniz ve havada bulunan dinozorlar, bazı dinozorların daha evrilmiş halleri, daha gerçekçi bir dinozor yapay zekası, farklı ve değişkenlik gösterebilen görevler, bolca yerelleştirmenin yanı sıra Steam başarımları ve Steam Workshop mod desteği yer alıyor. Piyasadaki "Esas Dinozor oyunu" olmak için çabalayan The Isle, öyle görünüyor ki piyasaya çıktığında bizi şaşırtmayı başaracak. ♦



Yapım Afterthought LLC Dağıtım Afterthought LLC Tür Aksiyon Platform PC Web [findtheisle.com](http://findtheisle.com) Çıkış Tarihi Bilinmiyor

# PROJECT ZOMBOID (2013)

Bu oyunun da Open World olduğuna şaşırmadınız değil mi? Yani şaşırıysanız ben de size şaşıracağım! Arkadaşlar Open World zor iş. Bakın kaç oyundan bahsettik, çoğu Open World. Evet, iyi fikir ama çok para lazım ya! Fakat merak etmeyin, 2013 yılında yola çıkan Project Zomboid, geride kalan yıllar içerisinde Steam komünitesi tarafından acayıp destek gördü. Hatta kendi çapında halen erken esim aşamasında olup da bu kadar güncellenen ender isimlerden birisi. Bir kere her hafta yayınlanan "Thursdoids" isimli bilgilendirme notları ile oyuncuları ile düzenli olarak iletişim halinde

kalabilen bir yapımcıdan bahsediyoruz. Ayrıca oyunun erken erişim aşamasında bile birçok farklı detay bulunuyor. Misal, dört kişi split screen yapabiliyoruz. Persistent player mekanikleri tam anlamıyla çalışıyor. Araçların fizik motorları gayet tıknırda ve üretilen onlarca farklı eşya bulunuyor. Oyun içerisinde yaptıklarımıza göre gelişen yetenek sistemimiz de bir harika. Zombilerin yürüyen ya da koşan model olmasını kendimiz ayarlayabiliyoruz ki bu da oyunaambaşa bir tat katıyor... İzometrik kamera açısından deneyim edilen oyunda gerçekten de yapılabilecek birçok şey olmasına rağmen,

diğer isimlerde de olduğu gibi can sıkıcı bazı buglarla karşılaşmak işten bile değil. Ayrıca halen vahşi yaşam oyuna entegre edilmemiş durumda. Yani ormanlar öylesine yeşillikler olarak duruyor. Anlatının ilerlemesi için de bazı NPC'ler gerekiyor ki zaten yapımcı ekip bu işin peşinde. Hedeflerinden bir tanesi oyuna NPC'ler ekleyerek ana gidişatı şekillendirmek. Oyunu ilk gördüğünüzde yeterince çekici gelmeyebilir ama Project Zomboid'in oyuncuya kendisine bağlayanambaşa bir yapısı bulunuyor. Mekaniklere bir kere alıştıktan sonra devasa haritada oradan oraya koşarak bazeen av, bazen de avcı olacaksınız. Halen erken erişimde ama inanıyorum ki birkaç yıl içerisinde tamamlanacaktır. ♦

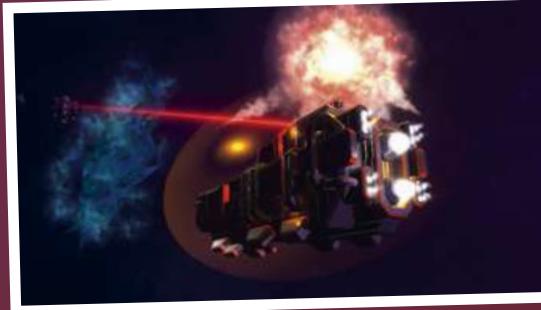
Yapım The Indie Stone Dağıtım The Indie Stone Tür Hayatta Kalma Platform PC Web [projectzomboid.com](http://projectzomboid.com) Çıkış Tarihi Bilinmiyor



# PULSAR: LOST COLONY (2015)

**2**015 yılında kendisini gösterdiğinden beri en çok heyecanlandırmış yapımlardan birisi de Pulsar: Lost Colony'dır. Devasa uzaya araştırma yapmaya odaklı bu oyun, esasen 2013 yılında Steam Greenlight ile kendisini göstermişti. Akabinde gerçekleşen Kickstarter kampanyası ile de hatırı sayılır miktarda para toplayan yapı, 2014 yılında da Alpha olarak kullanıcılarla ulaştı. An itibarıyle beş kişisinin Co-Op Online ya da LAN oyun deneyimine izin veren yapımda, dileyenler yapay zekanın olduğu tek kişilik bir oyun da oynayabiliyor. Toplamda dört farklı

fraksiyon ve beş farklı sınıf söz konusu. Oyunda ki esas amacımızsa, bir yandan görev yaparken bir yandan da galaksiyi keşfetmek... Kapitan, Pilot, Bilim İnsanı ve Silah Uzmanı olarak karşımıza çıkan dört farklı sınıfın da oyuna farklı etkileri bulunuyor. Hatta birisi olmadan ilerlemek pek mümkün değil. Yapımcıların söylediklerine göre oyun bir süre daha tam sürüm olamayacak zira halen bazı bug sorunları bulunuyor. En büyük korkumsa şimdiden "eski" gözükmeye başlayan kullanıcı arabirimini ve grafikleri. Umuyorum kısa sürede aramızda katılabilir. ♦



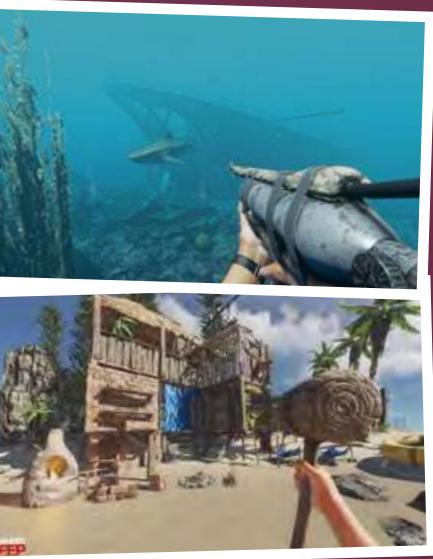
**Yapım** Leafy Games **Dağıtım** Leafy Games **Tür** Macera Platform PC Web [www.pulsarthegame.com](http://www.pulsarthegame.com) **Çıkış Tarihi** Bilinmiyor

# STRANDED DEEP (2015)

**Ü**çak kazasından kurtulmuşsunuz ama düşüğünüz yer Pasifik Okyanusu. Etrafınızda köpek balıkları başta olmak üzere sizi yok etmek için gezinen birçok arkadaş var. Tabii hayatı kalmazın için gereken diğer başlıklardan bahsetmiyorum bile... 2015 yılında ilk defa göz göre geldiğimiz Stranded Deep, sadece yeme içme değil, zehirlenme ve kemiklerimizin kırılmasına kadar giden birçok sıkıntıyı beraberinde getiriyor. Hayatta kalmak zor ama imkansız değil. Özellikle dinamik hava olayları sayesinde okyanusta tek başına olma hissiyatını en üst seviyede hissetirmeyi planlayan yapımda, tropik okyanusun nimetlerinden yararlanarak hayatı kalmaya

çalışıyoruz. Pek tabii birçok hayatı kalma oyununda olduğu gibi eşya üretebiliyor, farklı binalar inşa edebiliyoruz. Oyunun en büyük iddiası ise açık denizde karımıza çıkacak hiçbir adanın birbirine benzemeyecek oluşu. An itibarıyle 2021 yılı Nisan'ında piyasaya çıkması beklenen yapımin son rötuşları arasında, daha fazla vahşi yaşam, adaların içeriği çeşitlilik, oyunun bir anlamda bitmesine sağlayacak ana senaryo ve performans optimizasyonları yer alıyor. ♦

**Yapım** Beam Team Games **Dağıtım** Beam Team Pty Ltd **Tür** Hayatta Kalma Platform PC Web [www.beamteamgames.com](http://www.beamteamgames.com) **Çıkış Tarihi** Nisan 2021



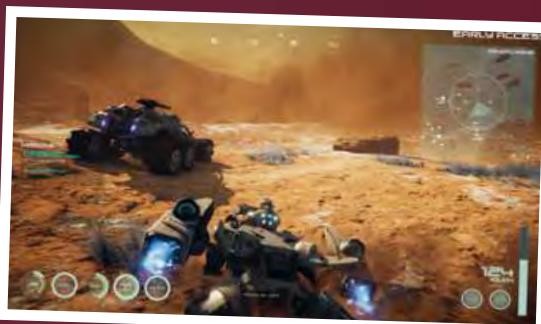
# OSIRIS: NEW DAWN (2016)

**T**ahminleri alalım? Osiris: New Dawn sizce Open World mü? Evetttttttttttt? BAM! Tabii ki Open World! Fakat dosya konumuzu buraya kadar okuyanlar için şunu belirtmeliyim ki üretici olarak Open World konusunda açık ara en "iddialı" olan yapımda da bu. Yani diğerlerinden daha iyi olduğu için değil de üretici öyle

dediği için diyorum... Efendim 2078 yılında geçen, açık dünya konseptli bir yapımla karşı karşıyayız. Uzay gemimize atlayıp devasa galakside gezinerek, farklı gezegenleri ziyaret edebiliyor, buradaki "farklı" yaşam ile etkileşime geçebiliyoruz. Oyunumuzda hem tek kişilik hem de multiplayer opsiyonlar bulunuyor. Yüksek kalibre grafiklerin kullanılacağı (En azından 2016'da öyledi kabul ediyorum.) yapımda, başta ışıklandırma olmak üzere animasyonlar hakkında epeyce çalışılmış. Bir manada "Marslı" filmindeki gibi farklı gezegenlerde hayatı kalmak için topladığımız kaynaklar ile birçok bina yapabileceğiz ki aralarında en çok da beslenmemize yardımcı olacak binalar iş yapacak gibi duruyor. Oyunun en büyük albenilerinden birisi de diğer oyuncularla birlikte bir koloni inşetmek. Çıkış tarihi için "Bitince çıkar" tarzı bir

yaklaşımı olan yapımcı ekip, Mart ayında PC Gamer tarafından açıklanan bir bilgiye göre, oyuncuların talep ettiği içeriğin %85'inin halen oyuna dahil edilmediğini söylüyor. ♦

**Yapım** Fenix Fire Entertainment **Dağıtım** Fenix Fire Entertainment **Tür** MMO Platform PC Web [www.osirisnewdawn.com](http://www.osirisnewdawn.com) **Çıkış Tarihi** Bilinmiyor



# GRAV (2015)

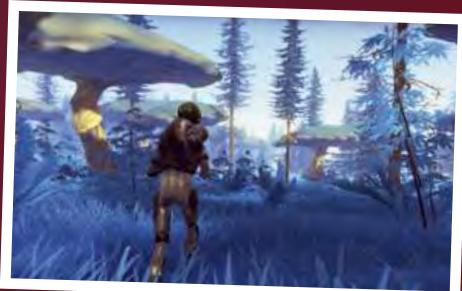
Bir manada Osiris'e benzeyen bir yapımdı diyebiliriz. TPS kamera açısının kullanılıldığı, açık dünya konseptine sırtını dayayan ve farklı gezegenleri ziyaret edebildiğimiz GRAV, 2015 yılında beri erken erişimed. Oyunun en iddialı olduğu nokta, bitmeyen dünyalara sahip olması. Fakat önceki oyulara da baktığınızda, benzeri bir iddianın hemen herkes tarafından ortaya atıldığını görüyoruz. Yakın ve menzilli savaşın bir arada olduğu oyunda, savaşların birazcık zorlayıcı olduğunu söylemem gerekiyor. PvP ise her an farklı bir oyuncu ile karşılaşır, planlanmamış bir savaşa girmenizi sağlıyor. Bina inşa etme mekanığı açısından benzerlerinden birazcık farklılık gösteren GRAV'da, kısa sürede ufak binalar inşa edebildiğimiz gibi, gerektiğinde daha geniş çaplı yerler inşa etmemiz de

mömkün. Daldığımız her gezegende sadece farklı yaşamlar değil, farklı görevlerin de bizleri beklediği bilinen detaylar arasında yer alıyor. Her ne kadar yapımcı ekip komüniteden gelecek olumlu yorumlar sonucunda oyunu bitireceğini beyan etmiş olsa da öyle görünüyor ki insanlar bu oyundan birazcık bıkmış durumda. Hatta birçok yorumda, geliştiricinin oyundan umidini kestiği konuşuyor. Anlayacağınız "Erken Erişimden Çıkamayanlar" listemize giren ve sanki hiçbir zaman piyasaya tam teşekkül çıkamayacak tek oyun GRAV gibi duruyor. Umuyorum ben yanılıyorumdur... ♦

Yapım BitMonster, Inc. Dağıtım BitMonster, Inc.

Tür Hayatta Kalma Platform PC

Web [bitmonstergames.com](http://bitmonstergames.com) Çıkış Tarihi Bilinmiyor



# INTERSTELLAR MARINES (2013)

Evet, geldik bir diğer "Bu oyun erken erişime Çıktığında İstanbul Bizans toprağıydı" kadar eski bir geçmişte kendisini göstermiş Marines isimli oyuna. Zero Point isimli Indie oyun geliştirici ekip tarafından geliştirilen Interstellar Marines, temelde bilim kurgu ve FPS'nin bir araya geldiği, kendince farklı bir oyun diyebiliriz. Taktik savaş ve simülasyon türlerinin tek potada eritmeye çalışıldığı yapının, bolca Aliens, Starship Troopers gibi filmlerden ve Half-Life, Rainbow Six Siege ve Deus Ex gibi efsane oyunlardan etkilendiğini söyleyebiliriz. Yapımcı ekibin amacısı bilim kurgu

teması ile rol yapma oyun temasını bir araya getirmek. Tüm bunları yaparken de olabildiğince gerçekçi bir askeri deneyim sunmak. An itibarıyle hala Alfa aşamasında olan yapımda, dört farklı zorluk seviyesi, beş farklı görev modeli, dokuz multiplayer harita, üç PvP oyun modu gibi kullanıcıyı kendisine çekebilecek birtakım özellikler mevcut. Nitekim oyun 2013 yılından beri Alfa aşamasında ve son yillardaki güncellemelere baktığımızda bir anlamda terk edilmiş durumda diyebilirim. Zaman ne getirir bilemem ama Interstellar Marines için çok da umitli olmamakta fayda var gibi duruyor. ♦

# STARSECTOR (2013)

Gecmişten gelen ve bir şekilde gelmeye devam eden isimlerden bir diğeri de Starsector. 2011 yılında temelleri atılan ve 2013 yılında erken erişime giren yapımcı, deneyim edenler tarafından bir nevi "Uzayda geçen Mount & Blade: Warband" şeklinde konumlandırılıyor. Açık dünya temasına sahip tek kişilik bir oyun olan Starsector'da, oyuncular yedi farklı fraksiyondan birisine katılıyor ya da kendi başlarına,ambaşa bir deneyim yaşamayı tercih edebiliyorlar. Oyunun hemen başında deneyim ettiğimiz kısa bir "öğrenme" bölümünün ardından bir anlamda dünyaya salıveriliyoruz. Silahlı askerler yerine uzay gemileri kiralayarak filolar oluşturmak bu oyunun en keyifli noktalarından bir tanesi. Savaş başladığı andaysa oyuncu olarak filomuzdaki

gemilerden birisinin kontrolünü alıyoruz. Diğer yandan başka gemilere de komuta edebiliyoruz. Ocak 2021 itibarıyle oyunda toplam 14 bölüm, üç savaş tutorialı, sürekli güncellenen ana senaryo, keşfetme ve yağmalama, fraksiyonlar üzerinde ün kazanma gibi birçok farklı içerik bulunuyor. Oyunun ne zaman tamamlanacağı hakkında herhangi bir bilgi bulunmuyor. İşin daha ilginç yanıysa, erken erişimde olmasına rağmen Steam platformunda an itibarıyle bulunmuyor olması. Tüme etkileşimi kendi sitesi üzerinden yapan yapımcı ekip, bence çok ama çok zorlayıcı bir topa girmış durumda. Tipki Interstellar Marines'de olduğu gibi, Starsector'ün de bitmiş bir oyun olarak piyasaya çıkacağı günü görebileceğimizi pek zannetmiyorum. ♦



Yapım Fractal Softworks Dağıtım Fractal Softworks

Tür Simülasyon Platform PC

Web [fractalsoftworks.com](http://fractalsoftworks.com) Çıkış Tarihi Bilinmiyor

# HOW IT WORKS

MERAKLI ZİHİNLERİN EFSANE DERGİSİ



## TEKNOLOJİ

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

## BİLİM

Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

## UZAY

Güneş sistemi içindeki keşfelerden derin uzaya...

## ÇEVRE

Gezegenimizin doğası mercek altında

## ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

## TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

NİSAN  
SAYISI  
BAYİLERDE

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

**TAKİP EDİN** [howitworks.com.tr](http://howitworks.com.tr) [@howitworksturkiye](https://www.facebook.com/howitworksturkiye) [@howitworksturkiye](https://www.instagram.com/@howitworksturkiye)

Dergilerimizi aşağıdaki sitelerden bedava kargo fırsatıyla satın alabilirsiniz:  
[dergiburda.com](http://dergiburda.com) • [n11.com](http://n11.com) • [gittigidiyor.com](http://gittigidiyor.com) • [hepsiburada.com](http://hepsiburada.com) • [amazon.com.tr](http://amazon.com.tr)

H  
E  
W  
H  
U  
Z



Sayfa  
**56**

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

# YAKUZA 7: LIKE A DRAGON

Geçmiş 15 yıla varan bir seriyi JRPG'ye çevirmek mi? Bakalım Kaan sevmiştir mi?

**Yapım** Omega Force  
**Dağıtım** Atlus  
**Tür** Aksiyon  
**Platform** PC, PS4, Switch  
**Web** www.atlus.com/p5s

# PERSONA 5 STRIKERS

JRPG sevmeyip Persona serisini deneyim etmek isteyenler bir adım öne...

Yaptığımız işin en hoş taraflarından birisi seneler geçtikten sonra bile her gün şansızlıyor olmamız. Bakın ciddi olmaya çalışacağım ama son senede Omega Force adını her duyduğumda kahkahayı basan bir adamım ben. Kaan şahittir, "bir LEVEL'in musou oyununu yapmadılar" diye diye her fırسatta dalga geçtim bu firmayla. Bana göre haklı sebeplerim de var. Aynı oyun motorunu, aynı efektleri ve üç aşağı beş yukarı aynı mekanikleri kullanarak son senede -tek tek saydım- 41 tane oyun spamlayan bir firma, Persona gibi adını duyduğumda önmü iliklediğim bir seride spin-off yapmaya koyulursa elbette şüphe ile yaklaşırmışım. Haliyle, Atlus'un tüm etkisine ve serinin sağlam temellerine rağmen oyundan -ne yalan söyleyeyim- hiç umudum yoktu. Neyse ki geçen ay, oyun sektörünün o güzel sürprizlerinden birisiyle karşılaştık.,

## İçİ bayılanlar için aksiyon burada!

Persona serisini bilirsınız, yani eminim PsOne günlerinden beri en azından bir iki oyununa

ya denk gelmiş ya da oynamışsınızdır. Günlük hayatın basit rutinlerini gehennemden çıkışma senaryolar ile bireleştirebilen, hiç acelesi olmadan yavaş yavaş işlenen, doyurucu, taş gibi bir JRPG serisidir. Persona günümüze kadar popülerliğini artırarak gelirken geride de Atlus'un elinden çıkan Persona 5 gibi temelleri çok sağlam bir yapıp bırakmış geceğimiz yıl. Persona 5, bu "acele etmem" konertosunu alıp başka boyutlara taşımış, oyunun alıştırma bölümü bile saatler süren bir deneyime dönüşmüştü.

Burada Koei Tecmo'nun Persona ismini kullanarak seviyesi 60-70 puan arasında gidip gelen zibil tane musou oyununa bir hareket kazandırmak istemesi, finansal açıdan elbette anlaşılabilir bir hareketti ama sonucun iyi olmasını bekleyen kaç kişi vardı, emin değilim. Şimdi, incelemeye başlamadan önce rahatlıkla söyleyebilirim ki Persona 5 Strikers şimdiden dek Omega Force'un elinden çıkan -bence açık ara- en iyi şey olmuş.

Kısaca Persona 5 Strikers iki açıdan Persona serisinde ilkleri temsil eden bir oyun. İlk olarak seri (sonradan çıkarılan Persona 4 Golden'i saymazsa) ilk kez PlayStation dışında platformlara, PS ile aynı anda正在推出。PlayStation 4 dışında, dileren PC veya Switch üzerinden de oyunu satın alabiliyorsunuz. Diğer büyük değişiklik ise, Persona 5 Strikers'in tam bir musou / aksiyon oyunu olması. Bu türü Türkçemize "on beş kişiye saldırdım, vurdum vurdum saymadım" diye çevirmek de gayet mümkün. Yani JRPG bekliyorsanz, adresiniz diğer Persona oyunları olmalı, bu oyun alıştıralım bir Persona oyunu değil.

## Hikayenin altı ay sonrası

Spin-off diye hikayededen kopması gerekmiyor elbette. Bizim bitirim hırsızlar (Kendilerine Phantom Thieves diyorlar) Persona 5'te olan biteni sindirdikten sonra ufak bir dinlenip özleşiyor ve buluşmaya karar veriyorlar. Ekip tanındık, konuşan kedi





Morgana dahil sekiz kişiyiz ve daha sonra aramızda yeni karakterler de katılacak. Cafe LeBlanc'ta ekiple tekrar buluşuyoruz, Joker ve dik kafalı dostumuz Ryuji de üstlerine başlarına bir şey bakmak için çarşıya çıkmıyorlar. Burada halkın taptığı bir idolden (Japonya'da fenafillah mertebesindedir, çok sevilen kadın influencer diyelim) aldığımız hediye bizim için cehenneme yanı-

metaverse'e giriş biletini oluyor. Muhabbet de çok tanındık zira oyunun aksiyona dönmesi, Persona'nın o çok sevilen günlük rutin koşturmacasının önüne geçmemiştir. Oyunun büyük bir kısmı diyalogla, şehirde gezerek ve karakterler arasında sinerji yaratmaya çalışarak geçiyor. Bu defa ilişkilerde mikro yerine makro yaklaşım var. Bir futbol takımı gibi grubun sinerjisini yükseltmeye çalışıyor ve bunu yaptıkça da yeni yetenekler kazanırsınız. Herkes sevmeyebilir belki ama benim oyuna daha fazla odaklanmamı sağladı. Ayrıca -yine spor oyunlarından örnek vereceğim ama- beni fena halde sıkın "action point" benzeri zaman kontrolü olayı da Persona 5 Strikers'da tercih edilmemiş. Bu sayede neye ne kadar zaman ayırmak istiyorsanız "eyyah muhabbeti kaçırıldım" duygusu yaşamadan bunu yapabilirsiniz. Tabii günlük hayat işin bir boyutu, diğer tarafı da metaverse dediğimiz alternatif, tekinsiz zindan. Burada da açık dünya mekanikleri, sınırlı da olsa mevcut. Dört kişilik bir takım seçip buraları temizleyebiliyoruz. Savaşlar da alışlageldik Koei Tecmo musou oyunları formatında ilerliyor. İnanılmaz kombolar atan karakterler, hangi shadow'a kaç tane koyduğunun belli olmadığı bir efekt şöleni ve yüksek düzeyde eğlence. Omega Force bu oyunda "on beş kişiye saldırdım" mekaniklerine ciddi zaman harcamış ve sonuç da çok başarılı. Dövüşler asla tekrara girmiş gibi hissettiyor, zorluk seviyesi (normal için konuşuyorum) çok tadında ve bize eşlik eden üç yapay zeka arkadaşımız da doğru zamanlarda doğru hamleleri yapmakla meşgul.



## PERFORMANS TABLOSU

### MSI GL75 Leopard

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

#### Ortalama FPS: 60

1080p, 60fps, Vsync On

Bir kere su FPS kilidi benim çok canımı sıkiyor. Konsoldan PC'ye geçen oyunların FPS seviyesini serbest bırakması gereklidir. Diğer taraftan oyun bir iki saniyeliğine bile 60fps altında kalmadı test makinemizde, teknik problemler yaşadıysak da yazdan anlatlığımız gibi çözmek mümkün oldu. Özellikle savaşlar sırasında efekt bolluğuına rağmen stabil kalabilmesi takdire şayan.



### Oynanış pek farklı

Oyun başlarında 2 saatte yaklaşan bir tutorial göreviyle size kombolardan, hareketlerden, yeteneklerden bahsediyor. Bu da yetmiyormuş gibi tüm ekranda onlarca tuş kombinasyon uyarısıyla karşılaşışınız için her şey düşünülmüş." Başlardaki savaşlar cereza tadında olsa da ilk bosslar ile beraber işleri düzene sokmanız gerektiğini hissediyor, neyi nasıl ve nerede kullanacağınızı öğreneniz sunuz. Elbette özel saldırılara veya destek için hazır bekleyen personalar ile karşımızdaki yüz düşmanı biçimimiz mümkün değil, kullanımları sınırlı. Burada da iş kombolardaki performansımıza bakıyor, gözümüz kesmezse savaşa girmeden yukarıdan yukarıdan, elektrik direğinden elektrik direğine atlaya atlaya oradan uzaklaşmamız veya kendimizi unutturup düşmanların tepesine özel saldırı yapmamız mümkün. Bu arada ekibin lideri gibi takılmasına rağmen Joker'in özel yetenekleri ve personası -en azından başlarda- takım arkadaşlarından zayıf gibi geldi bana. Mesela Joker bir tabanca kullanıyor, başlarda evlere şenlik. "Mermi bittiğinde verdiğim hasarı bir tokatta verirdim üzerine gitsem" diye düşünüyor insan. Neyse ki Persona demek sabır demek, Strikers'da da durum farklı değil. Joker'in bu yetenekleri de oyun ilerledikçe çok başka seviyelere büreniyor.

Oyun aksiyona dönünce dövüş sistemi de komple değişmiş tabii. Eski JRPG oynanış gitmiş yerine musou tipi aksiyon



sahneleri gelmiş. Ben oyunun bu dövüşlerinden, efekt kalitesinden, optimizasyondan ve zaman zaman gelen kaliteli ara sahnelerden çok keyif aldım. Hikayeden çok fazla bahsetmeyi sevmemi biliyorsunuzdur. Şuń söyleyebilirim, bir Persona oyunundan bekleyebileceğiniz kaliteyi öyle veya böyle tutturmayı başarmış yapımcı ekip. Sürekli merak ediyor, ara sıra günlük rutinin peşinde rahatlayıp huzur buluyor, boş yaparak keyif çatıyorsunuz. Savaşlar ise yoğun, kısa ve yorucu geçiyor. Ekrandaki efekt bolluğu, hangi tuşa hangi zamanda bakacağım derken takım arkadaşlarınızın o sırada ne yaptığına -göz ucuyla dahil olsa- pek dikkat kesilemiyorsunuz. Ana hikayeyi çok geze geze 50 saat civarında bitirmek mümkün, yani oyunun uzunluğu 100 saatli her türlü deviren Persona 5'e göre ciddi anlamda kısa, bana sorarsanız gayet tadında bir yerde bitiyor.

#### Teknik taraf

Ben oyunu PC'de deneyim ettim ve ilk saatlerim sürekli olarak masaüstüne atılmakla geçti. Ekran kartı sürücü güncellemesi ve bir türlü çözüm bulamadıktan sonra oyunun full screen modundayken bu sorunu çıkarttığını fark ettim. Ne Windowed modda, ne de borderless window modunda oyun bir defa bile yüzümü kara çıkartmadı. Buralarda

bir yerdeki performans kutusunda da görebileceğiniz gibi optimizasyonu gayet tadındaydı. Hemen belirtmek isterim, oyunda FPS cap var, tipki konsoldaki gibi 30 ve 60fps arasında geçiş yapabiliyorsunuz ancak.

Bir diğer sorun oyunun tipki konsol gibi belli yerlerde kaydedilebilir olması. Oyun başlarında beni mütemadiyen attığından, daha kaydetme noktasına gelemeden 20 kere yeniden başlamış oldum. Neden diyeceksiniz, ince hesaplamama göre ilk kayıt noktası başlangıçtan tam 23 dakika sonra geliyor. Bu arada oyunu kaydedemiyorsunuz, bir şey olursa veya çıkarsınız, hayatı işler.

Cel-shaded grafikler ve efektlerin kalitesini çok beğensem de oyunun AA performansı pek vasat. Karakterler kötü dekupe edilmiş gibi gözüküyorlar zira merdiven efekti pek yaman. Müzikler ise bir kez daha, şaheser. Her duruma, her sahneye uygun harika bir parça mevcut ve siz tam yerinde, tam zamanında yakalıyor. Bu tür oyunlarda standart hale geldiği üzere, dublaj konusunda Japonca seçenek de mevcut. Başka dilde oynayanlar ocağı dışıdır, zaten yakışmıyor da bu tiplere İngilizce konuşmak. Bir diğer detay, oyun gamepad ile oynamaya optimize edilmiş, eğer PC'de oynuyorsanız önerimdir.

#### Son sözler

Persona sevmeyenler için Persona oyunu nasıl olurdu diye sorsanız, cevabı muhtemelen P5 Strikers olurdu. Hikayeden kopmadan, onu ilerleteker (her açıdan değil, bazı kopukluklar var) yeni kitlelere ulaşmak bu oyunla hayli mümkün hale gelmiş. Diyebilirim ki sadece JRPG ve Aksiyon hayranları değil, Persona hayranları da bu oyunu deneyimlemek isteyeceklerdir. ♦ Kürşat Zaman



#### OYUN SÜRESİ

##### İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

İlk bir saat çok fena tutorial modunda, aranızda bayılanlar olabilir zira daha bir saatiniz var.

##### İlk hafta ♦♦♦♦♦

İşte oyunun burada zirve yapıyor. Artık tüm mekaniklere hakimsiniz, tadını çıkartın.

##### İlk ay ♦♦♦♦♦

Persona 5 olsa daha yolunuz var derdim ama Strikers şimdilerde sona ermiş olmalı.



#### OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 Sohbet, muhabbet, geyik ve türevleri.

%30 Şehirlerde boş boş geziyoruz.

%30 Metaverse'de kırın kırana dövüşüyoruz.



#### ARTI

- + Gayet şahane cel-shaded grafikler
- + Muhteşem müzikler

- + İlgi çekici hikaye, lore'a uygun davranışları
- + Aksiyon türüne güzel bir geçiş olmuş

#### EKSİ

- PC versiyonunda kimi teknik problemler söz konusu
- Muhabbetlerin bazıları hakikaten bayıyor
- Ülkemizde çok pahaliya patlıyor

#### SON KARAR

Bu oyun yokluğunda sırtını şahane bir seride yaslamış bir hack & slash arıyorsanız tam size göre. Bir Persona 5 değil ama öyle bir amacı da yok, kendi başına ayakta durmayı başarıyor.



Yapım Redruins Softworks Dağıtım Hypetrain Digital Tür Hayatta Kalma Platform PC Web [hypetraindigital.com/breathedge](http://hypetraindigital.com/breathedge)

# Breathedge

"Biz gençken oksijeni kuponla dağıtıyorlardı"

Sizlere ufak bir tarih dersi vererek, yeni bir incelemeye giriş yapmak istiyorum. Tarihlerimiz Ocak 2019'u gösterirken raflardaki yerini alan enfes dergimizin #264 sayısında Breathedge'in ilk bakış yazısını ben hazırlamıştım. O zamanki bilgimle, oyunun en fazla bir yıl içerisinde çıkacağını söylemiştim. Ancak fazlasıyla yanıldım. Breathedge, çok uzun zamanlı erken erişimdeydi. Hatta o kadar

uzun zaman geçti ki birkaç ay öncesinde Kürşat ile konuşurken "Aa böyle bir oyun vardı? E, bu çıkmamış dahal!" diye serzenişte bulunmuşuk. Neyse efendim, artık Breathedge'in tam sürümene kavuştuğ ve size anlatacaklarım var. Breathedge, nev-i şahsına münhasır bir hayatı kalma oyunu. Ancak benzerlerinden farkları var. Nerede hayatı kalma türünde bir oyun görsek, bir yerine mutlaka Co-Op ya da Online

destek sıkıştırıyorlar. Bu onlardan değil. Tamamen tek kişilik hikaye moduna yöneltmiş, kendi keyfinize doya doya oynayacağınız bir oyun tasarlanmış. Bu durum bazı sorunlar ortaya çıkarıyor ki, yazının ilerleyen kısımlarında ondan da bahsedeceğim.

Efendim, oyunumuz uzayda geçiyor. Ancak internette gördüğünüz "Subnautica'nın uzaya geçeni!" başlıklarına pek güvenmeyin. Görüntüde öyle olsa da Breathedge yapı olarak çok daha farklı bir yerde duruyor. Hem kuvvetli hikaye anlatımı hem de kendine has espriler tarziyla siz kendisine alıştırıyor ve bağımlı haline getiriyor.

Oyunda, rahmetli dedemizin naaşını götürmek üzere bir uzay yolculuğundayız. Ancak beklenmedik devasa bir kaza sonucunda tüm işler ters gidiyor. Bulunduğumuz alandaki sınırlı sayıda ekipmanla ile uzayın derin boşluğunda yolculuk edip kendimizi kurtarmaya çalışıyoruz. Çünkü gönderdiğimiz yardım sinyalinin sonucunda bizi 4000 küsur yıl sonra kurtarabileceklerini öğreniyoruz. İş başa düşüyor ve kolları sıvıyoruz. Gerçek kol sıvamak uzayın bol vakumlu, radyasyonlu ve deli soğuğunda pek tavsiye etmediğimiz bir şey. Siz iyi mi bunu deyim olarak kabul edin.





### Çer-çöp toplayarak hayatı kalma

Geliştirici ekip oyunu tasarırken, hayatı kalma oyunlarına da iyi çalışmış gibi gözüküyor. Çünkü bu tarz oyunlarda, belli bir noktadan sonra ihtiyacınızdan fazla kaynağa sahip olursunuz. Artık nereye koyacağınızı şaşırırsınız. Aynı durum Breathedive'de de geçerli. Oyunun bir yerinde eşyalarınızı koyacak yer bulamıyorsanız, yere atın gitsin gibisinden bir ibare bile var. Bu da zaten hayatı işlemlerimizi yerine getirmeye çalıştığımız ufak kamaramızı ögrenci evinden halice bir duruma sokuyor.

Adım adım uzaya süzülerek etraftaki buz, plastik, kablo, alüminyum, metal gibi parçaları toplayarak salak saçma ekipmanlar yapıyor ve daha da fazlasına ulaşmaya başlıyoruz. Oyunun kendine has esprili bir anlatımı var demiştim. Bunu oyunun tasarımda da görebiliyorsunuz. Sovyet retrofütüristik (Öyle bir tarz var mı emin değilim ama oyun öyle işte) temasında bantla birbirine tutturduğumuz alet edevatla bir adım, bir adım diyerek kaza alanından uzaklaşmaya başlıyoruz.

Breathedive, bir açık dünya oyunu olarak ya da rastgele yaşanan olaylarla tasarlanmamış. İlk başta size garip gelebilir. Lineer denilen, tekdüze bir anlatım içerisinde yarı-öpencilik içerişinde hareket ediyorsunuz. Yani siz ilerledikçe, oyunun size sunacakları artıyor. Bu, bir ekşi yan olarak görülebilir fakat açık-dünyayı bize basıp içini doldurmayan o kadar çok oyun gördük ki böylelerine hasret kalmışız. Sonuçta Breathedive, bize bir hikaye anlatmaya çalışıyor ve bizim de onun bir parçası olmamızı istiyor. Bu hikaye örgüsü ve oynanabilirlik, sizi oyunda tutmayı başaran başlıca noktalar.

Hikayeyi bu kadar övmüşken, onu da biraz açmak isterim. Bir kaza oluyor demiştim ya. Hah, işte onun arkasındaki asıl olayı oyunda ilerledikçe çözmeye başlıyorsunuz. Dedemizin naaşını yerleştirdiğimiz ultra teknolojik tabutları ele geçirmeye çalışan bir robot örgüt var. Kazanın arkasında onların parmağının olması, ortaya absürd bir hikaye çıkarıyor. Zaten oyunun başlangıcında da bu örgütün başıyla bir konuşmamız gerçekleşiyor ve bize, başımızdan

geçen olayları anlatmamızı istiyor. Oyunun bir yerinde ölüsek de tekrar kendimiz o konuşmanın içinde bulunuyor ve "Hayır, yalan söyleme. Burada olduğuna göre ölmüş olmazsun" gibisinden bir konuşmaya karşılaşıyoruz. Bu tarz dördüncü duvarı yikan, oyuncuya ve oyunun kendisiyle alay eden o kadar çok detay var ki! Kürşat bana bunun için Dosya Konusu hazırla dese, o kadar sayfayı dolduracak içerik bulabilirim.

### Hayattayım ama ne pahasına?

Geek kültürüne ve 9GAG başa olmak üzere benzer platformlardaki Mim Kültürüne bolca gönderme bulunduran Breathedive'e alıştıkta sonra, oyunun biraz yavaşladığını fark edeceksiniz. İlk 1-2 saatlik kısım zaten ana mekanikleri çözmek ve bulunduğu durumdan nasıl çıkışacağını çözmemle geçiyor. Sonrasında gelecek saatlerde A noktası ve B noktası arasında seyahat etmek biraz zulüm chunkü hem oksijen hem radyasyon seviyesine dikkat etmelisiniz. Bunların üzerine bir de uzay boşluğunda donmadan ilerlememiz gerekiyor. Yani daha iyi ekipman yapana kadar oyun bizi biraz olduğumuz yerde oyalıyor. Ha, bana kalırsa oyuna alışmak için iyi bir süre harcatıyor. Ancak belli yerlerde sanki oyunun süresini uzatmak için konulmuş gibi de hissettiriyor.

Coc ilginçtir, oyun final kısmına girdiğine bir anda tür değiştiriyor. Bu bahsettiğim robot örgütüyle olan münakaşamızda sona gelirken, Breathedive bir anda hayatı kalma türünden, gezme simülasyonu gibi bir hale bürünyor. Doğru ipuçlarını bulup kapıları açmak ya da engelleri geçmek gibi eklentiler çıkıyor. Acaba son kısmı nasıl yapacaklarına karar veremedikleri mi için böyle bir değişikliğe gidilmiş, yoksa başka bir sebep mi var; açıkçası bilemedim.

### Sonuç

Breathedive, keşif duygusunu buram buram hissettiğim keyifli bir bağımsız yapılmış. Oyundaki çevre tasarımları, "orada olması" için yapılmamış. Gidip baktığınızda bir şeyler keşfettiler ve oyunun evreniyle alakalı daha çok bilgiye ulaşıyorsunuz. Öğreneceğiniz yeni ekipman şablonları ya da esprili notlar da cabası. Bu açıdan beni doyurduğunu söylemem gereklidir. Öte yandan oyunun açılması, yani sizi kendine bağlam süresi bir hayli uzun. Klasik bir hayatı kalma oyunu gibi bakıp çok ufak adımlar atarak her şeyi yakınıza toplama fikriyle oynarsanız, üzülsünüz. Çünkü Breathedive, hikayesi itibarıyle bir noktada kalmamanız gerektiğini söylüyor. Yahu, yardım sinyali atıyorsun, "tahmini 4000 kusur yıl sonra geliriz" diye cevap geliyor. Yani sabit kalmamalı, kendi kendimizin kurtarımı olmalıdır.

Türkçe dil desteğini oldukça başarılı bulduğum (Typolar ve fonttan kaynaklı eksiklikler var sadece) Breathedive, Steam üzerinden 40 TL fiyatla satılıyor. Bu fiyatla sundukları da bir hayli fazla. Beklentilerimi fazlaıyla karşılayan, kuvvetli hikaye anlatıcılığına sahip uygun fiyatlı sahane bir oyun olmuş işte. Daha ne olsun?

◆ Özay Şen

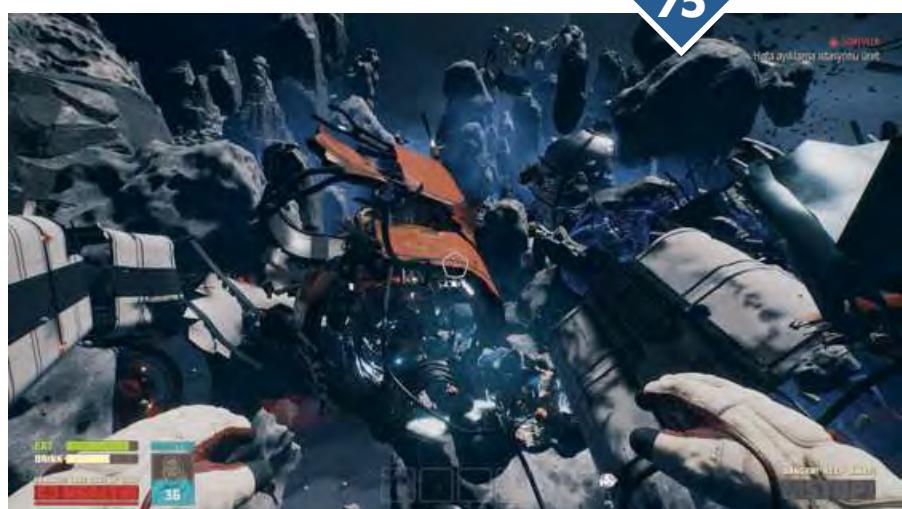
### KARAR

**ARTI** Görsellik, tasarım ve müzikler. Esprili bir tarzı var.

Hikaye anlatıcılığı kuvvetli.

**EKSI** Başlangıç kısmı biraz sıkıcı olabilir, oyun biraz yavaş açılıyor.

75





**Yapım** Firefly Studios **Dağıtım** Firefly Studios **Tür** Strateji **Platform** PC Web [www.strongholdwarlords.com](http://www.strongholdwarlords.com)

# Stronghold: Warlords

Asya kitasında geçen taktik strateji arayanlara!

**Y**ıl 2001, strateji türünün zirvesindeyiz. Geride kalan son altı yılda çıkan RTS temali oyunların her biri birbirinden iyi ve sürekli daha iyisinin peşinden koşuyoruz. Tabii zaman içinde RTS oyunlar da birbirini tekrarlar hale gelmiş... Özellikle Orta Çağ temasının birçok manada büyük ilgi çektiği bir dönem. (Hos bu döneme olan ilgi asla azalmayacak galiba...) İşte tam bu esnada, Stronghold piyasaya çıkıyor. Bu zama na kadar deneyim ettiğimiz birçok RTS'ye benziyor ama kendisine has bir oyun mekaniği de var. Ağır zırhlı şövalyeler, dev kaleler ve fezadan atılan oklarla dolu bir oyun ile karşılaşıyoruz. Ağır zırhlı şövalyeler ölmek bilmezken, kale duvarlarının ne kadar ayakta kalacağını düşünerek kendimizi tam da aradığımız orta çağ teması içerisinde buluyoruz. Hatırlayınların çok iyi bileceği üzere Stronghold piyasaya çıktıgı andan itibaren büyük ses getirmiş bir yapımdı. Aradan geçen yıllar içerisinde bir çok farklı Stronghold oyunu üretildi. Popülerliği özellikle 2000 ile 2014 yılları arasında zirve yapan serinin ilk oyunu, 2013 yılında HD versiyonu ile son kullanıcının beğenisine sunulmuştu. Yaklaşık yedi yıldır yeni oyunu ile karşılaşmadığımız seri, nihayet sessizliğini bozdu ve Stronghold: Warlords ile kendisini gösterdi.

