

HERKESE 2 DEV POSTER FORZA HORIZON 5, CALL OF DUTY: VANGUARD

#298 LEVEL

#298 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

ARALIK 2021 / 12 - 19.90 TL (KDV DAHİL) ISSN 1301-2134

LEVEL

FORZA HORIZON 5

BİR MEKSİKA MACERASI



CALL OF DUTY: VANGUARD | BATTLEFIELD 2042 | AGE OF EMPIRES IV
GTA: THE TRILOGY - TDE | SKYRIM 10 YAŞINDA! | GUARDIANS OF THE GALAXY
ELDEN RING | HALO INFINITE | JURASSIC WORLD EVOLUTION 2



KKTC Fiyatı: 25.00 TL
9 771 301 213116

FORZA HORIZON 5

ARALIK 2021



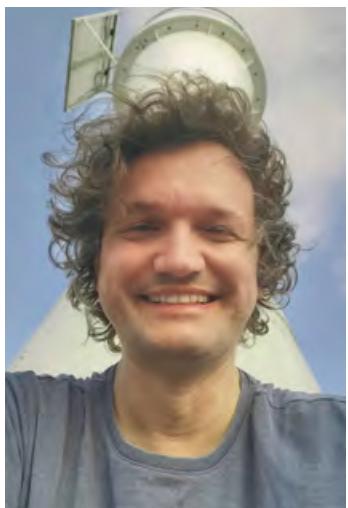
TAMAMEN
TÜRKÇE!

HEXTECH MAYHEM

A LEAGUE OF LEGENDS STORY™



© 2021 Riot Games, Inc. RIOT FORGE, HEXTECH MAYHEM, A LEAGUE OF LEGENDS STORY and any associated logos are trademarks, service marks, and/or registered trademarks of Riot Games, Inc. Developed by Garaje Games, Inc., d/b/a Choice Provisions. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. © 2021 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Steam, and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of the Valve Corporation. © 2021 Epic Games, Inc. All rights reserved. Epic, Epic Games, Epic Games Store, and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the U.S. Patent and Trademark Office and elsewhere. © 2021 GOG sp. z o.o. GOG.COM, GOG GALAXY, FANTASY GENERAL, WAR WIND, PACIFIC GENERAL and the GOG.COM and GOG GALAXY logos, and any other GOG product names, service names or other trade usage, are trademarks and/or registered trademarks of GOG sp. z o.o. All rights reserved except as stated herein. NETFLIX is a trademark of Netflix, Inc. Used with permission.



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

Pahalılık

Yılın son sayısına geldiğimize göre, 2021'i biraz çektiştirmenin zamanı geldi.

Evet, bu yılın kabus gibi geçen, torunlara anlatılacak 2020 yılını unutturacağını düşünüyorduk ama birazcık yanılmışız. Covid-19 aşlarının kullanıma alınması, insanların (çoğu ülkede) ona kolayca ulaşabilmesi ve haliyle hayatı dönüş anlamında atılan onca olumlu adım bir tarafa, biz Türkiye'de yaşayanlar için bu yıl, giderek artan hayat pahalılığı ile, döviz fiyatlarındaki yükseliş ile ve oyuncular özelinde, istediğimiz ekipmanla ulaşım istediğimiz oyunu oynamanın giderek zorlaşması ile hatırlanacak.

Malumunuz, oyuncular olarak ekipmanlarda büyük oranda dışarıya bağlıyız. Konsollarımız, ekran kartlarımız ve sevdigimiz oyunların önemli bölümü yurt dışında üretiliyor. Ülke olarak paramızın giderek daha degersiz hale gelmesi ile pek çok okurumuz yeni konsol veya yeni sistem hayallerini bir müddet ertelemek zorunda kaldı, bunun da farkındayız.

Ve evet, enflasyondaki artış -yine yurt dışından ithal olan- kağıt maliyetlerini de etkilediğinden (öyle yüzde yirmi falan da değil, neredeyse katlandıl!) LEVEL'in Aralık sayısını size ulaştırmak için -hiç istemeden- fiyat artışına gitmek zorunda kaldık.

Bildığınız gibi bu derginin ulaşılabilir olması bizler için çok önemlidir ve her şeyin fiyatı çığın oranlarda artarken bile 15.90 TL'de kalmayı, şimdije kadar başarmıştık. Geldiğimiz noktada ise fiyat artışı -gerçekten- kaçınılmaz bir hale geldi, daha fazla direnemedik. Elbette, desteğiniz her zamanki gibi çok önemli.

Biraz da iyi haberler.

Öncelikle, elinizde tuttuğunuz sayı tek kelimeyle bomba gibi. LEVEL #298'de Skyrim'in 10.yılını not defteri ve bir dosya konusu ile kutluyor, sizi birbirinden güzel oyuncularla dolu bu müstesna sayıyı okumaya uğurluyoruz.

2022 için sağlık, keyif ve huzur sizinle olsun. Güzel anılar biriktirin.

Kürsat Zaman



12 AY
ABONELİK
238,80 TL

**ÜCRETSİZ
KARGO!**

LEVEL
ABONE OLAN HERKESE*
MUHTEŞEM ARAÇLAR
DERGİSİ HEDİYE!

ÜCRETSİZ KARGO İLE ADRESİNİZE TESLİM!

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

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

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



**POP
SCI**
TÜRKİYE

POPULAR SCIENCE YOUTUBE KANALI AÇILDI!



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



TIKLA!

Hemen üye ol
her hafta harika
bilim videolarını



KAÇIRMA!