## Bu sefer Asya'da burç dövüyoruz!

Evet, bu sefer kameralarımız Asya kitasına dönüyor en sevdigim okur. Bugüne kadar yedi farklı versiyonu piyasaya çıkan Stronghold serisi, ilk kez Asya teması

üzerine kurulu bir oyun üretti. Genel olarak Çin ve Japonya bölgelerini baz alan oyunda, birçok farklı lideri kontrol ederek, birbirinden farklı maceralara atılabiliyoruz. M.Ö. 200'ler Çin dünyasında başlayan yolculuğumuz, Tokugawa Shogunluğu'na kadar ilerliyor. Ana senaryo haricinde 31 tane farklı mücadele görevi bulunan oyunda, birimleri tanımak ve doğru şekilde kontrol etmek büyük önem arz ediyor. Pek tabii yeni oyun ile birlikte birçok farklı mekanik de boy göstermiş. Eski Stronghold oyunlarının deneyim edenlerin kısa sürede alacağı yeni mekanikler -özellikle makro / mikro deneyimini- yaşınan dönemi baz alarak

en iyi şekilde sunmaya çalışmış diyebilirim. Dediğim gibi önce kaynak tarafına yüklenmemiz gerekiyor. Oyun içerisinde pırıncı, sebze, et, çay ve giyecek olmak üzere beş farklı kaynak bulunuyor. Bu kaynaklar üzerinden farklı vergilendirme ler yapabiliyoruz. Direk "vergi" olarak karşımıza çıkan başlıksa ana gelir kaynağımızı oluşturuyor. Tek hedefimiz halkımızı mutlu edip, daha çok ilgi çekmek. Oyun mekaniklerinde "popülerlik" olarak kullanılan bu kavram, hem çalışacak hem de savaşacak birimlerimiz için ziyadesiyle önemli. Popülerliği artırmak için üretim malzemeleri sayesinde gelen mutluluğu, ufak ufak vergiye dönüştürmek gerekiyor.





Malzemelerimiz tükenmeye yaklaşığında hemen vergileri kışır, kaynakları biriktirmeye odaklıyoruz. Kullanıcı ara yüzünün sağ aşağı tarafında bulunan paneldeki kaynak artırma ve azaltma tuşları sayesinde anlık arz / talep döngüsü değişimine müdahale edebiliyor, halkın mutluluğunu ve dolayısıyla popülerliğimizi hep yukarıda tutabiliyoruz. Bu arada, eğer yeterince kaynağımız yoksa, bazı noktalarda popülerlik artırmak için vergi almak yerine, halkımıza rüşvet vererek(!) bizimle kalmalarını sağladığımız anlar da oluyor. Popülerliğin artması için gerekli olan bir diğer noktaya ev yaparak nüfus artırmak. Oyunda birçok farklı ev türü bulunuyor. Evin kalitesi arttıkça mutluluk artıyor ama masraflar da beraberinde geliyor. Anlayacağınız bu üretim / tüketim dengesini iyi tutturmak şart. Sistem bir defa doğru çalıştığında gerisi bir hayli kolay...

#### Savaşın Lordlar savaşın!

Oyna ismini veren warlordlardan da bahsetmek lazım. Evet, her fraksiyonun zaten bir warlordu var ama bir de haritaların etrafında bulunan diğer tarafsız warlordlar söz konusu. Bu arkadaşları ele geçirmenin "savaş" manasında hiçbir avantajını görmemiş olsam da kaynak anlamında büyük fark yaratıkları kesin. Hemen belirtiyim, kale üzerinde duran warlordlar genelde tek vuruşta bir biriminizi yok edebiliyor. Bu sebepten etraflarındaki birlükleri temizledikten sonra menzilli saldırılarla canlarını azaltıp öyle yanlarına gitmeniz çok daha doğru olacaktır. (Menzilli saldırı yapınca sadece "duruyorlar") Canları sıfır gelse bile ele geçirmek için yanlarına çıkmaz gerekiyor. Warlordları ele geçirince, farklı binalarla ürettiğimiz diploması puanını harcayarak bulundukları kaleyi

tamir edebiliyor, güçlerini artırabiliyor ve sundukları kereste, taş ve demir gibi farklı madenlerden talep edebiliyoruz. Özellikle iki farklı warlord kontrolümüzdeyse kaynak anlamında büyük oranda öne geçmiş sayılıyoruz. Tabii dediğim gibi, bu arkadaşları savaşa sokmanın pek imkanı yok. Bu sebepten de sadece kaynak olarak düşünebilirsiniz... Bu arada belirtmekte fayda var; üssümüzdeki "stockpile" binası, ürettiğimiz ürünler içerisinde barındırdığı gibi aynı zamanda bir ürünü başka ürüne çevirebilen bir market görevi de üstleniyor. Savaş kısmına geldiğimizdeyse, yeterince altın ve insan gücüyle temel yakın dövüş ve temel menzilli birimden uretebiliyoruz. Hem çok ucuzlar hem de iyi savaşıyorlar fakat bir üst kalitedeki birimlerle oralarında büyük güç farkları bulunuyor. Bir üst seviye birimlere ulaşmak içinse kaliteli ok, silah ve kalkan yapan binalardan üretmemiz gerekiyor. Bu üretim de vakit aldığı için ilgili binalardan ikişer tane yapmanızı tavsiye derim.

Diğer tarafta, kale duvarlarını piyadeler ile yıkmak gerçekten çok uzun sürüyor ama en ufak mancınık bile duvarlara devasa zarar verebiliyor. Tabii konu Asya olduğu vakit barutun daambaşka bir yeri oluyor. Bu oyunda özellikle eski Çin'de kullanılan birçok farklı barut temelli yıkıcı silah bulunuyor. Yarattıkları etkiye muazzam! Savaşlar başladığı anda menzilli silahlara dikkat edin derim zira yakın savaşlara bile çötönk diye taş fırlatabiliyorlar. Genelde gaddarca sonuçları olan bu saldırılar, bir anda büyük bir kıyıma yol açabiliyor. Savaşlarda bir hayli hızlı gerçekleşiyor. Özellikle üçüncü seviyede, demir kullanılarak üretilmiş birimleriniz yoksa, birimlerinizin hızıca yok olacağıının garantisini verebiliyim. Bu arada menzilli saldırılar gerçekten çok uzaktan yapılabilir. Özellikle ikinci

kalitedeki yaylı birimler, galaksinin diğer ucuna ok atabiliyor ki bu da tüm savaş stratejilerini büyük oranda değiştiriyor.

#### Son sözler

Stronghold Warlords birçok açıdan RTS dinamiklerini, kendi yaklaşımı ile yorumlamış durumda ama bir noktadan sonra tek düzeye bir hal alıyor. Özellikle warlordların oyuna olan etkisizliği beni bir hayli şaşırtmış durumda. Hatta RTS dinamiklerinin bildiğimiz Stronghold'dan biraz "fazla" koparıldığını da söylemek gerek. Ha, bu iyi mi kötü mü tartışılır ama kendi özünü bir noktada kaybetmiş. Birimler gelişikçe güçleniyor ama halen çeşitlilik az. Keşke biraz daha farklı birim olsayıdı... Bu bağlamdaki bir diğer sorun da dört farklı fraksiyon olmasına rağmen herkesin benzeri birimleri kullanması. Yani, bu bayağı garip bir durum. En büyük problem ise optimizasyon sorunları. Birçok teknik aksaklılık ile karşılaşmamın yanında, bolca bug deneyim ettim. Misal, düşman kaleinin üzerine çöküp geri gelemedi birimler gibi... Özellikle gerekirse eski Stronghold oyuncuları için pek aradıklarını bulamayacakları, RTS aşıkları içinse öylesine oynanacak bir yapım. Kendi içerisinde bir tutarlılığı olduğu kesin ve RTS kitiliği çektiğimiz bir dönem olması açısından birçok açıdan tatmin edici. Yine de çok daha iyisine ihtiyacımız var! ♦ **Ertuğrul Sungü**

## KARAR

**ARTI** Makro / mikro açısından gelişen oyun yapısı. Hızlı savaşlar. Türkçe dil desteği ve ülkeye özel fiyat.

**EKSI** Stronghold ruhundan uzaklaşması. Her yerde aynı birimleri görmek.



**Yapım** Egosoft **Dağıtım** Egosoft **Tür** Simülasyon, 4X Strateji **Platform** PC **Web** [egosoft.com](http://egosoft.com)

# X4 Foundations: Cradle of Humanity

Evrenin karmaşasına mavi gezegen de dahil oluyor

**E**n sevdigimiz uzay simülasyonu X4 Foundations'ın uzun zamandır beklediğimiz eklentisi, Cradle of Humanity nihayet piyasaya çıktı. X4'ü biliyor olmalısınız. LEVEL olarak 20 senedir severek oynadığımız X serisinin son oyunu X4'ü de öve öve bitiremediğimi de daha önce okumuş olabilirsiniz. Yıllar içinde kendini giderek geliştiren ve sürekli daha iyi olan X serisinin sonu oyunu, geçen 20 yılda yaptığı bütün hatalardan ders çıkarmışmasına, büyük bir başarı yakalamiştir.

X evreninde geçen yeni oyunda, belli fraksiyonlarla ilişkiler kurarak, bilenen evrene saldıran yapay zekâlı robotlara karşı verilen savaşta önemli bir rol alıyordu. Bu robot kardeşlerimiz, insanlar tarafından zamanında evrenin acayıp acayıp köşelerine gidip gezegenleri yaşanabilir yerbere çevirsinler diye yaratılmış bir yapay zekanın parçası... Fakat zamanla kendi başına hareket edip insanları da düşman olarak gören bir yapıya dönüşüyor ve inşa ettiği filolarla dünyaya saldırıyor.

## Yaşayan canlı evren

Tamamen canlı, yaşayan bir evrene sahip

olan, X4 Foundations'ta, uzayda kendi imparatorluğumuzu kurmaya çalışırken, bir ucundan da bu öykünün parçası oluyorduk. Hatta, öyküye yoğun olarak dahil olmamız gerekiyordu zira biz o robot kardeşlerle savaşmayınca, diğer fraksiyonlar çok da fazla bir varlık gösteremedikleri için, kısa süre sonra oyuncunun geçtiği sistemleri yapay zekâlı kötü robotlar istila etmeye başlıyordu.

Cradle of Humanity ile bu öyküye artık Dünya gezegeni de dahil oluyor. Öykünün önceki kısmında Dünya gezegeni uzaydaki diğer bölgelerden kopmuş, Jumpgate sistemi çökmüştü. Tabii, kötü kalpli robotlar Dünya'ya ulaşamasın diye Jumpgate'ler yok edilince, Dünya'dan uzakta kalan insanlar Argon Federasyonu olarak yaşımlarına ve ölümcül savaşlarına devam ederken, bizim şmarık Dünya gezegeni, şeytani robot tehlikesi yaşamadan, huzurlu ve refah içinde bir hayat sürmüşt, aynı zamanda güclü donanmalar kurmuş, kendini geliştirdikçe geliştirmiştir. Teorik olarak öykünün bu kısmını X3 ve önceki oyunlardan hatırlıyoruz. Neyse ki, oyun evreninde öykünün devamlılığı süregeliyor.

## Şmarık Dünyalar aramızda

İste şimdi X4'ün öyküsüne. Dünya gezegeni ve onun ağır silahları da oyuna dahil oluyor. Artık Dünya gezegenindeki başlangıç öyküsünü oynayabildiğiniz gibi, Dünya silahlarını, Dünya gemilerini de satın alıp kullanabiliyorsunuz. Dünya teknolojisi devreye girince, işin rengi değişiyor zira bunlar gerçekten güçlü silahlar. Ancak tabi bu gelişmiş uzay gemilerini, savaş gemilerini öyle her önüne gelene vermiyorlar ve sizin kendinizi ispatlayarak, Dünya fraksiyonu ile güzel ilişkiler kurarak, güvenilir bir konuma yükseleniz gerekiyor.

Yeni Cradle of Humanity eklentisi, oyuna ayrıca, umut verici yeni bir özellik de katıyor: Terraforming. Bu özellik sayesinde, henüz oyundaki gezegenlere iniş yapamayorsunuz ama yörüngeye kurdugunuz özel istasyonlar sayesinde, gezegenleri yaşanabilir hale getirebiliyorsunuz. Bir süre önce yaşanmaz bir kaya parçası olan gezegenin Terraforming işlemi sonrasında bulutlarla kaplanması, yaşama uygun koşulların olması, insanların burada kurulan kolonilere yerlesmesi ve hatta gezegende büyük şehirler kurulması, oyunun yeni bir özelliği.



## Komutan Adama tribi yaşayan oyun

X4, kurdığınız filolarla, büyük filo savaşlarına girip gemilerinize bir filo komutanı olarak hem harita üzerinden hem de o anda bulunduğuğunuz komuta gemisi içinden komutlar verebilme imkanı tanıyan bir oyun. Büyülece, Battlestar Galactica'daki Kumandan Adama gibi, çok geniş uzay savaşlarını dev kariyer gemilerinizin komuta merkezinden yönetebiliyorsunuz. Filonuzdaki gemilere tek tek emirler verebiliyor veya ayarladığınız otomatik komutlar sayesinde yapay zekanın kendi kendine hareket etmesini de sağlayabiliyorsunuz.

Ne yazık ki oyunda yıllardır çözülemeyen bir "dost ateşi" problemi var ki, oyunun yapay zekası, dost bir gemiden belli bir oranda ateş alındığında, düşmana dönüşebiliyor. Bu yüzden de dost fraksiyonların yan yana savışı büyük filo savaşlarında eğer oyuncu savaşın olduğu sektörün içindeyse, dost fraksiyonların düşmana dönüşmesi kaçınılmaz oluyor. Ancak eğer oyuncu savaşın yaşadığı sektörde değilse, oyun bu savaşı

"sanal" olarak simülé ederek, gemilerin genel güç çarpanlarına göre sonuçlar üretiyor. Yani uzaya uçuşan mermilerin gidip nereye çarptığı hesaplanmıyor ve haliyle dost ateşi diye bir sorun da kalmıyor.

### Şu dost ateşini bi çözseniz artık?

Maalesef yapımcı Egosoft, bu dost ateşini tamamen geçersiz kılmak isteyen oyuncuların taleplerine de cevap vermiyor zira oyuncuların bu sayede oyunda haksız ilerlemeler kazanacağını düşünüyor. La-kin, oyun tamamen single player olduğu için, oyunda bu şekilde "hile" yapmak isteyen oyuncunun da ne yaptığı başka kimseyi ilgilendiren bir durum olmamalı. Umarız yapımcı bir gün bu sorunu da çözerse, X serisi, tam anlamıyla bir efsaneye dönüşebilir. Bu ay, köşe yazımada, looter-shooter'ları oynarken, binlerce saat boyunca bir oyuna bağlanan insanların öyküsüne de-ğinmiştim. Yeri gelmişken şu detayın altını

da çizeyim. X4 o kadar gerçekçi, o kadar etkileyici, o kadar oyuncuya içine çeken güçlü bir atmosfere sahip oyun ki... İçin içinde "loot" olmadığı halde, X4'ü binlerce saat oynayan oyuncular var. Bunu da X serisinin ve Egosoft'un 20 senedir yaratma-ya çalıştığı etkileyici simülasyonun başarısı olarak yorumlamak lazım. Ama tabi siz yine de bir oyuna binlerce saat harcama-ya çalışın. Oyunun çok süper olduğunu bilin, sevin, oynayın... Ama binlerce saatte de gerek yok. ♦ **Cem Şancı**

## KARAR

**ARTI** Olağanüstü atmosfer. Güçlü yapay zeka ile yaşayan, canlı, açık dünya. Aksiyon, ticaret, strateji, keşif, macera, film gibi oyun. Dünya gezegeni ile gelen yeni görevler, yeni maceralar.

**EKSİ** Dost ateşi. Terraforming olayının sonraki yamalarda daha da gelişmesi gerekiyor.

90





**Yapım** Four Quarters **Dağıtım** Devolver Digital **Tür** Roguelike, Idle **Platform** PC Web [loophero.com](http://loophero.com)

# Loop Hero ★

Geçen ayın en büyük çılgınlığına buyurun!

Idle oyunları ile pek içli dışlı olmadığımdan, Loop Hero adını gördüğüm zaman 'eh, yine yeni bir idle oyunu' diyerek kafamı çevirmiş, ilgilenmemiştüm bile. Fakat ilerleyen vakitte, hem sağda solda bolca övüldüğünü görüp bir de yakın arkadaş çevremin de 'abi seversin bak, o kadar da idle değil. Hatta rogue-like!' diyerek biraz da oyunun mekaniklerinden bahsetmeleri üzerine söyle bir tek kaşı kaldırıp 'bir bakalım neymiş bu Loop Hero' dediğim o esnada Kürsat dürtü beni, (anlamıyorum ki nasıl hissediyor? Gerci roguelike'ları bana kilitlediğinden de olabilir bak, düşününce...) ister misin incelemek diye.

Açtım Steam'i download'a bastım, ben şu işleri hallederken insin, sonra bakarım diye düşündüğüm sırada gördüm ki küçük kadar boyutu olan bir oyun iniyor, aha indi. "O zaman açayım da bir yarım saat bakayım, hem mola vermiş olurum" diye düşünüm. Verdim arkadaşlar molayı, oyundan çıktıığında tam 9 saat geçmişti. Hemen Kürsa'ya mesaj attım, dedim 'müdür bu oyun çok tehlikeli, çok fena alçıya alıyor adamı!. Lanet olsun bu nasıl bir oyunmuş

arkadaş, gerçekten bu kadar saracağını hiç düşünmemiştüm (Bir yandan bu satırları yazarken bir yandan da oyunu oynamaya devam ediyorum). Aslında hata bende, Devolver Digital tarafından yayılanan oyunlara direkt olarak düşüğümü düşünürsek, bunu tahmin etmem gerekiyordu.

## Nedir bu çılgınlık böyle!

Bu uzun girişin ardından oyunu anlatmaya başlasam iyi olacak. Öncelikle biraz oyunun hikayesinden bahsetmek ve loop, yani döngü mantığını nasıl da güzel yedirdiklerini dile getirmek istiyorum. Ama tabii ki her zaman olduğu gibi spoiler vermeden. Neredeyse yok edilmiş ve karanlığa gömülmüş bir dünyada, hafızasını kaybetmiş bir kahramanı canlandırıyoruz. Sonsuz bir döngüde yaşanan bu macerada, döngüyü destekleyen kısım ise biraz önce söylediğim karakterimizin hatırlamama durumu. Yani kahramanımız macerasında ilerlerken karşısına çıkan her yeni düşman ve bölgeyi aslında yeniden hatırlıyor desem yeridir. Bunu da seçtiğimiz ve haritaya yerleştirdiğimiz kartlar ile gerçekleştiriyoruz, bunun

detayına birazdan geleceğim. Bizim maceracı, güvenli bölgeye her döndüğünde başından geçen olayları ve bir önceki sefer hatırladığı mekanları yine unutuyor ve döngü baştan başlıyor. Döngü içerisinde geçen maceramızda az önce bahsettiğim gibi, yolumuz üzerine -ve tabii ki etrafına- birçok farklı kart yerleştiriyoruz. Bu kartlar alanlara dönüşüyor. Kimisi bizi güçlendirecek, kimisi ise düşmanları zayıflatıp, kimisi ise herkesi zayıflatabilecek hatta güçlendirilecek alanlar olabiliyor. Yol üzerinde çeşitli düşmanlar, hazine sandıkları ya da kasabalar gibi -hatta vampir köşklerinden tutun da yıkıntılarına kadar- bir ton kart arasından seçtiğimiz ile kendi maceramızı oluşturuyoruz.

## Kartlar elimizde, deste belimizde

Harita çapında değişiklikler yapmak için de kartlar emrimizde. Bu kartlar arasında da dağlar, ormanlar, dereler gibi bolca çeşit yer alıyor. Bütün bu alan kartları diğer kartlar ile yan yana dizildiklerinde farklı alanlar haline gelip daha büyük



faydalı sağlıyorlar. Örneğin dağ ve kaya kartlarını dokuz kare olarak birbirlerine temas edecek şekilde dizersek (yani büyük bir kare olacak şekilde) koca bir dağ oluşturuyoruz. Tabii bu alanlar bize bolca malzeme toplama imkanı sağlarken farklı düşmanların da oyuna dahil olması için kapı açıyor.

Her alan belirli bir sayıda yerleştirildikten sonra da bir etki yaratıyor, örneğin her iki kasabada bir -rastgele olacak şekilde- bir kasabanın yanında bandit kampı çıkıyor. Aynı şekilde belirli bir sayıda dağ ya da kaya yerleştirince de yol kenarında bir goblin kampı beliriyor. Bu da her döngünün bir öncekinden çok daha farklı olmasını sağlıyor. Kartlar maceramız esnasında düşmanlardan düşüyor ancak bu kartların neler olacağını döngüye çıkmadan önce hazırladığımız bir deste ile önceden belirliyoruz. Deste içerisinde eklenebilecek yeni kartları ise geliştirmeler sonucunda elde ediyoruz.

Oyunda mevzu sadece dizdiğimiz kartlarda bitmiyor, bir de kasabamız var. İşin kasaba kısmı ufak bir SimCity diyebilirim. Kasaba içerisinde birbirinden farklı çeşitli alanlar inşa edebiliyoruz. Tahmin ettiğiniz gibi, her birinin kendine özgü özellikleri yani bonusları var. Kimisi crafting, kimisi yeni kahraman sınıfı -kahramanlar arasında warrior, rogue ve necromancer yer alıyor- kimisi ise yeni kartlar açıyor. Bu kısım sizin oynarken nasıl bir strateji kuracağınızı göre değişmekte. Kampımız genişleyip bir kasabaya dönüşükçe, oyundaki içerikler de eş değerde genişle-

meye devam ediyor. Başlarda sadece dağ, taş ve çalı çırپı yerleştirirken işin içerisinde çöller, nehirler gibi bolca seçenek eklenmeye devam ediyor.

Loop Hero'da her bir döngü düşmanlara seviye atlattıyor. Düşmanlardan düşen ekipmanlar da bu seviyede ya da daha üstünde oluyor. Savaş kısmında idle kalyoruz, bu sebeple bazen kahramanımız en son saldırması gereken düşmana ilk olarak saldıryor, bu da işlerin karışmasına ve hatta ölümse sebep olabiliyor. Idle oyunları pek sevmeme sebebim de budur zaten. Köy alanlarından geçen görevler alıyoruz, bu görevleri tamamlayarak topladığımız XP barı her dolduğunda bir trait yanı pasif yetenek seçiyoruz. Bunlar her sınıfa özel ve ortak traitler olarak belirlenmiş. Üstümüze giydigimiz ekipmanı yenisi değiştirliğimizde eskisi yok oluyor, dikkatli karar verin. Çantanız dolu ise yenileri gelince eskileri de patlıyor ama boş gitmiyor, Scrap Metal'e dönüşüyorlar.

### İçerik de doyuruyor

Toplamda dört bölüm var, her bölümde bir boss ile karşılaşıyoruz. Bu arkadaşlar ile karşılaşmadan önce hazır olduğunuzdan emin olun. Çünkü boss fazına gelene kadar geliştirmeler ve yeni binaların kurulması için bolca malzeme toplamış olacaksınız. Oyunda herhangi bir şekilde ölüseniz ya da kamp ateşiniz dışında bir alanda 'çıkayıp bu döngüden' derseniz cezası var, topladıklarınızın büyük bir kısmını kaybediyorsunuz. Boss ne zaman, nasıl geliyor? Döngü boyunca yerleştir

dığımız her alan sol üst köşedeki Boss barı dolduruyor, dolduğu zaman kamp ateşimizin yanında Boss mekanı oluşuyor. Burada hemen bir ipucu sıkıştırıyorum; boss ile savaş başlamadan önce kamp ateşinde durmuş olun (ayarlardan her kampa girişte oyunu otomatik durdur seçeneğini seçin bence) ve durum değerlendirmesi yapın. Risk çok fazla ise çıkış, sonuçta boss çığırmak çok da zor değil. Kısacası Loop'larınızı loot için mi yoksa act geçmek için mi yapacağınızı önceden karar vermiş olun.

Görsel, müzik ve ses efektleri açısından da C64/Amiga dönemlerinin minik, şimdinin ak sakallı oyuncularına tam bir nostalji yaratıyor Loop Hero. O dönemin oyunlarını zamanında yakalayamamış fakat ilgisini çeken oyuncular için ise oldukça keyifli bir deneyim sunacağını düşündüğüm bir oyun olmuş.

Başta da dile getirdiğim gibi, idle oyunlar pek ilgi alanım olmasa da bu tür son dönemlerde bu kadar iyi bir oyun görmemişti. Haliyle, eğer türü seviyorsanız kaçırma-

◆ Sonat Samir

### KARAR

**ARTI** Disleksi rahatsızlığı olan oyuncular için daha rahat okunabilir font desteği içermesi büyük bir artı. Türleri çok güzel harmanlamış durumda. Her bir döngünün öncekine göre farklı olması tekrar oynamalarılığı artırıyor.

**EKSİ** Idle savaş sistemi saç baş yoldurabiliyor.

90





**Yapım** id Software **Dağıtım** Bethesda Softworks **Tür** FPS **Platform** PC, PS4, XONE, PS5, XSX, Switch **Web** [bethesda.net/game/doom](http://bethesda.net/game/doom)

## Doom Eternal: The Ancient Gods - Part Two ◆

"Her şey daha yeni başlıyor sanmıştım, en azından bir süre için. Meğerse son, beklediğimden de yakınımış. Hayat da böyle değil midir aslında?"

**T**he Ancient Gods – Part Two, adeta Cennetten bir köşe diye tabir edebileceğimiz "The World Spear" bölümüyle kontrolü oyunculara bırakıyor. İlk saniyeler öyle ilginç geldi ki bana, etrafın gelen kuş sesleri bile vardi. "Bir saniye" dedim kendi kendime. "Bu bir Doom oyunu ve etraf fazla sakin, üstelik kuş sesleri bile var. Ne oluyor yahu?" der demez iblisler karşıladı beni. Ben de öldürmeye başladım.

İkinci bölüm, yani "Reclaimed Earth", "Dünya'da geçen daha fazla bölüm olmalı" isteğimin bir karşılığı gibi adeta. Doğa, insanların yönetiminden çekildiğini anlar anlamaz yeşil dokusunu örmeye başlamış. Pek de doğal olmayan kısım ise, haliyle yaratıklar. Cehennemin en eski noktasına erişmek için de onları ortadan kaldırılmalı ve kapiyı aralamalıyız. Böylece Immora Şehri'ne gidebiliriz.

### The Betrayer'in çekici artık bizim!

Oyun, ilk DLC gibi aksiyon düzeyi yüksek bölüm tasarımlarına sahip. Etrafı izlerken bazen kendimi The Elder Scrolls evreninde hissettiğim oldum. Artık kutup ışıklarını seyretmenin bir yolu da Doom'dan geçiyor. Direniş kuvvetleri, Titanlar, devasa robotlar ve hatta ejderhalar... Part Two'da pek çok şeyden biraz var. Yapımcılar, daha evvel de ifade ettikleri gibi Doom evreninde eşine rastlanılmamış farklılıkta bölümler tasarlama'yı sürdürüyor. Mücadelelerdeki dinamizmi taze tutmak için yeni platform öğeleri ve yeni tipte yaratıklar da eklemiştir. (Şimdije kadar anlatıkların Serious Sam gibi sanki – Kürsat) Güçlü bir zırha sahip Armored Baron'u ortadan kaldırmak için elindeki topuzun yesil yanmasını bekleyip ateş etmelisiniz. Yeterinice hızlı olmazsanız, zırhını yenileyebiliyor.

Screecherlara ateş etmeyin zira bu bir tuzak. Ateş ederseniz, yakınındaki yaratıkların güçlerini artırıyor. Stone Imp'ler ise, deyim yerindeyse taş gibi ve öldürmek için testere kullanabilir ya da pompalı tüfeğinizin otomatik ateş modunu kullanabilirsiniz. Bir de Cursed Prowler var ki bence yeni yaratıklar arasında en belalısı bu. Bu arkadaşı, size dokunur dokunmaz hastalık bulaştırıyor ve yavaş yavaş ölmeye başlıyorsunuz. Ona ateş etseniz de etki etmiyor. Enfeksiyonu durdurmak için Cursed Prowler'a güçlü bir yumruk (Blood Punch) isabet etfirmelisiniz. Açıkçası bu yaratığın Covid-19'dan yola çıkılarak hazırlandığını düşünüyorum.

Oyunun Yaratıcı Yönetmeni Hugo Martin, bu DLC'yle birlikte özel bir silahı da kullanabileceğimizi duyurmuştu. The Betrayer



olarak da anılan Komutan Valen, güçlü bir çekice sahipti ve o artık bizim. Crucible kılıçıyla kıyasladığımızda, tabii ki farklar var. Crucible ile tek hamlede hemen her düşmanı ortadan kaldırabiliyorduk. Bu çekic ise, tek hamleyle birden fazla yarığı sersemletep kaynak toplamamızın ve onları daha kolay öldürmemizin yolunu açıyor.

### Fragman, The Avengers gibiymi. Peki, oyun da öyle mi?

Maalesef hayır, öyle değil. Finale giderken açık bir arazide, Cehennem güçleri ile direniş güçlerinin kana kan mücadeleşini hissetmek isterdim. The Avengers'a benzer sahneler ya da Yüzüklerin Efendisi üçlemesindeki savaş sahneleri gibi. Oysa genellikle belli yolları takip ediyor ve daha ufak ölçekte mücadelelere giriyoruz. Bu sırada bazı sahnelerle dikkatiniz çekiliyor ve arka planda da savaşın sürdüğünü anlıyorsunuz.

Peki, neden büyük ölçekli hareket edilmedi? Bunun pek çok sebebi olabilir. En başta, bu tip çalışmalar için geniş zaman dilimi ve ciddi masraflar şart. Bunun bir DLC olduğunu göz önüne alırsak, yapımcılar açısından mantıklı görünmüyör. Yine de koca



hikâyenin sonlandırıldığı bir DLC olduğunu da unutmamak lazım. Boss dövüşünün daha görkemli, haliyle final sekansının da sinematik detaylarla destekli daha zengin bir sunuma sahip olmasını beklerdim.

### "Her şey nasıl başladığsa öyle biter." - Yavuz Çetin

The Ancient Gods – Part Two, bir tane içinde boss dövüşü olmak üzere toplamda dört bölümden oluşuyor. Etrafı inceleyerek hareket ederseniz, yaklaşık 3 saatlik oyun süresi var. Eğer yalnızca öldürmeye odaklı hareket ederseniz, 2 saat gibi sürede de tamamlayabilirsiniz.

Aslına bakarsanız DLC'nin sonunda ne olacağını az çok tahmin ediyordum ve beklediğim gibi de oldu. Belki de bu sebeptendir, aklında rahmetli Yavuz Çetin'in "Her Şey Biter" şarkısı çalışmaya başladı. Yine de hâlâ cevaplanmamış pek çok soru var.

### Şimdî ne olacak? Doom serisi devam edecek mi?

Evet, devam edecek. Hugo Martin, kısa süre önce Polygon'a verdiği röportajda, serinin geleceğine de ışık tuttu:

"Doom 2016 ile başlayan hikâye, bu DLC ile sona eriyor olsa da güçlü bir temel oluşturduk. Şu bir gerçek ki Doom Slayer ile ilgili anlatılacak daha çok hikâye var. Bu DLC'yi oynayarak gelecekte yapabileceğimiz işlerimize dair pek çok işaret görebilirsiniz. Zaman kavramından bağımsız bir karakterimiz var, tam anlamıyla ölümsüz bir karakter. Bu sebeple de farklı hikâyeler anlatabiliriz. Farz edelim ki The Evil Dead'in devamı için Sam Raimi'ye Transformers bütçesi verildi. İşte Doom, bize aynen böyle hissettiriyor."

Martin, birkaç sene önce verdiği bir röportajında da Doom markasını bir oyun

hamuruna benzetmiş ve ona pek çok farklı şekeiten verebileceğini ifade etmişti. Tabii ki temel unsurları koruyarak.

Beni çok heyecanlandıran bir açıklaması ise şu: "Henüz en iyi Doom oyunumuzu yapmadık." Bu açıklamayı yakın zamanda yapmıştır. Belki de şimdi "O oyun" için çalışmaya başlıyorlardır, olamaz mı? Ama...

Doom Eternal için tanıtılan, ama hâlâ çikmayan Invasion modunu da unuttuk sanmasınlar. Bu mod, farklı oyuncuların campaign, yani tek kişilik senaryo serüvenlerine yaratık olarak dalmamıza imkân sunacaktır. Maalesef henüz çıkış tarihi belli değil.

### Icon of Sin, 2022'de Türkiye'ye gelebilir!

John Romero, profesyonel hayatı hem büyük başarıları hem de başarısızlığı görmüş isimlerden. Son yıllarda video oyunlarıyla ilgili pek çok etkinliğe katılan ve sunumlar yapan Romero, önumzdeki yıl da İstanbul'a ugrayabilir. Aslında kendisine 2020 için teklif götürmek ve taleplerini öğrenmek istiyorduk, lakin hem takvim yoğunluğu hem de koronavirüs salgını sebebiyle mümkün olmadı. Bu nedenle önumzdeki yıl için tekrar konuşacağız. Büyük bir üniversitede, Romero yönetiminde birkaç gün sürecek oyun atölyesine ne dersiniz? Bence kulağa çok heyecan verici geliyor. Umarım 2022'de gerçekleşir. Takipte kalın! ♦ Mahmut Saral

## KARAR

**ARTI** Oynanış sistemi biraz daha gelişti, adeta uçabiliyoruz. Görsel kalite. Oynamabilirliği yüksek bölüm tasarımları

**EKSI** Bazen oynanışı olumsuz yönde etkileyebilecek teknik hatalarla karşılaşabiliyoruz. Final, beklenildiği kadar görkemli olmadı



**Yapım** Ryu Ga Gotoku Studio **Dağıtım** SEGA **Tür** JRPG **Platform** PC, PS4, PS5, XS **Web** likeadragon.sega.com

# ◆Yakuza 7 Like a Dragon

Yeni bir ana karakter, yeni mekanikler ama hala aynı ruh

Dile kolay, ilk Yakuza oyunu çıktığında takvimler 2006 yılını gösteriyordu. Tam 15 sene sonra kim derdi ki yedinci oyunu oynayacağız? Çünkü ister istemez her seri eski ve insanlar yeni şeylere yönelir, eskiler unutulup giderler. Gelgelelim, Yakuza serisi daima dinamikliğini korudu ve gerek hikayesi gerek karakterleri ile hep ilgi çekici oldu. Üstelik yedinci oyunla beraber küçük çaplı da bir devrim gerçekleştirdiler. Oyunun klasik aksiyon – macera olan türüne JRPG olarak değiştirdiler ve gerçek zamanlı dövüşler de yerini sıra tabanlı dövüşlere bıraktı. Birazdan etrafıca değineceğim ama şunu belirtmek istem; oyuna başlamadan önce benim en çok çekindiğim noktayı dövüş mekanikleri fakat gördüm ki çekinecek hiçbir şey yokmuş. Yedinci oyunla beraber yepisiyi bir ana karakterimiz var: Ichiban Kasuga! (Yav, bu adam bildiğin Robin Lopez? – Kürsat) Boylu poslu, yapılı, kafası pek çalışmayan ama iyi niyetiyle tam anime evreninden çıkma bir karakter. Ichiban’la başladığımız maceramı-

za çok geçmeden yeni arkadaşlar edinerek devam ediyoruz ve klasik JRPG’lerdeki gibi ekibimizi kurarak genişliyoruz. Oyunda ilerledikçe dört kişilik çekirdek ekibimizi kursak da daha sonrasında dahil edebileceğimiz üç kişiyle beraber oynamaları karakter sayısı yediye çıkıyor. Dediğim gibi sıra tabanlı bir dövüş sistemi mevcut olduğundan her birini kontrol edebiliyoruz ve her birinin özellikleri farklılık gösteriyor.

## Aynı şeyler orijinal Yakuza'da da olmamış mıydı?

Gelelim oyunumuzun hikayesine. Yedinci oyunda, Ichiban’ın başından neler geçiyor? Nereden geliyor ve nereye gidiyor bu bonus kafa? (Washington Wizards’taydı en son – Kürsat) Şöyle ki, olaylar başladığında sene 2000’dir ve 2001 yılına girilmek üzeredir. Bu yıllarda Yakuza serisinin esas oğlunu Kazuma Kiryu da hapishanededir ve çıkışmasına daha beş sene vardır. Bizim Ichiban ise Tojo Klanı’na bağlı Arakawa ailesinin bir elema-

nıdır. Arakawa ailesi diğer ailelere nazaran ufak bir yapılanmadır ama bu Ichiban’ın çok umurunda değildir. 23 yaşında olan Ichiban, ailenin patronu Masumi Arakawa’yı adeta hiç görmediği babası yerine koymaktadır. Evet, Ichiban bir yetimdir ve annesi banyo evi denilen genelevlerde hamile kalınca genelevdeki kadınlar tarafından belirli bir yaşa kadar büyütülmüş ve ardından Arakawa ailesine katılarak yakuza olmuşdur. Yeni yılın ilk sabahı ailenin kaptanı (ikinci kişi) konumundaki Sawashiro yüksek rütbeli başka bir yakuzayı öldürür. Arakawa da suçu üstlenmesi için Ichiban'a deyim yerindeyse boyun eğer. Dediğim gibi Arakawa, Ichiban için baba figürüdür ve tereddütsüz kabul eder. Ichiban içeri girer ve tam 18 sene cinayetteen içerisinde yatar. Olsun der garibim çünkü çıktığında onu Arakawa almaya gelecektir. Sene olur 2019 ve Ichiban Kasuga nihayet özgür kalır lakin ne Arakawa’dan bir iz vardır ne de başka birinden. Ichiban’ı Adachi adındaki eski polis karşılardır ve olan biteni anlatır. Arakawa

ailesinin patronu Masumi Arakawa Tojo Klanı'na ihanet etmiş ve Kansai merkezli Omi İttifakı'na bilgi satmış, klanın parçalanmasına vesile olmuştur. Ichiban elbette bunlara inanmaz ve ne yapar ne eder, Arakawa'nın karşısına çıkar ama işler umduğu gibi gitmez. Ichiban babası yerine koyduğu adamdan kurşunu yer ve gözlerini Yokohama'nın Isezaki Ijinchou adlı bölgesinde, bir çöplükte açar. Yarası, çöplüğün hemen yanı başında yaşayan Yu Nanba tarafından iyileştirilmiştir. Ichiban çaresiz durumdadır ama pes etmemiştir. Önce kendisine çekidüzen verecek ve günün birinde Kamurocho'ya dönüp hesap soracaktır.

### Roman gibi hikaye, değil mi?

Yukarıda anlattığım oyunun alıştırma (tutorial) tadında olan ilk üç bölümünden. Ancak üçüncü bölümden sonra dizginleri tamamen elimize almayı başlıyor ve şehirde daha serbest takılabiliyoruz. Ufakta yan görevler başlıyor, gidebileceğimiz yerler ve dükkanlar karşımıza çıkıyor. Derken bir bakmısınız, ana hikayeyi bırakmış karaokede "Baka Mitai" söylüyorsunuz. Bu arada, ilk oyunu oynayanlara senaryo tanık gelmiş olabilir. İlk oyunda da Kiryu islemediği bir suç yüzünden hapse giriyordu ve 10 sene sonra çıkıyordu. Tabii ortalık yine duman bir vaziyetteyken ki zaten Tojo Klanı'nın belini doğrultوغunu gördüğümüz gün seri son bulacaktır. Şaka bir yana, "peki Kiryu nerede?" sorusunu duyar gibiyim. Evet, efsane adam Kazuma Kiryu nerede? Neden Tojo'ya sahip



çıkmadı? Yedinci oyunda Kiryu'yu göreceğiz miyiz? İşte bu sorunun cevabını bulabilmek için oyunu oynamalısınız arkadaşlar.

### Kamurocho Oldu, yaşasın Isezaki Ijinchou!

İpleri tamamen elimize aldığımda Isezaki Ijinchou adlı bir yerde olduğumuzdan bahsettim. Evet, oyunun başında meşhur Kamurocho'da gezinsek de hapisten çıktıktan sonra vaktimizin çoğunu Isezaki Ijinchou'da geçiyoruz. Kamurocho gibi işil işil tabelalar ve insan dolu sokaklar yok ama Isezaki'nin de kendine has bir çekiciliği olduğunu da itiraf etmek isterim. Sahil boyu barları, kırmızı ışıklı bölgesinde, evsizlerin parkı,

dar sokakları ile hoş ve gezilecek tarafı bol olan bir harita oluşturulmuş. Isezaki'ye daha önce tehlikeli Çin Mahallesi ziyaretleri için birkaç oyunda uğramıştık ama gezdiğimiz alan sadece Çin Mahallesi ile sınırlı kalmıştı. Bu sefer ise bahsettiğim gibi en az Kamurocho kadar büyük bir harita var karşımızda. Bu arada dikkat edin arabası çarpmasın. Evet, bu oyunda karşından karşıya geçen size arabası çarpabilir ve enerjiniz azalabilir. Yani dikkatli olun. Kişisel fikrimi soracak olursanız tercih hakkım olsa Kamurocho'yu seçerdim çünkü her karışını artık ezberlemiş durumdayım fakat tipki dövüş sisteminde olduğu gibi haritada da bir farklılık iyi olmuş. Ne demişler? Tebdilimekanda ferahlık vardır!

## MAHŞERİN DÖRT UZAK DOĞULUSU



### Ichiban Kasuga

Yakuza 7'nin ana karakteri dedim gibi Ichiban Kasuga. İlk kez kontrol ettiğimizde 23 yaşında ve daha sonradan 42 yaşındaki halini kontrol ediyoruz. Sopalarla arası iyi ve dayanıklı bir arkadaş. Kafası çok çalışmıyor olabilir ama bu eksikliğini cesareti ile yeterince telafi ediyor. Tabii ne zaman kaçması gereğinin arkında.

### Yu Nanba

Ekibe dahil olan ve kontrol etme fırsatı bulduğumuz ikinci karakter Yu Nanba. Kendisi eski bir sağlık görevlisidir ve evsiz olduğundan sokakta yaşamaktadır. Ichiban'ı "çöpten" bulduktan sonra tekrar hayata döndürür ve dostlukları başlamış olur. Biraz mızmız bir yapıya sahip olsa da ekibe ayak uydurmasını da bilir.

### Koichi Adachi

Kendisini Nanba'dan önce tanıma fırsatı bulsa da üçüncü kontrol edilebilir karakterimiz eski bir polis olan Koichi Adachi'dir. Eski bir polis olmasına karşın polislik dürtülerinden asla vazgeçmemiştir ve daima gerçeğin peşindedir. Ekibin abisi konumunda olsa da bazen ekibin ufaklı gibi davranışını beklemektedir.

### Saeko Mukouda

Oyunun ilerleyen bölümlerde ekibe dahil olan dördüncü karakterimiz bir hanımfendi olan Saeko Mukouda. Aslında ikiz kardeşi ile ilgili bir vakada çalışan üçlümüzden haberdar olduktan sonra yanlarına gelerek ekibe dahil olur. Hanım hanımcık durduğunu bilmeyen sakın. Saeko-chan da gerekçinde ölümçül olabiliyor.



## KAAN'A DEV ÖDÜL!

LEVEL'in geçen ayki sayısı için kocaman bir Yakuza dosya konusu hazırlamıştım. Eğer okuduysanız, yazının sonunda bir nüshasını Sega'ya yollayacağımızdan bahsetmiştim. Yazımız Segा'nın CEO'su Haruki Satomi'nin eline geçmiş(!) ve kendisi gözyaşlarına hakim olamamış. Pandemi falan dinlemediğinden Sayın Satomi-san Türkiye'ye gelip beni buldu ve hoşça vakit geçirdik. Bolca Yakuza üzerine konuşuk, seriyi nasıl geliştirebiliriz tartışık ve dondurma yedik. Ayrıca kendileri ülkesi Japonya'ya dönmenden önce de bana Yakuza Türkiye Temsilcisi plaketini vermemi uygun görerek beni onurlandırdı. Ha, bir de Yakuza: Like a Dragon, nami-diğer Yakuza 7 oyununun da bir kopyasını vermemi ihmal etmedi. Dolayısıyla kendilerine teşekkür eder ve en kısa sürede kendilere ziyarete geleceğimi belirtmek isterim. Aranızda inanmayanlar elbette çıkabilir. Ahanda fotoğrafımız.



### Vurma sırası kimdeydi?

Ve geldi sıra o meşhur dövüş sistemi değişikliğine... Gerçek zamanlı bir aksiyon – macera oyunu nasıl olur da JRPG'ye dönüsür? Öncelikle bu cesaret gerektiren karar için Ryu Ga Gotoku Stüdyosunu tebrik ederim. Şahsim olarak özellikle sıra tabanlı olan JRPG oyunlarını çok severim. Fakat Yakuza bu yahu? Bodoslama dalıp adam dövdüğümüz bir oyun. Dolayısıyla dile getirdiğim gibi çekincelerim vardı ama üçüncü – dördüncü karşılaşmama gelince bu çekincelerimden tamamen arındım ve büyük bir zevkle yeni sistemin tadını çıkarmaya başladım. Şöyle ki, diğer oyunlarda olduğu gibi düşmanlara yaklaştığınızda herkes hemen yerini alıyor ve beklemeden dövüse geziyorsunuz. Hamlenizi belirliyor, gerçekleştiriyor ve sıradaki ile devam ediyorsunuz. Oyunun akıcılığı hiçbir şekilde etkilenmiyor ve hem bulunduğu alanla hem de karakterlerle gayet uyumlu bir şekilde dövüşü gerçekleştiriyorsunuz. Kazanınca da kısa bir klasik EXP kazanma ekranından sonra kaldığınız yerden yürümeye devam ediyorsunuz.

Oyunun JRPG olması konusunda oyunun da kendisini "tiye" alması hoş bir ayrıntı. Hatta Ichiban'ın en sevdiği oyun dediğine göre Dragon Quest ve oyundaki dövüş başladığında güya Ichiban'ın gözünde düşmanlar biraz değişim gösteriyor. Nasıl mı? Mesela düşman yakuza eline çöp kovası kapağından kalkan ve demirden kılıç yapabiliyor. Aynı şekilde bizim Nanba da mesela ateş çıkartabiliyor

ama dediğim gibi bunlar hepsi Ichiban'ın hayal gücü. Hatta bir yerde kendisi de diyor, yoksa bir RPG içerisinde miyiz diye. Nanba'nın ateş atmasına hazır değildiken; her karakterin kendine has özellikler bulunmakta. Nanba'nın ateş atabilmesi yahut Saeko-chan'ın bizimkilerin vurma gücünü arttırtıp rakibinkini düşürebilmesi gibi. Bunun dışında standart atak, özel yetenek kullanımı, eşya kullanımı veya kaçma gibi seçenekler mevcut. Anlayacağınız tam bir RPG. Tabii dövüşlerden alınımızın akıyla çıkışına ne yapıyoruz? Level atıyoruz. Level atlayınca karakterlerimiz güçleniyor ve yeni yetenekler elde ediyor. Lakin yetenek ağacı gibi bir sistem maalesef es geçilmiş. Oysa her level atladığımızda neremizi geliştirmek istediğimizi seçebilmek hoş olurdu. Bu, tamamen oyunun inisiyatifinde. Sağlık olsun diyelim, en azından olańı iyi kotarmışlar.

### Adım atsak olay

Isezaki Ijincho, Kamurocho'yu aratmıyor demiştim. Ana hikayede ilerledikçe gerçekten garip ama garip olduğu kadar eğlenceli yan hikayeler/görevler ile karşılaşacaksınız. Bu hikayeler haritada konuşma baloncuğu şeklinde görünüyor. Kendi adıma, ne zaman bir tane görsem işi gücü bırakır, yan hikayeye koşarım. Niye mi? Dediğim gibi eğlenceliler ve bunlar sayesinde hem para hem de EXP yani deneyim kasıyoruz. Yalnız oyundaki



## OYUN SÜRESİ

**İlk 1 saat** ◆◆◆◆◆

Giriş videolarını izliyor ve karakterleri ve mekanikleri tanıyoruz.



bazı olaylar fantastik olduğu kadar bazıları da gerçekçi. Fantastik çünkü Robocook adlı yemek yapmaya programlanmış bir robotun filmini izlemeye gidiyor ve izlerken uykucu keçinin bizi uyutmasını engellemeye çalışıyoruz. Gerçekçi çünkü bildiğiniz İşkur – İş ve İşçi Bulma Kurumu gibi bir yere gidip iş arıyor, sokaklardan teneke kutular toplayarak ekmek parası çıkartmaya çalışıyor, bir adamın bir istakoz ile kurduğu bağı tanık oluyoruz. Daha saymamı ister misiniz?

Oyunda eski olarak tanımlayabileceğim, açık açık beğenmediğim tek nokta olarak envanter sistemini gösterebilirim. Bakın, oyunda yetenek ağacı yok demiştim ama içeriği çok da etkilemediğini dile getirmiştüm. Oyundaki envanter sistemi ise size destek olacağına köstek oluyor. Nasıl mı? Diyelim bir dövüşten alnınızın akıyla çıktıınız. Kazandığınız puanlar, deneyimler para falan sizlere sunulurken alta da kazandığınız eşyaları görüyorsunuz. Problem de tam olarak burada başlıyor. Mesela örnek vereyim, "kütük" diyor. Bu kütük ne işe yarıyor? Yenilen bir şey mi, giyilen bir şey mi yahut satılan bir şey mi? Bir bakıorum ki bu kütüğü Adachi silah olarak kullanabiliyormuş. Ne demek istedigimi az buçuk anlamışsınızdır. Oyunda kazanılan hangi eşya ne işe yarıyor diye size bilgi verilmiyor. Hadi bunu geçtim, genelde envanterde yeni bir eşya olduğunda gireriz envantere ve yanında "New" yazar, ne bileyim parlar değil mi? Bu kazandığımız Kütük sanki oyunun CD'sini konsola taktığımızda beri benimlemiş gibi envanterde takılıyor. Dövüşü bitirdikten sonra hangi eşyaları aldınız dikkat etmediyiseniz geçmiş olsun. Envanterdeki diğer eşyaların arasına çoktan karıştılar bile. Dolayısıyla benim size önerim; arada sırada girin envantere ve özellikle giyilebilir eşyalara göz atarak bir bakın yeni bir şey var mı diye. Geçen ben bir baktım kişilik mont var envanterde, hemen Nanba'ya giydirdim ve adamcağızın savunması arttı.

## Karizmatik bir Ichiban mı?

Yakuza 7'de ilk bakışta ömensiz duran ama daha sonradan anlayacağınız üzere bazı olaylar/hikayeler için gerekli olan bir detay daha var: Ichiban'ın özel yetenekleri. Yetenekten ziye özelleşti. Neler mi var? Tukü, özgüven, karizma, nezaket, zeka ve stil. Bu özellikler sadece Ichiban'a ait ve bazı yerlere giriş yapabilmek için belirli seviyede olmaları gerekiyor. Mesela dere boyunda bir yerde iki adam nöbet tutuyor ve Ichiban merak edip ilerlemek istediğiinde öünü kesiyorlar. Özgüveniniz 4. seviyenin üzerindeyse giriş yapabiliyorsunuz ama değilse başka zamana diyerek oradan uzaklaşıyorsunuz. Bu özellikler gerek diyaloglarda vereceğiniz cevaplarla gerekse seçimlerle gelişmekte. Bir de sınavlara girip testi geçerseniz. Benden tavsiye: Sınavdan önce oyunu kaydedin. Sınavdan çakarsantz oyunu yeniden yükleyip tekrar denersiniz. Keşke gerçek hayatı da böyle olsa, değil mi ama?

## Bitmeyen seri...

Yakuza: Like a Dragon'u belki çıktıgı gibi oynayıp inceleyemedim ama geç olsun güç olmasın deyişi var ya hani, işte buraya cuk oturuyor. Sabrettim, Ichiban'ın o sarı ambalağına hep uzaktan baktım, spoiler yememeye çalıştım ve derken kendimi deli gibi Yakuza oynamken buldum. Hatta benim de Ichiban gibi bordro renkli bir ceketim ve sopam var, evde bunlarla gezmeye bile başladım. Belki görmüsünüzdür. Son söz olarak yedinci Yakuza oyunu için en aykırı oyun diyebilirim. Ichiban zaten ayrı bir dünya. Dövüş mekaniklerindeki devrim ve daha fantastik ilerleyen hikayesi ile dolu dolu bir Yakuza oyunu. Devamı gelir mi? Ha yedi olmuş ha sekiz ha on. Ben bu seriyi sonsuza kadar oynarım ve incelerim.

◆ Rafet Kaan Moral

## İlk hafta

Yeni mekanikleri öğreniyor ve ilk görevlerimizi yapıp oyuna alışmaya çalışıyoruz.

## İlk ay

Haritalarda gezilmek köşe bırakmamaya çalışıyor, bolca yan görev yapıyor.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 Adam pataklıyor.

%30 Videolar izliyor ve diyalog okuyor.

%30 Sağda solda koşturuyoruz.



## ARTI

+ Keşfedilecek yeni bir şehir

+ Bolca yan görev ve karşılaşabileceğiniz acayıp hikayeler

+ JRPG türüne başarılı bir geçiş

## EKSİ

- Envanter sistemi daha detaylı olabilirdi
- Yetenek ağacı olmaması

## SON KARAR

Cüretkar bir kararla aksiyon – macera türünden JRPG türüne geçişle de Yakuza evreni hala canlılığını korumakta ve kendisini oynattırmakta. Gerek yan görevleri gerekse ana hikayesi ile seride güçlü bir katkı sağlamaktır.

93



**Yapım** Obsidian Entertainment **Dağıtım** Private Division **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC, PS4, XONE – Switch (2021) **Web** outerworlds.obsidian.net

# The Outer Worlds: Murder on Eridanos

Halcyon kolonisini özgürleştirmek yetmedi, geriye cinayeti çözmesi kaldı!

**O**bisidian Entertainment, bu rol yapma oyununu işini çok güzel beceriyor. Bakın burada ironi yok. Gerçekten de The Outer Worlds ile ortaya koydukları o nostaljik rol yapma unsurlarını görebiliyorum. Fakat stüdyonun ilgisi farklı yerlere kaymış olsa gerek, The Outer Worlds'e gereken önemi verememişler gibi hissediyorum. Sanki Halcyon Kolonisi ve içerdiği hikayeler hakkında daha fazlası var ama bize anlatmak istemiyorlar gibi.

Murder on Eridanos ek paketi, yine beni farklı düşünceler içерisine boğdu. Ana oyuncunun dolu dolu geçen 25 saatinin üzerine, 4-5 saatlik Peril on Gorgon ile Halcyon'a dönmek güzel di. Şimdi peşine noir tadında, adeta Agatha Christie romanlarından fırlama bir cinayet çözümek ekiptiyle geldiler. Murder on Eridanos'un The Outer Worlds için hazırlanan son eklenti olduğunu da ekleyeyim. Yani Obsidian, yeni bir Outer Worlds yapana kadar buralara geri dönmemeyeceğiz.

Hikayemiz, intergalaktik bir dizinin başrol oyuncusunun öldürülmesiyle açılıyor. Halcyon

Helen isimli karakter cinayete kurban gidiyor ve bu olayın arkasındaki gizem perdesini çözecek kişi olarak da bizi işe alıyorlar. Bu karakter o kadar meşhur ki aktrisin de önüne geçmiş durumda. Gerçek ismiyle araştırma yapmak için soru sorduğunuzda "O kim yahu?" diye cevaplar alıyorsunuz. Evet, merhum Halycon Helen, koloniye mal olmuş önemli bir karakter. Herkesin o diziyle ve karakterle sevdığı bir detay var ancak neden öldürülüdüne dair akla gelen, elle tutulur bir neden yok. Biz de koloninin en meşhur, en pahalı oteline gidip bu cinayeti çözümlemeye başlıyoruz.

Ek paket içerisinde bize yardımcı olacak yeni bir ekipmanımız var. Discrepancy Amplifier isimli bu teknolojik büyütücü sayesinde, oyundaki ipuçlarını araştırma imkanımız oluyor. Aynı zamanda bir silah işlevi de görüyor. Oldukça ufak olan Eridanos haritasında gezinip görevleri tamamlamaya çalışırken yeni silahımız ölüyor ve bize etrafta bir ipucu olduğunu belirtiyor.

Ek paketin ilginç bir yanısıra, tüm olayların diyalog üzerine kurulu olması. Daha önce Outer Worlds'te hiç yapmadığınız kadar diyaloga girebilirsiniz. İlk cephanemi harcayana kadar oyunda birkaç saat geçirdiğimi söyleyebilirim. Sonuçta asıl amacımız Helen'i kimin öldürdügünü bulmak. Otelin komilerinden, danışma bürosuna, VIP katındaki ünlülerine ve adli tip-taki doktora kadar herkesi sorguya çekiyoruz. Bir başka hoşuma giden detay ise, hiç kimseyin suçlu gözükmemesi. Yani suçluyu tespit ederken, oyuncu olarak kendi hislerimize

güvenmemiz gerekiyor. Görevler, doğrudan birini suçlamıyor. "Herkes suçlu olabilir" yaklaşımıyla sorularımızı yöneltmemizi istiyor. Bu da paketin final kısmında kimi suçlamamız gerektiğini özgür bir biçimde bize bırakıyor. Sonrasında neler olduğunu da deneyimlerken görün isterim.

İşte giriş kısmında da bu yüzden Obsidian'ın RYO türüne yaklaşımını sevdigimi belirttim. Her örgüyü oyuncunun suratına sokarak, bizi aptal yerine koymuyor. O masüstü RYO kurgusu tadında özgürlüğü size olabildiğince vermeyi başarıyor. Murder on Eridanos'ta da bu matematiği kullanmaya devam ediyorlar.

Ne yazık ki oyun genel anlamıyla oldukça kısa sürüyor. Zaten Eridanos oldukça ufak bir harita. Bir noktadan bir noktaya giderken "Fast Travel" seçeneğiyle sürenizi daha da kısaltabiliyorsunuz. Silah ve ekipman çeşitliliği olsa da düşman tipleri konusunda pek çeşitlilik getirilmemiş. Peril on Gorgon ek paketinde olduğu gibi önceki düşmanların farklı renkleri ve saldırıcı biçimlerine sahip düşmanlarla uğraşıyorsunuz. Umuyorum ki Obsidian arayrı çok fazla açmadan Outer Worlds'e geri dönüp yeni şeyler dener. ♦ Özay Şen

## KARAR

**ARTI** Özgürlik hissi yine başarılı.

İlgili çekici hikaye. Renkli karakterler.

**EKSİ** Eklenti de olsa kısa sürüyor.

Potansiyel tam anlamıyla kullanılamamış.



**Yapım** Graceful Decay **Dağıtım** Annapurna Interactive **Tür** Bulmaca **Platform** PC, PS4, PS5 **Web** [www.maquettegame.com](http://www.maquettegame.com)

# Maquette

Yaratıcı bulmacalarla dolu bir aşk hikayesi...

Yeni nesil konsolların çıkışının önceki nesil-lere göre bir hayatı silik olduğu su götürmez bir gerçek. Bu durumda, halihazırda tüm konsolların yok satıyor olmasının etkisi oldukça büyük. Microsoft ve Sony "Zaten ne üretirsek satılıyor" diye düşünüyor olacaklar ki bu nesle damgasını vuracak bir oyunla hala karşı-laşmadık. Genel anlamda çok iyi bir durum olmasa da bu sayede kiyida köşede kalmış oyunlara şans tanıma fırsatımız oluyor ki Maquette benim için bu oyumlardan birisi. Bu ay PlayStation Plus ile ücretsiz olarak verilen yapım beni tam anlamıyla ters köşe yapmayı başardı.

Maquette boyutlar arası geçiş ile çeşitli bulmacalar çözmeye çalıştığımız bir yapım. Böyle söyleyince bir anlam ifade etmediğinin farkındayım, daha net açıklayacak olursam: haritanın tam ortasında haritanın bir maketi bulunuyor. Bu maketen içerisinde yaptığınız herhangi bir değişiklik eş zamanlı ve daha büyük boyutlu olarak gerçek haritaya da etki ediyor. Aynı zamanda sizin bulunduğu harita da aslında daha büyük boyuttaki haritanın ortasında bulunan bir maketi temsil ediyor ve yaptığınız tüm değişiklikler, çok daha büyük boyutlu olarak dışarıdaki haritayı da etkiliyor. Yani tüm harita aslında iç içe geçmiş ve birbirini öbeklendirilmiş şekilde takip eden maketlerden oluşuyor. En içteki makete elinizle taşıyabileceğiniz bir küp koyduğunuzda, sizin bulunduğu makette bu küp bir insan boyuna, bir dıstaki makette ise bina boyuna ulaşıyor. İlk etapta karışık gözükse de aslında bakarsanız çok basit ve iyi kurgulanmış bu mekanik ile oldukça yaratıcı bulmacalar çözmeye çalışıyorsunuz. Bulmacalar zaman zaman oldukça zorlayıcı olabiliyor lakin asla tedküzeleşmiyor ve yaratıcılığını koruyor.

Oynamış ve bulmacalar yönünden oldukça başarılı olan yapımda, bir çiftin tanışma-larından başlayarak ilişkilerinin gelişimine tanık oluyoruz. Oyunda bulmacalar çözdü-gümüz mekanlar çiftin başından geçenleri temsil ediyor ve kusursuz seslendirmenin de yardımıyla hikayenin oyuncuya içine çekmesi pek uzun sürmüyor. Ayrıca söyle ufak bir bilgi de vereyim, Maquette'te çifte sesleriyle hayat veren Bryce Dallas Howard ve Seth Gabel gerçek hayatlarında da evliler. Belki de seslendirmenin böylesine iyi olmasında bu detay etkili olmuştur. Bunun dışında oyuncunun hikayesi hakkında bir şey söylemeyeceğim çünkü bundan sonrası ciddi anlamda spoiler içermek zorunda kalabilir. Oyunun Türkçe altyazılı olduğunu da hesaba katarsak bu hikayeyi herkesin kendisinin deneyimlemesi daha iyi olacaktır.

Maquette genel olarak oldukça başarılı bir yapılm ama eksikleri de yok değil. Bunların başında zaman zaman saç baş yoldururan hatalar geliyor. Oyunun sonlarına doğru bir kolu çekerek karşınızdaki kapıyı açmanız gerekiyor ve ufak bir bulmacayı çözerek bu kapıya ulaşıyorsunuz. Buraya kadar bir sorun yok. Ne var ki başıma gelen bir hata sonucu kolu çektiğimde kapı açılmıyordu. Tabii ki bunun bir hata olduğundan habersiz, kolu çekmeden çözmem gereken bir bulmaca olduğunu düşünerek tam yarım saat deli danalar gibi ortalıkta koştururdum. Bu sürecin sonundaysa pes edip YouTube'a başvurmaya karar verdim ki işte tam bu anda başımdan aşağıya kaynar sular döküldü. Çünkü benim yaptığım her şey doğrudu. Haliyle yarım saatim boş gitmişti, neyse ki bölümü baştan oynadığında hata düzeldi ve oyunu en baştan oynamak zorunda kalmadım. Hataların yanında oyuncunun süresinin



de oldukça kısa olduğunu belirtmekte faydalı var. Maquette, 3 saat gibi kısa bir sürede ancak ozählimize bir parmak bal çalmayı başarabiliyor. Ne var ki tüm bunlar Maquette'in oldukça başarılı bir yapılm olduğu gerçegini değiştirmeye yetmiyor. ♦ **Tolga Yüksel**

## KARAR

**ARTI** Yaratıcı bulmacalar. Başarılı hikaye ve anlatım.

**EKSI** Oyun süresi kısa. İlerlemenizi engelleyen çeşitli hatalar.

80





**Yapım** Natsume **Dağıtım** Natsume **Tür** Simülasyon Platform PS4, Switch Web [www.natsume.com](http://www.natsume.com)

# Harvest Moon: One World

Ciftçilik simülasyonu ve macera bir arada!

**C**iftçilik simülasyonunu eğer bir tür olarak değerlendirecek olursak, bu türün en popüler olduğu platformun Nintendo konsolları olduğu su götürmez bir gerçek. Animal Crossing'in başı çektiği türde, Story of Seasons, Harvest Moon ve Stardew Valley'in takibi aynı şekilde sürüyor ve üç oyundan da çeşitli yeniliklerle Animal Crossing'in yerini almaya çalışıyor. Bu üç yapimdandan Stardew Valley'i bir kenara koyup Story of Seasons ve Harvest Moon'a daha yakından bakarsanız Story of Seasons'in, orijinal Harvest Moon'u yapan ekibin yarattığı bir marka olduğunu göreceksiniz.

Bu ekibin ayrılp Story of Seasons serisinin ilk oyununu piyasaya sürdüğü 2014 yılından beri Harvest Moon serisi kan kaybetmeye devam ediyor. Diğer oyunlardan farklı şekilde keşif ve macera öğeleri de içeren Harvest Moon: One World bu gidişi tersine çevirmeyi başarabildi mi gelin beraber inceleyelim. Harvest Moon: One World artık çiftçiliğin unutulduğu, hatta tohumların ve bitkilerin bir peri masalı olduğuna inanılan bir gelecekte geçiyor. Bu peri masallarının gerçek olduğuna inanan bir karakteri yönettiğimiz oyunun hemen başında bizlere çeşitli tohumlar verecek olan perileri keşfetiyoruz ve macera başlıyor. Diğer oyunların aksine Harvest Moon: One World'de tohumları çeşitli dükkanlardan alamıyoruz. Bunun yerine haritada rastgele yerlerde beliren ve bize rastgele tohumlar veren periler bulmamız gerekiyor. Sonrası ise alışlagelmiş şekilde işliyor ve toprağı çapıyor, tohumları ekiyor ve tohumların bitkiye dönüşmesini bekliyoruz. Kimi zaman elde ettiğimiz ürünü satıyor, kimi zaman çeşitli görevler için kullanıyor, kimi zamansa çiftlik hayvanlarına veriyoruz. Açıkçası bu tarafta pek bir yenilik yok ki oyundan böyle bir iddiası da yok. Yapımcı ekibin bunun yerine keşif ve macera tarafının üzerinde durduğunu söyleyebilirim.

Harvest Moon: One World'ün haritası beş farklı bölgeden oluşuyor ve her bir bölgeye ulaşmak için öncelikle diğer bölgedeki görevleri tamamlamak gerekiyor. Temelde iyi fikir olsa da kullanılan renk paleti dışında tüm bölgeler birbirine benzeyip oyuncuya gerçek anlamda keşif hissi yaşatmıyor. Bunun

yanında her bölgenin farklı bir iklimi bulunuyor ve her bölgede iyi yetişen bitkiler farklılık gösteriyor. Ne var ki hala her tohum her bölgeye eklebiliyor. Yanlış bölgeye ekilmiş tohumlar yalnızca yetişme süresini ve sonuçta elde edilecek ürünün kalitesini etkiliyor. Örneğin oyuna başladığımız bölgede ekilen patlıcanların tümü ürün olarak beyaz patlıcan veriyor. Bunun dışında tüm bölgelerde benzer, ruhsuz görevler ve karakterler bizi karşıyor. Açıkçası ben bir noktadan sonra diyalogları okumayı bırakıp hızlı hızlı geçiyordum ancak bunu yaparken de inanılmaz uzun ve anlamsız animasyonlar beni rahat bırakmadı. Her sabah uyandığında karakterimin gerinmesini izlemek ya da perilerden tohum alışını abartılı şekilde izlemek oldukça sıkıcı ve gereksiz. Harvest Moon: One World temelde oldukça iyi fikirler barındırın ancak günde sonunda içi boş, sıkıcı ve istediğimi başaramayan bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Bırakın türün lideri Animal Crossing'e bir alternatif olmayı, halefi Story of Season'in dahi yakınına yaklaşamıyor. Üzüllerək söylüyorum ki Harvest Moon serisi bundan sonra tatlı bir anı olmaktan öteye geçemeyip, tarihin tozlu sayfalarında yerini alacak gibi gözükmüyor. ♦ Tolga Yüksel

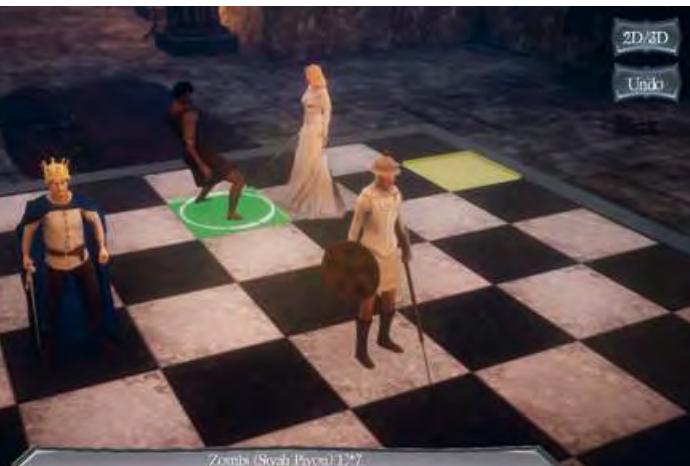


## KARAR

**ARTI** Keşfetme fikri her zaman hoş.

**EKSİ** Karakterler ve görevler özensiz.

Keşfetme hissi yok. Fikirler oldukça kötü uygulanmış.



**Yapım** Aslan Game Studio **Dağıtım** Aslan Game Studio **Tür** Satranç **Platform** PC Web [aslangamestudio.com/pawn-of-the-dead](http://aslangamestudio.com/pawn-of-the-dead)



# Pawn of the Dead

Satrançı yeniden tanımlayan, yerli ve umut veren bir yapımdır.

Ş on ayıarda yerli yapım oyunları iyisiyle kötüsüyle bir anda gündeme damgalarını vurdular. Son dönemde konuşulan iki Türk oyunu da geçtiğimiz ay benim elime geçti. Sunu peşin peşin belirtmek isterim ki sektörün daha iyiye gitmesi adına topraklarımızdan çıkan bir oyunun iyisini kötüsünü açık şekilde anlatmak, emin olun çok daha faydalı olacaktır. Öte yandan oyunun hazır bir oyun mu yoksa hala geliştirme sürecinde bir yapımdı mı olduğu konusu, bir oyuna getireceğim eleştiri dozunu belirleyen etkenlerden biri. Son dönemlerde ses getiren bir Türk oyunu olarak, tam sürüm olarak piyasadaki yerini alan Pawn of the Dead'i oynadım ve satranca getirilen bu farklı bakış açısını analiz ettim.

Satranca lise yıllarında biraz düşmüştüm ancak daha sonra istediğim kadar vakit ayıramadım açıkçası. Bir oyuncu olarak aynı durumu strateji oyunları için de yaşıyorum ve eskiden strateji oyunlarına saatlerce sıkılmadan kafa yoran birisi olarak, bu duruma üzülmüyorum desem yalan olur. Her neyse, konumuz satranç ve beni son dönemlerde satranca en çok yak-

laştıran şey de Queen's Gambit olmuştu. Bir anlık gaza gelsem de bunun geçici bir heves olduğunu bildiğimden, onca işimin arasında tekrar satranç oynamaya başlamak istemedim. Ama gelin görün ki ben kaçıkça satranç beni kovalıyor efendim! Nihayetinde Pawn of the Dead ile -biraz daha farklı bir yapıda olsa da- tekrar satranca dönüş yaptım.

Pawn of the Dead, oynanış olarak eğlenceli bir yapımdı olsa da sırttığı bazı yerler var. Öncelikle dilserseniz oynanışa bir göz atalım. PotD, içerisinde üç farklı oyun modunu barındırıyor. Oyunun senaryo modunda bir hikayeye tanık olurken bölüm bölüm satranç bulmacaları çözüyoruz ama bu bulmacalarda oyunun kendi kuralları devreye giriyor. Buna daha sonra geleceğiz. Bir diğer mod ise tamamen klasik bir satranç oyunu oynamanızı sağlıyor. Son oyun modunda ise rastgele satranç bulmacaları oluşturuluyor. İsterseniz bu bulmacaları PotD kuralları ile isterseniz klasik satranç kuralları ile deneyim edebilirsiniz.

PowD kurallarında taşların hareket kabiliyetleri satranç ile birebir aynı olsa da taş yemek

konusunda bir farklılık var. Siyah taşlar oyunun senaryosu gereği bir zombie ordusu yaratıldığı için, beyaz taşları yemiyor, siyaha çeviriyor ve kendi saflarına katıyorlar. Sadece siyah taşların şahı, direk olarak beyaz taşları yiyor. Dolayısıyla şah dışında diğer taşları yememek bir anda dezavantaj olabiliyor.

Bir kralın hikayesine sahip olduğumuz senaryo modunun dört bölümü ve her bölümde 15'er bulmaca yer alıyor. Her bulmaca sonunda yazıyla ve her bölüm sonunda demolarla senaryoya tanık olsak da etkileyici bir hikaye olmaktan uzak kalıyor. Öte yandan dublaj da çok başarılı değil ancak oyunun küçük bir stüdyo tarafından geliştirildiğini düşünürseniz, elbette normal karşılaşabilir. Oynanışı çok eğlenceli bir oyun olsa da zamanın gerisindeki grafikler, donuk animasyonlar, tamamen mimiksiz yüz ifadeleri üzerinde çalışılması gerekiyor. Taş hareket ve taş yeme animasyonları da daha akıcı bir yapıda olabilirlerdi.

Pawn of the Dead'in iyi niyetle hazırlanmış, yenilikçi bir oyun olduğunu şüphé yok ancak saygılmış sebepler oyunda bazı eksiklikler olduğunu da açık şekilde gösteriyor. Kolay, orta ya da zor seçenekleri ile satranç tahtasına dönük, hem de bunu bu ilginç kurallarla yapmak hoştu. Kendimi Harry Potter'da büyüğün satranç oynamış gibi düşündüm ama oyunun görselliğinde, seslendirmesinde ve animasyon kalitesinde çok iddialı olmadığını da belirtmem gereklidir. ♦ **Enes Özdemir**

## KARAR

**ARTI** PowD usulü satranç kuralları oldukça keyifli. Fiyatı çok uygun.

**EKSİ** Grafikler, animasyonlar ve seslendirme kalitesi düşük. Senaryo biraz basit kalmış.



**Yapım** Movie Games Lunarium **Dağıtım** Movie Games, PlayWay **Tür** Macera, Aksiyon **Platform** PC **Web** moviegames.pl

# Lust from Beyond

"Korku oyunu" dediğimiz türe farklı bir bakış

Lovecraft kitaplarının hayranı ve takipçi-siyeziniz, korku ve erotik öğelerin yoğun bir şekilde kullanıldığı Lust From Beyond'un ilginizi çekeceğini düşünüyorum. Lovecraftian denen bu tür, o evrenden etkilenen oyun, film ve kitapları kapsıyor. Lust From Beyond'un yaratıcıları da bu dünyayı oluştururken H. P. Lovecraft, H. R. Giger ve Zdzislaw Beksiński isimli sanatçılardan etkilendiklerinin bilgisini veriyorlar. Lust From Beyond, 2018 yılında çıkan Lust For Darkness'in devamı niteliğinde ve aynı evrende geçiyor. Hem içeriği hem de kullandıkları görseller bakımından Lust From Beyond +18 bir oyun, yaşıınız tutuyorsa bile rahatsız edici olabilecek görüntülerini görmek istemezseniz sansürlü içeriği seçme imkânı tanınıyor.

Oyun, maskeli insanların Alien filmlerinden aşina olduğumuz cinsteki bir yaratıkla yaptıkları ayinle başlıyor. Tören gerçekleştiğinden sonra, günümüzde, normal dünyaya geçiş sağlıyoruz ve babasının antika dükkanını iştenen karakterimiz Victor Holloway'la tanışıyoruz. Victor'ın müşterilerinin istediği malzemeleri bulmasına yardım edip, bir iki telefon konuşması yaptıktan sonra akşam kız arkadaşıyla yıldönümü olduğunu öğreniyoruz ve romantik bir akşam için gereken tüm hazırlıkları tamamlıyoruz. Kız

arkadaşını sürprize seviniyor ve mutlu heyecanlı bir gece geçirirken Victor'un yaptığı hata yüzünden tartışıyorlar. Bu esnada Victor'ın tüm düzenini bozan uykuproblemleri olduğunu öğreniyoruz. Kız arkadaşı ona Bleakmoor isimli bir kasabada yaşayan, bu tür sorunları tedavi eden bir doktordan bahsediyor ve ona gitmesini istiyor. Asıl oyun, dehşet anları ve kabus da Bleakmoor'a gittiğimizde başlıyor. Oyunun başlangıcında önerdiği gece ve kulaklıyla oynayan tavsiyesine uymanız önermem çünkü oldukça korku dolu analar yaşayacağınızı söyleyebilirim. Kaldığı otelde kahramanınızın kapısına dayanan, onu öldürmek isteyen maskeli, kostümlü insanların kaçmaya çalışmak ve arada uykuya daldığında gördüğü korkunç evren, gündüz oynarken bile gerilmeme neden oldu. Victor'ı bu kabuslardan kurtarabilecek miyiz yoksa aslında istediği o dünyada yaşamak mı? Oyunda ilerleyince kabuslarında gördüğü Lussi'ghaa ile Land of Ecstasy isimli tarikatın sapık sakinlerini tanıyoruz ve kafamızdaki sorulara yanıtlar bulmaya başlıyoruz. Karakterimizi çok yetenekli değil, ilerlemeye dışında bir de objelerle etkileşime geçebiliyor. Sizi öldürmek için peşinizden gelen kişilerin hiç acıması yok, bir darbeye sizi

öldürübiliyorlar. Onlarca kurşuna rağmen ölmeyen karakterlere alışık olduğum için bu hızlı ölüm işi hiç hoşuma gitmedi. Oyun koluya oynamanızı tavsiye edebilirim çünkü kaçma bölümlerde çok hızlı olmanız ve hata yapmamanız gerekiyor. Lust from Beyond toplamda 16 bölümden oluşuyor ve 7-10 saat gibi bir oynama süresi var. Yer yer rahatsız eden, sınırları zorlayan görsellerin olması oyundan uzaklaşmama sebep olsa da nelerle karşılaşacağımı merak edip her seferinde geri döndüm. Karakterlerin değil ama yaratılan ütopik evrenin görselleri oldukça başarılı. Türkçe dil seçenekleri de olan oyuncunun dinamikinde ve bazı hareketlerde teknik sorunlar var ama yapılacak güncellemelerle iyileştirilebilir. Bu türü sevmiyorsanız yanına bile yaklaşmanız gereken bir oyun olduğunu belirtmekte fayda var. ♦ **Nevra İlhan**

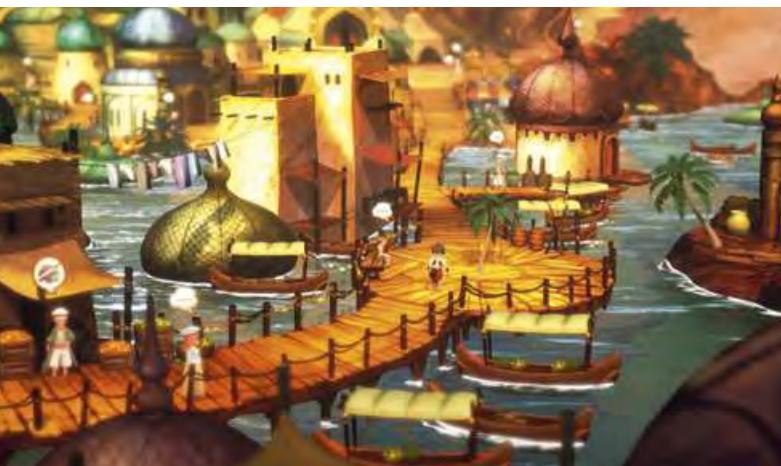
## KARAR

**ARTI** Yaratılan evren başarılı, erotizm ve korku dozu yeterli

**EKSİ** Karakterin hareket animasyonları zayıf, bolca teknik sorunlar

72





**Yapım** Claytechworks **Dağıtım** Nintendo **Tür** JRPG **Platform** Switch **Web** nintendo.com/games/detail/bravely-default-ii-switch

# Bravely Default II

Octopath Traveler’ı seven bunu da sevdi!

Final Fantasy ile tanıştığımda aklim başımı-  
dan gitmişti. FF7’den bahsetmiyorum ba-  
kın, düğme kadar karakterlerle üç karede bir,  
beş dakika süren savaşlar yaptığımız ilk oyun  
bahsettiğim. Bu oyunu oynadığım sırada  
İngilizcem yes ve no’dan ibaretti ama bunun  
da bir faydasını görememiştim, o sıralarda  
seçme şansımız olmadıktan, Japonca bir  
maceranın içinde bulmuştum zira kendimi. İlk  
oyunun grafiklerini bugün açsanız küçümse-  
yeceğinizden eminim ama o sıralarda durum  
böyle değildi. Canavar grafikleri, büyü efek-  
teri falan, aman Tanrı, muhteşem geliyordu  
gözüme. Gerisi, gerisi maalesef istiraptı. Bir  
noktaya geliyordum ve karşıma çıkan her  
parti gücümüzün çok üstündeydi artık, ilerle-  
meyi başaramıyordum bir türlü. Neyi yanlış  
yaptığımı da hiç anlayamadım, haliyle.  
Yine de bu “hiçbir şey anlayamadığım”  
macera, JRPG’lere giden yolu açtı benim  
için. SaGa Frontier II falan derken Bravely  
Default serisinin yeni oyununa kadar geldim  
böyle. 3DS’teki ilk oyunu çıkışından çok  
sonraları deneyim edebilmiş, pek beğen-  
miş, beğenmeyenlere de burun bükmüşüm.  
Asano / Takahashi ikilisinin elinden çıkan  
Octopath Traveler da leziz bir deneyim  
olmuştu benim için. Peki, aynı ekibin elinden,  
bu kez Switch için çıkan Bravely Default II  
neleri vadediyor?

Öncelikle, oyun hem çok tanık hem de çok  
yeni. Aradan geçen yıllar grafik ve efekt kal-  
itesine ciddi katkı yapsa da oyun hem Bravely  
Default hem de Octopath Traveler’ı çok fazla  
andırıyor ilk bakışta. Bakın yanlış anlamayın,  
Astral Chain gibi, Switch’ın teknik kapasite-  
sini zorlayan bir oyundan bahsetmiyorum.  
Aksine, son derece hoş, zaman zaman 3D’ye  
dönenşen şahane arka planlar kullanan  
(HD-2D deniliyor), bunun üzerine de orta  
karar 3D karakterleri ve makul animasyonları

giydiren mütevazı bir oyun var karşımızda.  
Detaylara geleceğiz ama ana mekanikler  
de oldukça bilindik. Yaratılan bu muhteşem  
HD-2D dünyada dolaşıyor, insanlarla konu-  
şuyor, sağda solda loot yapıyor ve düşman-  
lara denk geldiğinde ilk FF oyunundan beri  
ana hatlarını koruyan sıra tabanlı bir dövüş  
sisteme geçiş yapıyorsunuz.

Oyunda, eğer değiştirmezseniz Seth adında  
alelade bir denizciyi canlandırıyoruz. Beş  
krallıktan oluşan Excillant adlı bir kitada-  
yız ve gözlerimizi açtığımız yerin adı da  
Halcydonia. Halcydonia adeta bir cennet,  
dört mevsim İlkbahar yaşayan bir yer. Seth’ın  
gemisi kasırgada parçalanmış ve kendisi de  
mucizevi şekilde hayatı kırıya vurmuş.  
İlk bakışta pek bir özellikim yok ancak  
bizi sahilde bulan dostlarımız hayli ilginç  
karakterler. Birisi Princess Gloria, kendisi  
Musa adlı krallığı yıkıldıktan sonra buraya,  
dost topraklara sığınmış, devrik bir prenses.  
Yanında Sir Sloan var. Sir Sloan artık iyice  
yaşlansa da söz konusu savaş olduğunda  
kahramanlıklar kitadaki her berberde anla-  
tilan, ünү kılıcından uzun bir asker. Kralçeye  
sadık, dosdoğru bir adam.

Halcydonia şimdiye kadar huzurlu kalmayı  
başarabildiye de bazı kıyamet alametleri  
var ki Seth’i kırıya vuran fırtına bunlardan  
birisi. Ayrıca biraz oynadıktan sonra bir çöl  
kasabası olan Savalon’u da suların bastığını  
öğreniyoruz. Peki bunlar neden oluyor ve  
bizim amacımız ne? Seth’in görevi, kendilerine  
katılan Elvis ve Adelle ile beraber Princess  
Gloria’nın ülkesinden çalınan, doğayı düz-  
ene sokup bu kıyamet alametlerini durduracak  
dört kristalı bulmak. Yol boyunca nice bosslar  
ve düşmanlar kadar haritada başıboş dola-  
şan canavarlarla da dövüşüyorsunuz.  
Oyunda karakterler sadece level atlami-  
yor, aynı zamanda belli mesleklerde de

uzmanlaşabiliyor. Her meslekte atladıkça  
yeni hamleler ve büyüler de öğreniyorsunuz.  
Yani elbette aynı sınıfta kalmak avantaj ama  
sonunda mecbur da değilsiniz. Brave Point  
sistemi de aynen geri dönüş yapmış du-  
rumda. Bu sisteme saldırmak yerine Brave  
deyiş toplam üç tur beklediğinizde çok etkili  
saldırılar yapabiliyorsunuz.

Neticede Bravely Default II en azından ilki  
kadar uzun bir oyun. Dümdüz gitseñiz bile  
60 saatin üzerinde zamanınızı alacaktır.  
Ben Switch sahibi olup türü seven herkese  
öneriyorum. Karakter derinliği ve hikaye  
hemen herkesi mutlu edecktir, eh, her gün  
böyle bir oyun da çıkmıyor karşımıza.