**TIKLA
& İZLE**

POPULAR SCIENCE



Dr. Alp Sırman ile Korona virüs ve aşilar hakkında.



TIKLA
& DİNLE

Apple



TIKLA
& DİNLE

Spotify



TIKLA
& DİNLE

Google

POPULAR SCIENCE PODCAST **YAYINDA!**



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



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



* Kampanya detaylarına dergiburda.com'dan ulaşabilirsiniz.

Aralık ayı boyunca
dergiburda.com
fırsatını kaçırmayın.

(1-31 Aralık Tarihleri Arası)

100 TL VE ÜZERİ SİPARİŞLERDE



**%10
İNDİRİM
FIRSATI**

Dijital ve basılı abonelikler kampanyaya dahil değildir.





#298 İÇİNDEKİLER

03	Editörden	58	Riders Republic	79	Mobil Oyunlar
06	Takvim	60	Sherlock Holmes Chapter One	81	Online
08	Haberler	62	Jurassic World Evolution 2	86	BUG Game Lab: Bir Akademi Macerası
18	Küheylian	64	Ruined King: A League of Legends Story	89	Donanım
İLK BAKIS					
14	Elden Ring	66	RiMS Racing	96	Film, Kitap, Müzik
16	Darkest Dungeon II	67	Inscription	100	Ph.D
17	Undying	68	Pathfinder: Wrath of the Righteous	102	Otaku-chan!
DOSYA KONUSU					
20	Skyrim ile 10 Yıl!	70	Surviving the Aftermath	104	Figürünün Seyir Defteri
İNCELEME					
28	Forza Horizon 5	71	Unpacking	106	Board Game Talk
34	Call of Duty: Vanguard	72	NHL 22	108	Cosplay Republic
42	Battlefield 2042	73	Mayhem Brawler	110	Köşe Yazları
48	Age of Empires IV	74	First Class Trouble	114	LEVEL 299
52	GTA The Trilogy – The Definitive Edition	75	Succubus		
56	Marvel's Guardians of the Galaxy	76	Hextech Mayhem: A League of Legends Story		
		76	Animal Crossing: NH – Happy Home Paradise		
		77	The Alien Cube		
		77	KID A MNESIA EXHIBITION		
		78	Teacup		
		78	Bloodshore		

Lenovo

Herkes için
daha akıllı
teknoloji

Lenovo Tab P11

Hiç olmadığı kadar etkileyici
bir tablet deneyimi



Daha fazla bilgi için

lenovo.com.tr adresini ziyaret edin.

f i t Y [LenovoTurkiye](#)

Aralık

1 Aralık

Wartales (PC)

2 Aralık

Solar Ash (PC, PS5, PS4)

3 Aralık

Chorus (PC, PS5, XS, XONE, Stadia)

Danganronpa Decadence (Switch)

Danganronpa S: Ultimate Summer Camp (Switch)

4 Aralık

Icarus (PC)

7 Aralık

Final Fantasy XIV: Endwalker (PC, PS5, PS4, Mac)

Thunder Tier One (PC)

Destiny 2: Bungie 30th Anniversary Pack (PC, PS5, XS)

SpellForce III Reforced (PC, PS5, PS4, XS, XONE)

Thymesia (PC)

8 Aralık

Halo Infinite (PC, XS, XONE)

9 Aralık

Monster Rancher 1 & 2 DX (PC, Switch, iOS)

10 Aralık

Syberia: The World Before (PC)

14 Aralık

Among Us (PS5, PS4, XS, XONE)

The Smurfs: Mission Vileaf Smurftastic Edition (PS5)

16 Aralık

The Gunk (PC, XS, XONE)

Alien: Isolation (iOS, Android)

Five Nights at Freddy's: Security Breach (PC, PS5, PS4)



TAKVİM

BİSTLAB Geleceğin BAŞLANGIÇ NOKTASI

Borsa Uygulama ve Finans Simülasyon Laboratuvarı **BİSTLAB**,
üniversiteli gençlerimizin finansal okuryazarlığını artırmayı ve bilinçli
birer yatırımcı olmalarına destek sağlıyor.



BORSA
İSTANBUL

www.borsistanbul.com
 / borsistanbul

BİSTLAB 



DOLU DOLU BİR AY

Benim için çok ilginç bir ay oldu gerçekten. Benim için kalbimde yer tutan ne kadar önemli eserin görsel yapımı varsa bu ay hepsini izledim. En sevdığım bilim-kurgu eseri olan Dune'nin yeni halini nihayet seyretme fırsatı bulabildim. Beğendim mi? Kesinlikle evet ama yetmedi, kitabı okuyan biri için oylar olması gereki gibi gelişti ama en heyecanlı yerinde bitti. The Foundation televizyon serisi için güzel bir final yaptı. Arcane çıktı, bunu söylemeye bile gerek yok sanırım, aklımı başından aldı. Onu zaten derginin sonraki sayfalarında göreviniz üzere olabildiğince açıklamaya çalıştım. Ama buna rağmen anlatmak istediğim tonla şey var. Hatta birini buraya yazıyorum. Annesinin ismi anıldıında yardımıcına küfürmeyen bakışı, boyadığı tabloda Noxus firkateynlerinin güvertesinin görülmüşinden Mel'in nereden geldiği altıncı bölüme kadar zaten belliyydi. Gaddar bir anneye ve onun Noxus'un geleceği için yaptığı deneyelerle silaha dönüştürüdüğü başka biri daha var; Rell. İsim benzerliği tesadüf müdür bilmiyorum ama çok fazla ortak özellikleri var ve ileride (patlamada eğer Mel ölmeyeceğini söyle bir şans yok gibi görünüyor) Rell'in kızkardeşi çıkacak diye düşünüyorum. Hatta bu olaydan sonra Jayce Hextech Core'u annesine vermemi kabul edip, Rell'in yaratılışına bile ön ayak olabilir keza Rell'in transform yeteneği hiç de basit bir teknolojiye benzemiyor.