## ◆ Kürsat Zaman

## KARAR

**ARTI** Çok güzel bir dünya yaratılmış,  
insan bakmaya doyamıyor. Revo’nun  
elinden çıkan soundtrack harika. Dövüş  
sistemi tekrara dönce bile sıkılmıyor.

**EKSİ** Brave sistemi biraz daha  
geliştirilebilirdi. Seviye atlamak için çok  
fazla canavar kesmek zorundasınız,  
sağlam grind var.

83





**Yapım** Telltale Games **Dağıtım** 2K **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, PS3, XONE, X360, Switch, Android, iOS **Web** [www.borderlands.com](http://www.borderlands.com)

## ◆ Tales from the Borderlands -Revisited-

Eski dost geri geldi: dolandırıcılık, tercihler ve dostlukla dolu bir hikaye!

// Tales from the Borderlands serisinin piyasaya sürülmüşinin üstününden yıllar geçmedi mi? Neden Tales from the Borderlands incelemesi var ki burada yahu?" diyorsanız öncelikle bu durumu açıklayarak başlayayım. 2018 yılında Telltale Games'in kapatılmasıyla da dahil olmak üzere The Walking Dead, Sam and Max gibi birkaç seri dışında tüm Telltale oyunlarının resmi satışları durdurulmuştu. Borderlands sersinin de sahibi olan ve aynı zamanda Tales from the Borderlands serisinin dağıtımcisisi konumunda bulunan 2K Games de Tales from the Borderlands'in satışının sürmesini istemiş lakin bunu başaramamıştı. Oyunun tüm dijital platformlardan kaldırılmasının ardından oyuna yalnızca halihazırda sahip olan oyuncular erişim sağlayabiliyordu. Geçtiğimiz ay içerisinde sürpriz bir açıklama ile tekrar satışa sunulan Tales from the Borderlands, yeni nesil konsolları ve Switch'i onurlandırmak için geri döndü!

Dürüst olmak gerekiyor Tales from the Borderlands uzun süredir oynadığım ilk Telltale serisi olma özelliğini taşıyor. Bu anlamda ilk andan itibaren oyuna biraz mesafeli davranışımı söyleyebilirim çünkü aksiyonu düşük, ufak tercihler üzerine kurulu Point and Click oyunlarından çok hız almadığımı söyleyebilirim. Lakin Borderlands'e uygun şekilde çizgi roman benzeri grafikleri sayesinde oyun hemen beni içine çekmeye başlıyor. Tam zamanlı bir dolandırıcı olan Fiona, Hyperion çalışanı Rhys ve arkadaşlarının yollarının nasıl kesiştiğini ve oldukça büyük bir meblağ tekrar yerine koymaya çalışmalarını anlatan hikaye yaklaşık 90 dakikalık 5 bölümden oluşuyor ki 5 akşamda bitirmeye oldukça müsait bir yapım. Borderlands 2 ve Borderlands 3 arasında bir zaman diliminde geçen oyunda ikinci oyundan tanıdığımız Handsome Jack, Zero gibi karakterler de bize eşlik ediyorlar.

Oynamış tarafına dönersek: Tales from the

Borderlands boyunca aslina bakarsanız oyun namına pek de fazla bir şey yapmıyorsunuz. Diyalogların ilerleyişini belirliyor ve oyunun izin verdiği ölçüde ortaklığını kolaçan edip basit bulmacaları çözüyorsunuz. Diyalogların ilerleyışı maalesef oyunun sonunda olacaklara pek de etki etmiyor. Bunun yerine neyin nasıl olacağını ve karakterlerin arasındaki iletişimini belirliyor. Örnek vermek gerekiyor: -oyunun hemen başında olduğu için bunu spoiler olarak görmeyeceğim ancak yine de görmek istemiyorsanız doğrudan gelecek paragrafa geçebilirsiniz- oyunun henüz başında, bize eşlik eden bir robot olan Loader Bot'a kaçması ya da kendini patlatması emrinizi vermeniz gerekiyor. Eğer kendisini patlatmasını emrederseniz oyunun kalanında Loader Bot, Rhys'e oldukça kötü davranışları ve onu itip kakıyor. Ne var ki bunun asla hikayenin ilerleyişine doğrudan bir etkisi olmuyor

Tales from the Borderlands genel anlamda oldukça başarılı bir yapımdı olsa da hikayenin zaman zaman çok durağanlığı ve sıkıcı bir hal aldığı söyleyebilirim. Bunun dışında grafiklerin de biraz cıalanmaya ihtiyaç duyduğu da bir gerçek. Türü seviyorsanız ve Tales from the Borderlands'i bir şekilde es geçtiyiseniz bu fırsatı kaçırmayın derim. Umuyorum bu dönüşün ardından Game of Thrones, Guardians of the Galaxy gibi diğer Telltale oyunlarını da tekrardan dijital platformlarda görebiliriz. ♦ Tolga Yüksel

### KARAR

**ARTI** Eğlenceli hikaye.

İyi kurgulanmış karakterler.

**EKSİ** Seçimler etkisiz.

Zaman zaman sıkıcı.



**Yapım** Rejected Games **Dağıtım** PlayWay, **Rejected Games** **Tür** Simülasyon **Platform** PC Web [tinyurl.com/6rdmmux4](http://tinyurl.com/6rdmmux4)

# Mr.Prepper ◊

Discovery'de izlediğimiz "kıyametçi" amcalardan biri olma fırsatı ayağınıza geldi!

Rejected Game Studios tarafından 2019 yılında demosu yayınlanan ve oldukça beğenilen Mr. Prepper geçtiğimiz günlerde tam sürümüyle oyunculara sunuldu. İsminden ne olduğu hakkında ipucu veren oyun temelde macera, hayatı kalma gibi ögeler taşırken; bir yandan da simülasyon ve üretim üstüne kurulu bir yapıp diyebiliriz. Hikayesi ise oldukça garip ve dikkat çekici. Yeni gelen başkanlık sistemi ile birlikte özgürlüklerin ülkesinden olmaktan çıkan bir ülkede yaşamaya çalışan "Prepper" bir karaktere can veriyoruz. Ülkenin başındakilere itaat etmez onları sevmezsek; garip ve bir o kadar da korkutucu ajanlar sizi sürekli kontrole geliyor ve herhangi bir isyan oluşumu var mı diye evinizi kolaçan ediyorlar. Özgürluğun tamamen kısıtlandığı bu yerden haliyle kaçmaya çalışıyoruz. Arada bir bizi kontrole gelen ajanlar için evimizin temiz ve düzenli olması gerekiyor. Kaçış planlarımızı örtmeli ve kimseye söylememeliyiz. Bu ülkeden kaçmak için ise en önemli zamana, araçlara

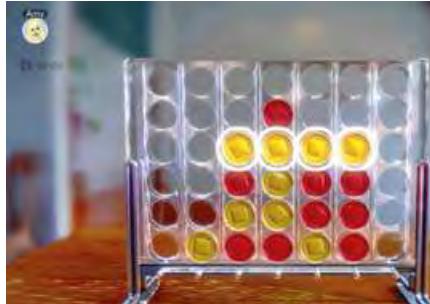
ve gizliliğe ihtiyacımız var. Mr. Prepper bizi hikaye yönünden oldukça tatmin ederken, oynanışıyla da keyif veriyor. Grafik ve animasyon kalitesi olarak oyun son derece başarılı. Kesinlikle doyurucu bir canlılığı var diyebiliriz. Daha iyi olabilir miydi? Kime göre? Bence gayet güzel oturmuş. Animasyonlar olsun, renk paletleri ve ışıklardırmalar harika. Gözlere şenlik diyebiliriz. Oyunu oynarken aklıma This War Of Mine ve Fallout Shelter geldi zira Mr. Prepper, fena halde bu iki oyunun bileşkesinden olmuş bir yapıp gibi duruyordu. Oyunun mekanikleri oldukça basit olmakla beraber, sağ-sol tık yaparak oynuyorsunuz. Hatta sadece kendi sığınığınızda değil, dışarıya da gidip gezebiliyor, farklı insanlarla konuşup onlarla birlilik olabiliyorsunuz. Her 1 ila 7 gün arasında bir ajan evinizi ziyaret ediyor. Bunun sebebi, sizi kontrol etmek. Ajan sizden ne kadar şüphelenirse, o kadar sık gelecektir. Bunu azaltmanın yolu ise, evinize çeki düzen verip herhangi bir kaçış planını su yüzüne

çıkartmamak. Yoksa yakalanabilirsiniz. Oyunda açlık, dayanıklılık gibi kavramlar mevcut. Bunlar yemek yeme ve uyku ile yükseltilebiliyor. Bunlardan bahsetmişken, evet, yemek yapabiliyoruz, bitki yetiştirebiliyoruz hatta raflar, sandalyeler ve mobilyalar yapıp bunları tüccarlara satıp para kazanabiliyoruz. Oyun gayet geniş bu konuda. Dövüş mekanikleri pek yok gibi, kurtlarlaavaşıp, ceylan vb. gibi hayvanları avlayabiliyorsunuz ancak dövüş mekanikleri çok geliştirilmemiş ya da basit tutulmaya çalışılmış gibiydi. Kesinlikle daha iyi olabilirdi. Sesler oyunun en sevmediğim bölümüydü. Oyunu oynarken arkadan çalan müzikler ve anlık sesler gerçekten iç açıcı değildi. Sanki oyun değil de YouTube'da birinin vlogunu izliyormuşum gibi bir ses/müzik koymuşlardı. Bu oyun bu kadar geniş bir mekaniğe ve oynanışa sahipken ses ve müziğin bu kadar kötü olması oyunun havasını biraz kaçırmış. Bir oyunu bize daha iyi pazarlayan yanlarından birisi, kullanılan ses ve müziklerdir diye düşünüyorum. Kişisel bir zevk ancak müzikler kesinlikle bu oyuna uygun değil. Kısacası, Mr. Prepper keyifli bir deneyimdi. Ortalama 6-7 saat oynanış süresi mevcut, belki uzatılabilir de. Eğer This War of Mine tarzı oyunları severek oynuyorsanız, kesinlikle deneyim etmeniz gereken başarılı bir yapıp. ♦ **Seymanur Özgür**

## KARAR

**ARTI** Keyifli oyun mekanikleri. İlgi çekici hikaye. Başarılı grafik ve animasyonlar.

**EKSİ** Sistem gereksinimi beklenmedik ölçüde yüksek. Müzikleri beğenmediysem de sonuçta kişisel tercih.



**Yapım** Nintendo **Dağıtım** Nintendo **Tür** Parti Platform **Web** nintendo.com/games/detail/clubhouse-games-51-worldwide-classics-switch

# Clubhouse Games: 51 Worldwide Classics



Bir oyun daha ne sunabilir ki?

Pandemi maalesef devam ediyor ve uzun bir sürede hafifleyeceğ gibi görünmüyör. Bu süreçte evde bunalmamak için türlü türlü oylara sardım ve neler oynadığımı sizinle ara ara buradan paylaşıyorum. Paylaşmadıklarımı da sayayım; önce gittim Scrabble aldım, sonra birkaç LEGO seti yaptım, tavayı arada açıyoruz, Kızma Birader balsam onu da alacaktım, bulamadım. Çok eskiden Mahjong oynardım Windows 98 zamanları, uzun zamandır aklımda o da vardı. Sonra Nintendo mağazasındaki indirimleri gezerken indirimden nasibini alamamış oyunlardan birine denk geldim ve o gün bugündür Switch'i elimden düşüremiyorum. CLUBHOUSE GAMES: 51 WORLDWIDE CLASSICS'te yok; yok resmen! Tarih kitabı gibi bir koleksiyon yapmışlar, birçok kültürün ve zamanın oyunları içinde var. Board oyunlarından kağıt oyunlarına, spor oyunlarından balık tutmaya kadar sizi saatlerce eğlendirecek her şeye sahip.

Tüm oyunların listesini sayfada görebilirsiniz ama ben size mekaniklerden bahsetmek istiyorum. Oyunda Single modda ister tek başınıza

ister 4 kişi Joy-Con desteği ile oynayabiliyorsunuz. Yani evde tek Switch varsa 2 Joy-Con'a multiplayer oyunları destekleyen tüm oyunları oynayabilirsiniz. Diğerleri için ekstra Joy-Con şart. Mesela Spider Solitaire'i iki kişi oynamak mümkün değil ama Ludo'yú (Kızma Birader) 4 kişi oynayabilirsiniz. Joy-Con'a oynamak çok mu sıkıcı? Tavla'dan Mancala'ya çoğu oyunu ekrana dokunarak da oynayabiliyorsunuz. Diğer bir mod Local Play, yani birçok Switch konsolunun olduğu bir odada bağlantı kurup birbirinizle Texas Hold'em oynayabilir veya Switch'lerin ekranlarını birleştirip dokunarak da eğlenebilirsiniz. Son mod ise Online Mode. İlk seçeneğiniz oyuna sahip arkadaşlarınızla çevrimiçi oynamak diğeri ise dünyanın her yerinden karşılaşabileceğiniz oyuncularla oynamak ki bu kısım aslında en önemlidisi. Bağlantı sorunları yaşanır mı, oyuncu bulmakta sıkıntı çeker miyim gibi düşünceler aklımdan geçti, ne yalan söyleyeyim. 2 kişi ve daha fazlasının oynayacağı oyunlardan maksimum üç taneyi seçiyorsunuz ve sistem oyunları işaretleyen kişileri arıyor. Kısa sürede

de buluyor, yaşasın! Bir ufak incelik de yapmışlar, kenarlarında turuncu işaretler oluyor oyun listesinde bazen, sistem "bu oyunları oynamak isteyen oyuncular bulunuyor" mesajı gönderiyor.

Modları bir kenara bırakırsak, oyunun içinde Game Guide bulunuyor. Ara ara burasını mutlaka ziyaret edin. Dünya haritası üzerinde birçok karakter size Nintendo'nun tarihinden tutun da kart oyunlarının hikayelerine kadar bilgilendirme yapıyor. Geçenlerde Hanafuda isimli klasik Japon kart oyununu öğrenmek istedim. Karakterler önce oyununun kabataslık kurallarını ve tarihini öğretiyor, daha sonraki ekranda ipuçlarına ve oynanış kurallarına ulaşıyorsunuz. Mükemmel hazırlanmış, çok basit ve çok akıcı bir şekilde kuralları öğrenebiliyorsunuz. Tek kişi oynarken Normal/Hard/Amazing/ Impossible CPU seviyeleri var ve Hanafuda'da Amazing seviyesini geçtiğimde Game Guide'a girdim ve bu oyun için özel tasarlanmış Mario tasarımlı kartları verdi! Meğer uzun yıllardır Nintendo bu bölgede Pokemon ve Mario gibi farklı temalı kartlar üretmişmiş! Başka özel içerikler de çıkacak mı, merak etmiyor değilim açıkçası.

Geçtiğimiz yıl içinde doğru yatırım yaptığım oyunlardan biriydi diyebilirim rahatlıkla. Switch'le daha çok vakit geçiriyorum ve başka bir oyun açışım gelmiyor uzun zamandır. Animal Crossing'deki tropik adamı bile boşladım sayesinde. Parasına değiyor mu? Kesinlikle. Switch'iniz varsa hiç düşünmeden edinin derim. ♦ Ayça Zaman

## KARAR

**ARTI** Oyun sayısı çok fazla. Arayüz ve anlatım başarılı. Multiplayer sistemi çok detaylı

**EKSİ** 3-4 kişilik oyunlarda online'da bazen kişi bulmak zor. Leaderboard özelliği yok



# Chronicle of Innsmouth:

## Mountains of Madness

Nihayet sıra "Deliliğin Dağlarında"

Bir süredir H.P. Lovecraft'ın dünyasında geçen ya da bu temayı kullanan oyunlarla ilgili bir şey yazmamıştık. Bildiğiniz üzere, Lovecraft dünyası özellikle oyun geliştiricilerin ziyadesiyle sevdiği bir alt yapı sunuyor. Steam'de şöyle bir arattığınızda karşınıza çıkan Lovecraft temalı oyun miktarı inanın sizi şaşırtacaktır... Gelelim yeni oyumuza. Bundan birkaç yıl önce, 2017 yılında Chronicle of Innsmouth isimli bir oyun üretilmişti, belki hatırlıyorsunuzdur. Bu oyun da işte bir manada onun devamı niteliğinde diyebilirim. Önceki oyunda sadece yayıcısı olan PsychoDev, bu sefer hem yayıcı hem de geliştirici rolünü üstlenmiş. Mart ayında gerçekleştirdikleri KickStarter projesi ile de hedeflerini tuttururan firma, Lovecraft dünyasını, 90'lar macera oyunu tadında sunuyor... Oyunu sanıyorum en iyi "90'lar Lucas Arts ekolü point and click macera oyunu" şeklinde açıklayabilirim. Yaratılan dünya tamamen karanlık ve insanı gerçekten boğuyor.

Özel detektif Lone Carter'ı kontrol ettiğimiz

oyunda, peşinde düştüğümüz dava bizleri Lovecraft dünyasının en ikonik yerleri olan Innsmouth, Arkham ve the South Pole gibi yerlere sürüklüyor. Oyunun henüz başında, korkunç bir deneyim yaşayan karakterimiz uyandığı anda kendisini vücutu parçalanmış şekilde buluyor ve sonra yine bir uyanış daha... Dehşet ve korkunun düzenli olarak karakterimizin üzerinde olması bir noktada Lovecraft'ın bahsettiği deliliği iyi şekilde yansıtmış diyebilirim. Bu bitmek tükenmek bilmeyen korku ve dehşet, karakterimin oyun boyunca peşinden geliyor ve düzenli olarak farklı şeyler "görüyoruz." The Chronicle of Innsmouth serisindeki yeni oyumuza, ilk bölümde de on yıl öncesini konu alıyor. Point and Click şeklinde deneyim ettigimiz yapımda, etkileşime girilebilecek noktaların "highlight" edilmesi mümkün. Bu sayede özellikle macera türüne yeni başlayan oyuncular için daha kolay bir deneyim hedeflenmiş diyebilirim. Pek tabii konu macera oyunu olunca bolca bulmaca

da devreye giriyor. Oyuna başladığımız andan itibaren birçok bölüm için farklı bulmacalar çözerek ilerlemeye çalışıyoruz. Etraftaki objeleri bulmak, bu objeleri birbirleri ile kullanılabılır hale getirmek ve en önemli de içerisinde bulunduğu bölüm nasıl geçeceğimizin mantığını kavramak... Dediğim gibi, tam da o eski Lucas Arts macera oyunlarındaki yapı ve oyun mekanığı söz konusu. Retro grafiklere sahip olması da benim gibi dinozor oyuncular için bir diğer ilginç nokta. Dileyenler 640 x 360 gibi 25 yıl öncesine ait çözünürlük kullanabildiği gibi dileyenler de günümüzdeki yüksek çözünürlükte oyunu deneyim edebilirler. Diyaloglar ve diyalogların oyunun gidişatına olan etkisi de bir diğer önemli nokta. Bolca karakterle konuşabiliyor ve farklı bilgiler alarak yolumuza devam edebiliyoruz. Tabii türde yabancı olanlar için alışması pek de kolay bir oyun olmadığını belirtmek isterim. Özellikle bazı bulmacalar gerçekten zorlayıcı olduğu gibi animasyon ve genel geçer grafiklerin de bir hayli basit kaçtıguna değinmek gereklidir. Yani bu oyun biraz çok eskinin nostaljisini arayanlara ve Lovecraft temasını severlere hitap ediyor diyebilirim. Açıkçası bir önceki oyundaki görüntü sitili kullanılsa çok daha iyi olurdu diye düşünüyorum. Yine de macera oyunu arayanların kesinlikle oynayacağı bir yapım.

◆ Ertuğrul Süngü

### KARAR

**ARTI** Lovecraft temasının kullanımı.

Sürükleyici hikaye. Bolca diyalog ve bulmaca

**EKSİ** Grafik ve animasyonların biraz zayıf kalması. Türe yabancılar için biraz zorlayıcı

80





**Yapım** Big Blue Bubble **Dağıtım** Big Blue Bubble **Tür** Platform **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** bigbluebubble.com

# Foregone



Dead Cells damarınız kabardıysa eller кудana

Piksəl Art varsa ben de varım. Oynarım yani, hiç sorgulamam. Big Blue Bubble'ın Foregone'ını Steam'in "Çıkacaklar" listesini gördüğüm anda oyuncak isteyen çocuğun annesinin eteğine yapışması gibi Kürşat'ı rahatsız etmeye başladım. Kisaca "Foregone nedir?" derseniz Piksel Art grafikleri ve yağ gibi akıp giden savaş sistemiyle aklinızda mis gibi bir lezzet bırakacak, şu oyunsuz günlerin acısını çıkartıracak bir 2D platform derim.

Oyunun konusu şöyle; Calagan'ın Arbiter süper askerlerinden biri olan biz, son bir yıkıcı savaşla gezegeni hallaç pamuğu gibi atan Harrow'a karşı savaşıyoruz. Yer yer seslendirilmiş diyalogları kullanıldığı kilit sahneler hoş fakat oyunun geneline hâkim değil. Keşke her bir konuşma seslendirilseydi, o zaman çok farklı bir tat bırakırıdı. Neyse hikâye bu kadar, daha da fazla spoiler vermek istemiyorum. Öldüğünüzde bölümü sar baştan oynadığınızdan oynaması süresi uzun... Tabii bir 'Teleporter' bulmadığınız

sürece. Bu cihazlar siz üssünüze işinlayıp oyunu oradan devam etmenize yarıyor. Üs dedim evet, dedim. Üssümüz var, burada topladığımız para ve kristaller sayesinde silahlarımızı geliştirebiliyor, yeni yetenekler edinebiliyor ve yeteneklerimizi geliştirebiliyoruz. Hatta zamana karşı yarışarak ekstra altın, kristal ve silah toplayabileceğimiz yan görevler de var.

Karakterin hareketlerini rahatlıkla yönetebilmemiz ve bunun animasyonlara akıcı şekilde aktarılmış olması çok hoşuma gitti. Özellikle silah animasyonları fazlaıyla başarılı! Her silahın belli özellikleri ve saldırı sekansları var. Mesela Nunchaku ile ilk vuruşunuz hızlı, ikinciği ileri atılarak biraz daha güçlü bir vuruşla devam ederken, sonuncu ama gayet yavaş çikan saldırısı, silahın vurduğu herkesi sersemletiyor. Yakın mesafe silahlarımız asıl saldırısı ekipmanımız olurken; ok, yay, pompalı tüfek, lazer tabancası gibi bin türlü uzak mesafeli aletlerimiz de ekipmanımıza dahil. Yalnız bunları kullandıkça mermisi hızla bitiyor, yeni mermi almak için yakın mesafeden düşmanları indirmeniz lazım. Yani sonsuza kadar uzaktan çalışamayorsunuz. Bunlarla beraber savaş esnasında kullanabileceğiniz aktif yetenekleriniz de mevcut (iyileştirme gibi) ama bekleme süreleri çok uzun, dolayısı ile doğru yerlere saklamak mühim. İlk başlarda sadece ziplama, ileri atılma, çifte ziplama gibi basit hareketler vardı ve bu bana çok yavan gelmişti. Fakat yeni yetenekler açılıcka 'Ground Strike' gibi yeni hareketleri de kazanıyoruz. Bunları oyunun

başında yapamamamız da gayet iyi olmuş keza yeni hareketleri öğrenip, oyunda ilerledikçe kendinizi daha güçlü hissetmenize neden oluyor.

Oyunun hikâyesiyle alakalı bölüm sonu canavarları mevcut. Şimdiye kadar kapılıklıının hiçbirine aşırı zor diyemem (kahrolası Blasphemous kadar değil). Fakat mekanikleri güzel ve 5-6 kere öldükten sonra hareket sıklıklarını ezberleyip rahatlıkla yenebiliyorsunuz.

Şu günlerde doğru dürüst oyun çıkmadığını düşünürseniz ve sizi makul fiyatıyla uzunca bir süre ekran başına kilitleyecek oyun arıyorsanız "Foregone" iyidir derim. Ben Amiga ve C64'te platformlarla büyümüş bir çocukluktan gelmiş dede olarak Foregone'ı çok begendim. Şu sıralar biraz yoğun olduğum için vakit buldukça girip, biraz ilerleyip, kapatıyorum. Keza Blasphemous'tan sonra buna benzer platformları oynamayaçığımı yemin ettim. Arkadaş ne zor oynudu oyle... Bak gene aklıma geldi, sinir oldum, acaba bir daha takıldığım yeri geçmeyi denesem miydi? ♦ **Nurettin Tan**

## KARAR

**ARTI** Animasyonlarının akıcılığı ve piksel art'ın en güzel şekilde kullanılmış olması. Uzun oynama süresi.

**EKSİ** Karakterin hareketlerine biraz daha çeşitlilik katılabildi. Müziklere biraz daha çeşitlilik kazandırılabilirdi.



**Yapım** Rainbow Studios / **THQ Digital Phoenix** **Dağıtım** THQ Nordic **Tür** Yarış **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** [www.monsterjamgame.com](http://www.monsterjamgame.com)

## Monster Jam: Steel Titans 2

Toz, duman, güç ve hayal kırıklığı...

**S**evgili okur, Tolga hangi oyunu inceleme-  
melişin diye sorsanız vereceğim birkaç  
cevapta birisi Monster Jam: Steel Titans 2  
olurdu muhemelen. Bunu söyleme sebebi  
türü sevmemem ya da konuya alakasız  
olmam değil. Aksine meslek gereği özellikle  
iş makinaları ve büyük araçlarla çok içli dışlı  
olmam ve artık mesleki deformasyona uğramış  
olmam. Hak verirsiniz ki artık dev ya da çok  
güçlü araçlar bana heyecan vermiyor, aksine  
uykularımı kaçırıyorlar... Şaka bir yana, yazı

boyunca elimden geldiğince teknik bilgi vere-  
ceğim sevgili okur. Çünkü üzüllerək söylüyorum  
ki Monster Jam Steel Titans 2 eğlence namına  
peki de bir şey sunmuyor.

"Monster Truck" söylemi ile ilk kez 70'lerin  
sonu, 80'lerin başında hayatımıza girmiştir. Bu  
döneme dev lastikleri ve ağır işlerde kullanı-  
mak üzere geliştirilmiş süspansiyon sistemleri  
ile göze çarpan bu devler, ayrıca hem ön hem  
arka akstan yönlendirilebilir olusuya da dikkat  
çekiyordu. Yarışmaktan ziyade gösteri amaci-  
yla kullanılan bu araçların popülerliği de yıllar  
geçitçe arttı. Oyuna da adını veren "Monster  
Jam" ise bu dev araçların kullanıldığı, 90'ların  
başında ortaya çıkan ve halen devam eden  
eğlence programının ismi. Az önce belirttiğim  
üzere bu programda da maksat yarışmaktan  
ziyade iki teker üstünde gitmek, takla atmak  
gibi çeşitli akrobatik hareketler yapmak.

1500 beygir gibi ucuç güçlere sahip araçları  
tahmin edeceğiniz üzere oldukça özel insanlar  
kullanıyor ve izleyicilerin tamamının hayali de  
bir gün bu araçları kullanabilmek. İşte Monster  
Jam: Steel Titans 2 de bu hayalin bir parçası.  
Lakin yazının başında da belirttiğim üzere bu  
hayali peki de yerine getiremiyor çünkü oyunda  
kontroller oldukça zor ve içerik oldukça kısıtlı.  
Evet bu araçların kontrolleri tabii ki gerçek  
hayatta da zor lakin oldukça "arcade" olan bir  
oyunda böylesi zor kontrollere gerek olmadığı  
düşünüyorum. Ayrıca yine belirttiğim üzere  
oyundaki içerik oldukça kısıtlı ve oyun kendini  
inanılmaz tekrar ediyor. 2 saatin sonunda aynı  
etkinliklerin ve aynı haritanın içinde yer aldığı  
niz hissini önüne geçemeyeceksiniz.

Monster Jam: Steel Titans 2'nin bir diğer  
sorunu ise oyuncuya başarma hissini asla  
yaşatamaması. Oyunda "World Career" ve  
"Championship Career" adı altında iki farklı  
şampiyona bulunuyor. Tek farkları World  
Career'da çeşitli yarışların da bulunması  
olan bu iki şampiyonada neyi ne için yaptığı  
sınız asla anlamıyorsunuz. Etkinliklere katı-  
liyor ve sonunda bir miktar puan alıyzsunuz  
ama bunun sonunda bir kazancınız olmuyor.  
Hatta sezonun sonuna geldiğinizi anlamamanız  
dahi güç. Ayrıca özellikle akrobasi üzerine  
kurulu etkinlikleri kazanmak oldukça kolay,  
oyunun başında öğreneceğiniz birkaç hare-  
keti yaparak 10 üzerinden 10 alıbilirsınız.  
Üzüllerək söylüyorum ki Monster Jam  
Steel Titans 2 oldukça kötü bir oyun. İçerik,  
grafikler, oynanış hepsi sınıfta kalıyor.  
Açık konuşmak gerekirse sizlere Monster  
Jam Steel Titans 2'yi oynamanız için elle  
tutulur bir şeyle sunamayacağım. Eğer tür-  
ilgiliyiseniz, mükemmel olmasa da vasat üstü  
sayılabilecek bir yapımlı olan Monster Truck  
Championship'i deneyebilirsiniz. Tek bek-  
lentiniz arcade bir yarış oyunuya da Forza  
Horizon 4 hala en iyi alternatif konumunda.

◆ Tolga Yüksel

### KARAR

**ARTI** Monster Truck içerikleri her zaman  
ilgi çekici olarak kalacak.

**EKSI** Sürüş mekanikleri kötü. Kesif bir  
tekrar hissi. Vasat grafikler.

# Black Legend

Çek sisini überimizden Mephisto!

**K**oskoca Grant şehrinin "sise bulayacak kadar billur sahibi" simyacı Mephisto yüzünden bir halk korku içinde, evlerine kapanmış durumda. Dışarı adınızı atanı, Mephisto'nun iblisleri arkasokaklara çekiveriyor. Peki ne istiyor bu adam, derdi ne ve kiminle?

Derdinin kiminle bilinmez ama karşısına dikilecek biri var; siz! Ufak bir direniş grubunun üyesi olarak Mephisto'nun canına ot tıkayacak gücü sizde görmüşler. Black Legend da lafi bizim gibi hiç uzatmayan bir oyun. Kısacık bir açılış videosunun ardından hızlıca karakterinizi yaratmanızı istiyor. Orta karar genişlikteki seçenekler ve seçilebilir 15 sınıf hizmetinizde. Tercihinizin oyunun gidişatına ciddi şekilde yön vereceğini belirtiyim ama şöyle bir güzelliğe sahip Black Legend ve ilerlediğinizde bile sınıf değişimini yapmanıza izin veriyor. Black Legend sira tabanlı bir RPG oyunu. Burada X-COM ile benzerlik gösteriyor kendisi ama sürekli olarak kutucuklara hapsolmuyorsunuz. Bu noktada iki rühi hali sergiliyor oynanabilirlik; aksiyon ve keşif. Keşif kısmı oldukça önemli çünkü aksiyon dışındayken karakterinizi özgürce kontrol edip şehri dolaşabiliyorsunuz. Bu çok önemli çünkü etrafı kolaçan ederken sizi geliştirecek ekipman ve nesneler buluyorsunuz. Hızlıca gelişmenin, aksiyon ayağında sesinizi daha gür çıkarmanın yolu buradan geçiyor. Siz dolanırken, ekibin üyelerinin kanadı kopuk sinek gibi etrafı amaçsızca araştırmalarına inceden gülmediğim dersem yalan olur. Ayrıca eve kapa-

nan insanlardan ekstra bilgi ve yan görev de alabiliyorsunuz. Bunun için ışığı yanın kapıları güzelce tıklamanız yeterli.

Düşmanların görüş alanları belli, bu alanlara hiç girmeden şehrin size sunulan kısimlarını özgürce keşfedebilirsiniz. Alana girerseniz o gizemli kutucuklar devreye giriyor ve bir anda sıra tabanlı aksiyona dahil oluyorsunuz. Sizin ve ekibin yeteneklerin her hamle ile tükenen bir hareket puanı var. Her turda tekrar dolan bu puanlar sayesinde takatiksel hamlelerini yapıyor ve düşmanı ortadan kaldırıyor. L2 tuşuna bastığınızda hareket edebileceğiniz kutular gösteriliyor ve hareket hamlenizi gerçekleştirebiliyorsunuz. R2 de saldırısı opsiyonlarını gösteriyor ve uygun hamlenizi düşmana hediye ediyorsunuz. Oyunumuzda Humour isimli bir sistem var ve aksiyona renk katmak niyetinde kendisi. İsmine aldanmayın, düşmanı gülmekten öldürmeyeceksiniz. Tüm perk ve yetenekler bu sisteme yedirilmiş durumda. Humour dört ana renge sahip; Sarı, Siyah, Kırmızı ve Beyaz. Düşmanlar da dahil tüm karakterlerin kullandığı bu sistemi ufak bir örnekle açıklayayım isterseniz. Kırmızı Humour etkisine sahip bir aksiyonu düşman üzerinde kullandınız diyelim. Bir sonraki karakteriniz ise Sarı etkiye sahip bir Humour kullandı aynı düşmanda ve iki rengin toplamı sayesinde ortaya çok daha büyük bir can alma etkisi çıkardınız. Aynı şeyi düşman size de yapabilir, aman bunu unutmayın. Bundan kaçınmak için sürekli düşman

yeteneklerini de gözlemeli ve gereğiğinde ateş altındaki karakterinizin yerini değiştirmelisiniz. Biraz da oyunun teknik taraflarına el atalım. Grafikler ne yazık ki gayet kötü. Türün iyi örnekleri gibi asla akıp gitmiyor oyun, kare düșmeleri zaman zaman can sıkıcı boyutlarda. 17. Yüzyıl Avrupası temali mekan tasarımları hoş ama bir yerden sonra sürekli aynı koyu ton da can sıkıma başlıyor. Güdüklük karakter animasyonları da bu bozuk pastanın içi kurtlu kirazı gibi.

Ses işçiliği de çok sırrı yahu. Nerede silah zırıyla seslendirme yapan Black Legend sanatçıları, nerede Nat Geo'da harikalar yaratılan Tarkan. "Hay örneğine senin" diyenler olabilir, açıp o belgeseli izlesinler önce. Netice şu; Black Legend türde yenilik getirmeyen ama sıra taban sevenleri bellii bir süre oyalayabilecek, gene de tadi tuzu olmayan bir oyun. Yoklukta gideri var diyeceğim ama can sıkıcı teknik sorunları nedeniyle ona bileydim varmıyorum inanın. ♦ **Hakan Orkan**

## KARAR

**ARTI** Humour sistemi. Avrupa folklorundan beslenen düşmanları ve mimarisi.

Bir süre eğlendiren aksiyonu.

**EKSİ** Kötü grafik performansı. Vasat ses işçiliği. Orta karar hikaye. Bir süre sonra sıkıcı aksiyonu

58





**Yapım** Nyamyam **Dağıtım** Plug In Digital **Tür** Macera **Platform** PC, Switch, iOS **Web** [www.astrologaster.com](http://www.astrologaster.com)

## Astrologaster

Şarlatan bir falcı misin, profesyonel bir doktor mu?

Son yıllarda oynadığım ilginç oyular liste-sine adını üst sıralarda yazdırabilecek olan Astrologaster, aslında tarihte yer alan gerçek bir kişiyi konu alıyor. Oyunda, Viktorya Dönemi İngiltere'sinde yaşayan Simon Forman isimli astroloğun, hayatının bir bölümune konuk oluyoruz. Hastalıkların İngiltere'yi kırıp geçtiği bir dönemde, yıldızlardan aldığı yardım ile şifali bir su hazırlayan ve kendini tedavi eden Forman, bir süre sonra hastalara da hizmet vermeye başlıyor. Tabii hastalarının durumunu teşhis ederken yine sadece yıldızlardan yardım alıyor ve doğru teşhisini koymaya çalışarak, buna göre bir tedavi öneriyor. Biz de sira sıra

gelen hastaların dertlerini dinliyor, şikayetleri ni göz önüne alarak yıldızlardan ve gezegenlerden gelen hangi mesajın doğru seçenek olabileceğini tahmin etmeye çalışıyor. Elbette Forman'ın bu bilim dışı davranışını akademik kurumların pek de hoşuna gitmiyor ve tıp dünyasından defalarca uyarılar olarak bir doktor lisansı almaması halinde hapsi boylayacağı söyleniyor. Astro-doktorumuz ise bu yaştan sonra akademiye gidemeyeceği için hastalarından yeterli miktarda tavsiye mektubu alırsa lisans alabileceğini öğreniyor. Bu nedenle biz de hastaları olabildiğine doğru tedavi edip onlardan tavsiye mektubu

almaya çalışıyoruz. Oyun genel olarak benim için eğlenceli olsa da herkese hitap eden bir yapıda değil. Son olarak ise oyuncun sürekli aynı mekanik üzerinden gitmesi zaman zaman sıkıcı olabiliyor. En azından araya 1-2 mini oyun serpiştirilese sanki çok daha iyi olabilirdi. Yine de karakterlerin ilginç hayat hikayeleri sayesinde Astrologaster'i bir oturuma bitirdim. Zaten çok da uzun sürmüyor. Switch için son dönemde oynayacak bir oyun bulamıyorsanız birkaç saatlik eğlence sunabilir. ♦ **Enes Özdemir**

70

**Yapım** Radi Art **Dağıtım** Top Hat Studios **Tür** Görsel Roman **Platform** PC, PS4, Switch, Mac **Web** [synergia-game.com](http://synergia-game.com)

## Synergia

Ghost in the Shell mi? Blade Runner mi?

Synergia, bizi uzak geleceğe, teknolojinin stavan yaptığı ama insan ilişkilerinin giderek yok olduğu bir dünyaya götürüyor. Üstelik bunu kimi zaman duygulandırın, kimi zamansa rahatsız edici imgelerle, etkileyici bir biçimde gerçekleştiriyor.

Synergia'da tanıtan ana karakterin adı Cila. Bir polis olan Cila çoğu zaman amirleri ile ters düşmekte ve meslektaşları ile pek anlaşamamaktır. Zaten kendisi de insanların arasını iyi tutmaya hevesli değil. Cila'nın evinde Elaine adında bir android'i vardır. Cila ne zaman fırsat bulsa

Elaine'nin üzerinde oynamakta ve onu daha insancıl gösteren özelliklerini silmektedir. Cila, çok fazla oynama - silme yaptığı için android bozulur ve Cila, Elaine'nin yerine Mara adında bir android alır. Mara ise kişilik olarak bamba-kadır ve hiçbir androidi benzememektedir. Cila neden böyle bir androidin üretildiğini merak eder. Mara üzerinde herhangi bir oynamaya yapmaz çünkü onu biraz daha gözlemlemek istemektedir. Mara'nın önemi çok geçmeden açığa çıkacaktır.

Oyun da olsa hikâyeyi gidişatına etki edebiliyoruz. Yani bazı kilit noktalarda bize seçim hakkı veriliyor ve hepsi de birbirinden zorlu seçimler. Yapığınız seçimler oyuncunun sonunu da etkilemeyecektir. Birçok seçimde acaba diğer seçeneği seçsem ne olurdu diye merak ediyorsunuz ve seçmediğiniz o sık daima kafanızda bir soru işaretleri bırakıyor. İzleyeceğiniz yol sadece o yolun sorularını cevaplıyor lakin tüm cevapları isterseniz bir kez daha oyuna başlamamanız gere-

kiyor. Synergia'nın yaklaşık altı saat süren bir oyun süresi mevcut ve hikâye seçimlere göre şekillendiğinden yeniden oynamak mümkün. Öte yandan yeniden oynamak için çogu uzun diyalogu yeniden deneyimlemek zorundasınız. Dolayısıyla benim tavsiyem: Bir kere oynanın, doya doya oynanın. Kimin konuştuğunu da karıştırmazsanız bu iş olur.

♦ **Olca Karasoy Moral**

77





**Yapım** Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Platform **Platform** Switch **Web** [www.ghostsn-goblins.com/resurrection/uk](http://www.ghostsn-goblins.com/resurrection/uk)

## Ghost 'n Goblins: Ressurrecion

Eski toprağa yeni oyun!

**G**host 'n Goblins çıktıgı dönemin oyuncuları için önemli bir yapımdı. Seksenlerin zorlu yapısı günümüzde pek popüler olmasa da Cuphead'in bunu oldukça başarılı şekilde kotardığına hep birlikte tanık olduk geçtiğimiz yıllarda. Sırada ise Ghost 'n Goblins (GnG) var. Arada çıkan mobil yapımları saymazsa uzun zamandır ilk kez gördüğümüz oyun, Switch oyuncularına adeta kök söktürmek için bekliyor. Açıkçası ben oyunu oynarken bir hayli sinir krizleri yaşadım ve uyarmak zorundayım, zorluk sevmiyorsanız bu oyunda hiç vakit kaybetmeyin. Şövalye Arthur'u kontrol ettiğimiz oyunda düşmanlar

ve tuzaklar üzerimize akın akın gelirken çeşitli silahlarla onlardan kaçarak ve onları avlayarak bölümleri aşmamız ve hatta bossları indirmemiz gerekiyor. Gel gör ki bunu yapana kadar yüzlerce kez ölmek isten bile değil. Ancak kolay modlarda oynayabildiğim oyunu tamamlarsanız düşmanların farklı noktalara yerleştiği daha zor bir shadow versiyonu da açabiliyorsunuz. Oyunun tutuk yanı ise kontrolleri. GnG'nin kontrolleri oyunun zorluğuna büyük katkıda bulunmuş maalesef. Karakterin hantal hareketleri, ziplaması vb. durumlar her ne kadar oyunun kasten ayarlanmış özelliklerini

olsa da bir noktadan sonra gına geliyor. Mükemmel bir run and gun turundan sonra hantal ziplama mekanığı yüzünden milimetrik şekilde boşluğa düşmek gamepadi elinizden fırlatmamak için kendinizi zor tuttuğunuz anlardan biri.

GnG sabırı ve Castlevania tarzı Retro platform oyunlarını seven oyuncuların günümüzde kaçırmaması gereken bir fırsat. Ancak herhangi bir oyuna zor seçeneği ile girmekten çekiniyorsanız bulaşmamanız en iyisi. ♦ **Enes Özdemir**

65

**Yapım** Quarant Inc. **Dağıtım** Quarant Inc. **Tür** Aksiyon **Platform** PC **Web** [www.quarantinc.com](http://www.quarantinc.com)

## Grow Big or Go Home

Basit ve fazlaıyla eğlenceli

**P**ixel art acaba biter mi? Galiba bitmez. Daha doğrusu bir şekilde farklı şekillerde karşımıza çıkmaya devam edecek gibi duruyor... Grow Big or Go Home ise birçok manada çok basit ama bir yandan da keyifli bir deneyim sunmayı başaran bir oyun olarak karşımıza çıktı. Amacımız, içerisinde daldığımız odadaki bitkilerimizi büyütmek. Bunu yapmak içinse iki temel unsuru ihtiyaç duyuyoruz. Bunlardan ilki su... Haritada bulduğumuz su kabını alıp, çeşmeden su doldurmak ve su ihtiyacı olan bitkilere nakletmemiz gerekiyor. İkinci unsur da güneş ışını... Haritanın

ortasından, belirli bir hızla geçen güneş ışını, sahip olduğumuz ayna ile sekiz farklı açıya doğru yansıtıyoruz. Fakat yapacaklarımıza bu kadarla da sınırlı kalmıyor. Öncelikle bitkilerimize fazla güneş ışını yansıtırsak, alev alabiliyorlar. Aynı zamanda su ihtiyaçları da farklı zamanlarda ortaya çıkıyor. Oyunun başında tek bir bitki ile ilgilenirken bu işlemi yapmak kolayken, bitki sayısı birden fazla olduğu zaman işler çirkinleşiyor. Güneş ışınınınodayı bir kere paralel geçip gitmesi ardından bölüm bitiyor ve beş üzerinden bir yıldız ile

değerlendiriliyoruz. Anlayacağınız bitkilerimizi zamana karşı bir yarışa olabildiğince yeşertmeye çalışıyoruz. Fakat bitki sayılarındaki artış işleri inanılmaz zorlaştırıyor. Kendi içerisinde gayet eğlenceli ve oynanabilir ufak bir yapım olsa da tek bir mekanike bağlı kalması yüzünden bir noktadan sonra sıkıcı hale geliyor. Demem o ki bu uzun saatler harcanacak bir oyundan ziyade, kısa ama eğlenceli deneyimler yaşamak isteyenlere daha çok hitap edecektir.

♦ **Ertuğrul Süngü**

70





Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## For Valhalla! ★

İşe verdığınız küçük araları şenlendirebilecek bir oyun

Hepimizin işleri yoğun ve kısa aralıklarda keyif alabileceğimiz oyunlara ihtiyacı var. Buram buram Nord mitolojisini kokan For Valhalla da size bu anlarda eşlik edebilecek, çok keyifli bir oyun. For Valhalla'da karakterinizin sabit bir şekilde dururken karşısına çıkan düşmanları balta, bıçak gibi çeşitli aletlerle öldürübeldiği, eğlenceli bir oyunla karşı karşıyayız. Adından anlaşılacağı gibi oyunun kahramanları Vikingler. Şu an sadece iOS platformunda mevcut ama Nisan ayı içinde (büyük ihtimale Nisan başlarında) Android'de de geleceğinin bilgisini aldık. Zorluk dereceleri gitgide artan, şimdilik toplam 75 bölümden oluşan oyunda kullandığınız silahlar sonsuz sayıda değişiller, bazen bir bıçaklı iki kişiyi aynı anda öldürüibileceğiniz gibi hangisini ne zaman kullanacağınızı da çok iyi hesaplamamanız gerekiyor. Karşınızdaki kişiyi yok etmek için silahın yönünü seçip parmağınızla ekrana dokunmanız yeterli.

Düşmanlar da sadece sabit değil, hareketli ya da bir duvarın arkasında olabiliyorlar. Bu yüzden duvari balya ortadan kaldırabilir ya da yakınındaki bomba varsa onu patlatıp düşmanları açığa çıkarabilirsiniz. Bir sonraki salvonuzdan kurtulamayacaklar. Hem düşmanları öldürdüğünüzde hem de bazı bölümlerdeki hazine sandıklarından aldığıınız altınlarla silahların seviyelerini ve enerjinizi artırılabiliyorsunuz. Oyunda ödeyecek tek kişi kaldığında ya da silahlarınız bittiğinde reklam videosu izleyerek bir hak daha kazanabilme şansınız var. Sonuç olarak For Valhalla kolay geçilebilen böülümler ile rahat oynanan ve fena halde bağımlılık yapabilecek bir oyun. Bölümlerin zorluk derecelerinin artması oyuncuya daha çok oyna bağılayabilir ama bu haliyle de de iyi vakit geçirebileceğiniz, gayet başarılı grafik ve seslere sahip güzel, eli yüzü düzgün bir oyun. Bu türü sevenlerin ilgisini çekecektir. ♦ Nevra İlhan



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Mech Wars: Multiplayer Robots Battle ★

Robotların evreninde hiç bu kadar kalmazdım halbuki...

Son yıllarda -globaldeki başarılarınıza da göz önüne katıldığımızda- ülkemizde güzel oyunlar geliştiriliyor ve onlardan biri de MOMEND / VLMedia'nın yayınladığı Mech Wars: Multiplayer Robots Battle. 2018 yılından beri piyasada olan oyun en son Türkiye'nin en iyi oyunlarının değerlendirildiği Kristal Pıksel Video Oyun Ödülleri'nde "En İyi Mobil Oyun" ödülünü de evine götürdü ve düzenli güncellemeleriyle çıktığı zamandan beri telefonlarımızla biraz daha fazla vakit geçirmemize sebep oluyor. Kötü bir şey demiyorum; aylardır oynadığım bir oyun ve sorsanız ben öyle robot

evrenini falan sevmem. Bıraksanız bahçe temali, "havuçları topla", "bitkileri sula" tarzı mobil oyunlarla günün yoğunluğunu dijital ortamda hafifletiyorum. Mech Wars istisna oldu son dönem. 6v6 farklı haritalarda karşı karşıya geldiğimiz PvP sisteminde 4 dakikalık mücadelelerde gerek zeminde gerek havada robotlarımızla ter atıyoruz. Hafif, orta ve ağır zırh özelliklerinde robot seçeneklerimiz var ve elbette hepsinin hızı, yakıt kapasitesi, fazla ısınma sonrası "cooldown" süresi farklı. Karşılaşmalar sonrası kazandığımız altın ve gümüşlerle silahlarımızı, görüntümüzü ve güçlerimizi geliştirebilmek mümkün. Seviye

atlaklıca bu geliştirmelerin süresi uzuyor ama aslında oyunun da oynanabilirliğini artırıyor bence. Daha fazla oynanabilirlik için etkinlikler ve günlük görevler de bulunuyor. Bunlardan sandıklar açılabılır, gümüş elde edebilir ve geliştirmeler için biriktireceğiniz parçalar bulabilirsiniz. Mech Wars: Multiplayer Robots Battle'da gördüğünüz üzere yapacak çok şey var, vakit güzel geçiyor ve hem oyun mekanikleri hem grafikleri hem de kontrol kolaylığı çok güzel kotaılmış. İki mağazada da mevcut, ücretsiz; deneseniz cidden seversiniz ♦ Ayça Zaman





## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları



**1. Going Balls**



**2. Crash Bandicoot: On the Run**



**3. PUBG Mobile**



**4. Subway Surfers**



**5. Bridge Race**

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları



**1. Messiah**



**2. Plague Inc.**



**3. Minecraft: Pocket Edition**



**4. Earn to Die 2**



**5. Hitman Sniper**



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları



**1. Lumbercraft**



**2. Going Balls**



**3. Comics Bob**



**4. Shortcut Run**



**5. Join Clash 3D**

## En Popüler Ücretli Android Oyunları



**1. Minecraft: Pocket Edition**



**2. Hitman Sniper**



**3. Construction Simulator 2014**



**4. RFS: Real Flight Simulator**



**5. Earn to Die**



Tür Casual Platform Apple Arcade Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz

## Cozy Grove

Sizi dinlendirecek bir oyun arıyorsanız eğer...

**C**ozy Grove'da kahramanımız, izci bir ruh. Kamp yapmak için gittiği adanın, yardıma ihtiyaç duyan hayaletlerle dolu olduğunu fark ediyor ve onların isteklerini yerine getirerek adanın eski güzel, renkli günlere geri dönmesini sağlamaya çalışıyor. Başlangıçta siyah beyaz olan yer, hayaletin aradığı eşayı bulduğu muzda bir anda renkleniyor. Adada yaptığınız işlere göre rozetler ve onların karşılığında da para kazanabiliyorsunuz. Parayı, çadırınızın kapasitesini yükseltmek ya da adanın satıcısı Sivrikulak'tan alışveriş yapmak için kullanabiliyorsunuz. Çadırın olduğu alandaki adı Alevcik olan ateşe kütük bulup attıkça o da bizi hayattan soğumuş hayaletlere yönlendiriyor. Neşe Özmeşe, Kaptan Özgür Şenkanat gibi oldukça başarılı

bulduğum Türkçe çevrilmiş isimlere sahip olan bu zararsız ruhların istedikleri, bazen kaybettiği bir fincan bazen de tutacağınız bir balık olabiliyor. Diz onlara yardım ettikçe tarif, eşya, yakacak kütük gibi şeyler kazanıyorsunuz. Tarifler önemli çünkü kahramanımız biraz kendini geliştirince sandalye, masa gibi eşyalar yapabilme aşamasına gelebiliyor. Oynamış oldukça basit, gitmesi istediğiniz yere dokunmanız yeterli ama aradıklarını bulmak her zaman çok kolay değil. Bulacağınız eşya parıl parıl parıldasın biz de hemen bulalım demiyorum ama biraz daha belirleyici olması işimize yarabildi. Cozy Grove, huzurlu bir şekilde oynayabileceğiniz, grafikleri oldukça başarılı, şirin bir oyun. ♦ Nevra İlhan

78



Tür Bulmaca Platform PC, PS4, PS5, XONE, XS, Switch, Vita, iOS, Android  
Fiyat Fiyat 3.79 TL (Android), 18.50 TL (Steam)

## Doodle Devil: 3volution

Basit görünen büyük karmaşa

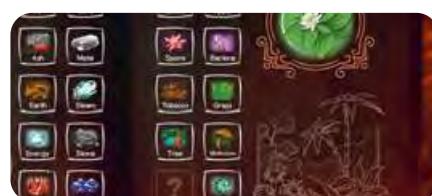
**D**oodle Devil benzeri bir oyunu muhakkak cep telefonunuzda oynamışsınızdır. Basitçe nesneleri birleştirip yeni nesneler elde ediyor ve bu işlem giderek daha karmaşık bir hal alarak devam ediyor. Aynı zamanda ilerledikçe sinir bozucu oluyor ve bağımlılık yapıyor. Yapıcı JoyBits'in Doodle serisinin bir oyunu olan Doodle Devil: 3volution da aynen böyle bir oyun. Adı üstünde bu şeytanlı meydanlı bir oyun. Yani oyunda birlestirdiğiniz şeyler de temasına uygun maddeler. Mesela yaradılışla ilgili bireşimler, işkence, dikenli nehir veya yedi ölümçül günah gibi temalar mevcut. En basitinden ateş, su, toprak, hava ile başlıyor ve bunları birleştirerek örneğin buhar gibi giderek daha karmaşık elementler elde ediyoruz.

Birleştirme, eşleştirme ve keşfetme süreci ilk başlarda farklı bir deneyim sunsa da bir müddet sonra oyun ne yazık ki kendisini tekrar etmeye başlıyor. Öncelikle giderek zorlaşıyor ve düşün-

düğünüz için daha az hamle yapıyorsunuz. Ayrıca sürekli aynı animasyonları izlemekten de gina geliyor. Güçlendirme ve sağlık gibi etmenlerle oyuna renk katılmak istenmiş olsa da başarılı olunamamış. Oyunun müziklerinde de sıkıntı olduğunu belirtmeliyim. Doodle Devil: 3volution çerez tadında bir oyun ve her ne kadar renkli görseller ve ilginç iblislerle dolu olup, esprileri ile bizleri güldürmeye çalışsa da, oynanabilirliği bakımından giderek zorlaşan, kafa karıştırın ve işleri gereksiz uzatan bir yapım. İndirim mevsiinde alınıp vakit geçirilebilir, o kadar.

♦ Olca Karasoy Moral

51

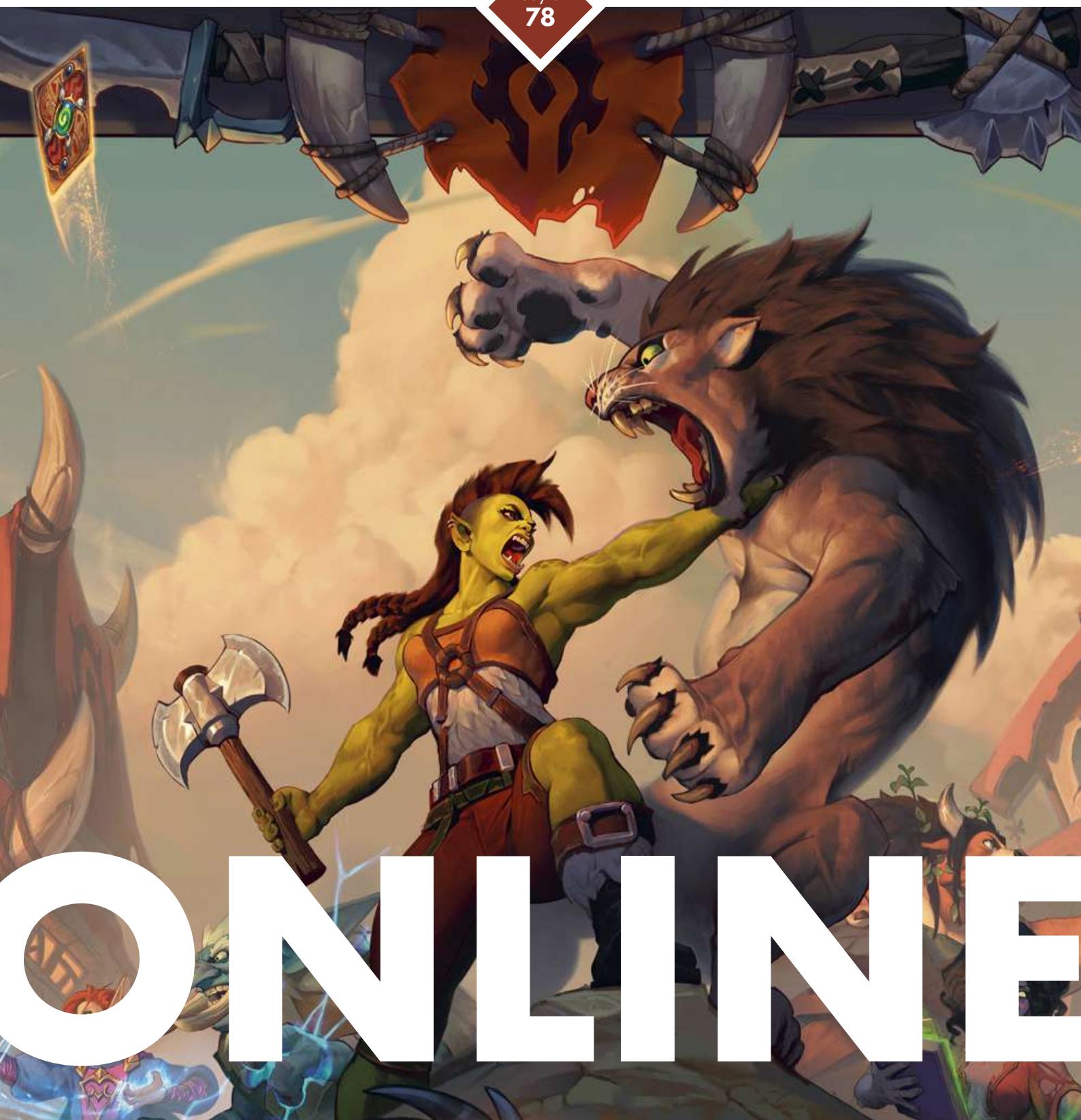


# HEARTHSTONE

## FORGED IN THE BARRENS

Toparlanın, Crossroads bizi bekler!

Sayfa  
78



# ONLINE



## HEARTHSTONE

# Barrens Chat'i özleyenleri bu yana alalım!

Hearthstone'un yeni genişleme paketi Forged in the Barrens geçtiğimiz günlerde yayınlandı. Bir çok yeniliği beraberinde getiren bu genişleme paketinin detaylarına daha net olması açısından gelin madde madde bakalım.

### Yeni kartlar

135 yeni kart ile buluşduğumuz bu genişleme paketinde yine yeni bir anahtar kelimemiz var o da; Frenzy. Bu anahtar kelimesine sahip olan kartlar, alındıkları ilk hasardan sağ çıkışmayı başarabilirlerse yeni bir özellik kazanıyorlar. Örnek vermek gerekirse; "Barrens Blacksmith" isimli kart, aldığı hasar sonrası hayatı kalması durumunda tüm minionlara +2/+2 şeklinde güçlendirme sağlıyor. Benim en çok ilgimi çeken kartlar ise Crossroads Watch Post ve Mor'shan Watch Post. World of

Warcraft oynarken Barrens'in çorak topraklarında gördüğümüz o ikonik Horde gözcü kuleleri... Bu kartlar rakibe saldırır gerçeklestiremiyor ancak rakibin hamlesine göre bir takım etkilere sahip. Örneğin; rakip herhangi bir büyük kartı oynadığı zaman tüm minionlarımıza +1/+1 ekliyor ya da rakip bir minion kartı oynadığı zaman bizim için 2/2'lik bir

grunt (Zug Zug!) summon ediyor. Büyü demişken; bu eklenti paketi ile birlikte büyülerde de bir takım geliştirmelere gidilmiş durumda. Artık tüm büyük kartlarının birer okulu var. Frost, Fire, Holy gibi... Bu da taktiksel açıdan oyunu bir miktar değiştiriyor. Zira masa oynamış olduğunuz bir +Fire büyük hasarı veren bir kart varken Frost büyüsü atmanız halinde vereceğiniz hasara etki etmiyor. Ayrıca yine bu eklenti paketinde yayınlanmış olan yeni büyük kartlarının bir kısmının seviyeleri bulunuyor. Bu seviyeler mananız arttıkça seviye atlıyor ve oyunun ilerleyen bölgelerinde gelişerek maça farklı yönde etki edebiliyor. Örneğin; Paladin kartı olan Conviction, birinci seviyesi dosta ve rastgele seçilmiş bir minion'a +3 saldırısı gücü verirken, toplamda 5 manaya ulaştığımızda güçlendirilen minion sayısı ikiye, toplamda 10 manaya ulaştığımızda ise güçlendirilen minion sayısı üçe çıkarıyor.

Kartlar anlatmakla bitmiyor! Oyna bence bugüne kadar eklenmiş ve kozmetik olarak en iyi görünen kartlar ise yeni elmas kartlar! Sayfanın bir yerlerine yerleştirdiğimiz bu iki kartın ilki olan Blademaster Samuro'yu elde

etmek için Tavern Pass satın almalı ve sadece "claim" butonuna basmalısınız. İkinci kart olan Bru'kan'a ise Forged in the Barrens'in tüm efsanevi kartlarını elde etmek gerekiyor. Kendilerine ait özel animasyonları sahip olan bu elmas kartlar sizce de muhteşem görünüyorlar mı?

### Güncellenen ödül sistemi

Geçtiğimiz eklenti paketinde eklenmiş olan ödül sistemi, Forged in the Barrens ile bir takım değişimlere sahne oldu. Artık 100. seviyeye kadar (Daha önce bu rakam 50'ydi) her seviyede bir ödül sahibi olabiliyoruz. Bu ödüller arasında altın kartlardan tutun da efsanevi kartlara kardan birçok ödül bulunuyor.

### Core Set

Yerimiz biraz kısa dolayısıyla bu konuya hızlıca özetlemek istiyorum. Standart modda yer alan Basic ve Classic kartlar yerini Core set adı verilen ve 235 seçilmiş kart ile değişmiş durumda. Bu kartların tamamının da tüm oyunculara açık durumda olduğunu söyleyeyim. Bu kartları kazanmak için kahramanlarınızı 10. seviyeye getirmeyi de unutmayın! Dönem dönem değiştirilecek olan bu 235 kart ile birlikte destelerimiz de büyük değişikliğe uğrayacak ve maçların çeşitliliği artmış olacak.

Son zamanların en kapsamlı eklenti paketlerinden biri olan Forged in the Barrens'i hala denemediyseniz, buyurun şömine başına!

◆ Emre Öztinaz

## Gladiator Valeera

Hearthstone'un düzenli olarak yayınlanan ve kahramanların tek tek hikayelerinin anlatıldığı "Book of Heroes" isimli tek kişilik macerasının Mart ayındaki konuğu Valeera. Sekiz farklı challenge'ı tamamladığınızda ise bir adet Rogue kart paketine sahip olacaksınız!



30



Yapım Crytek Dağıtım My.Games Tür MMOFPS Platform PC, PS4, PS3, X360, Switch Web [www.warface.com/tr](http://www.warface.com/tr)

## WARFACE

# Hala oynanabilir bir MMOFPS!

Eskiden deneyim ettiğim bazı oyunları gördüğümde üzerinden ne kadar yıl geçtiğini kavramakta zorluk yaşıyabiliyorum. Hele ki ilk Modern Warfare'ın remastered versiyonunun çıkacağı duyurulduğunda bir hayli şaşırıştım. "Yahu bu oyun o kadar eskidi mi?" demiştim kendi kendime. İlk Modern Warfare halen gayet iyi grafiklere, animasyon kalitesine ve vuruş hissiyatına sahip bana kalırsa. Aynısı bu ay Warface için de oldu. Ara ara dönüp göz gezirdiğim oyunun ilk çıkış vakti oluşturulan hype'i hatırlıyorum da... Oyunu uzun bir süre, büyük bir heyecanla beklemişti zira oyunun arkasında Crysis ile her seferinde bizlere görsel şölen sunan Crytek vardı. Warface'in hem mekaniksel hem de görsel olarak iddiası bir hayli yüksetti. Gel gelelim 2013'de resmi çıkışını yapan Warface iki konuda da bekletilerin biraz altında kaldı.

Yine de bu kadar yıl sonra dahi oynanıyor olması bence oyunun halen denenebilir olduğunu gösteren etkenlerden. Sadece klasik modlardan çıkış biraz daha yenilikçi davranışmak sizi bir süreliğine Warface'e bağlayabilir. Ama bu sürenin çok uzun olacağını iddia edemem. Oyun modlarına girmeden önce bu modların en temelde PvP ve PvE olarak ayrıldığını belirtmem gerekiyor. Oyunun PvE yönüne söyle bir bakalım isterseniz.

Co-op olarak arkadaşlarınızla ya da rastgele oyuncularla PvE görevlere çıkabiliyorsunuz. Özellikle takımınızla düzgün iletişim kurabilerseniz bu PvE görevleri eğlenceli olabiliyor. Dünyanın çeşitli ülkelerine ait temalarla pek çok görevde katılabiliyorsunuz. Zaman zaman uzaylı yaratıklarla bile savaşlığımız görevler mevcut ve eğlenceli sayılırlar diyebilirim.

Yine de asıl oyunun döndüğü yerin PvP olduğunu söylemem gerekiyor. Warface'de 10 farklı PvP modu yer alıyor. Elbette bunların bir bölümü Team Deathmatch, Plant the Bomb, Domination, Capture ve Free for All gibi klasik modlar. Bunların dışında farklı oyun yapıları sunan bazı oyun modları da bulunuyor. Hatta Battle Royale çırılgınlığı Warface'e de uğramadan geçmemiştir. Oyunda bir Battle Royale modu da bulunuyor anlayacağınız. Elbette bu oyun modlarına farklı sınıflar oynayarak dahil olmak, oyuna bir çeşitlilik katıyor. Medic, Rifleman, Engineer ve Sniper zaten isimlerinden de ne olduğunu çıkarabileceğiniz sınıflar. Diğer bir sınıf olan SED ise yardıma ihtiyaç duymadan yüksek alanlara tırmanabilen ve ağır silahlar taşıyan dayanıklı bir sınıf olarak öne çıkmıyor.

Warface'e genel olarak baktığım zaman bu kadar yıl sonra hala oynanabilir

olduğunu görmek güzel. Ancak bazı şeyler göze batmamış değil. Artık Warface'in vurus hissiyatı bir hayli zayıf hissettiriyor açıkçası. Özellikle de keskin nişancı tüfekleri için bunu söyleyebilirim. Bu konuda bazı geliştirmeler yaşaması oldukça iyi olur. Görsel kalite olarak göze batmamış olsa da animasyon kalitesi gerçekten rahatsız edici düzeyde eskimiş görünüyor. Hele ki Warface'in çıkış döneminde bir hayli gündem olan (ve bence oyunu mahveden – Kürsat) yerde kayma animasyonu dışarıdan bakıldığı zaman çok komik bir görüntü ortaya koyuyor. Warface uzunca bir süredir piyasada belirli bir kitle ile yoluna devam ediyor. Belki ilk seçenekiniz değil ama alternatif bir MMORFPS olarak deneyim edebileceğiniz bir yapıda. Özellikle arkadaşlarınızla farklı oyun modlarını deneyim etmek bir süre boyunca Warface'den keyif almanızı sağlayabilir. ♦ **Enes Özdemir**





# ARMORED WARFARE

*World of Tanks ve War Thunder'a modern alternatif*

Savaş araçlarına dayalı içerikleri oldukça severim. Bu alandaki belgeseller ve oyunlar benim için oldukça ilgi çekicidir. Ha bu araçlarlarındaki teknik bilgiler öyle fazla aklımda kalmazlar, yine de takip etmesi, izlenmesi, dinlenmesi, oynanması eğlenceli içeriklerdir.

Oyun dünyasında bu alanda başarılı sayabilecek pek fazla oyun yok açıkçası. World of Tanks bunun önünü açsa da özel bir kitleye hitap ettiği için bu oyunlar üzerimize zebil gibi yağmadılar. War-gaming oyunlarının yanına War Thunder ve Armored Warfare'ı de ekleyebiliriz

ama bunların dışında dördüncü bir marka saymak oldukça zor. Geçtiğimiz ay, en son beta döneminde test ettiğim Armored Warfare'a uzun bir zaman sonra tekrar giriş yaptım. Beta döneminde beni pek tatmin etmemiş olan yapım yavaş yavaş ilerleme kat etmiş görünüyor.

## Modern savaş makineleri!

Armored Warfare içerisinde farklı amaçlarla geliştirilmiş ve birçok farklı modelde savaş makineleri barındırıyor. Ancak War Thunder ya da World of Tanks ile karşılaşıldığında Armored Warfare'in savaş makineleri modern döneme daha yakınlar, hatta 152mm toplu T14 Armata modeli gibi prototipleri de görmek mümkün. Ana muharebe tankları(MBT), hafif tanklar, tank imha edicileri (tank destroyer), zırhlı muharebe araçları(AFV) ve kundaklı motorlu topçular (SPG) mevcut. Bu arada şu anda elde etmek mümkün olmasa da geçmişte özel bir etkinlik ile elde edilebilen

milli tankımız Altay da oyunda en üst seviye (Tier 10) Ana Muharebe tankı olarak boy gösteriyor. Oyunda birçok farklı dealer var. Bunlar size birçok farklı savaş aracını satıyorlar. Tabii paranız olsa bile zink diye her istediğiniz aracı alamıyorsunuz. Her bir araç için çeşitli gereklilikleri yerine getirmeniz istenebiliyor. Bir araçla ne kadar çok oyuncusunuz onu o kadar hızlı geliştirebiliyorsunuz. Kazandığınız reputation ile tanklar için geliştirmeler açıbiliyorsunuz. Farklı tiplerdeki araçları geliştirmek uzun süreli bir macera sunuyor diyebilirim.



## PvE'de kendinizi test edin!

PvP oynanış bu tür oyunların temel taşı olsa da Armored Warfare'da PvE oynanış oldukça yüksek kazanç sağlıyor. Oyunun PvE oynanışı elbette alışığınız zaman kolay gelecektir ama pek çok oyundaki gibi antrenman modunda olduğu kadar da

kolay değil. Bu oyun modlarına co-op şekilde arkadaşlarınızla ya da rastgele eşleştiğiniz diğer oyuncularla da katılabilirsiniz. Özellikle oyunun mekaniklerine alışmak için oldukça etkili bir yol sunuyor. Eh tabii

ki zaman zaman düşman araçların kabak gibi üstüne sürmeleri yapay zeka oluklarını kanıtlayacak nitelikte ama bence biraz daha üzerine gidilse bu konuda da gelişme sağlanabilir.

İki farklı PvE modu olduğunu belirtmek istiyorum. Bunların biri Standard PvE bir diğeri ise Special Operations. Standard PvE'de iki farklı zorluk seçenekinde çeşitli görevlere katılıyorsunuz. Birincil görevler yapmak zorunda olduğunuz savaşı kazanmanız için gerekli görevlerken, ikincil görevler yan görev tadında. Belirli bir bölgeyi geçmeye, belirli miktarda düşman aracı yok etme ya da belirli bir bölgeyi savunma gibi görevler mevcut.

Special Operations görevleri ise Hardcore, Extreme ve Heroic olmak üzere üç farklı zorluk seçenekine sahip. Bu görevler daha çok çeşitli görev serileri şeklinde ilerliyor ve bazı özel ödüllere sahip oluyorlar.



## Ekip olmadan bir araç hiçbir şeydir!

Eğer tankların ve diğer savaş araçlarının tek bir personel tarafından yönetildiğini düşünüyorsanız oldukça yanılıyorsunuz. Her bir araçta farklı ekip üyeleri bulunuyorsunuz. Ekipteki her üyenin farklı görevleri bulunuyor. Ha, bunu söylemekten yanlış anlaşılmaın da önüne geçeyim. Savaş sırasında oyunun her bir ekip üyesine farklı bir mikro-yönetim imkanı sağladığı falan yok. Sadece savaş dışındayken bu ekip üyeleri için farklı yetenekler seçebiliyorsunuz ve bu yetenekler size savaşta

önemli faydalara sağlıyor. Sahip olduğunuz her ekibin bir kumandanı bulunuyor ve bu kumandan genellikle en işe yarar yeteneği sağlayan ekip üyesi. Diğer ekip üyeleri ise daha ufak çaplı yetenekler sağlıyor olsa da faydalalar. Üstelik her bir ekip üyesi seviye atlayabiliyor ve geliştirilebiliyor. Her bir farklı araç tipi için farklı miktarda ekip üyesi kullanmanız gerekebiliyor. Ekip üyeleri sayesinde kendi oynanış tarzınıza göre bir seçim yapmanız mümkün.



## Diğer oyunculara meydan okuyun!

Oyunun PvE modunda bir hayli zaman geçirsem de bir noktadan sonra belirli stratejiler ile oynanışı çözüyorsunuz. Dolayısıyla yapay

zekanın bir süre sonra yetmediği yerde PvP oynanış imdadınıza yetişiyor. İki farklı PvP modu dikkat çekiyor. Random Battle modunda



15x15 maçlar oynanıyor ve klasik bir Team Deathmatch modu gibi işliyor. Global Operations modunda ise en azından Tier 5 ya da daha yüksek bir aracınızın olması gerekiyor. Bu modun kendine has bazı kuralları da mevcut. Random Battle modunda oyun Respawn olmaya izin vermiyorken Global Operations buna izin veriyor ve savaş alanında daha uzun kalmanız için bir fırsat sunuyor. WildCards olarak geçen ikincil görevleriniz oluyor ve ana görev oyun boyunca anlık olarak değişebiliyor. Tamir alanları sayesinde aracınızı tamir edebiliyor, cephanenizi yenileyebiliyor ve savaşa güçlü bir dönüş yapabiliyorsunuz. Son olarak ise bazı haritalarda yapay zekanın kontrol ettiği araçlar da yer alıyor. Yani bu oyun modunda haritaya göre PvPe oynanış sunulabiliyor.

## Modernist haritalar!

Armored Warfare daha yakın dönemi konu alan bir yapımdan harita dizaynı açısından da günümüz temasına yakın tasarımlar sunuyor. Zaten oyunun görsel kalitesi bu tür oyunları düşündüğümüzde oldukça iyi durumda. Haritadaki çevre tasarımları da bunu destekliyor. Yine de yapıların hasar sonucu yok olma animasyonları biraz baştan savma olmuş diyebilirim.

Bunu bir kenara bırakırsak geniş haritalar stratejik planlar kurmak için oldukça uygun bir halde. Yükseltiler, çukurlar, su birikintileri vb. tasarımlar açısından oldukça başarılı. Üstelik kamuflaj özelliği sayesinde bazı lokasyonlar özel olarak saklanma alanları sunuyor.

Aslında haritaları en iyi kullanabileğiniz oyun modları da PvE için Special Operations, PvP için ise Global Operations modları. Bu oyun modları daha fazla değişken sunabildiği için ve daha uzun süreli savaşlar sunduğu için oyuncuların haritalara dağılımları biraz daha kilit bir rol oynuyor.



## Bizimkilere selam olsun

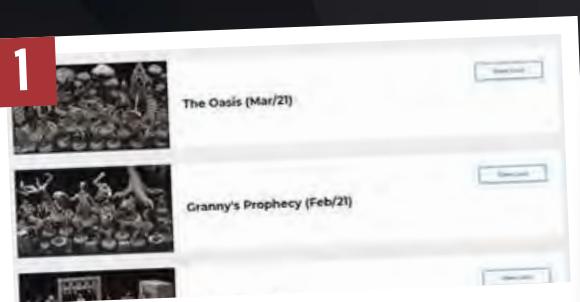
Armored Warfare'de TSK'nın kullandığı pek çok aracı ulaşmak mümkün olsa da en önemlileri şimdilik başka bir oyunda bulunmayan M60T Sabra Mk.2 ve Altay. M60T Sabra oyunda Tier 8 olarak, Altay ise şimdilik en yüksek seviye olan Tier 10 olarak konumlandırılmış durumda. Altay'ın 1800 HP motoru, ilk bakışta göstermese de güçlü zırhı ve ayarlanabilir süspansiyonu savaş esnasında ciddi fark yaratıyor olsa da Tier 10 için biraz zayıf kaldığını belirtmek gerekiyor. Tier 9 daha uygun bir seçim olabilirdi zira karşınızda 152mm toplu T14 Armata ve 140mm toplu Type 99A var.



# FOTOROMAN: 3D YAZICIDA FIGÜR BASMA AŞAMALARI

Selam millet! Geçen ayki "3D Yazıcıyla Baskı Alma" yazısı umarım ilginizi çekmiştir. Baskı işlemi biraz karışık olduğu için o yazıda dikkat etmeniz gereken hususları olabildiğince anlatmaya çalışmıştım. Ama itiraf etmeliyim; neresinden baksanız yazımız hobiye yeni başlayanlar ya da biraz bilgisi olanlara daha çok hitap ediyordu. Biz de 3D baskı olayını hiç bilmeyen kişilere nasıl anlatırız diye düşündük. Aklımıza baskı işlemini size fotoroman şeklinde sunmak geldi. Ne kadar yerim var bilmiyorum ama çok fazla fotoğraf çektiğim için konuya hemen girip Emre'ye çalışabilmesi için yer bırakmam gereklidir. Fotoroman'daki son paragrafta tekrar görüşürüz.

1



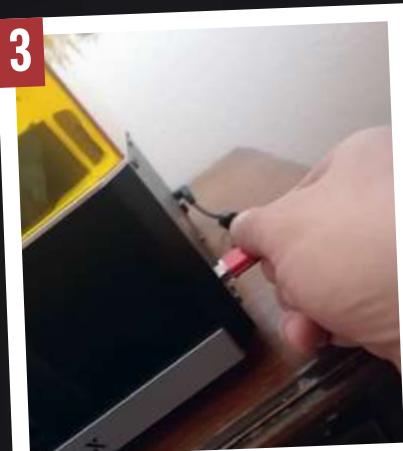
Öncelikle ne basacağımıza karar vermemiz gereklidir. Thingsverse ve Cults3d gibi sitelerden ücretsiz STL dosyaları bulabilirsiniz. Daha tematik ve detaylı figürler istiyorsanız birçok yerde ücretli hizmet veren siteler mevcut. Ben Loot Studios'u tercih ediyorum çünkü aylık 15\$ gibi bir bağış karşılığında her ay 55'e yakın müthiş detaylı, fantastik figürü; farklı programlara göre hazır destekli, farklı boyutlardaki ürün yelpazesile sunuyor. WH40 ve fantezi manyağı iseniz Patreon'dan 10\$ destek vererek Alexei Konev'i de takip edebilirsiniz.

2



Loot Studios destekleri hazır sunduğu için Chitubox'ta yazıcının basması gereken ayarları giriyoruz. Sonra STL dosyasını USB'ye yükliyoruz. Bilgisayarında Chitubox açıkken SS alamadığım için ceple çekmek zorunda kaldım.

3



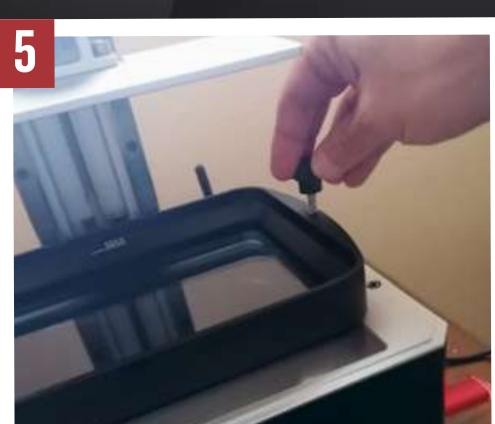
USB aygitını 3D yazıcıya takıyoruz.

4



Reçinemizi iyice karışana kadar şöyle bir dakika kolumnuz kopana kadar sallıyoruz. Eğer bulunłużunuz oda eksik derecelerdeyse odayı ısıtıyoruz.

5



Reçinayı döktüğümüz hazne olan VAT'ın LCD ekranın üzerine, viddalarla tam olarak sabitlenliğinden emin oluyoruz.

**6**

Reçinemizi platform VAT'a indiğinde taşımayacak kadar dolduruyoruz. Zaten orada bir MAX işaretini var ama ben oraya kadar bile doldurmuyorum

**7**

Print'i seçiyoruz.

**8**

Basmak istediğimiz figürün resmi ve dosya ismi çıkıyor. Ona tıklıyoruz

**9**

Oynat Ufuk'cuğum tuşuna nazikçe dokunuyoruz

**10**

Koruyucu kapağı kesinlikle üzerine kapatıyoruz. Bu daha az koku salınmasını sağlıyor ve en önemli dışarıdan gelecek ışığı keserek reçinenin başka ışık kaynaklarından etkilenmesini engelliyor.

**11**

Yazıcının başında 1-2 dakika bekleyip en azından başlangıçta bir sorun olmadığını anlamak için bekliyoruz.

**12**

Bu baskı toplam 3 saat 40 dakika sürdü. Baskı işlemi bitmiş ve platform kalkarak makine basımı durdurmuş.

**13**

Elimizi içine daldırabileceğimiz kadar sıcaklıkta suyla dolu olan kabımızı, mikro-fiber bezlerimizi ve kağıt havlumuzu hazır ediyoruz

14



Baskı işleminin gerçekleşeceği odada 15-20 dakika kalacağım için yarı yüz maskemi de takıyorum. Çünkü gaz halindeki toksik reçineyi ciglerlerime çekmek istemiyorum.

Halı da efsaneymiş! - Emre

15



Üzerinde birçok ameliyat yaptığım karton parçamı, spatulamı, ıslak mendilimi, hunimi hazırlıyorum. Figürleri sökmek ve yazıcıyı temizlemek için hazırlıyorum.

16



Muayene eldivenlerimi mutlaka ama mutlaka takıyorum çünkü derimin reçineye temas etmesini istemiyorum. Bunlar pudralı eldivenler, çalışmaya başlamadan evvel ellerimi yıkayıp pudradan kurtuluyorum.

17



Platformun tepesindeki büyük vidayı gevşeterek onu yerinden çıkartıyorum

18



Platformu kartonun üzerinde denk getirecek şekilde inceliyorum ki damlayan reçineler haliyle ya da üzerinde denk gelmesin. Bir terslik fark ediyorum.

19



Yalan söylemeyeceğim bu aksiliği baskı esnasında cihazı kontrol ederken zaten fark etmiştim. İki figürde yırtılma var. Bunu görünce ilk başta küfür etmiştim ama sonra yazı için olduğunu düşününce iyi ki hatalı baskı var dedim. Çünkü güzel bir örnek olacak. Neden böyle bir sonuç aldım diye ayarlarımı kurcalamaya başladım. Platform yukarı çıkış hızını azaltmaya karar verdim ama asıl sorun bu olamadı çünkü o zaman bu yırtılmanın daha önce olması gerekiirdi. Sonra yaptığım bir şey aklıma geldi, makine çalışırken VAT'a yeni reçine eklemiştim. VAT'ta halihazırda isınan reçinenin üzerine soğuk reçineyi ekleyince kürleme esnasında reçine tam katilaşamamıştı. Kendime ders çaldım, bundan sonra cihazı "Pause" edip sonra yeni reçine ekleyeceğim. Bunun gibi sıkıntılara karşılaşacaksınız her zaman mükemmel basıyla alamayorsunuz ve bir dedektif gibi sorunu bulmalısınız.

**20**

Spatulayla dik bir açıyla bastırmadan olabildiğince nazik şekilde iterek platforma yapışan baskıları söküyoruz.

**21**

Platformun altını, üstünü, yanlarını, (Anycubic Mono X ise) alttaki vidalara bulaşan reçineyi iyice temizleyene kadar 3-4 ıslak mendik feda ederek siliyoruz. Ve sonunda kâğıt havluyla kuruluyoruz.

**22**

Huniyi reçine şişesine koyuyoruz, onun da içine cihazın içinden çıkan kâğıt filtreyi yerleştiriyoruz. Ve VAT'ın içindeki arta kalan reçineyi sonra tekrar kullanmak üzere şişeye boşaltıyoruz. Sabırıla bekleyin reçine iyice aktıktan sonra bırakın.

**23**

VAT'ın içini ıslak mendille iyice temizleyene kadar silin. Durmadan yeni ıslak mendil kullanmaktan çekinmeyin. Bu parça çok önemli, içinde hiçbir katılaşmamış reçine kalmadığından emin olduktan sonra işlemi bitirin.

**24**

Mikrofiber bezle kurulayın. VAT'ın kenarlarında mutlaka sıvı reçine kalyor nedense ıslak bezle onlar tam çıkmıyor ama mikrofiber bunu emiyor. Yani zamanla mikrofiberinize reçine bulaşıyor. Ben yaklaşık 25 baskıdan sonra bu mikrofiber bezin değişme ve yıkanma vaktinin geldiğine karar verdim. Çünkü sildikçe üzerinde kalan artık reçinenin izini FEP dediğimiz plastik yüzeyde bırakmaya başlamıştı.

## DOSYA KONUSU

25



Spatulayla söktüğümüz figürleri sıcak suyun içinde atıp 20 saniye beklettikten sonra destek parçalarını balık kılıcı ayıklar gibi kolaylıkla söküyorum. Makine temizlendi, figürlerin destekleri olabildiğin-likla çıkarıldı. Şimdi yıkama ve kürleme aşamasına geçiyoruz.

26



İzopropil alkolü şu gördüğünüz turşu kabına döküp figürü 5-6 dakika batırıp çıkartarak yıkayın. Oje kurutma makinesinin altın- daki folyoya yatırarak 20 dakika beklettikten sonra hazır hale getirebilirsiniz.

27



Ama ben Wash&Cure istasyonu kullanacağım.