En sevdığım fantezi romanlarından olan (evet içinde LOTR yok) Vlad Taltos ve Zaman Çarkı serisinden ikincisinin ilk üç bölümü Amazon tarafından yayınlandı. Tuğla büyülüğündeki kitapları nasıl televizyona aktarırlar diye düşünürken bayağı büyük kulaçlar atarak hikâyeyi anlatmalarını normal karşılıyorum. Özenle hazırlanmış setlerin yanında özel efektlər bir tık olmamış gibi. Rand gibi önemli bir karakteri de rol yapma kabiliyeti özürlü bir adama vermeleri hiç hoşuma gitmedi. Bunların dışında New World her gelen yamayla tam bir "bug" yumagına dönüştü. Hextech Mayhem, Ruined King ve Arcane'ye boğazımıza kadar Riot oyunlarına boğuldum. Ama kalite böyle olacaksa "choke me harder Riot". ♦ Nurettin Tan



CALL OF DUTY

Activision yine çamları devirdi...

Bir firma daha ne kadar saçmalayabilir bilmiyorum. Okların hedefinde bu sefer Call of Duty: Vanguard'ın zombi modu var. Bazı Müslüman oyuncuların yerlerdeki sayfalar dik-katını çekmiş ve bunların Kur'an'a ait olduğunu görmüşler. Alınan ekran görüntülerinde Arapça olduğu anlaşılsa bile yazıları okumak çok güç lakin daha büyük puentoyla yazılan başlıklardan böyle bir çıkarım yapmaları normal. Sonrasında gayet yapıçı tepkiler gelmiş söyle; "Aynı şeye inanıyor olabilirsiniz ama en azından saygı göstermek zorundasınız. İnsanlar bunların üzerine basarak oyun oynuyor." Saygı göstermek zorundasınız kısmasına şahsen katılmamasam da (Bu genel olarak inandığım bir şeydir. Hiçbir şeye hiçbir nedenden dolayı zoraki saygı gösterilmesini doğru bulmam) dünya çapında yayındıǵınız ve birçok inançtan

insanın oynadığı oyunda duyarlı olmalıdır. Gelen tepkilerden sonra Activision Kur'an sayfalarını nihayet oyundan kaldırılmış. Bakın bundan sonra gelen kısım aslında bu şirketlerin nasıl ikiyüzlü olduğunu gözler önüne seren ince bir detay. Bir özür dilediler ve bunu sadece oyunu Arapça sayfasından yaptılar, küresel resmi hesaplarından yapmadılar. Neden? Çünkü tepki alacaklarını biliyorlar ve bu onların takıtları "anlayış" maskesini düşürüyor. Filmlerde, oyunlarda Hristiyan inancına ait semboller yakıp yıkabilirsiniz keza her dinin böyle bir yumuşak karnı yok. Lakin İslam'da Kur'an kutsaldır, evlerde en yüksek yerlere koyulur, abdest alınmadan dokunulmaz bille... Gerçekten ben bunların böyle aptalca hataları yanlışlıkla yapacaklarına -nedense- inanamıyorum. ♦





MEN OF WAR 2

Strateji oyunlarının ARMA'sı geri dönüyor

TS oyunlarını hasretle andığımız şu yıllarda Arada bir de olsa kuraklığa bir damla suyla gidermeye çalışan yeni oyular düşmüyör değil. İkinci Dünya Savaşı'na ilginiz varsa ve yeni bir şeyle oynamak istiyorsanız 2022'ye kadar beklemek zorunda kalacaksınız gibi çünkü Men of War 2 o zaman gelecek.

Oyun Batı ve Doğu Cephelerini içeren hikâye içerikli bölümlerinde size Sovyet ve Müttefikleri oynama fırsatı sunacak. Asıl eğlencenin çoklu oyuncu modunda geçeceğini düşündüğüm oyun beş kişiye kadar bu modu destekliyor. Çoklu oyuncu modunda Almanları da seçebileceğiz ve işin güzel yanı Men of War

2 dev gibi bir mod desteğiyle beraber gelecek. Böylece sürekli birbirini tekrarlayan sıkıcı haritalardan, aynı senaryolardan kurtulacak, muhtemelen günümüze kadar geleceğiz. Savaş araçlarının ve çevrenin grafiklerinin gayet güzel göründüğü Men of War 2'yi yazacak ismi şimdiden sizin için şuraya bırakıyorum. Baş harfi Kürsat. ♦