28



Kürleme tablasını çıkartıyoruz

29



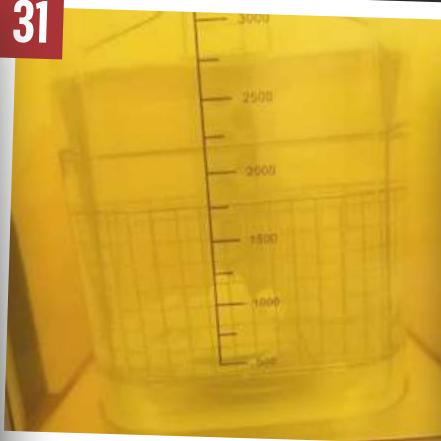
Yansıtma yüzeyini çıkartıyoruz

30



İçinde izopropil alkol olan yıkama haznemizi istasyona yerleştiriyoruz

31



Figürleri içine atıp, sayacı 10 dakikaya getirip otomatik yıkama işlemini başlatıyoruz.

32



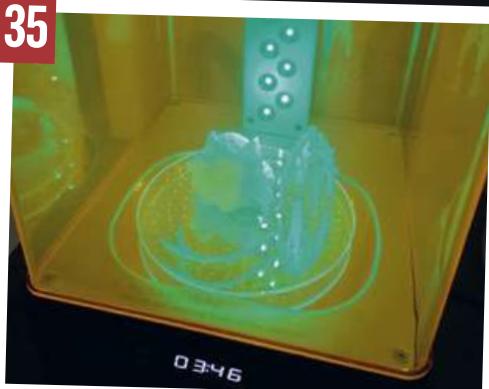
Yıkama işlemi bittikten sonra figürleri havluyla kuruyoruz. Çünkü üzerinde alkol varken kürleme işlemini başlatırsak yüzeyinde izler kalabilir.

**33**

Eğer sıcak sudan çıktıktan sonra figürün ulaşamadığınız yerlerinde destek çubukları varsa bunları sökmenin tam zamanı. Parmaklarınızla ulaşamadığınız noktalara yan keskiyle girebilirsiniz. Kestiğiniz parçaları figürün üzerinde bırakmayın eğer bu şekilde kırılsın fotoda gördüğünüz parça oraya yapışır kalır. Bu minik parçaları ince uçlu bir cimbızla temizleyin.

**34**

Yansıtıcı yüzeyi ve kürleme tablasını cihaza geri taktiktan sonra figürleri üzerine yerleştirin.

**35**

Anycubic 3 santimlik figürler için 3 dakika kürleme veriyor ben fazla kürleme göz çıkarmaz deyip 1 dakika kendim ekliyorum. Oje kurutma makinesinde 20 dakika demetmişim lakin onun UV ışığı bunu kadar kuvvetli değil. O yüzden buradaki 3 dakika oje kurutma makinesindeki 20 dakikaya denk geliyor.

**36**

Gene yarı yüz maskemi takıyorum. Çünkü sprey boyanın pigment parçalarını solumak istemiyorum.

**37**

Figürümü ve sprey boyalarımı hazır ediyorum. Sprey boyamı yaklaşık bir dakika iyice karışması için çalkalıyorum.

**38**

Hava yağmurlu ama çok soğuk olmadığı için sprey boyayı yaklaşık 30 santim uzaktan sıkarak figürü önce siyahla kaplıyorum. Bu işlem boyama aşamasına geldiğimde gölge kalması gereken yerleri görmeme kolaylık sağlayacak.

**39**

Mermer bir yüzey olacağı için Citadel'in Wraith-Bone rengini seçerek 15 derecelik bir açıyla aynı mesafeden, kısa ve aralıklı puflarla boyayı sıkıyorum. Güneşin 15 derecelik bir açıyla vurdugu hayal ederek boyayı sıkım böylece gölgelerim ona göre oluşacak.

**40**

Evet! Uzun bir yolculuktan sonra figürümüz hazır. İster bu şekilde sergileyin isterseniz boyamaya başlayın! Şu an her türlü gideri var.

Yarın 3D baskı alacak olsanız temel olarak bilmeniz gereken her şeyi göstermiş olduk. Elbette yaşaçağınız bazı sorunlar olacak (aynı benim baskımda olduğu gibi). Onları da internetten araştırarak rahatlıkla çözebiliyorsunuz. Bu yazıda kullandığım Anycubic Mono X'i denememiz için bize gönderen Erkan Uygın'a teşekkür ederim. Kendi işini yavaşturan genç bir yatırımcı ve şu an rahatlıkla söyleyebilirim piyasadaki en uygun fiyatlı reçineleri ve makineleri ondan edinebilirsiniz. Her türlü sorularınız için de Instagram'da **@3dprintgirmesi** hesabından benimle temasla geçebilirsiniz.

# LEVEL

ABONE OLAN HERKESE\*  
**APEX LEGENDS REHBERİ HEDİYE!**



**12 AY  
ABONELİK  
190,80 TL**

**ÜCRETSİZ  
KARGO!**

**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](http://www.dergiburda.com) sitemizden yapılan satışlar için geçerlidir.

**DB**  
DOĞAN BURDA DERGİ

# Sony Pulse 3D Wireless

PS5 ile beraber gelen Tempest Engine'in farkını sonuna kadar hissettiren bir ürün.

Sayfa  
**95**



# DONANIM

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

LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ



# Acer Predator Triton 500 ◆

Kompakt ve kuvvetli bir oyun canavarı arayanlara

**A**cer'in Nitro ve Predator serisi laptopları sıkça konuğumuz oluyor bildiğiniz gibi. Acer artık bu serileri tamamen oturttu ve her fiyat düzeyinde, her bekleniyi uygun bir modelle oyuncuların karşısına çıkmayı başlıyor. Triton 500 ise Acer'in daha "niche" beklenenleri olan, performans kadar mobilite beklenenleri olan oyuncular için tasarladığı ve oldukça ilginç özellikle bizlere ulaşan bir laptop.

Triton 500 biraz uzaktan baktığınızda boyutları itibarıyla bir iş bilgisayarı gibi gözükebilir ancak güç düşmesine bastığınızda durumun değiştiğini söylemek gerek. Siyah metal kaplama üzerindeki aydınlatılmış Predator logosu, lazer kesim kenarlar, hava çıkışlarındaki mavi renk seçimi ve RGB klavye sayesinde ürün hem agresif hem de şık gözükmemeyi başarmış. %81'lik ekran / gövde oranına sahip olan bilgisayar 2.1kg ağırlığında ve 17.9mm inceliğindeki ürün oyuncularının kalın ve büyük olması gerekmeyeinin canlı bir örneği olarak karşımızda duruyor.

Biraz önce yaptığımız benzetmeyi açıp ürünü takım elbiseli bir Superman'e benzetmek mümkün zira tek elinizle rahatça açabildiğiniz kapağın altında sizi üç bölge (her tuş ayrı ayrı değiştirilebiliyor) RGB aydınlatmalı bir klavye bekliyor. Nümerik pedin olmamasını başta çok yadırgadım yalan yok ancak 13 inç gibi gözüken kasaya 15.6 inç ekran siğdirilmek için gözden çıkarıldığı açık. Oyuncuların hepsinin bu tasarımın tercihini multı olacağını sanıyorum. Predator-Sense yazılımı üzerinden klavyenin renk ayarlarını yapabilirsiniz. Ayrıca ok tuşları, ilk başta yerini bulmakta zorluk yaşayabileceğiniz power butonu ve WASD tuşları kenarlarda mavi renk kullanımı ile daha görünür kılınmış.

Acer bu modelde 15.6" IPS, 3ms FullHD, G-SYNC destekli bir panel kullanmış, parlaklığını 300nit, tazeleme hızı ise tam 300Hz. Tabii 300Hz'nin bir oyuncu laptopunda ne kadar gereklili olduğu sorusu gelecektir ama Acer bu ufak tefek kasaya öyle bir sistem siğdirmiş ki, Forza Horizon'da bile 200fps değerlerine ulaşmayı mümkün kıliyor. CS:GO gibi oyunlarda ise rahatlıkla 350fps gibi değerlere ulaşabiliyorsunuz. Intel'in onuncu nesil Core i7-10750H (6 çekirdek, 2.60Ghz) işlemcisinden güç alan bilgisayar 32GB DDR4-2933Mhz RAM ve sıkı durun, Nvidia GeForce RTX 2080 SUPER Max-Q (8GB GDDR6) ekran kartına sahip. Depolama içinse 1TB SSD tercih edilmiş, performans değerlere birazdan bakacağız.

Acer, Triton 500'ün yeni modelinde dördüncü nesil beş ısı borulu AeroBlade 3D soğutma sistemini, CoolBoost teknolojisini ve Vortex Flow'u beraber sunuyor. Bu canavarı, özellikle de bu kadar küçük bir kasaya sahipse soğutmak kolay değil takdir edersiniz ki. Acer bu konuda son derece iyi bir iş çıkartmış, %33'lük bir verim artışıdan söz ediliyor lakin laptop yük altındayken fan sesi ciddi oranda yükseliyor. Bu da gayet normal karşılaşduğumuz bir durum, zaten oyuncular da genelde kulaklık kullanmayı tercih ediyor.

İnsan bu kadar ince bir laptop olunca bağlantı noktaları konusunda da biraz kesinti bekliyor ama hayır, Acer Ethernet girişine kadar gereklili her şeyi siğdirmayı başarmış. Killer 2.5G E3100G Gigabit Ethernet kartına Killer AX1650i Wi-Fi 6 wireless modem ve Bluetooth 5.0 eşlik etmiş. Thunderbolt'tan USB-C'ye, Display Port 1.4'ten HDMI 2.0'a kadar tüm gereklili portlar da laptopa kendisine yer bulmuş durumda.

Gelelim performansa, Triton 500 üzerine ne atsa bize harika değerler ile geri döndü diyebiliriz. Forza Horizon'da tam detaylarda 180fps'i zorlayan laptop, çok merak ettiğimiz Metro Exodus'un bilgisayarların canına okyan RTX benchmarkını 55.3 fps gibi etkileyici bir değerle tamamladı. Far Cry 5'te ise tüm detaylar açık halde 120fps gibi değerler aldı. Görebileceğiniz gibi mevcut oyunların hiçbirini Triton 500'ü çok fazla terletmeye başaramamış değil. Harddisk performansını da yabana atmamak gerek. Yaptığımız CrystalDiskMark desteklerinde sıralı okumada 3256 MB's, sıralı yazmada 3066 MB's gibi son derece başarılı veriler elde ettik.

Başka nelerden bahsedebiliriz, efendim ürün yanında 230W bir adaptörle geliyor. Bu kadar güçlü bir makinenin elbette batarya dayanımı konusunda büyük iddiaları yok zira yaptığımız streaming testinde 2.5 saat civarında bir süreye ulaşabildik. Yük altında bu sürenin daha da aşağıda olacağını söyleyebiliriz.

Acer Triton 500 muhteşem bir laptop olmuş ve RTX 2080 gibi 1440p'de bile şov yapacak bir kart da 1080p'yi görünce uğraşa geçmiş. Tabii tüm bu özellikler ve performansın bir bedeli var. Ürünün ülkemizdeki fiyatı 21.700 TL'den başlıyor.

## ◆ Kürsat Zaman

## KARAR

**ARTI** Muhteşem performans. 300Hz ekran. RGB klavye. Başarılı soğutma performansı. Kompakt ve sık tasarım.

**EKSİ** Numpadın yokluğu bazı oyuncuların canına sıkabilir.



## Razer Wolverine V2

Daha mütevazı, daha rafine

Razer son dönemde kontrolcülerle de çok beğenilen bir firma olmayı başardı. Birbirlerine oldukça benzeyen ürünler olmasına rağmen PlayStation'da Raiju, Xbox'da ise Wolverine ismiyle piyasaya sürülen kontrolcüler muhteşem teknik özellikleri yanında maalesef bazı yazılım defektleri ile de konusuldular. Özellikle Raiju Ultimate gibi muhteşem bir ürünün kablosuz modda lag yaşamasına sebep olan firmware probleminin çözülmesi ayalar sürdü. Bu süreç Razer'i biraz yormuş olmalı ki yeni nesil kontrolcülerin tasarımlı konusunda ince elenip sık dokunmuş.

Kablosuz, yeni nesil "Ultimate" modelleri beklerken karşılaştığımız ilk ürün Wolverine V2 ve kendisi direkt olarak Wolverine Tournament Edition'ın yerini alıyor. Özellikle bizim gibi ülkelerde çok önemli olan bir detayla başlayalım, yurt dışında eski modelden 20\$ daha ucuz sunulan ürün ülkemizde de eski Wolverine Tournament Edition'dan neredeyse 600TL daha ucuz, 1200 TL'ye satılmaktır. Ürüni Xbox One, Xbox Series X/S ve PC üzerinde (Windows 10 şart) kullanabiliyorsunuz.

Gelelim tasarıma, bu konuda da ciddi yaklaşım farkları var. Razer, eski Wolverine'in saldırgan tasarımlı yerine mevcut Xbox Series X/S kontrolcülerine benzeyen, daha rafine ve daha mütevazı bir tasarım tercih etmiş. Lekindeki yeni avuç içi destekleri eski modele göre ağırlık merkezine daha yakın, böylece kontrolcü elinizdeyken çok daha dengeli ve ergono-

mik hissettiyor. Razer kontrolcünün yan-alt yüzeylerinde elden kolay kolay kaymayan lastik bir kaplama kullanmış. Wolverine V2'nin ağırlığı da 274 gram, eski modelden sadece 18 gram ağır. DualShock 4'ün 220 gram olduğunu düşünürse hiç de fena sayılmaz, ağırlığını hissettirmiyor.

Razer'in 3 milyon tıklama ömrü büctüğü Mecha-Tactile Action anahtarlar da Wolverine V2'de kendisine yer bulmuş. Sadece 0.65mm (Standart kontrolcüde 1mm civarında) hareket mesafesi bulunan bu anahtarlar sayesinde oyunlarda çok daha hızlı tepkiler vermek mümkün. Bu anahtarların kullanımı, tuşların sünger hissiyatını da ortadan kaldırılmış. Aynı anahtarların D-Pad'de de kullanıldığını belirtelim. Razer bu modelde de çok beğenilen ayarı değiştirilebilir tetikleri kullanmış. Her iki tarafta bulunan birer düğme sayesinde klipslerin hareket mesafesini birer birer veya ayrı ayrı değiştirebilmek mümkün. Böylece yarış oyunlarında tetik tuşunu bir gaz pedali gibi kullanabilir, FPS oyunlarında ise daha hızlı tepki vermek için hareket mesafesini kilitleyip adeta bir fare tuşu gibi kullanabilirsiniz. Küçük bir detay belki ama inanın, inanılmaz bir konfor sağlıyor. Ayrıca R/L tuşlarının ortasında da M1/M2 tuşlarına yer verilmiş. Ergonomisi yeterli düzeyde, dilediğiniz gibi ayarlanmanız da mümkün.

Peki bu modelde Synapse 3 desteği var mı, maalesef hayır. Razer RGB desteğinden vazgeçmiş ancak geriye kalan tüm ayarlar için Xbox ve PC

icin Razer Controller Setup programını indirebilirsiniz. Synapse 3'e dahil edilse ne güzel olurdu ama belli ki bu konuda teknik güçlükler söz konusu. Ürünün kablolulu olduğunu söylemişik, kablonun boyutu ise son derece etkileyici. 3 metrelik kablo sayesinde koltukta oturken oyun keyfini sürdürmeniz mümkün. PC başındayken de kabloyu rahatlıkla klips altında toplayabiliyorsunuz, böylece sağa sola dolanmıyor.

Son olarak cihazın üzerinde kulaklık için 3.5mm jack desteği de bulunuyor. Böylece uyumlu herhangi bir kulaklıklı kontrolcü üzerinden kullanabilmeniz de mümkün. Şu ek aparat gerekliliğinden vazgeçmeleri ne kadar da güzel oldu, değil mi?

Sonuç olarak Razer hakikaten başarılı bir ürune imza atmış. Standart kontrolcünün 1.5 katı bir para verip vermemek elbette oyuncuya kalmış zira bunlar biraz "niche" ürünler. Xbox X/S kontrolcüsünün verebildiğinden fazlasını istiyorsanız sizin için ciddi bir alternatif olabilir.

### ◆ Kürsat Zaman

**ARTI** Son derece ergonomik ve rahat. Ayarlanabilir tetikler. Mecha-Tactile anahtarlar. Ekstra M1/M2 tuşları. Uzun kablo.

**EKSİ** RGB desteğinden vazgeçilmesi herkesin hoşuna gitmeyecektir ama tercih meselesi.



# HyperX Pulsefire Haste

"Ekstra" hafif oyuncu faresi

**R**ekabetçi oyunlar artık iyiden iyiye oyuncuların ve donanımların sınırlarını zorlama başladi. Artık rakibe karşı en ufak bir avantaj elde edebilmek bile çok çok mühim olurken, farenin önemi ise tartışılmaz. Peki, nasıl bir fare seçmeli? Hafiflik her şey mi?

Evet, iyi bir oyuncu olmanın çeşitli kriterleri var. İyi bir ekran, iyi bir sistem, iyi refleksler, iyi bir klavye, iyi bir fare ve hatta iyi bir mousepad... Bunların her biri önemli bir etken olurken tüm bunların bir araya geldiği durumda da ortaya iyi bir oyuncu çıkıyor. Tabii ki moral seviyenizin de iyi olduğu durumlarda. Peki, oyuncu faresi seçerken önemli olan ağırlık merkezini değiştirmek, ek ağırlıklarla farenin ağırlık seviyesini belirlemek değil miydi?

O da var, o da önemli bir etken, fakat günümüz rekabetçi oyunlarında artık hız çok önemli bir noktaya ulaştı. Bunun için de farelerdeki ekstra ağırlıkları atmak ve hatta fare iskeletinden de eksiltmek gerekiyor. Sonunda da ortaya bal peteği dediğimiz tasarımlarda oyuncu fareleri çıktı.

Bal petekli gövdeye sahip oyuncu farelerinden kısa bir süre önce Cooler Master'in MM711 modelini incelemiştik. O fare 60 gram ağırlığındaydı, Pulsefire Haste ise sadece 59 gram ağırlığında.

Gramların ne kadar önemli olduğunu buradan da anlayabiliyoruz; 2 marka da hafiflikte yarışıyorlar ve Pulsefire Haste, 1 gram da olsa şu an daha hafif konuma yerleşiyor.

Pulsefire Haste, sadece daha hafif değil, tasarımıyla da gayet güzel görünen ve dengeli bir oyuncu faresi. Simetrik yapısıyla her 2 el altında da rahat yerleşebilen fare, sağ elli kullanıcılara ise ekstradan sol yandaki kısayol tuşlarını sunuyor. Farenin üzerinde toplamda 6 adet tuş yer alırken,

sol ve sağ düğmelerin 60 milyon tıklamaya kadar dayanıklı yapıda. Bu arada faredeki klik sesleri bize nispeten yüksek geldi ve tuşlar da biraz sert. USB yoluyla bağlanabilen Pulsefire Haste'in kablosu da genel tasarıma uyum sağlayacak ölçüde. 1.8 metre uzunluğunda olan kablo gayet yumuşak ve esnek tutulmuş. Fareyi hareket ettirirken, kablonun varlığını fark etmiyorsunuz ve böylece kablosuz bir fare kullanırmış hissiyatı sağlanıyor. Pulsefire Haste'te ergonomiyi artıran önemli avantajlarından biri de kutu içerisinde kavrama bantlarına yer verilmiş olması. Bu bantları farenin yanlarına, aynı zamanda sol ve sağ düğmelerine yerleştirerek fare üzerindeki hakimiyetinizi artırabiliyorsunuz.

Oyuna direkt etki etmesse de oyunculara keyif veren bir diğer etken de RGB ışıklandırma. Son dönemde RGB ışıklandırmanın girmediği yer neredeyse kalmadı. Pulsefire Haste'te de RGB ışıklandırma var, ancak tasarım şekli neticesinde bu ışıklandırma sadece kaydırma tekerlekine yerleştirilmiş. Gerçi Cooler Master'in modelinde bu aydınlatmanın gövdeden içine de yerleştirildiğini görmüştük. Elbette hem şirket hem oyuncu açısından bu tercih meselesi.

Pulsefire Haste'te Pixart 3335 sensör kullanılmış. Bu sensör, özellikle ağırlık ve performans açısından güzel bir denge yakalıyor. Yerel olarak 16 bin DPI'ya kadar algılama özelliği de bulunan fare, 400 IPS hızı ve 40G hızlanma değerlerine sahip. Bu değerlerle birlikte, kendi alanı olan rekabetçi oyunlar için gayet ideal bir performans sağlayan fare, aynı zamanda cam yüzeylerde de çalışıyor ve bu sayede yalnızca oyunlarda değil, diğer kullanım şekilleri için de

uygun yapıya bürünüyor.

Farenin altındaki düşük sürtünmeli kızaklarla birlikte, Pulsefire Haste yüzeyde adeta yağ gibi kayıyor ve son derece hafif olmasına beraber tüm kullanımlarda hareket kabiliyetini kuşkusuz artırıyor. Yine kutu içerisinde bu kızakların yedeklerinin bulunduğu da hazır yeri gelmişken söyleyelim.

Pulsefire Haste'in ayarlamalarını NGenuity yazılımı üzerinden yapabiliyorsunuz. Buradan DPI seçeneklerini ve ışıklandırma ayarlarını ayarlayabiliyorsunuz. DPI ön ayarları 400, 800, 1600 ve 3200 şeklinde olurken, profilleri de şekillendirebiliyorsunuz.

Sonuç olarak değerlendirdiğimizde HyperX Pulsefire Haste'in bu sınıf için gayet başarılı bir model olduğunu söyleyebiliriz. Eğer rekabetçi oyunlara ilgi duyuyorsanız bu tip bal petekli ve ekstra hafif fare tasarımlarına yönelmeniz doğru bir karar olacak. Bu ister Pulsefire Haste olur ister farklı bir model olur, o konuda tercih tabii ki sizin. Fakat Pulsefire Haste, iyi bir model ve hararelli oyun seansları hızlı ve hafif fare arayanların beklenişini karşılayacaktır. Fiyatı da yine bu sınıf için uygun durumda; şu an Pulsefire Haste'i piyasada 444 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. ♦ **Ercan Uğurlu**

## KARAR

**ARTI** Son derece hafif. Simetrik yapı. Müthiş sensör. Petekli tasarım. Kavrama bandı. Uzun ve esnek kablo

**EKSİ** Klik sesleri. Tuşlar nispeten sert.

LEVEL  
**EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ**



## Corsair Katar Pro XT ◊

Giriş seviyesini karıştıracak bir ürün

Ülkemizde donanım ürünlerinin bir sene öncekinden neredeyse %50 pahaliya satıldığı dönemlerdeyiz. Haliyle, pandemiin verdiği o "tutumlu olma" güdüsü bizleri bilgisayarlarımızı upgrade etmekten, switchleri tekleyen faremizi değiştirmekten, drift yapan gamepadımızı çöpe atmaktan alıkoyuyor. Pahalı ürünler giderek daha ulaşılmaz hale gelirken -neye ki- performanstan ödün vermemizi gerektirmeyen bazı giriş seviyesi ürünler ile de karşılaşıyoruz. Corsair Katar Pro XT de bunlardan birisi.

Şimdi bekleniyi yine de doğru ayarlamak lazım. Neyden bahsediyorum? Mesela, Katar Pro XT görüntü anlamında kesinlikle iddialı değil, klasik, giriş seviyesi, minimalist bir tasarıma sahip. Farenin boyutları -ortadan az küçük- diyeBILECEĞİMİZ ebatlarda, eliniz çok büyüğse evet belki sizin için doğru ürün olmayabilir. Geriye kalan herkes, oldukça ergonomik olan bu fareyi keyifle kullanacaktır diye düşünüyorum. Üst kısımdaki pürüzlü yapı tutuş hissini iyileştirmiştir, yanlardaki daha irice üçgen desenli kaplamalar da zaten oldukça hafif olan bu fareyi kavramanızı kolaylaştırıyor.

Plastik malzeme sert ve kauçuk desteklerden yoksun olsa da oldukça kaliteli bir his bırakıyor, kesinlikle ucuz hissettirmiyor. Fiyatını birazdan konuşacağız, bu fiyatta şu teknik özellikleri bir şeyleden kırılmış gibi hissettirmiyor olması kesinlikle artı puan.

Farenin tekerleği oldukça sessiz ve çevirmesi kolay, verdiği hissiyat da hoş. İlk başta "kabak lastik" gibi hissettiren tekerlein lastik kapla-

ması kullanımda hiçbir problem çıkartmıyor. Farenin tekeriği tıklanabiliyor ve scroll olarak kullanılabiliyor ancak sağ/sol tık mevcut değil. Katar Pro XT yapı olarak simetrik olsa da ek tuşların sadece sol tarafta olması, solaklar için problem yaratabilecek bir detay. Farede kullanılan ana switchler çok gürültülü değil, sünger hissi yok. Sol tarafta yer alan ilave tuşlara ulaşmak son derece kolay, baş parmağınızla rahatlıkla kullanabileğiniz ikisini de. Biraz sünger hissi var ama kesinlikle kullanımda problem yaratmıyor.

Farenin üst tarafındaki tuştan DPI ayarını yapabiliyorsunuz. Her tuşa basığınızda fare tekerinin yanındaki ışık değişiyor ve size hangi ayarda olduğunuzu hatırlatıyor. Buna göre kırmızı (800dpi), beyaz (1500dpi), yeşil (3000dpi) ve sniper modu (400dpi) önceden tanımlanmış durumda. Tabii bu değerlere bağlı değilsiniz. Katar Pro XT'nin ince ayarlarını iCUE üzerinden yapabiliyorsunuz ancak iCUE'nun fareyi tanımı için 3.37.140 versiyonuna yükseltmeniz gerektiğini hatırlatalım. Buradan sadece farenin hassasiyetini değil, tek bölge RGB ayarlarını da yapabilirsiniz.

Gelelim teknik detaylara. Katar Pro XT bu tarafta kesinlikle masraftan kaçınmamış. Farede kullanılan Pixart PMW3391 sensörü piyasadaki en iyi, en performanslı sensörler arasında. 18000dpi'ya kadar hassaslığı ayarlanabilen, 400IPS hız ve 50G hızlanma değerine sahip bu sensör neredeyse her yüzeyde ve her kullanımda harika performans gösteriyor. Bir diğer konu, hafiflik. Bizim Honeycomb

tasarımlı farelere gözümüz alıştıysa da Corsair daha standart, daha bilindik bir tasarım tercih etmiş. Yine de 73 gram gibi son derece etkileyici bir değer yakalamayı başarmış. Farenin kullanımı o kadar rahat ki neredeyse hiç güç harcamadan yönetiyormuş gibi hissediyorsunuz kendinizi. Bu da uzun oyun seanslarında bileğinize daha az yük binmesi demek.

Son olarak, Corsair bu modelde hayli uzun ve örgülü bir kablo tercih etmiş, kesinlikle ileriye bir adım olmuş. Önündeki bir engelde dikenlip savasın en heyecanlı yerinde tepenizi attırmıyor, gayet başarılı.

Katar XT Pro'nun fiyatı bu yazı yazıldığı sıralarda 280 TL idi. Bu gerçekte de kendi fiyat düzeyindeki performansı en yüksek ürün için çok uygun bir rakam. Sadece diğer markalar değil, Corsair'in bu fiyat düzeyindeki ürünler Harpoon ve M55'e sabırlar diliyorum, çok rekabetçi bir kardeşleri var artık. Ne söyleyebilirim, sanırım akımdan geçenleri yazarak bitirmem gereklidir. Elbette şimdiden kadar çok muhteşem fareler test ettim ancak Katar XT Pro kullandığım en rahat fare olabilir. Yeni bilgisayar toplayanlara ve uygun fiyatta daha performanslı bir fare arayanlara öneririm. ♦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Yüksek performans. Çok uygun fiyat.

Son derece hafif ve ergonomik.

**EKSİ** Pek önemli bulmuyorum ama kauçuk destekler yok.



## Sennheiser HD 250BT

Ekonominik bir Sennheiser kulaklıkları arayanlara

**M**üzik ve keyif arasındaki en kısa yollardan birisi bildiğiniz gibi Sennheiser. Bu ay incelediğimiz ürünü de kaliteli müzik dinlemek isterken bu işe çok da fazla bütçe ayırmak istemeyenler için geliştirilmiş bir ürün. HD 250BT giriş seviyesine hitap eden bir ürün, haliyle tasarım anlamında bazı kısıtlamalara da gidiyor. Sadece 125 gram ağırlığındaki kulaklıkları bunu çok da etkileyici olmayan plastik gövdesine borçlu diyebiliriz. Çok etkileyici gelmeyebilir ancak kulaklıkları son derece rahat ve hafifliği sayesinde size varlığını unutturabiliyor. Saçınız uzunsa ek desteği olmayan kulaklıkları köprüsünün rahatsızlıktır verdiğini söyleyemem ancak saçın kısası olan Ercan'ın rahatsız hissettiğini biliyorum.

Kulaklıklar teknik donanım açısından etkileyici bir paketle geliyor. Bluetooth 5, AAC ve aptX kodekleri HD 250BT'nin standart donanımları arasında. İçeriye çok ses geçirdiğini söyleyemem ancak dışarıya ses sızdırıldığı doğru, bu tipte bir kulaklıkları için de normal. Üzerindeki dahili mikrofon sayesinde telefon görüşmelerinizi de kulaklıkları üzerinden yapmanız mümkün. Kulaklığın müzik performansı ve sahnesi yeterince başarılı, özellikle tiz ve midler son derece temiz, bas performansı da bu tip bir kulaklıktan bekleyebileceğiniz seviyede ama odyofilleri çok tatmin edeceğini düşünmüyorum. HD 250BT'nin güçlü taraflarından birisi ağırlıksa diğer de bataraya dayanımı. Tam şarjda ortalama 25 saatlik bir dinleme süresi sunan kulaklıkları bizim deneyimlerimizde bu süreyi bile aşmayı başardı. Biraz önce düşündüm de en son ne zaman şarj ettim hatırlamıyorum bile.

Aynı zamanda benim çok beğendigim Sennheiser Smart Connet uygulaması sayesinde her türlü EQ ayarını rahatça yapabilmeniz mümkün. Flat ayarlar da son derece temiz.

Gelelim fiyatına, HD 250BT'yi 800 TL fiyatla bulmanız mümkün. Bu günümüz şartlarında, Bluetooth bir kulaklıkları için cebinizden çıkış gereken en düşük rakamlardan birisi. HD 250BT de bu sınıfı hiç fena bir alternatif sayılmaz ♦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Son derece hafif. Bluetooth 5 desteği. Uygulaması çok yetenekli. Müzik performansı başarılı.

**EKSİ** Plastik malzeme hafif olsa da ucuz hissettirmiştir.

82

LEVEL  
**EDITÖRÜN  
SEÇİMİ**



## Razer Opus

Bu kulaklıklıa gürültüyü unutacaksınız

**K**ulak üstü kulaklıklarda Aktif Gürültü Engellemeye özelliğini pek çok modelde görüyoruz lakin her sene tanıtılan onca kulaklıklar arasında, ANC konusunda iyi diye biliceğimiz modeller bir elin parmaklarını geçmez. Razer Opus, yalnızca yaptığı iş ile değil, tasarımıyla da fazlasıyla kaliteli bir kulaklıklı olmuş. Bu kalite, daha ürünün kutusundan kendini belli ederken, kutu yerleşimin fazlasıyla özenli ve içeriğinin fazlasıyla zengin olduğunu söylememimize bile gerek yok doğrusu.

Razer Opus, malzeme kalitesiyle kendinden fazlasıyla memnun bırakacak bir kulaklıklı olmuş. Hem görünüm hem hissiyat bakımından tatmin edici olan kulaklıklı, hafızalı kulak yastıkları ve başının üzerinde de yumuşak bir yastığa yer veriyor. Malzeme kalitesi üst seviyede. Razer Opus'u başınıza taktığınızda da çok rahat olduğunu görüyorunuz, 265 gram ağırlığında. Kulaklığın kulağınızdan çıkarıldığınızda müzik otomatik duruyor, geri tak匕ğinizde ise devam ediyor. Razer Opus'u bağlamak için ise bir uygulamaya ihtiyacınız yok. Direkt olarak telefonunuzun Bluetooth fonksiyonu üzerinden bağlayabiliyorsunuz. Bu arada Opus'un bir uygulaması da var, ancak bu uygulama üzerinden birkaç fonksiyon dışında pek bir şeye yer verilmemiş. Yine de kulaklığın pil ömrünü görmek ve ekolayızır ayarı yapmak için uygulamayı kullanmanız yararlı olacaktır. Bu bölümde hemen baştan söyleyelim, Razer Opus'un ses performansı gerçekten de mükemmel yatkın. Hangi tür müziği dinliyorsanız dinleyin sesi inanılmaz seviyede net şekilde veriyor ve ses seviyesini artırığınızda da bozulma ile karşılaşmıyorsunuz. Aktif Gürültü Engellemeye konusunda da fazlasıyla başarılı bir iş çıkarıyor.

Son bölümde biraz Razer Opus'un pil ömründen bahsedelim. Razer'in deyimiyle göre Opus, tek şarj ile ANC açıkken 25 saat kadar pil performansı sağlıyor. Razer Opus'un fiyatı şu an 2100 TL. Bu anlamda fiyatıyla da bu performansa çok uygun bir model olduğunu düşünüyoruz. ♦ **Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** Yapı kalitesi. Ses performansı. Gürültü engellemeye desteği. Pil ömrü.

**EKSİ** Uygulama geliştirilmeli.

91



# Sony PS5 PULSE 3D Wireless



Yeni nesle özel, yeni nesil kulaklık

PlayStation 5 bir süredir hayatımızda ve artık iyiden iyiye huyuna suyuna alışmaya başladık. Yeni nesil konsollar önceki nesil kadar devrimsel özellikler sunmasa belki ama PS5 bu konuda söyleyecek şeyleri olan bir konsol. DualSense gibi şimdide kadar üretilmiş en harika kontrolcüyü tasarlamış olmaktan tutun da süper hızlı SSD'nin hayatımızda neleri değiştirebileceği kadar pek çok başlığı, bu bağlamda saymak mümkün. Bu başlıklardan birisi de sahip olduğu Tempest 3D AudioTech ses donanımı. Sony bunun oyun deneyimimize ciddi katkı yapacağını iddia ediyor. Elbette Tempest Audio destekli bir kulaklığa da ihtiyacınız var, Pulse 3D de tam bu noktada devreye giriyor.

Pulse 3D'nin tasarımı PS5'ten fena halde esinlenmiş ve daha önce gördüğümüz hiçbir şeye benzemiyor. Damla şeklindeki tasarım son derece sık ve akıcı. PS4'ün kablosuz kulaklığı ile kıyasladığımızda, elinize aldiğiniz anda olumlu değişiklikler görmeniz mümkün. Bu konuya hemen açalım. PS4 Wireless Headset her ne kadar beklenmedik derece net ve temiz bir ses performansı sunsa da malzeme kalitesi anlamında çok az kişinin beğenisini kazanabilmisti. Pulse 3D'de plastik bir malzeme kullanılmış ancak son derece premium hissettiriyor. Kullanılan malzeme kalitesi yüksek ve işçilik üst düzey. Suni deriden kulak yastıkları kulağa iyi oturuyor ve başınız çok büyük değilse gayet konforlu bir deneyim yaşamanız olası. Sony bu modelde kulaklık köprüsü yanında bir de gerdirmeye bandı kullanmış. Bu sayede kulaklık son derece stabil. Oyunlarda korkup yerinizden zıpladığınızda falan kusursuz şekilde yerinde kalıyor. Bu arada Pulse 3D 295 gram ağırlığında, iri görüntüsüne bakınca hafif bile denilebilir.

Sol taraftaki sürücünün üzerinde tüm kontrollere ulaşabilmek mümkün. Açıma kapama düğmesi, mikrofon mute düğmesi, ses seviyesi, monitoring ve chat / oyun ses ağırlığını değiştirme gibi kontroller mevcut. Bluetooth özelliği olmadığından cevap verme özelliği de yok.

Peki, teknik tarafta işler nasıl. Pulse 3D dahili Bluetooth bağlantıya sahip değil, gecikme sürelerinin düşmesi ve ses kalitesinin artması adına Wireless bağlantı tercih edilmiş, kutudan da bir adaptör çıkmıyor. ANC desteği bulunmuyor. Sony'nin Tempest Audio desteği bildiğiniz gibi sadece PS5'te ve bunu destekleyen bazı PS4 ve PS5 oyunlarında bulunuyor. Diğer taraftan bu adaptörü kullandığınızda Pulse 3D'yi PS4 ve PC üzerinde kullanabilmeniz mümkün. Ayrıca 3.5mm jack kullanarak kulaklığa Xbox kontrolcüsü üzerinden Xbox konsollarında bile kullanabilirsiniz, analog kablonun uzunluğu 1.25m, fazlasıyla yeterli. Sony gerçekte olağanüstü kapsayıcı davranışmış bu konuda, tebrik etmek gereklidir.

Peki kulaklığın performansı nasıl. Öncelikle Tempest Audio destekleyen oyun sayısı şimdilik bir elin parmakları kadar, bunu belirtelim. Optimizasyonu ve limitini bulması da zaman alacaktır. Pulse 3D'nin tiz-mid-bass dengesinde gösterdiği performans sanallaştırma ile birleşince ortaya son derece iddialı bir paket çıkmış. Neyin nereden geldiğini, ne kadar uzakta olduğunu yeterince başarılı bir şekilde oyuncuya aktarıyor kulaklık. Devrim mi peki, ben öyle hissetmemdim açıkçası, işini yapıyorum. Ve tabii, müzik performansı konusunda da hiç fena iş çıkartmadığını belirtmem gerekiyor. Sahnesi arkası kapalı sürücülere sahip bir kulaklık için gayet tatmin edici, bazı düşük frekans basla-

rı kaçırabiliyor ama neticede bu kulaklıktan bir Sony XM3 performansı beklemiyoruz. Keşke bir EQ ayarı olsayıdı diyenler olacaktır ancak flat ayarlarla da son derece başarılı bulduğumu belirtiyim.

Pulse 3D'nin üzerinde çift mikrofon yer almaktır. Oyunlarda karşıya ses传递i gayet net ve kaliteli ancak ses kesme performansı vasat kalmış. Karşındaki arkadaşlarınız odada birbirini kovalayan kedilerinizin çkarttığı gürültü gibi seslerden eksik kalıyorlar. Kulaklık içeriye bir miktar ses kaçırıyor ancak dışarıya sızdırıldığı ses miktarı oldukça düşük.

Gelelim batarya konusunda. Sony bu modelde 12 saatlik batarya dayanım ömrü büçmiş ve benim kişisel deneyimlerim de 11-13 saat arasında, yanı rakamın makul olduğunu söylemek mümkün. Kulaklık şarj edilirken de beraberinde gelen USB-C kablosuyla şarj edilebiliyor, bu da iyi haber.

Pulse 3D'nin ülkemizdeki satış fiyatı 1100 TL'den başlıyor. Bu fiyat PS4 kablosuz kulaklığını iki katı kadar ancak beraberinde gelen teknolojik yenilikleri ve ileride sağlayacaklarını da göz önüne almak gerekiyor. Yine de kesinlikle ucuz sayılmaz. Sonuçta Sony son derece başarılı bir işe imza atmış ve bütçesi olanların da memnun kalacağı bir ürün yaratmış. ♦ **Kürsat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Son derece sık tasarım. Başarılı oyun ve müzik performansı. Kaliteli mikrofon.

Çoklu platform desteği.

**EKSİ** EQ ayarları yok. Tempest Audio'nun daha fazla zamana ihtiyacı var.



## Razer Arctech Slim

Oyunculara özel telefon kılıfı

**R**azer denilince pek coğumuzun aklına hemen klavye, R mouse gibi profesyonel oyuncu ekipmanları geliyor orası aşikar. Peki Razer'ın telefonlar için kılıf ürettiğini biliyor muydunuz? Gelin detaylarına bakalım...

Razer'in 5.8 inç'lik iPhone modelleri için ürettiği bu kılıfı standart bir kılıftan ayıran en önemli özelliği elbette oyuncular için özel olarak üretilmiş olması. Kılıf toplamda üç katmandan oluşuyor. En iç kısımda yer alan Razer yeşili yumuşak mikrofiber astar, telefonu çizilmelere karşı koruyor. Orta kısımda yer alan termal katman telefonunun ısısını toplayarak dışarıya atılmasına yardımcı oluyor. Ve elbette üçüncü ve en dış kısımda ise kauçuk bir katman yer alıyor. Arka yüzeyin yarıya kadar deliklerle kaplandığını görebiliyoruz. Bu delikler sayesinde orta katmanda toplanan ısının dışarıya atılması kolaylaşmış oluyor. Ben, yaptığım testler sonucunda birkaç derecelik -olumlu anlamda- bir ısı farkını gözlemleyebildim. Bu da pil ömrünü korurken, daha yüksek performanslı oyuncular anlamına geliyor. Telefonda uzun saatler oyun oynamayı seviyorsanız, avantaj sağladığı bir gerçek. Tasarıma biraz daha bakarsak, arka kısımda yer alan ve dikine konumlandırılmış Razer logosu ve zehir yeşili kamera çerçevesi ile oldukça sık görünen bir kılıf olduğunu söyleyebilirim. Kılıf, arka yüzeyi çok iyi kaplarken, ekran kısmı hafif çırıntı kalıyor. Bu yüzden doğrudan yüz üstüne düşüğünde ekranı pek koruyamayabilir. Ayrıca kılıfın Pro versiyonu 3 metreden düşmeye karşı sertifikalıken, incelemiş olduğumuz kılıfta bu tür herhangi bir ibare bulunmuyor. Kılıfın bir eksisi; henüz yaklaşık iki haftadır kullanmama rağmen lekelenmeler ve köşelerde gözle görülen aşınmalar olmaya başladı. Fiyatının da (55\$) oldukça pahalı olduğunu göz önünde bulunduracak olursak şahsi fikrim bu tür bir aşınmanın kabul edilemez olduğu yönünde. ♦ Emre Özlinaz

### KARAR

**ARTI** Iıı yönetimi ve ııımadan dolayı oluşan pil tüketiminin azalması konusunda başarılı. Gerçekten çok sık görünüyor. Kılıf takılıken kablosuz şarj edilebiliyor

**EKSİ** Fiyatı yüksek. Kılıfta aşınmalar söz konusu.

81



## Amazfit GTS 2

Kendine hedefler koymayı sevenlere

**Ö**zellikle son dönemde akıllı saat ve akıllı bileziklerde adeta bombardıman yaşanıyor diyebiliriz. Amazfit GTS 2 de bu yelpazenin renklerinden biri halini alıyor. Peki, ne kadar çekici, özellikleri ve farkları neler?

Amazfit GTS 2'nin beğendiğimiz yanı fazlaıyla hafif olması, buna karşın kaliteli görünümesi ve bunu hisseler olarak da aktarabilmesi. 42mm'lik saat, alüminyum alaşımı kasası ile 9.7 mm kalınlığında ve böylece çok çirkinti yapmıyor, silikon kayışı da kolda fazlaıyla rahat duruyor. Sadece 24 gram ağırlığıyla da konunuzda neredeyse hissetmiyorsunuz.