BLIZZARD

Sular asla durulmayacak galiba

Kac aydır giriş yazısında ya da kısa kısa bölümümde (böyle sahiplenirim, bencilim) Blizzard fiyaskolarının artık kabak tadını verdigini ve bunları haber olarak buraya taşımayaçağımı Kürsat'la kararlaştırdığımızı yazmıştım. Peki, pilavdan dönenin kaşığı neden kırıldı? Çünkü olaylar o kadar sarpa sardı. Bütün bu taciz olayları ve üzücü intihar haberi patlak verdiğinde şimdî görevini hatırlamadığım ve araştıracak kadar önemsemediğim ama yetkili bir ablamız olan Fran Townsend bir basın açıklaması yaparak fiyaskoya tüy dikmişti. Peki, Townsend ne demişti? "Yakın zamanda açılan bir dava, gerçeklere aykırı, eski ve bağlam dışı hikâyeler de dahil olmak üzere çarptırılmış ve gerçek olmayan bir resmi sundu." E-postanın devamı bunun gibi abuk sabuk cümlelerle şirketin personeline nasıl önem verdiğini, bu tür olayların gerçekleşmediği üzerine bomboş bir basın açıklamasıydı ve bunun üzerine bayağı da bir tepki almıştı. Hatta Blizzard çalışanları kampüsün önünde protesto gösterisi yapmışlardı. Nihayetinde Townsend istifa etmek zorunda kalmıştı. Ama olay hiç de göründüğü gibi dejilmiş ve hatta daha mide bulandırmış sevgili okuyucu. Wall Street Journal'ın haberine göre

o e-postayı Fran Townsend yollamamış. Kim bilin bakalım? Şu yıllık maaşı milyonlarca dolar olan Activision-Blizzard'ın CEO'su Bobby Kotick'ten başkası dejilmış. İnanılmaz değil mi? Büyük bir fiyasko patlıyor, insanlar zarar görüyor hatta ölüyor, halen WoW oynayan kafasını kuma gömen müptelalar hariç birçok oyuncu hesaplarını iptal ediyor, eyalet mahkemesinde açılan dava federale eviriliyor ve kiyamet kopan şirketin CEO'su hiçbir şey yokmuş gibi tam bir korkağa yakışır şekilde başkasının e-postasını

değiştirerek basına sunuyor... Şirket içi e-postaların ve basın açıklamalarının hepsi Kotick'in onayından geçmemiş. Townsend'in orijinal basın açıklaması önüne geldiğinde (kadın aslında ne yazdı bilmiyoruz) bunu değiştiriyor ve onun ismiyle tekrar gönderiyor. O kadar yüzsüz, kanser bir adam ki basın açıklaması ortaklımı karıştırıldığında Townsend için "şikayetlere sağır" eleştirisi yapmıştır. Olay kartopu gibi büydü ve bugün Sony, Xbox ve Nintendo gibi piyasanın devleri

Kotick'i protesto ederek oyun endüstrisinin bu tip olaylardan temizlenmesi gerektiği açıklamasını yaptılar. Oyun firmalarının hisselerinin halka açılarak büyümesi ve bununla beraber hissedarla sürekli kar getirmesi için yonetimin oyunlarla alakası olmayan CEO'ların eline geçmesi nasıl bir felakete yol açıyor görebiliyoruz. Bana sorarsanız Activision, Blizzard'in fişini birkaç yıl içinde çekecek. ♦



Twitch

TWITCH

Sular durulmuyor (Peki bu Twitch'in umurunda mı?)

Bütün samimiyetimle konuşuyorum inanın B�u haberler bölümünde Blizzard ve Twitch haberi girmekten olabildiğince sakınma- ya çalışıyorum ve yazarken de bana zevk vermiyor. Ama bu iki arkadaş her nasılsa her ay piyasının Bad Boy'u olmayı bir şekilde beceriyorlar. Bu seferki fiyasko tam olarak Twitch'in hatası olmasa bile olayın üzerine zerre gitmemesi durumu kötüleştiriyor. Bazı yarınclar söyle bir çalıntı para aklama yöntemini ortaya çıkardılar. Bir şekilde insanların kredi kartı bilgilerini çalan hırsızlar az ve bazen çok

izlenen Twitch yayıncılarıyla temas geçerek kanallarına yüklü miktarda bağış yapacaklarını söyleyormuş. Eğer kabul ederseniz, bağışın bir bölümünü size verdikten sonra gerisini hırsızca geri yolluyormuşsunuz.

Paranın hırsızca kripto para transferiyle gönderildiği söyleniyor. Eğer hesapların sahipleri bilinmiyorsa, bir şekilde takip edilmesi çok ama çok zor. Bu yüzden birçok ünlü yayıncı televizyon programlarına katılarak bu hırsızlığı anlatlığı gibi durumu protesto etmek için yayın bile kapattılar. Düşünün beş on kişininanca

izlediği bir kanala sürekli binlerce lira bit bağısı geliyor. Twitch en azından bunu takip edebilir ama nihayetinde ne yapabilir? Birincisi bundan zaten para kazanabiliyor kıscası onlar için hava hoş. İkincisi ise takip etse bile yapılan transferin hırsızlık olduğunu nasıl ispatlayabilir? Bu denetlenebilse bile hırsızlığı yapanlar daha ufak miktarlarda ve daha fazla yayıcıya yayarak bunu yaparsa gene kimsenin ruhu duymaz. Kıscası aşağı tükürsen sakal, yukarı tükürsen büyük ve Twitch de böyle bir hırsızlık için harika bir ortam... ♦

ELECTRONIC ARTS

Firmaya göre sektörün geleceği NFT ve Blockchain oyunları

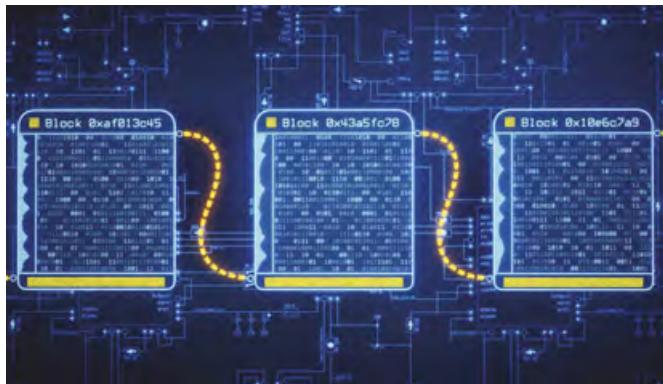
Soyal medyanın oyun gruplarında ne zaman blockchain ve NFT haberleri geçse oyuncuların -biraz da haklı olarak- nefret kustuklarını görüyorum. Keza kripto para madenciliği yüzünden ekran kartı fiyatları batıdaki oyunculara bile pahalı geliyor (tabii stoklarda bulabilirlerse). Bunun üzerine dolar kurunu ekledeğiniz zaman Türkiye'de yaşayan bizlerin halinin içler acısı olduğunu söylemek yanlış olmaz. Lakin oyuncuların anlamadıkları bir şey var; blockchain'in önünü kesecik bir şey yok. Aksine oyuna bir de NFT'ler girdi... EA, 2022'nin ikinci çeyreğinin gelir raporlarını yayınladı ve görünen o ki para kazanıyorlar. Bunun ardından şirket CEO'su Andrew Wilson'un yaptığı açıklamalar

dikkat çekti. Wilson NFT ve blockchain için oyun endüstrisinin geleceği olduğunu ama EA olarak bu alana adım atmak için çok erken olduğunu belirtti.

Wilson NFT'lerin açtığı kapıdan koleksiyon-

luk dijital içeriğin önünün piyasa için faydalı olduğunu düşünüyor ki bunu zannedersem iki sayı önce ben de yazmıştım. Hatta Bitcoin'in başı çektığı ve altcoin'lerin onu takip ettiği piyasa şu an düşerken, başını Metaverse

teknolojisinin çektığı ve içlerinde birçok mobil oyun projesi olan kripto paralar piyasanın düşüşünden etkilenmemiş şekilde yükselmeye devam ediyorlar. CS:GO'da şansınızda açığınız bir kutudan çıkan birçak binlerce dolar ederken, bütün dünyada blockchain üzerinde sadece size ait olacak bir kozmetik eşyanın oyuncunun fanatikleri arasında zamanla nasıl değerlendireceğini hayal edin. Başka da bir şey demiyorum. ♦





BUG GAME LAB

Çekya Oyun Geliştiricileri Derneği BUG'da!

Oyun dünyası her geçen gün büyümeye devam ediyor. Türkiye ise oyun sahnesine geç ama çok dinamik şekilde girmiş ülkelerden birisi olarak göze çarpıyor.

Başta Bağımsız (Indie) Geliştiricilerin bir anlamda buluşma noktası olan Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı (BUG) bugüne kadar yaptığı onlarca etkinlik ile dünyadaki oyun pazarı ile Türkiye arasında köprüler kurmaya devam ediyor.

Bugüne kadar birçok uluslararası firma ile organizasyon gerçekleştiren Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı (BUG), Ekim ayında Çekya Oyun Geliştiricileri Derneği ile

ortaklaşa gerçekleştirdiği etkinlikte, Bohemia Interactive, Warhorse Studios, Charles Games ve SCS Software gibi isimleri Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi Karaköy yerleşkesinde ağırladı.

BUG Lab içerisinde gerçekleştirilen etkinlik saat 09:00 itibarıyle başladı. Etkinliğin ilk iki saatinde Çekya'dan gelen oyun stüdyoları, hem Çekya oyun edüktörü hakkında kapsamlı bir sunum yaptı hem de katılımcı firmalar kendilerini ve oyunlarını tanıttı. Verilen kısa kahve molası ardından Çekya kafilesi, ülkemizdeki birçok Indie oyun stüdyosu ve BAU Oyun Tasarımı öğrencileri ile bir araya gelerek deneyimlerini

aktardı, gelecek planları için fikirler verdi. Oyunder ve diğer partner firmaların da yer aldığı etkinlikte, Türkiye ve Çekya arasında yeni köprüler inşa edildi.

Akabende Game Factory'yi ziyaret eden ekip, son olarak BAU Galata terasta yapılan Networking partisiye katıldı. Gerçekleştirilen tek günlük etkinlik içerisinde, iki ülke arasında önemli bir bağ kuruldu ve gelecek projeler için şimdiden ilk adımlar atıldı. İki ülkeyedeki oyun stüdyolarının bir arada ilerlediği oyunları çok da uzak olmayan bir gelecekte görmek için heyecanla bekliyoruz. ♦ (Başak Baripoğlu, Doğan Alp Arslan, İlke Yılmaz, Servan Satan)

NETFLIX GAMES

İzlemek yetmediyse, oyuna buyurun



İlk duyurulduğunda bir tarafımızın heyecanla, bir tarafımızın ise kuşkuyla karşıladığı Netflix, zaman içinde kelimenin tam anlamıyla hayatımıza nüfuz etti. Netflix demek ortak elektrik faturası gibi bir şey bizim için, üstelik çoğu kişiye göre aylık ödedikleri abonelik ücreti hayatlarında yaptıkları en iyi harcamalar arasında.