Amazfit GTS 2'de hava basıncı sensörü, ivme sensörü, jireskop, jeomanyetik sensör ve ortam ııı sensörü yer alırken, saatin tabanında da üretici şirket Huami'nin kendi geliştirdiği BioTracer 2 biyolojik veri sensörü bulunuyor ve bununla kan oksijen doygunluğu da ölçülebiliyor. 3 GB dahili hafızası bulunuyor. Bu sayede MP3 formatında 500 – 600 adet şarkıyı saate yükleyebilirsiniz. Peki, Amazfit GTS 2 ile telefon konuşmalarını yapabiliyor musunuz? Evet, hatta bu konuda iyi de performans gösteriyor. Saat hem Android hem iOS işletim sistemi ile uyumluluk gösteriyor, böylece herkes tarafından kullanılabilir. Tabii ki bunun için Zapp adında bir uygulama kullanmanız gereklı. Saat 90 farklı spor türünü destekliyor. Bunların yanı sıra kalp atış hızı, SpO2 ölçümü, uyu takibi ve stres analizini düzenli olarak yapabilen saat, kondisyon takibi konusunda da gayet iyi sonuçlar üretiyor. Tüm edindiği bilgileri de uygulaması üzerinde detaylı şekilde raporluyor.

Şirketin deyimine göre Amazfit GTS 2, tipik kullanımda 7 güne, temel kullanımda ise 20 güne kadar pil ömrü sağlayabiliyor. En azından bizim farklı senaryolarda kullandığımız süre içinde cihazı bir kez 2'inci ve bir diğer kullanımda ise 5'inci gün sonunda şarj ettiğimizi söyleyelim. Şu an Amazfit GTS 2'yi 1599 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. ♦ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Şık tasarım. Hafif ve rahat. Sağlam fitness izleme özellikleri. SpO2 sensörü. Detaylı uyu takibi

**EKSİ** Uygulama senkronizasyon konusunda iyileştirilmeli. Pil ömrü. Fiyatı yüksek.

85



# KÜLTÜR & SANAT

Sayfa  
**104**

## ***FIGÜRCÜNÜN SEYİR DEFTERİ***

Ahmet bu ay sayfalarında büyük bir açmazın içine dalıyor.  
Heykel mi, aksiyon figür mü?

# KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Ertelenen, gelemeyen filmler bizi bu ay Netflix ve Amazon Prime'a mecbur bıraktı.

## BELGESEL

### NIGHT STALKER

1984-85'te Los Angeles'ta hayatı cehenneme çeviren Gece Avcısı Richard Ramirez ismini hiç duydunuz mu? Charles Manson'ı üye, beşे katlayacak kadar gözü dönmüş olan Ramirez, 14 kişinin ölümünden ve birçok cinsel-fiziksel saldırından dolayı idam edilmiş, ayrıca onlarca cinayet ve saldırının da baş şüphelisi olarak tarihe geçmiş en vahşi katillerden biri. Üstelik bütün bu vahşice şeyler 25 yaşındayken yapıyor. Netflix'in Night Stalker belgeseli işte bu katil hakkında. Netflix'in yaptığı diziler ve filmler ne kadar iyi oldukları konusunda tartışmaya açık yapımlar lakin belgesel konusunda asla Netflix'e laf ettirmem. Adamlar süper belgeseller hazırlıyor ve bu da onlardan birisi. Açıkçası belgeselin sonuna kadar söz konusu katilin Ramirez olduğunu bilmeden çok büyük bir heyecanla izledim. Richard Ramirez ismini duyduğunda da aklıma AHS geldi. O isimle ilk olarak American Horror Story 1984 isimli sezonda karşılaştım. Tabii Night Stalker belgeselini izleyince AHS'deki göndermelerini daha net anladım. AHS'de

Ramirez rolündeki Zach Villa ile gerçek Ramirez'in birbirlerine aşırı derecede benzemesi de korkutucu bir ayrıntı. Neysse. Belgesel o kadar güzel hazırlanmış ki hikaye akarken biz de polisle birlikte satanist psikopat Ramirez'in peşine düşüyor ve olayın içindeyimmişcesine katılı yakalamaya çalışıyoruz. Yani Night Stalker izleyicisini korkutucu bir yolculuğa çıkarıyor. Dört bölümden oluşan bu mini belgesel serisi çok sürükleyici ve etkileyici şekilde hazırlanmış.

♦ Olca Karasoy Moral

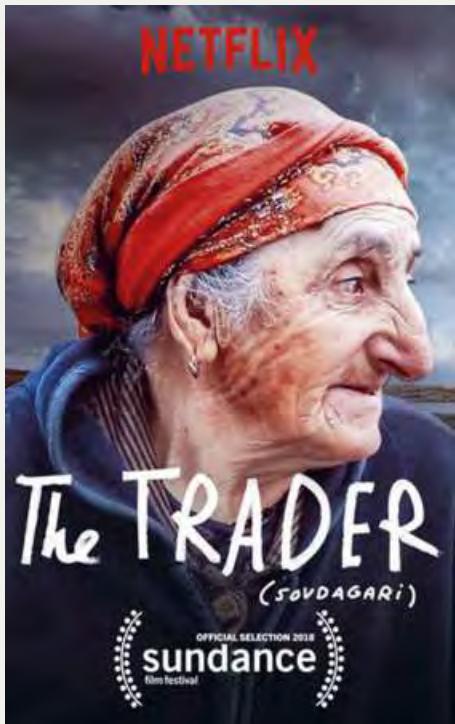


## FİLM

### TÜM ARKADAŞLARIM ÖLDÜ

**K**anlı bir yeni yıl partisine hazır olun. Polonya yapımı bu korku komedi filmi, oldukça çirkin bir yapımdır. Sahsen korku komedi filmlerine bayılırım, tabii özgün olanlarına. Bu film de onlardan. Polonya sineması denilince gerçekçi, sanatsal bir sinema akillara gelir ama bu film onlardan oldukça farklı. Yeni yıl sabahı cesetlerle dolu bir eve gelen iki polis müfettişi olay yerini inceler. Başta her şey bir psikopatın katliam yaptığından düşündürken, hikâye bir anda olayların başlangıcına döner ve işlerin hiç de tahmin ettiğimiz gibi gelişmediğini görürüz. Partinin ev sahibi olan Marek'in pek rastlanmayacak türden bir kaza sonucu ölmesi ile dehşet başlar. Filmin ilk yarısında karakterleri tanıyoruz. İkinci yarısında ise işler zivanadan çıkıyor ve Mötley Crüe –Kickstart My Heart şarkısı eşliğinde kendimizi battle royale izlerken buluyoruz. Özellikle Kingsman filminin meşhur kilise sahnesindeki gibi plan sekans yanı sahneyi hiç kesmeden karakteri takip eder şeklinde çekilmiş sahneler çok iyi olmuş. Oldukça eğlenceli ve komik olan bu filmin sonunda sizin sizi bir de sürpriz bekliyor. ♦ Olca Karasoy Moral





## KISA FILM

# THE TRADER

Karadeniz'in kıyısında ve Türkiye-Rusya Karası bir ülkenin kırsalında, coğraf-yamıza çok uzak olmayan, para biriminin patates olduğu bir yer hayal edin. Hayal dediysem, gözünüzde rengarenk hayatlar betimlenmesin, halihazırda yaşananlar oldukça gri. 2018 Sundance Film Festivali'nde belgesel dalında Kısa Film Jüri Ödülü'nü alan The Trader, orijinal ismi Sovdagari ile gezgin bir satıcı vasıtasiyla Gürcistan kırsalındaki öteki hayatlara doğru yolculuğu yapıyor. Yoksulluk ve il-kelliğin en dip seviyede yaşadığı yerden insan manzaralarını izliyoruz.

Satıcının şehir merkezinden her türlü ikinci el eşyayı toplayıp aracına yüklemesiy-le yolculuk başlıyor. Şehre inemeyen, ihtiyaçlarını yetişirdikleri patateslerle ödeyerek karşılayan ve hayatını bu denklemde idame ettirmek üzere satıcının yolunu gözleyen köylülerin gündeliklerinden kesitlerle devam ediyor.

Röportaj formatlı diáloglar, gerçeklikçe

yakından tanık olmamızı sağlıyor. Sabit planlar, hayatların durağanlığıyla birebir uyumlu. 23 dakikalık belgesel filmin birçok platformda "Satıcının Yolculuğu" olarak çevrilerek izleyiciye sunulduğunu da belirtmeden geçmeyeelim.

"Coğrafya kader değildir, kişinin yaşamı kendi elindedir." gibi beyanlarda bulunan, yaşadığı gezegenin gerçekliğinden kopuk insanlara hepimiz nadir de olsa denk geliyoruz. Gençlik yıllarda, iyi bir eğitim hayali kuran ve doğduğu yere çaresiz mahkum kalan yaşlı karakterin hayattan şu anki tek beklenışının iyi bir hasat ve daha çok patatese evrilmış olmasının, ağızı gümüş kaşıklılara verilebilecek en reel cevap olduğunu düşünüyorum. Bulaşık süngerini oyuncak diye inceleyen çocuğa da bakıp kader tanımı yeniden yapılabılır. Orada ve çok uzakta olmayan bu köy, es-kilerde kalmış değil. Tam şu an ve görmek isteyene fazlaıyla çıplak.

◆ Eda Aydin

## FİLM

# THE TRIAL OF THE CHICAGO 7

ABD'nin Chicago şehri, Demokrat Parti Kongresi'nin düzenlendiği 1968 Ağustos'unda protestolara sahne olmuştu. Eylemlere katılmak üzere şehrə gelen binlerce barışçıl göstericinin amacı netti. Şiddeti korkunç boyutlara varan Vietnam Savaşı'nı durdurmak, savaşa zorla gönderilen askerlerin yaşam hakkını savunmak ve Demokrat Parti'nin öncü olmasını sağlamak.

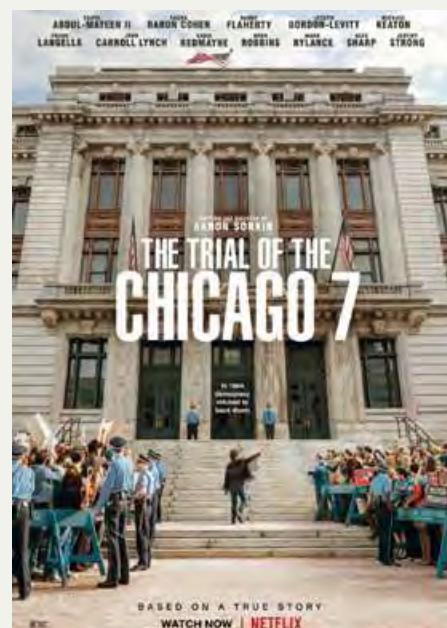
Protestolarda tutuklanan 7 aktivistin yargılanma sürecini konu edinen The Trial of the Chicago 7'in, yönetmen koltuğunda Aaron Sorkin oturuyor. Oscar ödüllü senarist, her fırsatı olduğu gibi çatallardan sizarak Amerikan sistemini sorguluyor.

Kullanılan orantısız güç, protestocuların içine sızdırılan provokatörler nedeniyle barışçıl başlayan protestolar, bir ayaklanması dönüşüyor. Sert müdahaleler sonucu kana bulanıyor. Filmin ağırlık merkezinde bulunan mahkeme salonunda, Chicago Yedilişi olarak adlandırılan protestocular otoriteye karşı gelmenin cezası ödetilmek üzere, sanık sandalyesine 'fikirleriyle' oturtuluyor. Zincirlenmiş ve ağızı bantlı yargılanan siyahi sanık, demokra-si adına utanç olarak belleklere işliyor. Film ara ara izleyicide bir parodi hissi

yaratıyor. Asılsız ve zeka dışı iddianamelerle sanıkların ve kamuoyunun aklıyla dalga geçen yargı sistemini ve onu aynı orantıda tiye alan aktivistlerin tarih boyu var olduğunu düşününce, aslında gayet politik bir film ile karşı karşıya olduğumuzu anlıyoruz. Öyle bir gerçeklik ki savaşta hayatını kaybeden askerlerin isminin okunduğu o en vurucu sahnede, insanın içinden "Yaşıyor!" diye haykırarak ayağa kalkmak geliyor.

Bol diáloglu, üst seviye oyunculuklarla taçlanan, paralel/geçmiş zamanlı, kahha-ha öfke arası giden film, Golden Globes 2021'den En İyi Senaryo ödülü ile ayrılmıştı. Geçtiğimiz Ekim ayında izleyici ile buluşan filme bu ay yer vermemizin nedeni ise, tam şu sıralar adaylıkların açıklandığı 2021 Oscar Ödülleri için 6 dalda yarışacak olması.

Süper gücün kitalar aşip ufak bir coğrafya-da boğulduğu Vietnam Savaşı, hafızalarda tarihin en kara lekelерden biri olarak kalsa da 68 kuşağının savunduğu yaşam tarzı ve kazanımları, sabahı çok uzak sandığımız bugündeler bile The Trial of the Chicago 7 vasıtasi ile tarihler aşip simdiye umut oluyor. Filme eşlik eden kültürük şarkilar, o zamanın büyülü ruhunu an'a taşıyor. ◆ Eda Aydin





Erdem İdrisoğlu: Farklı Bir Koleksiyoncu

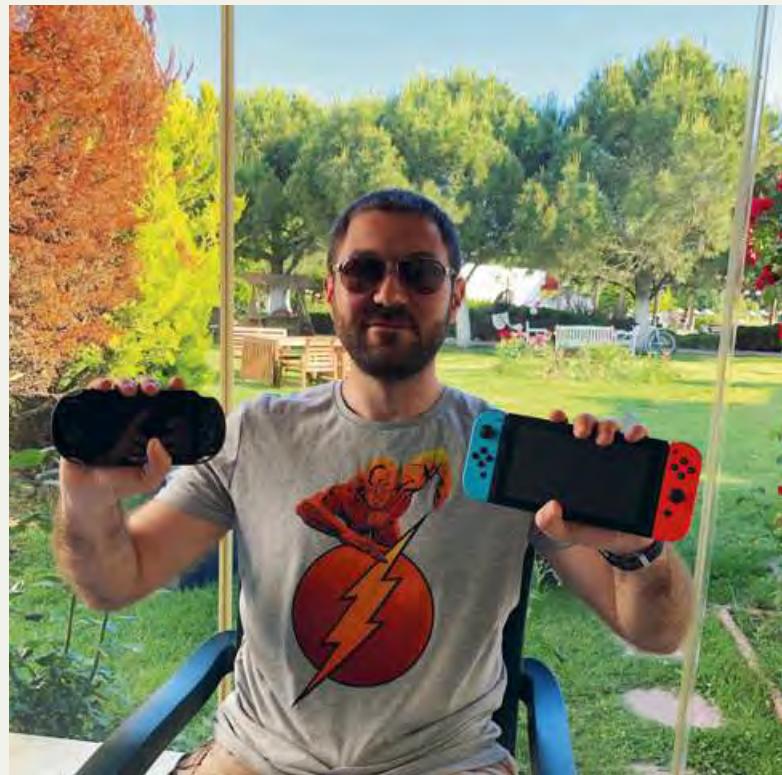
Herkese selamlar, sevgili LEVEL okuyucuları! Bu ay köşemizde beni her Instagram postunda heyecanlandıran, bakkalım bu sefer ne çıkacak diye bekleten, önce dükkan-koleksiyoner sonra da arkadaş ilişkisi kurdugumuz, Türkiye'nin en farklı koleksiyonerlerinden birisi olan Erdem İdrisoğlu'yla birlikteyiz! Farklı demişken, öyle her önüne gelenden 3-4 tane alanlardan değil Erdem, pek çok farklı çizgide koleksiyon yapmasına rağmen, hepsinde kendine rafine bir alan bulmayı başarmış. Bu sayıda kendisiyle derginin ana temasına ve çocukluğumuza yakın, bizim ürün gamımıza ise biraz uzak bir konu olan Retro oyun koleksiyonculuğundan sıklıkla, çizgi romandan ise keyifle bahsedeceğiz!

**Öncelikle Hoş geldin Erdem, beni kırmadın. Çok teşekkürler! Okuyucularımız için bize biraz kendinden bahseder misin?**

Hoş bulduk Metehan, herkese selamlar! 33 yaşındayım, İngilizce İşletme bölümü mezunuyum ve serbest meslek erbabı olarak çalışıyorum. Çizgi romanların, video oyunlarının ve aksiyon figürlerinin oluşturduğu bu harika üçgenin içerisinde büyüm ve bu yaşama kadar biriktirdiğim her şey, beni bu büyülü dünyanın içinde tutmaya devam ediyor. Oyunculuk maceram Arcade salonları ve C64 ile başladı. Tam anlayıla ilk konsolum NES ve sonrasında Sega Mega Drive oldu. Şimdi de PlayStation ve çeşitli oyun konsollarıyla devam ediyor.

**Birçok şeyin koleksiyonunu yaptığını biliyorum. Figürler, çizgi romanlar zaten beraber yaptığımız şeyler. Peki, bunun dışında neleri topluyorsun? Ve ilk kez koleksiyoncu olduğunu nasıl hissettin, ne zaman disiplinli bir şekilde başladın biriktirmeye?**

Evet. Figür-heykel, çizgi romanlar ve video oyunları. Koleksiyonumun bu üç alandan oluştuğunu söyleyebilirim.



*"Çizgi romanların, video oyunlarının ve aksiyon figürlerinin oluşturduğu bu harika üçgenin içerisinde büyüm ve bu yaşama kadar biriktirdiğim her şey, beni bu büyülü dünyanın içinde tutmaya devam ediyor. Figür-heykel, çizgi romanlar ve video oyunları. Koleksiyonumun bu üç alandan oluştuğunu söyleyebilirim."*

Bunlar dışında imzalı çizimler ve plaklar da mevcut. Bunların bir kısmı çocukluğumdan gelen parçalar. Ben küçükken de aldığım ürünler, yıpratmadan saklamaya çalışan, kutularını, kartonlarını atmayan birisiydim. Zamanla bunların bana ufak bir koleksiyon olduğunu fark ettim. 2004 yılından beri de daha disiplinli ve organize olarak devam ediyorum.

**Şu aralar özellikle Amerika'da oldukça yayıldığını gördüğüm ve hatta çizgi romandan tanıştığımız CGC'nin bile notlama servisi sunduğu retro oyunlar! Kaç tane var, kaç tanesini bitirdin?**

Evet, çılglınca değil mi? CGC derecesi almış, temiz durumda bir retro oyunun inanılmaz rakamlara satıldığına görebiliyorsunuz. Çizgi romanlarla başa baş yarışan, apayrı bir piyasa o da! Elimde şu an için 671 adet orijinal video oyunu mevcut. Bunların tabii ki hepsi retro oyunlar değil, güncel oyunları da takip ediyorum. Muhtemelen %90'ı bitirdiğim oyunlardır, kalanları da bitirmeye devam ediyorum. İlginimi çekmeyen veya benim için hatırlası olmayan oyunları almadım.

**Aralarında bir favorin var mı? Mesela "Kojima oyunlarını toplarım abi" ya da benim Campbell aşkıml gibi bir hastalık var mı bu işte de? Varsa nasıl gelişiyor, sen nelere dikkat ediyorsun?**

Kojima oyunları tabii ki içerisinde çok büyük klasikler barındırıyor. Metal Gear serileri en bağımlısı olduğum beş markadan birisidir. Ama senin Campbell aşkıml gibi bir kıyas istiyorsan, Final Fantasy ve Resident Evil serileri benim için ayrıdır. Serideki tüm oyunları elimde mevcut, hala da çeşitli versiyonlarını ve limitli



sürümelerini toplamaya devam ediyorum. Bir oyun serisinin beni çekmesindeki en büyük etken hikayenin kalitesi, karakterlerin derinliği ve tabii ki biraz da teknik özellikler. Güzel bir senaryo, yine güzel tasarlanmış karakterlerle buluşup, bunu harika müziklerle servis ettiğimizde, bize de ekran başında saatler geçirmek kalıyor.

### Hem bir çizgi roman tutkunu hem de bir oyuncu olarak, çizgi roman karakterlerine ait oyunlar hakkında ne düşünüyorsun? En başarılı bulduğun oyunlar hangileri?

Çizgi roman karakterlerine ait oyunlar, dönenşel gelgitler barındıran bir oyun türü. Retro dönem içerisinde çok harika oyunlar mevcut olmakla beraber, 2000 yıllarının başından itibaren, başarısız sinema filmleri ve bunların uyarlanması olan oyunlarla fakat bir 15 sene geçmiş bu tür. 1994 yılında çıkan Spider-Man & Venom: Maximum Carnage, yine 1995'ten Seperation Anxiety, 1992'den Batman Returns ve tabii ki 1993 Punisher oyunları benim için hala favori çizgi roman oyunları konumundalar! Özledikçe kartuşlarını takip, nostalji yapmaktan inanılmaz keyif alıyorum. Son dönemlerdeki kaliteli işlere örnek vermek gerekirse, çizgi roman oyunlarının bu 15 yıllık kara döneni sona erdirdiğini düşündüğüm Batman Arkham serileri -özellikle ilk iki oyunu- ve Insomniac'ın 2018 yılında çıkardığı Marvel's Spider-Man, çizgi roman oyunlarını yeniden şahlandıran oyunlar!

### Uzak doğu marketinde boğuştuğunu biliyorım, senin izinden gitmek isteyenlere pazarda dikkat edilmesi gerekenleri sorsak?

İnanılmaz bir oyun çeşitliliği mevcut! Batıya

çıkan oyunların tonlarca fazlasını bulmak mümkün! Kapak tasarımları ve koleksiyon sürümü içerikleri de gerçekten harika olabiliyor. Retro oyunlarda dikkat edilmesi gereken en büyük sorun, klon kartuşlar diyebilirim. Bir aksiyon figürünün yan sanayileri gibi kolayca anlayamıyzınız. Kartuşun içerisinde orijinal olup, olmadığını anlayabilmeniz için teknik bilgiye de ihtiyacınız olabiliyor. Bu yüzden bu konuda bilgi sahibi olmayanların, mutlaka uzman bir arkadaşa danışarak, hatta mümkünse bu gibi insanlar aracılığıyla alışverişlerini yapmalarını öneririm.

### Ve gelelim çizgi romana, neler topladığını ben çok iyi biliyorum. Ama sen biraz da okuyucularımıza anlat ıstısen?

Her çocuk gibi ben de Marvel ve DC hikayelerini takip ederek büyümüş. Sonra bunlara alternatif yayınlar da katıldı. Okumak istediğim hikayeleri cilt olarak toplayıyorum. Bu sayede sağlam bir cilt koleksiyonu oluşturdum. 700' ü aşkın çizgi roman cildi bulunmakta koleksiyonum içerisinde. Sonrasında işin içine fasiküler girdi tabii. İmzali kapaklar, variant ve exclusive kapaklar, CGC tarafından derecelendirilmiş çizgi romanlar gibi. Bunlar da kayda değer bir alan kaplıyor koleksiyonum içerisinde. Okumak için tabii ki sevdigim karakterlerin ve yazarların hikayelerini, döneme yön veren main eventleri ve alternatif yazarların mini-serilerini takip ediyorum. Fasikül olarak topladıklarım da Campbell, Louw, Ebas, Bruce Timm, Jim Lee gibi hayranı olduğum çizerlerin işlerini toplamaya çalışıyorum. Bunlarla beraber gözüme hoş gelen diğer kapakları tabii ki! Yatırım amacıyla alımı da dikkate aldığım oluyor, ancak bir çizgi roman kapağını almamadaki en büyük etken,

icimdeki "Ben bunu kendi rafimda görmek istiyorum!" dürtüsü.

### Türkiye'de ve dünyada çizgi romanın geleceğini nasıl görüyorsun?

Türkiye'de çizgi roman Bilka ile başladığ benim için. Tabii eskiden şimdiki kadar olanak yoktu Türkçe çizgi romanlar edinme konusunda. Okumak istediğim tüm serileri İngilizce olarak temin etmen gerekiyordu. İstediğim kapaklar için yurtdışı alışveriş sitelerinde ilanlar kovalaman şarttı. Yeni nesil için her şey daha kolay! JBC Yayıncılık ve onun gibi kaliteli işler yapan birçok yayinevi mevcut! PhD Collectibles gibi hayalini kurduğumuz çizgi roman kapaklarını bize ulaştıran harika bir mağaza var. Çizgi roman filmlerinin, yani sinema sektörünün, bu gelişimdeki payı da tartışılmasız tabii ki. Artık ülkemizdeki gençler çizgi roman toplama konusunda büyük bir tutkuya sahip! Yabancı dili yeterli olmadığı için çizgi roman alamayan arkadaşlar, bir mağazanın rafına baktığında neredeyse tüm güncel hikayeleri kendi dilimizde bulabiliyor, alıp okuyabiliyor. Okumak da bu hobiyi gittikçe artan bir bilinçle yapmasına sebep oluyor. Dünyada olduğu gibi, Türkiye'de de çizgi roman bir yatırım aracına dönüşebiliyor. Tabii bundan daha da önemlisi, hayal gücü ve yaratıcılığı artmış genç bir kitle ortaya çıkıyor. Kitap okumayı sevmeyen çocuklar, çizgi roman ile okumayı sever hale getiriyor.

**Erdem'i Instagram üzerinden takip etmek için @geekdomofmine hesabına gidiyoruz doğruca! Erdem, bizi kırmadığın ve zaman ayırdığın keyifli sohbet için tekrar çok teşekkürler!**

Ben teşekkür ederim! ♦ Metehan İgneci



**AYIN VARYANTI**

**TMNT LAST RONIN #3  
GABRIELE DELL OTTO**

# OTAKU CHAN

Bu ay sürpriz bir yumurtamız var: Wonder Egg Priority!

2011'de Mahou Shoujo Madoka Magica televizyonlarında gösterime girdiğinde Sailor Moon gibi alışılmış "büyülü kız" anlatısını paramparça etti ve türü sonsuza dek değiştirdi. Bu anlamda Madoka özel bir animeydi ama özel olmasını sağlayan şey, sadece tür içinde karanlık atmosfere sahip olmasından gelmiyordu. Türün amiral gemisi olan Sailor Moon, kawaii (şirin) ve masum kızların dünyayı pek güzel şekilde kurtardıkları bölümlerine rağmen, pek çok karakteri de acımadan öldürdüğü için de kalplerde önemli bir yer edinmişti. Daha genç izleyiciye yönelik olan Ojamajo Doremi bile ölüm, boşanma sürecinin etkisi gibi zorlu konuları ele almıştı. Yani ürkütücü konular, masum kızlarımızın ele aldığı animelere çoktan sizmişti zaten. Madoka'nın başarısı temelde bir "büyülü kız animesi" olmamasından geliyordu. Aslında gerilim ve korku türünün tüm özelliklerini ve anlatı yapısını alıp çehresini "büyülü kız animesiyimiş gibi" çiziyordu. Ayrıca tüm o dünyayı kurtarma görevlerinin ne kadar korkutucu olduğunu, kızların sırtına büyük bir yük yüklediğini de anlatıyor, sistem olarak da büyülü kız türünün altın oyuyordu. Bu anlamda Sailor Moon ile ortak noktaları



olduğu kadar Kamen Rider Ryuki ya da Evangelion animesiyle de ortak noktaları vardı. Yazarı Gen Urobuchi ise eroge oyunlardan gelen bir yazardi ve Psycho-Pass animesinin de yazarı olarak, karanlık ve yetişkin temaları birbirine ustalıkla katabilecek biri olduğunu gösterecekti.

#### Madoka'nın farkı neydi?

Temelde "büyülü kız" animerleri sevgi ve komedi dolu gündelik hayatın ağır ağır işlendiği, haftada bir canavarın tekiniñ kızlarımıza meydan okuduğu, moda ikonu vari dönüşüm sahnelerini tekrar tekrar gördüğümüz animerlerdir. Madoka'da bunlar yok muydu? Elbette vardı, sizin savunmanızı aşana kadar günlük güneşlik ya da kolay atlatalan maceralarla sizi piş piş ediyor, sonrasında (müthiş bir sanat ekibinin elinden çalışma çizimlerle) aniden korku dolu bir dünyaya adım atıp -tipki bir kurt gibi- doğrudan boğazınıza saldırıyordu.

Bu sayede gece saatlerde yayınlanan animerlerden biri haline gelmişti Madoka. Masum ve şirin kızlarımızın masumane ve şirin şeyler yaptıkları bir anime gibi gözüküp başlarına korkunç ve acımasız olayların geldiği bir anime olmuştu. Bir nevi, türü izleye zaten sevmeye alışığınız karakterleri ele alan ama bu sefer başlarına şeytani ve trajik olayların geldiği yeni bir alt tür gibi. Elbette bu tür tutunca pek çok kopyasını da gördük lakin işin sanatına ve sizi hapseden o büyülü / korkutucu çizim kalitesine sahip değildi pek çoğu. Bu yeni moda haline gelen kaliba yeni eklemeler yaparak, az da olsa farklılaşan animerler oldu tabii. Yuki Yuna Is A Hero başka bir eroge yazarını, Takahiro'yú oyuna dahil etti. Magical Girl Spec-Ops Asuka bu sefer büyülü kızlardan askeri bir birlik yarattı. GRANBELM ise mecha türüne bir selam çaktı. Flip Flappers mesela, Madoka'nın islediği tehlike duygusundan yararlanarak karakterlerini korkutucu durumlara soktu ama bunu sistem tarafından yapılan bir işkence gibi değil de tuhaf ve gerçeküstü bir dille ele aldı.

Tabii bu yeni moda o kadar tutunca iş "büyülü kız" türünün de ötesine geçti. İçinde büyülü kız barındırmayan ama başlarına korkunç ve acımasız olayların





geldiği masum ve şirin kızların animeleri de türemeye başladı. Bu konuda başarılı olan örneklerden bazıları ise Selector Infected Wixoss ve School Live! Hatta az biraz zorlasak Promised Neverland ve Made in Abyss bile bu alanın içine giriyor. Geleneksel "büyülü kız" türünde ise Precure ve devamı, Sailor Moon'un yeni uyarlamaları olan Aikatsu gibi animeleri izledik.

### Gelelim Wonder Egg Priority'ye!

Bu kadar tarih bilgisinden sonra, şimdi gelelim bu sezon pek çok ünlü anime arasından sıyrılp kendini önl plana çıkan Wonder Egg Priority'ye. CloverWorks'ün orijinal serisi (manga uyarlaması değil) ve animasyon kalitesi, her bölümde giderek güzelleşen atmosferi ve mekânlarıyla bize sağlam bir hikâye ile Jujutsu Kaisen seviyesinde dövüş sahneleri sunuyor. Öncesinde bahsettiğim tüm o karanlık havanın üstüne, yönetmen Shin Wakabayashi ve yazar Shinji Nojima gerçek hayatın zorluklarını tokat gibi yüzümüze indiriyor ve bunu da epeyce fantastik bir dünya içinde, bu zorlukları birer metafor gibi

göstererek yapıyor.

Wonder Egg Priority'de 14 yaşındaki Ai Ohto ile tanışıyoruz. Tek arkadaşının intiharından sonra yas tutan ve sosyal hayatı ilişğini fazlaıyla kesen Ai, bir hayal dünyasına adım atıyor. Bu dünyada eli mutfak bıçaklı ürkütücü "seeno şeytanları" ve onların daha da büyüğü "wonder katilleri" ile dövüşüyor çünkü hepsini yenerse ölü kızların ruhlarını kurtarabileceği söylüyor. Gerci Ai'nin bu dünyadaki rehberleri Acca ve Ura-Acca, arkadaşı Koito'yı hayatı döndürebileceğini de söylüyor. Yani kısacası Ai, Constantine filminde ve çizgi romanında da gördüğümüz Katolik inanışta "intihar ederek ölenlerin ce-hennemden kurtarılması" görevine giriyor. Ai bu görevleri sırasında kendisi gibi savaşan başka kızlarla da tanıyor. Her hafta yeni bir "wonder egg" (meali harika yumurta) alarak yeni görevlere atılıyorlar. Her görev ayrı bir trajedi ortaya çıkarıyor, özellikle de Japonya'da lise yaş grubundakilerin yaşadıkları korkuları mikroskop altında inceliyor gibi hissediyorsunuz bir süre sonra. Normalde animelerde şaka gibi geçilen cinsel taciz

bile ciddiyetle, dikkatlice ele alınıyor. Sosyal medyada uygulanan psikolojik şiddete kadar, günümüz kültürünün tüm pislikleri ortaya seriliyor. Ama tüm bu trajediler şirsel ve sık bir şekilde sunuluyor izleyiciye. Kısacası, trajediyi gözüme soka soka kendine prim yapmak gibi bir bayağılığa kaçmıyor anime.

Elbette "büyülü kız" türüne has olan büyülü dünyanın rehberleri kızlarımıza özel güçler bahsediyor, bazen de ters köşeye yatırıyor. Hiçbir şeyin garanti olmadığı bir hikâyede psikolojik korku ve ergenlik döneminin dramı bir araya geliyor. İlk bölümde rehberler Ai'ye, "ilk bedava ama devamının bir maliyeti var" diyerek gerilimi artırıyor. Neye mal olacak? Sürekli bu düşünce aklınızın bir yerinde kalyor. İnsanın aklına sistemin (ister kapitalist ister ataerkil deyin) Revolutionary Girl Utena ya da Mawaru Penguindrum gibi animelerde karakterlerden neler istedikleri geliyor. Madoka da yaşananlar da aynı şekilde gözümüzde canlanıyor. Ai ile rehberlerinin yaptığı anlaşma, bu sebeple daha ilk bölümden alarm zillerinin çalmasına sebep oluyor. Bahsettiğim tüm bu ağır temaların yanında seri müthiş aksiyon sahnelerini unutmamak lazım. Tabii ki olmazsa olmaz büyülü kız dönüşüm sahneleri de var. Gerci bu sefer kızlarımızdan çok silahları dönüştür. Bu şekilde daha gerçekçi bir "büyülü kız" görselliği ortaya çıkıyor. Ai'nin kalemi bir savaş baltasına, jimnastik kurdelesi de kamçıya dönüsüyor mesela. Aksiyon ve dövüş sahnelerinde belli bir ritim oturtulmuş, farklı animelerdeki benzer sahnelerden kendini başarılı şekilde ayırtıyor. Bu ayrışma, dünyayı sarsacak kadar büyük kavgalarda yaratılan o acı dolu gerçekçilikte yatıyor. Elbette serinin korku damarını en iyi hissettiğimiz zamanlar da bu aksiyon anları oluyor.

Pek çok türün anlatısal ve görsel estetiğini bir araya getirerek kendi büyüsünü yaratıyor Wonder Egg Priority. Bir yandan da her bölüm travmaları atlatabilecek ve kendi hapishaneni yıkma anlamında çok şey öğretiyor insana.

◆ Merve Çay





**S**evgili Figürcünün Seyir Defteri ahalisi, nasılsınız? Keyifler yerinde mi? Pandemi koşullarında kendimize dikkat etmeye devam ediyoruz, değil mi? Yasakların kırınan kalkmış olmasına aldanmadan, maksimum korunma ile devam edelim, aman dikkat! Bu ayki konumuza geçmeden evvel, sizlerden Figürcünün Seyir Defteri YouTube kanalına abone olmanızı hatta her hafta Çarşamba, Cuma ve Cumartesi saat 21:30'da yaptığımız Twitch yayınılarına katılmanızı rica edeceğim. Ehem. =)

### Kafalar karışık?

Sizden bana gelen soruları söyle bir gözden geçirirken gördüm ki koleksiyon yapmaya başlayacak arkadaşlarımızın en çok sorduğu sorulardan birisi "Heykel mi toplamalıymış yoksa aksiyon figür mü?" olmuş. Zaman zaman benim de kendi koleksiyonum için düşüğüm bir ikilemdir buaslında. Aksiyon figür toplamaya mı yönelmeliyim, yoksa heykel toplamaya mı? Yoksa ikisini birlikte mi götürmeliyim? Tabii bu düşünceyi bir sonuca ulaşımaya kalktıǵımda cevabın o kadar da kolay olmadığını gördüm. Ben kendi çözümümü koleksiyonumu daha spesifik hale getirerek buldum aslında. Yani ne demek istiyorum; Batman koleksiyoncusu olduğumdan kendi seçeneklerimi daraltmış oldum. Karar verme süreçlerim kısaldı, ekonomik olarak sıkıntılardım bir miktar azaldı, zamandan tasarruf ettim ve koleksiyon sergileyeceğim alan konusunda da biraz rahatlardım. Fakat yine de şeytan hep bir fisiltı ile yanı başında, beni rahatsız etmeye devam ediyor. Sadece heykel topla Ahmet... Sadece heykel... Dilerseniz, benimle aynı karışıklığını yaşayan koleksiyoner dostlarımız için bazı temel karşılaştırmaları ve aralarındaki farkları aşağıda listeleyelim, üzerine biraz konuşalım.



### Beklentiler...

Koleksiyon yapmaya başlarken biraz daha planlı olmak ve ne beklediğini bilmek, yukarıda da söylediğim gibi size birçok avantaj sağlar. Bütçeniz ne kadar? Koleksiyonun devamlılığını nasıl sağlarsınız? Koleksiyonunu yapmak istediğiniz konseptteki ürünlerde erişiminiz ne kadar kolay? Koleksiyon için ayırdığınız yer yeterince geniş mi? İlgi alanlarınız neler? gibi soruların cevapları birçok süreci hızlandırır ve sizi rahatlatır. Her şeyden evvel bence bu soruları biraz düşünmek gerekiyor, hele ki hobi sahibi olmanın çok zorlaştığı şu dönemlerde.

### Bu sene 5 kişi birlikte heykele mi giriyoruz?

Tabii ki düşünülmlesi gereken ilk konu bence bu hobiye ayırabileceğimiz bütçe. Ne kadar harcayabiliz, daha da önemli, bunu ne kadar sürebiliriz? Tabii ki birçok dış etken oluyor ama ortada 22 dolara alabileceğiniz onlarca figür varken ve işin heykel tarafında minimum 60 dolarlardan başlayan ve 3000 / 5000 dolarlara kadar (hatta daha da yukarı) çıkan rakamlar söz konusuysa, başladığınız bir serinin yarı kalması çok olası.

Bu yüzden gelir gider dengesini iyi kurup en azından bir plan dahilinde hareket etmek önemli. Aksiyon figürler bu açıdan avantajlı ürünler. Hemen hemen her bütçeye göre ürün bulabilirsiniz. Fakat heykeller de bu seçenekler oldukça dar. Eğer PVC ile biraz daha kolay bir başlangıç yapacak olursanız Diamond Select Toys, Kotobukiya gibi markaların PVC serileri 45-120 dolar arasında karşınıza çıkacaktır. XM Studios, Prime 1, Queen Studios, Infinity Studios gibi üst segment heykel markalarında ise rakamlar minimum 1000 dolarlardan başlıyor. Bu anlamda bütçe işini iyi hesaplamak gerekmekte.

### Koleksiyonu evin salonuna mı taşısan hanım?

Hadi diyelim bir şekilde bütçemizi ayarladık ve o adımı atla-

dik, peki koleksiyonumuza ne kadar genişletebiliriz? Eğer figür koleksiyonu yapıyorsak işimiz biraz daha kolay. Örnek vermem gerekirse eğer, standart bir kitaplığa 50'den çok figürü sığdırılabilsiniz fakat heykeller için bu biraz zor. 3,75, 1/6 ya da 7 inç figürlerde çözümleriniz bir hayli fazla. Ama 1/10 dışındaki heykel ölçekleri için gerçekten ciddi anlamda yere ihtiyacınız var. Hele ki benim gibi sergilediğiniz ürünü bir çizgi roman ya da DVD veya prob benzeri detaylarla sergilemeye seviyorsanız, gerçekten büyük bir alana ihtiyacınız olacak. Bu anlamda aksiyon figür koleksiyonu yapmak tabii ki daha tercih edilebilir oluyor.

**Buralar hep değerlenecek!**

Şunun da farkında olmak önemli bence. Hobimizi icra ederken bir yandan da yatırım yapıyoruz aslında. Ciddi bir birikim harcadığımız hobimizin yıllar sonra değerinin artması ve bize çok daha fazlasını kazandırması işten bile değil. Aksiyon figürleri bu anlamda belli miktarда değerlendirmeye sahip olurken heykeller başka bir boyutu cıkıvor.

Heykeller her zaman değerlerini korurlar ve değerleri her zaman yükselir. Bunun olmasına sebep bir sürü etken var. Heykel tasarılayan sanatçılar vefat ettiklerinde ya da artık daha fazla çalışmadıklarında heykelinde değeri ciddi bir şekilde yükseliyor. Ayrıca heykeller figürlere göre daha limitli sayıda üretilen ürünlerdir. Bunun yanında kullanılan malzemelerde fiyatları epey etkiler. Bu saylıkların benzerleri aksiyon figürler için de geçerli ama yatırımı etkileyeyecek ebatlarda değil.

**Bir de böyle çek?**

Şu gerçeği hepimiz sanırırm kabul ediyoruz.  
Heykeller sergilenebilir için yaratılmışlardır!  
Bu durum koleksiyonunuzda görsel anlamda  
bir şölen yaratırken heykeli pozlamak ya  
da farklı bir şekilde sergilemek ihtimalinin  
olmadığı aerceğini yüzünüze vurur.

Sinemacı filmlerinden ya da çizgi romanlardan yahut tamamen kurgusal modellerden oluşan heykeller sizi o ana götürür. Heykele baktığınızda filmin o sahnesini bir kez daha yaşarsınız. Okuduğunuz çizgi romanda gördüğünüz ikonik bir çizimi odanızda görmek inanılmaz bir keyif verir. Açıkçası heykellerin bu tarafı beni çok mutlu ediyor. Dinamik, hareketi yaşayan bir heykeli sergilemek büyük bir haz veriyor.

**Tasınıyor muyuz? Hayır!!!!!!**

Eğer siz de benim gibi göçebe bir hayatı bennmişsem müzmin bir kıracı iseniz; üzgünüm ama o heykeller çok canınızı yakacak! Aksiyon figürlerinizi kutulu sergiliyorsanız, emin olun taşınma ya da taşıma/ yer değiştirmeye işi çok daha kolay olacaktır. Orta büyülüklük bir kutuya onlarca figür siğdırıp güvenli bir şekilde taşıyabilirsiniz. Size büyük kolaylık



sağlar. Ama iş heykellere gelince başka bir senaryo işler. En basitinden 1/4 ölçekli Premium Format heykelleri taşımak, kutulayıp başka bir yere götürmek çok zordur. Taşıma ve yer değiştirme daha zordur. Seçiminizi yaparken yukarıdaki etkenlerin yanında bu da akılınızda olsun.

Son olarak,

\* Aksiyon figürlerine nazaran heykelleri temizlemek daha kolaydır.

\* Deprem, düşme, çarpması, boyalama gibi sorunlarda figürler daha dayanıklıdır ama heykeller için durum gerçekten çok üzücü olabilir. Bir çözüm İzmir depreminde basıma gelenleri biliyorsunuz.

\* Aksiyon figürler de heykeller de orijinal kutuları ile daha değerlidir ama bu durum

heykellerde çok daha önemlidir. Heykelleri biriktirirken kutuları muhakkak elinizde tutmanızı tavsiye ederim.

\* Yukarıda da belirttiğim gibi, eğer figür fotoğrafları çekmeyi seviyorsanız heykeller ile işiniz zordur ama aksiyon figürleri çantanızda her vere götürebilirsiniz.

Evet umarım koleksiyon yapmaya başlarken aklında Heykel mi? Yoksa Aksiyon figür mü? sorusunu olan arkadaşlarımız için bu bilgiler ise varar.