Şimdi Netflix yeni bir alana atlıyor ve elbette aklımızda yine soru işaretleri var. Netflix, bir süredir çok çeşitli oyun içerikleriyle üyelerinin oyun vaktini de calmaya hazırlayıordu ve sonuç karşımızda duruyor. Buna göre, Netflix oyunlarını oynamak için tek ihtiyacınız olan şey bir Netflix üyeliği. Reklam yok, oyun içi satın almalar yok. Üyeler, şimdilik aşağıdaki oyunları Android cihazlarda oynayabilecekler:

- ♦Stranger Things 1984
- ♦Stranger Things 3: The Game
- ♦Shooting Hoops
- ♦Card Blast
- ♦Teeter Up

Elbette bu listenin zaman içinde giderek büyümesini ve Amazon Prime'da olduğu gibi yan ödüllerle de zenginleşmesini bekliyoruz. Bakalım film ve diziler ile hayatımıza yaptıklarını oyun tarafıyla da başarabilecek mi? ♦

KISA KISA

• Microsoft 1999'da Nintendo'yu satın almak için başarısız olduğu mektubu yayınladı. İyi ki almamışın Microsoft. Düşünsene, Nintendo oyunlarını bugün Xbox'ta oynuyor olacaktık...

• DC'nin yeni süper gahraman filmi için Superman rolüne seçilen aktör John Krasinski oldu (Office dizisi ve Emily Blunt'in eşi olduğu için kendisini ilelebet kıskanacağım adam). Krasinski çok iyi bir aktör ama ne yazık ki bir Henry Cavill olması imkânsız. Ben kim oluyorum da DC'nin kendi sinema evreninde topuğuna sıkmasını eleştiriyyorum...

• Apex Legends'ta Jhonny Sins ismini almadığınız ortaya çıktı. Ya adam Apex Legends oynamak istese? Ayıp değil mi?

• Epic Games CEO'su Tim Sweeney, Metaverse için "multi trilyon dolarlık bir fırsat" dedi.

• Çıkan fiyaskolardan sonra şirketi düzeltme için iki ay önce Blizzard'da katılan Jen Oneal, "ayrımcılık" ve "marjinalleştirme" gibi şikayetleri yüzünden istifa etti. Cidden Blizz, sen nasıl iflah olmaz bir sirk haline geldin?

• Halo Infinite'e olan yoğun talep Steam sunucularını bile yavaşlattı. Neden sevildiğini anlamadığım oyunlar serisinde Halo ilk beşे girer.

• Yemeksepeti yeniden hacklendi ve kullanıcı bilgileri çalındı.

• Arcane, Netflix serileri içinde en yüksek IMDB puanı olan serisi haline geldi. Sonuna kadar hak etti.

• Id Software işi gücü yokmuş gibi Doomscroll adında bir müzik grubu kurmaya çalışan adamı engellemeye çalışıyor. Mahmut Saral ne düşünüyor acaba?

• Activision artık Amerika'nın en çok kazanan oyun firması değil. Hiç üzülmembedim.

İBB İSTANBUL ESPOR ÇALIŞTAYI

Esporun tüm paydaları bir aradaydı

İstanbul Büyükşehir Belediyesi tarafından Nisan ayında odak grup toplantıları ile hazırlıklarına başlanan İstanbul Espor Çalıştayı 23 Kasım'da Online olarak gerçekleştirildi. Espor kulüp yöneticileri, menajerler, oyun ajansları, oyun firmaları, yatırımcılar, girişimciler ve espor medyasından tanınan simaların katılımı ile gerçekleşen çalıştáy, uzun süredir pandemi nedeniyle bir araya gelmemeyen birçok ismin keyifle muhabbet ettiği ve yıllardır gönül verdikleri, dünya başında ülkeye boy gösterebileceğimiz espor sektörünün ekonomi, istihdam, gereksinimler, yaşanan sıkıntılar,

pandeminin yarattığı yıkıcı ve yapıcı etkiler, kadın-erkek eşitliği gibi konularda beyin fırçası estirmesine kabibe de İBB'nin bu konularda doğru kişilerden sektörün detaylarını öğrenmesine aracılık etti. Çıktılarının İBB tarafından kamuoyu ile paylaşılacağı etkinliğin ilerleyen dönemde farklı başlıklar altında devam edeceğii düşünülüyordur. LEVEL dergisi olarak bizimde katılım sağladığımız bu çalıştáydan sonra umarım ülkemizde espor adına daha güzel gelişmeleri sizlere bu satırlardan mutlulukla duyururuz.

◆ İlker Karaş



FORTNITE

Çin'e veda vakti geldi

Cin hükümeti Tencent falan dinlemeden Fortnite'i yasakladı. Zaten geçenlerde aldıkları bir kararla 18 yaşından küçük çocukların haftalık oyun süresini üç saat'e düşürmüştür. Düşünsene başınızda bir hükümet var ve ne kadar oyun oynayabileceğinize, hangi oyunu oynayabileceğinize karar veriyor. Doğrusu bu kadar benim için bayağı sürpriz oldu çünkü Tencent Çin'in en büyük firmalarından birisi. Hâlihazırda Epic'in %40'ına sahip olan Tencent için Fortnite gibi önemli bir markanın yasaklanması mutlaka canlarını yakacaktır.

İşin ilginç yanı oyunun yasaklanması için ortada bir sebep bile yok. Birileri böyle bir şey düşünmüştür ve yasak uygulamaya koyulmuş. Çin'de operasyon yapmaya çalışan oyun firmaları zaten Sırat Köprüsü üzerinde yürüyormuş gibi hissediyorlar. Oyunlarını Çin'in

istediği şekilde oyuncuya sunmalarına rağmen gece kafalarını yastığa koydukları zaman "Acaba sıradaki ben miyim?" diye düşündüklerinden eminim. Daha da ilginç olan Çin öyle büyük bir Pazar ki hiçbir firma bütün bu yasaklara ve dengesizlige rağmen oraya yatırım yapmadan duramıyor.