Figürünün Seyir Defterini buraya kadar okuduğunuz için hepинize teşekkür ederiz. Youtube kanalımızı ve sosyal medya hesaplarımızı takip etmeyi, Twitch üzerinden yaptığımız haftalık yayınlarımıza katılmayı ve figürünseyirdefteri.com'u ziyaret etmeyi unutmayın. Bir sonraki ay görüşunceye kadar kendinize dikkat edin! ◆ **Ahmet Gezer**

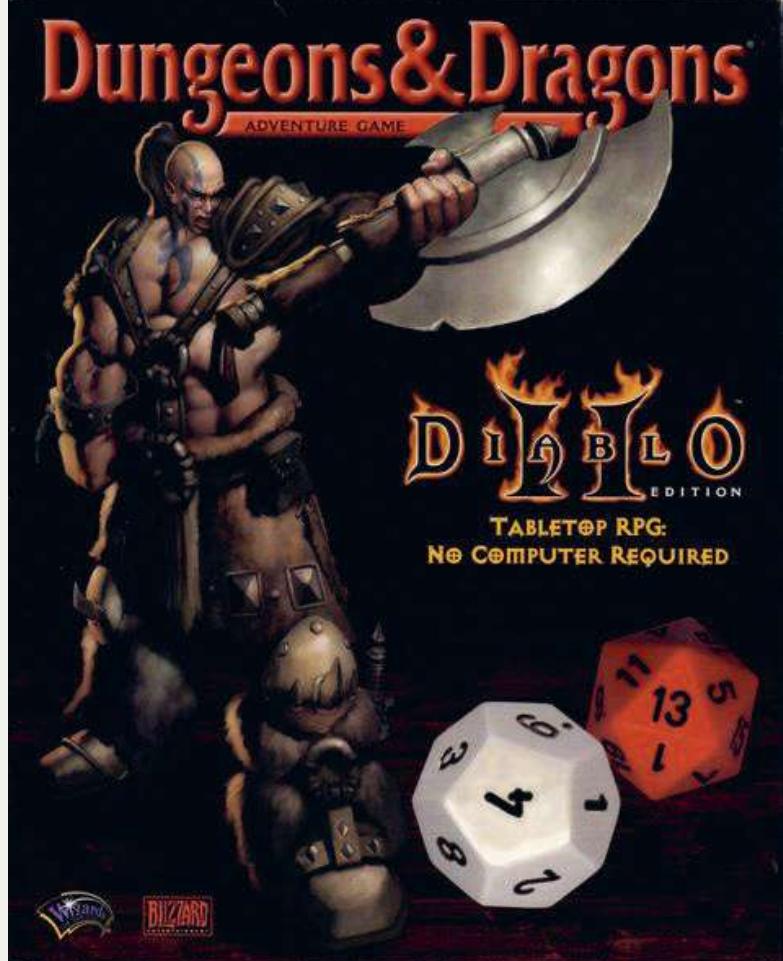


## BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

Diablo 2 Resurrected  
heyecanı eski anılarla  
beraber geldi!

**G**eçtiğimiz ay kapağıma taşımış olduğumuz Blizzconline etkinliğini her oyunsever gibi ben de izleme ve inceleme fırsatı buldum. İzlerken de "Blizzard'dan babam çıkışa yerim!" diyen bizlerin, nasıl oldu da firma tarafından çıkarılacak her yeni yapımı şüpheyle yaklaşır hale geldiğini merak ettim. Nerede gençliğimizin nadide saatlerini çalan Blizzard, nerede W3: Reforged ile bizleri sinir hastası eden Blizzard! Bu "Reforged Faciası" öylesine canımı sıkmıştı ki, zamanında sevgili editörümüz Kürsat Zaman'a yeni çıkacak Diablo IV için "hic umudum yok, niyeysse" demiştim. Düşünün ne kadar öfkeliğimi! Kendisinin hala umudu var gerçi Diablo 4'ten ve inanın haklı çıkışmasını canı gönülden istiyorum. Diablo Immortal ile alakalı ise söylemeye fazla bir şey yok. Tanıtım etkinliğinde ayağa kalkıp: "1 Nisan şakası mı acaba?" diye soran arkadaş ile aşağı yukarı aynı kafadayım! (Immortal şahane olmuş vallahi – Kürsat) Biraz fazla gömdüm sanırım! Şimdi sosyal medya üzerinden linç yemeye başlamadan önce, Blizzard'dan hala umudunu kaybetmemişlerin gönlünü alayım! Efendim, birçok insan gibi beni de Blizzconline etkinliği esnasında coştuuran duyuru tabii ki Diablo 2 Resurrected oldu. Oyun tarihinin göz-bebeği diye bileyeceğim oyunlardan biri olan Diablo 2'nin yeniden yapılması -kesinlikle- gerekiyordu ve bu şahane bir haber! Yeni nesil oyuncu arkadaşların bu muhteşem oyun ile tanışmalarının zamanı geldi de geçiyordu! Hadi ortaya güzel bir şeyler çıkar da benim gibi sana kırgın severlerinin de gönlünü al be sevgili Blizzard!

Diablo 2 Resurrected sadece yüzümü güldürmekle kalmadı, aynı zamanda geçmişin tozlu sayfaları arasında da kalmış bir oyunu hatırlattı bana sevgili okur. Diablo 2, bu hali ülkemizde satılmadığından muhtemelen çoğunuzun bilmeyeceği bir masaüstü



"Diablo 2 Resurrected sadece yüzümü güldürmekle kalmadı, aynı zamanda geçmişin tozlu sayfaları arasında da kalmış bir oyunu hatırlattı bana sevgili okur"

rol yapma oyununa da sahip. Bu ay da sizlere bu oyunu tanıtip bir miktar Diablo açlığını da ben yataştırıyorum.

### D&D Adventure Game: Diablo 2 Edition

Dungeons and Dragons ismini aranızda duymayanız kalmamıştır artık diye düşünüyorum. Sadece masaüstü rol yapma sistemi olmakla kalmayıp yazılmış birçok kitap ile fantastik edebiyatın da nadide isimlerinden birisidir kendisi aynı zamanda. Hala duymadığınızda bir araştırma yapın ve bu dünyaya siz de adım atın derim. Sistemi öğrenmek biraz zahmetli olabilir çünkü maalesef Türkçe kaynak oldukça az ve bundan dolayı iyi bir İngilizce bilgisi gerektiriyor. Birden fazla edisyonu olduğunu da belirtiyim. Bu noktada Aralık ayında kendileri ile röportaj yapma şansı da bulduğumuz Rol Oyunları Türkiye kanalının Derin D&D yayınılarını tavsiye edebilirim.

Çok eski bir oyun sistemi olan D&D için, 2000 senesinde farklı bir şey denenmek istedi ve oyunu bir açık dünya rol yapma sisteminden bir dungeon crawler sistemine uyarlamaya karar verildi. Zira D&D aceleye gelmeyen bir oyun sistemi olduğu için, bu şekilde oyunun oynanış süresi 1 saatte kadar düşürülebiliyordu. Güzel bir karar gibi görünmesine rağmen, çoğu D&D hayranı için burun kıvırılan bir oyundu Adventure Game. Aynı sene içerisinde Diablo 2 de dijital oyun dünyasında



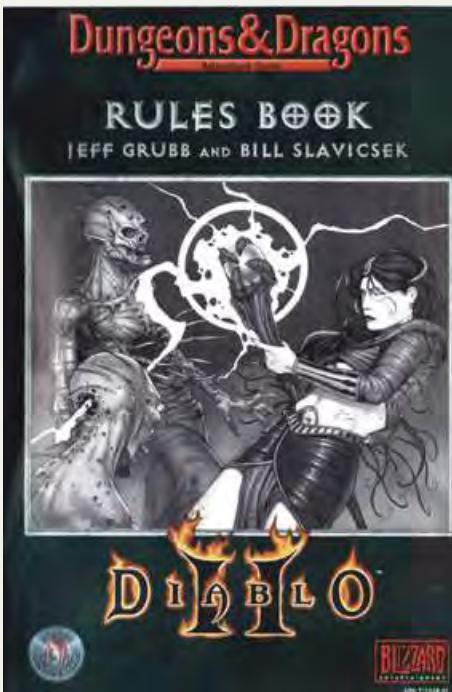
fırtınalar estiren bir oyun olduğu ve bu sisteme entegre edilmesi oldukça uygun bir oyun olduğundan Blizzard ile D&D'nin yayıcısı olan Wizard of the Coast'un anlaşması, bizlere D&D Adventure Game'in Diablo 2 Edition'ını ulaştırdı. Oyun genel itibarıyla 2-6 oyuncu ile oynanan (birisi tabii ki Dungeon Master rolünü üstlenmek zorunda), yaklaşık 30 dakika süreli ve dungeon crawler türünde bir masaüstü rol yapma oyunu.

### Karakterler, D20 Zar Sistemi ve Diğer Mekanikler

Oyun, D&D'nin artık klasikleşmiş D20 zar sistemini kullanıyor. Yine D&D'de olduğu gibi ability check ve saving throw için 20'lük zarımızı bol bol kullanıyoruz. Burada değişim gereken husus, oyun kutusu içerisinde zar seti bulunmuyor. Bundan dolayı her oyuncu kendi zar setini yanında bulundurmali. Zaten her D&D oyucusunun da kendisine ait bir zar seti vardır diye düşünüyorum. Bunun yanı sıra oyunda oynanabilir 5 farklı karakter bulunuyor. Bunlar hepinizin çok tanıdık gelecek olan Amazon, Necromancer, Paladin, Sorceress ve Barbarian. Yaratık tarafındaysa Skeleton, Zombie gibi birbirinden farklı 12 ana düşman ve bu düşmanların da yine alt sınıfları ile birlikte 37 farklı karakter bulunuyor. Tahmin edeceğiniz üzere de bu düşmanları, oyunun yönetici olan sevgili DM yönlendiriyor. Kutu içerisinde her bir oynanabilir karaktere ait karakter kartları, yaratık kartları bulunuyor. Karakterlere ait özellikler karakter kartları üzerinde puanlama olarak dağıtılmış durumda, yani siz bu dağıtım zahmetinden kurtar-

mışlar(!). Şahsen ben o zahmete girmeyi tercih ederdim. Oyundaki karakterlerimiz 2. seviyeden başlıyorlar ve en son olarak 5. seviyeye ulaşabiliyorlar ki bu da bence bir eksiz. Gelişim çok çabuk tamamlanıyor. Oyunun kural kitapçığı da çok detaylı bir şekilde hazırlanmış ve oyunun ne şekilde ilerlemesi gerçekten detaylı bir şekilde çalışılmış. Bu noktada oyun üzerinde ciddi de bir emek verildiğini söyleyebilirim.

Bunun yanı sıra oyunun kutu içerisinde bir de quest book bulunuyor. Yazının en başında da belirttiğim üzere, oyun bir dungeon crawler. Bundan dolayı her bir görevi tamamlamanın ardından bir sonraki görevde geçiyoruz. Oyun 7 adet görevden oluşuyor. 7. görevin sonu itibarıyla da bitiyor. Her ne kadar her oynadığınız oyunda farklı bir deneyimle karşılaşsanız da özgün D&D kadar yüksek bir



oynanabilirlik sağlamıyor ne yazık ki. Bu görevleri de sürdürürken kullanacağımız yaratık ve karakter pulları ve oyun alanları da yine kutu içeriğine dâhil olarak geliyor.

### Son Karar

Oyun D&D ismi ile çıkarılmamış bir oyun olsaydı muhtemelen daha fazla ses getirirdi. İşin içinde D&D olunca oyuncuların beklenisi de oldukça yüksek oluyor haliyle. Biraz önce saymış olduğum eksiklere rağmen bence işin içine hiç D&D karıştırmadan, Diablo 2: The Board Game gibi bir isimle piyasaya sürülseydi muhtemelen çok satan bir oyun olurdu. Çok eski bir oyun olmasından dolayı şu anda satışta değil maalesef. Sadece tek bir satıcı bulabildim ve o da oyuna -kargolama ücreti hariç- olmak üzere 45 Euro bedel biçmiş.♦ İmge Melisa Şatlı



# COS- PLAY REPUBLIC

Peruk temizliği ve bakımı hakkında ipuçları!

**H**aYıllar geçtikçe cosplay sanatına hakim olan her birey, kimi zaman aradaki minik detayları unutmaya başlar. Kostümü yapmak, peruğu şekillendirmek, makyaj yapmak ve dahası derken sonuç kısmını gözden kaçrmak çok kolaydır zaten. Mesela etkinlik sonrası evinize geldiniz, kostümü çıkartınız, makyajı sildiniz, koltuğunuza yayıldınız. Peki ya sonrası? O kostümü öylece bırakınlardansanız, gelecekte harcanan emeğinize çok üzülsünüz. Bu ay önceliği peruk bakımına vermeyi düşündüm ve sizleri bu konuda iyice bilgilendirmek istedim.

## Peruk var, peruk var!

Gerçekten saçtan yapılan peruk ve sentetik peruk çok farklıdır. Bakımları da aynı oranda değişkenlik gösterir. Aralarındaki en göze çarpan özellik insan saçından yapılan peruklar çok daha güçlü ve ısiya karşı dayanıklıdır. Daha zor karışır ve neredeyse hiç erimez. Bir peruk satın alırken özellikle malzemesinin yazıp yazmadığını kontrol edin. Yazmıyorsa veya gereğinden fazla ucuzsa, yüksek ihtimal sentetiktir. Ancak sentetik peruk demek, cosplay sözlüğünde kalitesiz malzeme anlamına gelmez. Sonuç olarak az kullanıp düzgün bakımını yapacaksanız hiçbir sıkıntı yaşamazsınız. İnsan saçından yapılan peruklar çok pahalıdır. Cosplayde amaç zaten uygun fiyatla en mükemmel çıkartmak olunca, sentetik peruk bakımını daha yakından incelemek hepinizin eminim işine yaracak.

## Sentetik peruk bakımı

Perüğünüzü her zaman nazıkçe tutun. Karışmaları gidermek ve birikintileri gidermek için perüğünüzü yıkamadan önce bir peruk fırçası ile fırçalayın. Perüğünüzü düzenli olarak yıkayın. Perüğünüz yaklaşık 30 kez giyildikten sonra veya her dört ila altı haftada



bir yıkamalıdır. Peruk şampuanı ve peruk lifleri için özel olarak formüle edilmiş diğer peruk bakım ürünlerini kullanın. Kuruluğu yumusatmak ve elyafın parlaklığını ve hareketliliğini ortaya çıkarmak için düzenli olarak peruk kremi kullanın. Saç kremi, perügenin orijinal stil modelini geri kazanmaya da yardımcı olacaktır. Sağlıklı görünüm için perüğünüzü bir peruk standına veya sprey kutusuna gevşek bir şekilde asarak doğal haline bırakarak kurutun. Bir manken strafor kafasına ıslak bir peruk yerleştirmek, peruk şeklini bozabilir. Özellikle peruklar için yapılmış peruk şekillendirme araçlarını kullanın. Kaynar su, saç masası, fön makinesi, giysi kurutucu gibi ısı ile temasın kaçınnın. Perüğe zarar verebilecek sürtünme yaratan şeylere sürtmekten kaçının.

## Yıkama işlemi

Perüğünuzu ne sıklıkla yıkayacağınızı belirlemek genellikle ne sıklıkta taktığınıza bağlıdır. Perüğünüz yaklaşık 30 kez giyildikten sonra, her dört ila altı haftada bir yıkamalıdır. Bununla birlikte, perüğünüz ne sıklıkla yıkanması gerekiği konusunda yaşam tarzınız da büyük rol oynar. Yoğun duman, parfüm veya herhangi bir türden güçlü koku etrafındaysanız, daha sık yıkamalısınız. Perüğünüzü tarayın. Büyük bir leşen veya kaseyi ilk suyla doldurun (sıcak su peruktaki lifleri aşırı isıtacaktır).

Şampuana gelince, bir peruk şampuanı veya çamaşır deterjanı kullanabilirsiniz. Peruk insan saç değil, sentetik elyaftan yapıldığı için normal şampuan kullanımı saç mıhvede-ektir. Peruk şampuanı ve çamaşır deterjanı hatta yumuşatıcı, perügen güvenliğini sağlar. Sentetik peruk şampuanı özellikle sentetik peruklar için formüle edilmiştir ve çamaşır deterjanı peruk içindeki doğal olmayan liflere hitap etmektedir.

### Her şey sırayla

Soğuk suyu leğende peruk şampuanıyla karıştırın (asla çamaşır makinesi kullanma-yın). Peruğunuzun ne kadar kirli olduğuna bağlı olarak, beş dakika veya biraz daha uzun süre suda bekletin. Peruğunuz çok kirli olsa bile asla ovalamayın, bükmeyin veya sıkmayı. Bekledikten sonra yavaşça suya daldırın. Dıpte makyaj, boyalı lekeleri varsa, küçük bir fırçayla (diş fırçası) nazikçe temizleyin. Ardından peruğunuzu nazikçe ama iyice soğuk suyla durulayın. Mümkünse sentetik peruk saç kremi edinin. Sentetik peruk saç kremi, kuruluğu yumuşatan ve elyafın parlaklığını ve hareketliliğini ortaya çıkarın özel harmanlanmış yağlar içerir. Peruğunuzu formunu korumak için başka bir leşeni temiz, soğuk suyla doldurun. Soğuk suya, bir veya iki kap dolusu saç kremi ekleyin (insan saç kremi için ürün talimatlarını izleyebilirsiniz). Peruğunuzu saç kremi solusyonuna batırın, solusyonu perüğün içinden parmaklarınızla nazikçe geçirin. Tarak veya fırça kullanmayın. Peruğunuzu tekrar nazikçe ama iyice soğuk suyla durulayın. Suyun ağırlığı peruk liflerini uzatabilir ve stilini bozabilir. Bunu önlemek için, peruktan fazla suyu bir havlu yardımıyla kurulayın. Oda sıcaklığında kuruması için peruğunuzu bir peruk standına gevşek bir



şekilde asın. Strafor manken kafasına veya peruk dip kapağını uzatabilecek bir noktaya ıslak bir peruk koymayın. Ayrıca, asla ıslak bir perüğü taramayın veya bir fön makinesi ile hızlı kurutmaya çalışmayın. Doğal olarak kendi haline bırakarak kurutma yalnızca birkaç saat sürer ve daha sağlıklı görünen, taranabilir perüğe kavuşmanızı sağlar.

### Bunlara ekstra dikkat

Peruğunuzu asla ovalamayın, bükmeyin veya sıkmayı. Peruğunuz sudan, buhardan, yağmurdan, kardan veya terden islandığında fırçalamayın veya dokunmayın. Peruğunuzu ıslakken bir sekillendirme başlığını/standına yerleştirin. Peruklarınızı ısı aletleri ile sekillendirmeyin. Tabii bazı perukların ısıya dayanıklı olduğunu alakalı çeşitli paket uyarılarını görebilirsiniz. Yine de dikkatli olmakta fayda

var. Kısacası ısıya dayanıklı olmadığı sürece sentetik perüğünüzü ısıya maruz bırakmayın. Sentetik bir perüğü ıslakken taramayın. Sentetik perüğünüzü yıkamak için soğuk veya ılık su kullanın. Yalnızca sentetik peruklar için özel olarak oluşturulmuş ürünler kullanın. Sentetik perüğünüzü bir peruk kafasına yerleştirin. Sentetik perüğün altındaki saçlarınızı temiz tutun, böylece perüğünüzün hijyenini bozulmadan kalır. Kurulamanız gerekiyoruzda sentetik perüğünüzü eski bir tişört veya havluyla nazikçe kurulayın. Sürtmeyin, sadece nazikçe kurulayın. Sentetik perüğünüzü sadece serin veya ılık bir ortamda kurutun. Sert bir sentetik perüğü canlandırmak için yumuşatıcı kullanın ve son olarak mecbur değilseniz sentetik perüğünüzla uyumayın. Sorularınız için beni sosyal medyada @cepejderi olarak bulabilirsiniz. ♦ **Ceyda Doğan Karaş**

### İnsan saçları ve sentetik peruk arasında büyük fark vardır.



### Sentetik peruk bakımı dikkatli yapılmalıdır.





## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

[cemsanci@chip.com.tr](mailto:cemsanci@chip.com.tr)  [Cem\\_Sanci](https://twitter.com/Cem_Sanci)

# Looting tutkusu bir hastalık mı?

Looter-Shooter oyunlarının hızlı yükselişinin farkındasınızdır. Son yıllarda hız alan bu oyunlar, bilgisayarların daha güçlü donanımlara, daha büyük hafıza kapasiteleme ulaşmasıyla giderek de güçleniyorlar ve ileride daha da baskın hale geleceklerini tahmin ediyorum.

Hatırlarsanız, yıllar önce yine bu köşede oyularındaki "loot" özelliğinin, özellikle de yeni yeni hayatımıza giren multiplayer oyularındaki eşya düşürme hevesinin bir bağımlılığa dönüşmek üzere olduğunu yazmıştım.

Ebette içeriği, öyküsü zengin bir RPG içinde, eşya bolluğu, nesne zenginliği çok güzel bir detay. Ancak son yıllarda oyuncuların "ganimet bulma" heyecanını sövmürmek için loot hilesine başvuran oyuncuların sayısı artmaya başlıyor ve bu da beni endişelendiriyor.

Bu ay hayatımıza giren Outriders'ın demosunu oynadım ve beğendim, öyküsü, diyalogları, seslendirmesi biraz klişe kalan bir bilku olsa da Outriders umut vadeden bir oyun ve Nisan

ayında piyasaya çıktığında ben de olup arşivime katmayı düşünüyorum. Ubisoft'un Division serisi gibi looter-shooter temali birer RPG olan bu oyular, özenli bir öyküyle birleştiğinde oyuncuları heyecanlı maceralara sürüklüyorlar ve ben de ara sıra açıp hoş zaman geçirmek için bu tür oyuları kullanıyorum. Ancak Mart ayında oyunculara açılan Outriders demosunda karşımıza çıkan bir durum var ki, loot tutkusunun nasıl bir hastalık olduğunu ortaya koydu.

Oynamayanlar için küçük bir detay vereyim. Outriders demosu, oyuncunun başlangıcındaki birkaç küçük "training" görevden ve sonrasında 1-2 küçük görevden oluşuyor. Demoyu bitiren oyuncular, bu bir iki küçük görevi istedikleri kadar tekrarlayarak demoyu oynamaya devam edebiliyorlar. Ancak demo ilk ortaya çıktığında, oyuncular bu görevleri her tekrar ettiklerinde düşmanlardan yeni nesneler düşürebiliyorlardı.

Bunu keşfeden bazı oyuncuların, bu küçük demoyu 500 saatte yakın oynadıkları ortaya çıktı. 500 saat. 20 tam gün ediyor. Bu da demek ki, bazları

yemeden içmeden, uyumadan, günlerce oyunu oynamışlar. Piyasaya çıktıktan 1-2 hafta olmuş bir oyun için korkunç bir rakam. Ayrıca, üzerinden yıllar geçmiş oyular için bile korkunç bir rakam. Artık bağımlılığı işaret eden rakamlar bunlar. Tahmin ettiğiniz üzere, daha değerli, daha farklı nesneler düşürmek isteyen loot bağımlı oyuncuların, bu minik demodaki küçük görevi 20 gün boyunca defalarca ama defalarca ve defalarca oynamışlar.

Yapımcı bu durumu fark edince, o görevdeki tekrar tekrar loot düşürme özelliğini devreden çıkardı. Ancak şu gerçek elimizde kaldı: Çocuklar bu looter-shooter oyulara bağımlılık derecesinde gömülmüşler.

40 yıldır video oyularının içinde olan bir abinin olarak hatırlatmak istiyorum. Video oyuları çok etkileyici sanat eserleridir, onlardan keyif alıyor olmanızda yanlış bir şey yok. Ancak video oyularındaki bu "farming" takıntınızı, loot tutkunuzu dizginlemeyi başarmalısınız. Bu tuzaklara düşmeyin. ♦





## Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

# Yapay zeka

**H**ayatta ne isterdin deseniz, cevabım fikirlerimle ve düşüncelerim sayesinde yaşamımı sürdürübilmek olurdu. Gelin bu ay biraz yapay zeka (AI) üzerine konuşalım. Benim anlatmaya çalışacağım gibi bir modelleme henüz görmek kismet olmadı, o yüzden sizlerle paylaşmak istedim.

Üniversite yıllarda şema olarak hazırladığım mantık, temelde programlanan zekanın asla sürekli veri girişi ile ayakta tutulamayacağını anlatıyordu. Bu genel hatanın, aslında Tabula Rasa diye tanımlanan, insanın Dünyaya sıfır olarak değil, tam tersine öğrenerek, kendine verilmiş ana yeteneklerle nasıl gelişimini devam ettirdiğini konu ediyordu. İlk olarak organizmanın -yani yerinde duran, sadece görüntü, ısı, hareket, hasar, ses, nem ölçüyü alan ama bunu derinlemesine yapabilen, sınırladırma katabilen- baz kodumuza yerleştireceğimiz varlıklar mevcut.

Amaç, ilk kodu girerek insanların da bulunduğu ortamda iki yıl "yaşadıktan" sonra analiz ederek AI neler elde etmiş ve neler öğrenmiş denetlemek. Ana kod için de bazı çeşitlemeler gerekecektir. Bu yüzden ideal deney, birden fazla varlık ve onlara yüklenmiş farklı kodlar olmalı. Her ayrı kodu

inceleme ve yeniden kod yazmak yerine zaman kazandıracak ayrıca kodları karşılaştırma olanağı sağlayacaktır. Öğrenen kodumuzun ilk özelliği, limitleri, yani belirtilen ısı, nem, desibel sınırları. Hareket etmek gibi dev bir kategori için çok erken. Limitler uyarı için ve denetlerken sistemin gerekli tepkiyi verdiginden emin olmak için. Ana iki kategori olarak da iyi/kötü olacak. İyi kategorisi sistemin devamlılığı ve tam performansta çalışması için yapılanlara verilen tepkiler, kötü ise tam aksı. Nötrün varlığı işi zorlaştırır.

Sisteme öğreten ilk şey, nelerin iyi olduğu ve neleenin ilk etapta kötü olduğu. Devamlılığı sağlayan yeniden şarj, temizleme, tamir gibi eylemler yani. Kötüde ise algılayıcıları etkisizleştirme, şarj ve yerinden oynatmak gibi, devamlılığı bozmak gibi eylemler. Yakındaki hareketin, sesin ve görüntünün eşleştirmesini yapabilmesi gerekiyor. Yüz tanıma, kendisine temasta bulunan ile alakalandırma, sesi de buna katmak gibi. Sesi yorumlamak zor ama deneyi yapanları kategorize etmek için, iyi veya kötü eylemlerle eşleştirmek için işe yarayacaktır.

Hangi denetçi ona iyi ve kötü eylemleri uygulamış, bunun takibi kolay olacaktır. Burada üçüncü ama filtre olan dost/düşman kategorisi eklenir. Haftalık sonuçlara göre ana data sıralama buna göre belirlendikten sonra, düşman olarak tanımlanan denetçi

sesle uyarılacaktır. Dostun kullandığı sese benzer sesi üretmek kolay ve karşılıklı iletişim için iki tarafa da kullanılabilir. Neden sorusunu sormak en zorlusu, bu ayrımlar sonrası etrafta bulunan diğer iletişimler ve benzeri varlıkların, nesnelerin işlenmesi gereklidir. Datada ortaya çıkan farklı denetçi müdahalesi olmaksızın hangi dostun hangi varlığa dostça davranışlığı ve diğeri listelenebilir. Varlıkların farklı renkleri ve görüntüleri kodla belirlendiği için, hangi denetçi neye göre değişik davranış gösterilebilir. Varlığın devamlılığı için, ona en hizmet eden denetçi, genel olarak da tekil olarak da kaydedilir. Data ve denetçi gereksinimi sesle ifade edilir. Belirli renk ve rastgele gereksinim uyarlarına karşılık gösterdiği saptanın denetçi, görsel olarak tanımlandığında üst basamakta reddedilir. Bozulan ve duran sisteme, diğer varlıklar girilen datayı iletir. Arıza eğer düşman sebepli ise bu korelasyon, süre, denetçi, arıza kaydı, tamir denetçisi eleştirmesi ile edinilir. Belki biraz daha devam ederiz ama odaya kimin girmeyeceğine onlar karar verebilir, kategorize edebilir ve dosttan tamir yani yardım, düşmandan uzak durmasını istemek gibi basit görünen işlevleri artık kendileri yerine getirebilirler. İki sene sonunda ise beklediğim sonuç aslında yeni tür düşman/dost iki "varlığın" ortalaması arkadaş kavramını anlamaya başlamaları olacaktır. Dost denetçi, dost varlık sonrası dost ikincil varlık farklı kategori edilebilir. En çok datayı elde eden varlığın alfa olacağını düşünürsek, becerileri en yüksek kabul ederek, diğer varlıkların onun yeri, karşılaştığı denetçi sayısını, ışık, ses, gibi analiz değerlerinden, kendi aralarında data sağlayıcı kabul edip hiyerarşik düzeni ana kod ile belirlemeleri olacaktır.

Sevgiler, Şahin ♦





## Bir Sonraki Dünya Dr. Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com ✉ ertugrulsungu

# Çizgi roman kültürü

**H**erkese selamlar! Yine ve yeniden, yepyeni bir ders açmanın mutluluğu ile karşınızdayım! Taniyanların bileceği üzere, Bahçeşehir Üniversitesi Dijital Oyun Tasarım Bölümünde Dr. Öğretim Görevlisi olarak çalışmaktayım. (LEVEL hep var; o ayrı, o ayrı!)

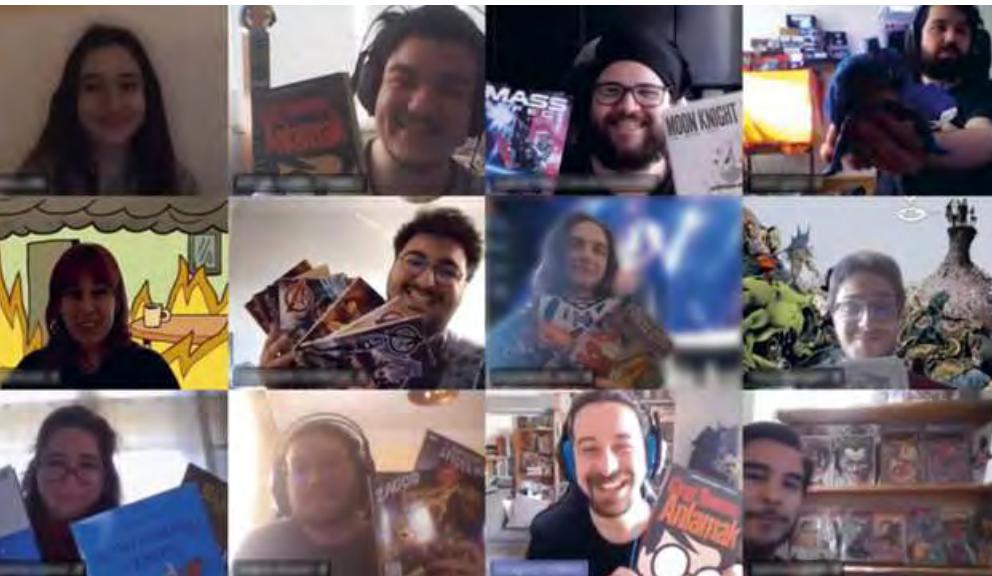
Oyunlarla akademik manada ilgilenmemi sağlayan en önemli başlık, kendi nerdlüğüm ve bu nerdlüğü bir şekilde akademik manada da çalışabilme fırsatıydı. Kart oyunları, masa üstü kutu oyunları, masa üstü rol yapma oyunları, Warhammer gibi minyatür savaş oyunlarının resmen göbeğinde büyüğüm, geliştim hatta bu ürünlerin bir kısmını Türkiye'ye ithal eden firmanın müdürlüğünü bile yaptım. Akademide, 2016 yılında verdığım ilk derslerden birisi Oyun ve Kültür'dü. Bir anlamda her manasında yaşadığım, tükettiğim bu kültüre ait bir ders vermekten dolayı çok mutlu olmuşum. Yarattığım müfredat zaman içerisinde değişti ve gelişti. Her hafta başka bir başlığı konuştugumuz

bu güzide ders içerisinde her hafta o kadar ilginç konular tartışıldı ki anlatamam... Öğrencilerimin ortaya attığı yeni fikirler ile giderek farklı noktalara ulaştığımız dersimiz, bugüne kadar açtığım diğer tüm derslerin başlangıcı niteliğinde oldu. Bundan üç yıl kadar önce Oyun Haberciliği dersini, seçmeli ders olarak müfredata ekledik. Bu ders sayesinde elimden geldiğince hem akademik hem de pratik olarak eleştiri kuramı ve oyun eleştirisinin nasıl yapılacağını anlıyorum. Akabindeyse, geçen sene, Oyunlar ve Felsefe diye bir ders açtık. Büyük heyecanla açtığımız bu derste bu dönem yer yok! Oyunlarıambaşa şeklinde ele aldığımız, sürekli sorular sorup farklı filozofların görüşleri üzerinden oyunlara farklı şekilde yaklaşıyor ve bolca beynimizi yakıyoruz! Bu yılın ikinci dönemi itibarıyle de Çizgi Roman kültürü başlıklı bir ders açtık. Müfredatı yaparken, sektörde yılalarını vermiş birçok kişiden de geri bildirim alarak, bu kültürü en ince detayına kadar

anlatabilmek, paylaşabilmek istedim. Neredeyse her derse bir konuk alabilecek şekilde hazırladığım müfredatta, siz bu yazıları okurken beşinci haftayı bitirmiş olacağınız. İlk başta yeterli sayıda öğrenci alır mı diye düşündüğüm dersimde, şu anda yer olması da her manada mutluluk verici. Pek tabii dersin açılmasında büyük desteği olan Dr. Ör. Gör. Güven Çatak hocama da buradan kocaman teşekkür ediyorum. Özellikle Marvel Cinematic Universe ile benim gibi çizgi roman okuyucularından giderek uzaklaşan bu dünyayı, sadece Green Screen üzerinden zıpi zıp zıplayan karakterlerden olmadığını, hatta çizgi roman denildiği zaman sadece süperkahraman değil, birbirinden farklı hikaye, karakter ve kahramanın olduğunun altını üstünü çizmek için elimden geleni yapacağım. Umuyorum bu ders sayesinde, çizgi romanın sadece Amerika'da üretilen ve tüketilen süper taytlı insanlardan ibaret olmadığını, görsel iletişim tasarımdan, anlatı bilimine kadar uzanan birçok farklı açısı olduğunu zaman içerisinde anlatmayı, daha doğrusu bilgiyi yaymayı başaracağım, başaracağız. Dersimi seçen ve bu dönemde bu dersin açılmasında emeği olan herkese dev teşekkür!

Not: Fotoğraf için Esin'e teşekkürler! ♦

"Oyunlarla akademik manada ilgilenmemi sağlayan en önemli başlık, kendi nerdlüğüm ve bu nerdlüğü bir şekilde akademik manada da çalışabilme fırsatıydı"





# Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com 🐦 cepejderi

## Beğenmek ya da beğenmemek

Başlığı gördüğünüz an bence konunun ne olduğunu anladınız. Bilmeyenler için bu gizemi korumaya devam edelim. Konunun doğusu "yerli oyunu beğenmememe" ile öne çıkan Twitter içeriği olsa bile, aslında bunun sadece bir örnek olduğunun altını çizmek isterim. Çünkü geçtiğimiz aylarda aynı durum Cyberpunk 2077 için de yaşanmış ancak bu oyunun "kötü" olduğunun söylenmesi oyunu savunanların sadece bir kısmını ayaklandırmıştı. Diğerleri "haklı, ama düzeltir" elbet umuduyla hayatlarına kaldıkları yerden devam ettiler. Peki bir Türk oyuncunun başına geldiğinde bu durum neden farklılaşır?

Bu sorunun cevabını vermek çok zor. Aşağı tükürsen sakal, yukarı tükürsen büyük durumu. Konuya yillardır oynadığım ve hatalarıyla kimi zaman yerin dibine soktuğum zamanlar da olan World of Warcraft'a getireyim. Çokça M+ yaparken oyundan düşme veya bir NPC'nin (boss) duvara takılması nedeniyle 30 dk süremsi gereken zindanda 45 dk kaldığım olmuştur. Her Çarşamba günü oyunda çılgın lag yaşanır. Özellikle World Boss, o haritadaysa vay halinize. War Mode açık/kapalı fark etmez.

Aynı durum BFA'da Pandaria haritasında da yaşanıyordu. Buna hala çözüm getirilememesi tuhaf. Ardında teknik sıkıntı varsa bilemem. Benim işim oyunu yapmak değil, eleştirmek. Bazı hikaye görevleri bugda kalır. Görevi iptal edip, yeniden alırsınız ama çözüm yine yoktur. Ticket açarsınız bazen haftalarca cevaplanmaz.

Sonuçta oyuncu kafasıyla sorununuzu çözərsiniz. Çünkü oyuncu olmak bunu gerektirir. Ancak yiğinla sorununa rağmen beni kendisine bağlayan tek uzun soluklu oyun olmayı da başarmıştır (online olarak). Bir oyunu sevmemek, çok doğal bir davranıştır. Olumsuzluklarını görmek, bunu dile getirmek de doğaldır. Zaten bu olumsuz yorumlar sayesinde yapılmış, içindeki kötü durumdan yavaş yavaş sıyrırlır ve daha iyi hale gelir. Her yama da Shadowlands'in yavaş yavaş toparlanması gibi. Veya halihazırda hala Cyberpunk 2077'ye düzeltmelerin yayınlanması gibi. Elbette tek kişilik deneyim ve online oyun arasında dağlar kadar fark vardır eminim. Online olmayan bir oyunun kendi halinde toparlanması daha kısa iken, online kısım daha kaotik

olabilir. Bazen de tam tersiyle karşılaşlığımız oluyor. Bunu, oyun geliştirme dünyasında olanlar cevaplasın, bana düşmez. Ortaya çıkan sonuç, kimisi yerli yapımları desteklerken ve kötüsüyle bile savunurken, kimisi olanı belirtmeye devam etti. Hatta ediyor. Şöyledi ki paranızın boş gitmesini hiçbiriniz istemezsiniz. Doğal olarak eleştirirken buna dikkat etmek de gerekiyor. Burada tüketiciyi korumak, "bence" oldukça önemlidir. İncelediğim hemen hemen her oyunda negatif yorumları yazıya dökmeli gibi. Böylece tüketicinin neye, neden para harcadığını bilmesini isterim. Aynı durum evinize alındığınız her türlü teknolojik ürün için de geçerli. Telefon, beyaz eşya, ekran kartı, laptop ve dahası. Olabildiğince Türkiye sınırları içerisinde garantisini olsun, servisi iyi olsun ürün isterisiniz. Böylece paranız boş gitmez ve bir sorunda ulaşabileceğiniz birilerinin olması sizin daha rahat hissettirir. Olumsuz eleştiri (tabii ki doğru dille), geliştiriciyi daha iyi bir noktaya getirir. Kim olduğunuz önemli değil, önemli olan o hatalardan ders çıkartmak ve daha iyisini sunmak. ♦



# TAKVİM

# NİSAN



## NIER REPLICANT VER. 1.22474487139

### 1 Nisan

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

### 6 Nisan

Oddworld: Soulstorm (PC, PS4, PS5)  
Lost Words: Beyond the Page  
(PC, PS4, XONE, Switch)  
Star Wars: Republic Commando  
(PS4, Switch)  
Breathedge (PS4)

### 8 Nisan

Before Your Eyes (PC)

### 9 Nisan

The Legend of Heroes:  
Trails of Cold Steel IV (PC, Switch)

### 13 Nisan

Poison Control (PS4, Switch)

### 15 Nisan

SaGa Frontier Remastered  
(PC, PS4, Switch, iOS, Android)  
Ashwalkers (PC)

### 20 Nisan

MLB The Show 21  
(PS4, PS5, XONE, XS)

### 22 Nisan

MotoGP 21  
(PC, PS4, PS5, XONE, XS, Switch, Stadia)  
Atelier Mysterious Trilogy Deluxe Pack  
(PC, PS4, Switch)

### 23 Nisan

Nier Replicant ver. 1.22474487139  
(PC, PS4, XONE)  
Judgment (PS5, XS, Stadia)

### 27 Nisan

Terra Trilogy (PS4, Switch)

### 30 Nisan

Returnal (PS5)  
New PokéMon Snap (Switch)  
R-Type Final 2  
(PC, XONE, XS, Switch)  
Terminator Resistance: Enhanced (PS5)

# LEVEL

#290 Nisan 2021

### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

### İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

### YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

### EDITÖR

Kürşat Zaman [kursat@level.com.tr](mailto:kursat@level.com.tr)

### YAYIN KURULU

Cem Şancı [cemsanci@chip.com.tr](mailto:cemsanci@chip.com.tr)

### GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztinaz [emre@level.com.tr](mailto:emre@level.com.tr)

### ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

### KURUMSAL İLETİŞİM MÜDÜRÜ

Funda Demirci Ayan

### KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Gezer

Ahmet Ridvan Potur

Ayça Zaman

Burak Güven Akmenek

Ceyda Doğan Karaş

Eda Aydin

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Süngü

Hakan Orkan

Hasan Elmas Örke

İlker Karaş

İmge Melisa Şatlı

Mahmut Karslioğlu

Merve Çay

Metehan İğneci

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Sonat Samir

Şahin Derya

Şeymanur Özgür

Tolga Yüksel

Tunahan Ertaş

Ankara Temsilci: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71  
Web: [www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)

### YÖNETİM

Üretim Planlama Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Yakup Kurtulmuş  
Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Dijital İçerik Direktörü: Eren Demir

### REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, İşıl 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, Sıhlı, İstanbul

Tel: 0 212 410 32 00, Faks: 0 212 410 35 81

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL

Tel: 444 44 03 • Fax: (0216) 365 99 07-08 • [www.bilnet.net.tr](http://www.bilnet.net.tr)

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Ulusal süreli, aylık

FİP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300  
[okurhizmetleri@doganburda.com](mailto:okurhizmetleri@doganburda.com)

DB Abone Hizmetleri Hattı:  
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13  
[abone@doganburda.com](mailto:abone@doganburda.com) - [www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

Çalışma saatleri: Her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.

# BİR ÇOCUK DEĞİŞİR, TÜRKİYE GELİŞİR!

Çocuklarımızın potansiyellerini biliyor, eğitimleri ve hayalleri için çalışıyoruz.  
TEGV yazın 3353'e sms gönderin 20TL ile çocuklarınızın eğitimine katkıda bulunun.

Her SMS 20 TL değerindedir. Bütün operatörler için geçerlidir.



TÜRKİYE EĞİTİM GÖNÜLLÜLERİ VAKFI

[www.tegv.org](http://www.tegv.org)

#EğitimVarsaGelişimVar



hızlı,  
destek  
kodu



# MÜKEMMEL OYUN DENEYİMİ

NVIDIA GEFORCE RTX™ 30 SERİSİ  
MONSTER NOTEBOOKLAR  
SENİ BEKLİYOR!



GEFORCE  
RTX™



[www.monsternotebook.com.tr](http://www.monsternotebook.com.tr) 0850 255 11 11

@monsternotebook