ELDEN RING

FromSoftware'in ustalık eseri ile ölmenin binbir yolunu keşfediyoruz.

Sayfa
14

İLK BAKIŞ



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendirdiyoruz

Elden Ring

Son geriye sayım sürüyor...

Yapım: FromSoftware **Dağıtım:** Bandai Namco Entertainment **Tür:** Aksiyon, Soulslike **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web:** www.fromsoftware.com **Çıkış Tarihi:** 25 Şubat 2022

5 ★★★★☆



Su koca oyun sektöründe gerçekten de deliler gibi beklenen oyun sayısı çok ama çok azdır. Zaten belirli markalar artık her yıl ya da iki yılda bir oyun yaptığı için, beni pek heyecanlandıramıyorlar. Hatta oyunlar zaman içerisinde birbirlerine o kadar benzer hale geldiler ki yıllarını bu sektörde vermiş ben ve benim gibi insanları heyecanlandırmak, gerçekten zor bir hal alıyor. Fakat Elden Ring ismini duyduğum andan beri çok yukarılardayım. Bunun en büyük sebebi Dark Souls serisinin arkasındaki isim olan Hidetaka Miyazaki'nın bizzat işin içinde olması. Pek tabii birçoklarını George R. R. Martin'in senaryo tarafında olması da heyecanlıyor ama ne yazık ki ben Martin'i biraz dandik buluyorum. (Bunu bir ara konuşalım.) Fakat Miyazaki, oyun henüz görücüye çıkmadan önce öylesine heyecan verici bilgiler paylaşmıştı ki E3

2019'da kendisinden söz ettiğimiz andan beri neyle karşılaşacağımızı bekliyorduk. Nitekim, gel zaman git zaman, sonunda Elden Ring'in oynanabilir versiyonu piyasaya çıktı ve ben de bu deneyime olabildiğince yakından bir bakış atmaya çalıştım.

Kılıçlar parçalanacak!

Elden Ring "Lands Between" isimli bir yerde geçiyor. Elden Ring'in yok olması ve Great Runes olarak bilinen parçaların etrafına dağıldığı bir dünyaya gözlerimizi açıyoruz. Dünyaya hükümdenlerse yarı Tanrı Queen Marika the Eternal'in tohumları. Bu arkadaşlar da Ring'den kalan bazı parçalarla kendilerine muazzam güçler edinmişler. Biz ise tüm bu olaylardan sonra bir mana da yeniden çağırılan, Tarnished isimli karakteri canlandırıyoruz. Amacımızsa etrafına dağılmış

olan tüm bu Great Rune'ları bulmak, Elden Ring'i tamamlamak ve Elden Lord olmak. Aslında senaryoya bu açıdan baktığımızda, neden George R. R. Martin sevmemiğini de anlamış oluyorsunuz. Neyse, buraya çok takılmayalım...

Oyna girmeden önce pek tabii zorluk seviyesini ve hemen arkasından da sınıfımızı seçiyoruz. Yayınlanan oynanabilir demo içerisinde beş farklı sınıf ile karşılaştık. Bunlar Enchanted Knight, Prophet, Bloody Wolf, Champion ve Warrior olarak sıralanıyor. Daha önce Soulslike türünü oynamış arkadaşlar için en doğru seçim açık ara Bloody Wolf olacaktır; şimdiden söylemesi. Her sınıfın kendisine göre artısı ve eksisi bulunuyor. Özellikle büyü tarafına gitmek isteyenlere Prophet el salliyorken, devasa AOE'ler yaparak ilerlemeye çalışanlara da





Champion göz kırpıyor. Stat tarafı da yine Soulslike oyunlara bir hayli benzerlik gösteriyor. Zamanla seviye atlayan karakterimiz, Vigor, Mind, Endurance, Strength, Dexterity, Intelligence, Faith ve Arcane gibi özelliklerde kendisini geliştirebiliyor. Bu özelliklerin sonucunda HP yanı toplam hayat puanımız, FP yanı büyümüş ve Staminamız ortaya çıkıyor. Üzerimizdeki zırh ve silahların ağırlığına göre hareketlerimizde gözle görülür bir yavaşlama oluyor. Bu bağlamda da oyun deneyimimiz baştan aşağıya etkileniyor. Oyunu daldığımızdaysa gerçekten de muazzam bir görsel şölen ile karşılaşıyoruz en sevdigim okur. Özellikle yüksek grafik optimizasyonlarda ziyadesiyle akıcı grafiklere ve şasalı bir dünyanın içerisinde dalıyoruz. Fakat bu dünyada kaybolmak biraz kolay. Bu sebepten ilk başta sadece bir kısmı açık olan haritayı, etraftan topladığımız Map Fragment'leri ile adım adım açıyoruz. Her oyuncu harita üzerine toplamda 100 adet marker koyabiliyor. Devasa haritanın bir şekilde daha rahat kullanılabilmesini düşünen yapımcı ekip, marker'ların haricinde, oyuncunun düzenli olarak dış haritaya bakıp oyun deneyimini sektörde uğratmasına engel olmak için "Beacon" mantığını geliştirilmiş. Tíkpi marker'lar gibi harita üzerine yerleşti-rebileceğimiz Beacon'ların en önemli farkı, oyun içerisinde de gözükebiliyor olmaları. Gözükebiliyor derken çok ama çok uzak mesafelerden bile seçilebiliyorlar. Bu sayede oyuncu sürekli haritaya bakıp yeniden oyuna dönmek durumunda kalmıyor.

Biraz oturup konuşalım mı?

Site of Grace yani dirlenme noktamız, saniyorum oyundaki en önemli yerlerden bir tanesi. Yine Soulslike oyunlardan aşina olduğumuz bu nokta sayesinde hem dirlenebiliyor hem de karakterimizi birazdan içeresine dalacağımız maceraya hazırlayabiliyoruz. Hazırlıklarımızın başında kullanacağımız Flask sayısını belirlemek gerekiyor. "Flask of Crimson Tears" hayat puanı, "Flask of Cerulean Tears" ise Mana puanı tazelemeye yarıyor. Pek tabii bu Soulslike olduğu için bir limit olmak zorunda. Hangisinden daha fazla kullanacağınız yine size ve karakterinizin yapabildiklerine kalmış. İkinci önemli nokta ise Memory Slot. Bu slotlar adından da anlaşılabilcegi üzere kaç tane farklı büyüyü hafızaniza yazabileceğinizi belirliyor. Büyü slotlarınıza arttırmak için "Ancients Amulet" denilen eşyalardan bulmamız gerekiyor.

Bu arada oyunda şimdilik "Sorceries" ve "Incantations" olmak üzere iki farklı büyü var. Sorceries için Staff, Incantations içinse Secred Seal taşıyor olmamız gerekiyor. Bu da bir noktada sınıflar arası denge getirmiş diyebiliriz. Yine aynı noktada bulabileceğimiz bir diğer önemli detay da Chest olacak. Sandık sayesinde elimizde biriken fazla eşyaları buraya ekleyebiliyoruz. Hatta eğer kendi envanteriniz doluya ve bir eşya almak istiyorsanız, otomatik olarak sandığınıza yollandığını da belirtmek isterim. Son olarak Armament'lar devreye giriyor. Her silahın bir skill'i olabiliyor ve üzerine yeni bir tane yapıldığında, bir önceki kaybolup gidiyor. Hal böyle olunca

da yeteneklerin silahlar üzerine doğru şekilde kullanıldığına emin olmak gerekiyor. Silahlar demişken, oyunda toplamda 14 farklı silah türü bulunuyor. Zırhlarda dört farklı kategoride karşımıza çıkıyor. Silahların her biri, beraberinde farklı bir oyun modeli getiriyor demek mümkün. Savaşlarda stamina hesabı çok ama çok önemli zira stamina bittiği anda savunmasız kalıyoruz. Benzeri şekilde rakip de staminası bittiği anda kolay bir lokmaya dönüşebiliyor. Parry zamanlamasını ayarlamak, saniyorum Elden Ring'deki en büyük savaş hareketi olabilir. Ayrıca Charge ederek ve zıplayarak yapılan yakın mesafe saldıruları, düşmanı anında savunmasız bırakabiliyor. Elden Ring'de aşina olacağınız bir diğer özellikse sessiz şekilde yüryüebilmek. Bu özellik sayesinde istenmeyen düşmanlardan saklanmak ya da arkadan sinsice yaklaşırank düşmanları ortadan kaldırmak mümkün! Elden Ring, multiplayer tarafını da unutmamış! Dileyen oyuncular Online Multiplayer, Co-Op ya da PvP modları üzerinde farklı deneyimler yaşayabilecekler. Özellikle Souls oyunlarını sevenlerin Co-Op modunda bolca Boss peşinde koşacağına eminim.

Evet en beğendiğim okur, Elden Ring hakkında ilk izlenimler bu şekilde. Oynaya dair birçok bilgiye ulaşmak mümkün. Geriye sadece piyasaya çıkacağı günü beklemek kalıyor. Deneyim ettiğim video içeriklere bakacak olursak gerçekten de beklemeye değer, nadir yapımlardan birisi olacak. Heyecanım tavanda, artık çıksa da oynasak!

◆ Ertuğrul Süngü



3 ★★★



Yapım: Red Hook Studios **Dağıtım:** Red Hook Studios **Tür:** RPG, Roguelike **Platform:** PC **Web:** darkestdungeon.com **Çıkış Tarihi:** Erken Erişimde

Darkest Dungeon II

Darkest Dungeon II -her ne kadar bir devam oyunu olsa da- birkaç açıdan farklı bir yapıya bürünmüş bir eser. Elbette, ilk oyunu oynayanların hatırlayacağı gibi, her şey bir anda altüst olabiliyor. Ayrıca iki boyutlu olan Darkest Dungeon bu sefer karakterlerini -çok daha iyi animasyonlar ile birlikte- üç boyuta taşıdı.

İlk büyük değişiklik; artık Hamlet yok, bir kasabada değiliz. Bu sefer yol macerasında yız ve kasaba geliştirme gibi bir durum yok. Bunun yerine profil oluşturuyor ve buna seviye atlatıyoruz. Profil seviye atladıkça, karakterler dahil olmak üzere birçok şeyin kilidi açılma başlıyor.

At arabasını ister otomatik ister kendimiz sürerek ilerletebiliyoruz, hangi yolu takip edeceğimiz tamamen bize kalmış durumda, zaten bütün savaş da bu yol boyunca veriliyor. Finalde ise yine soluğu bir handa alıyoruz, lakin bir kasaba olmadığı için ne bir demirci, ne bir taverna ne de akıl hastanesi var oyunda. En azından erken erişim için durum bu. 'Stress düşürmek için ne yapıyoruz abi o zaman?' dediğini duyar gibiyim sevgili okur. Macera boyunca yolda topladığımız bazı eşyalar sadece handa kullanılabiliyor, bunları

kullanarak stress düşürüyor, karakterimize bir macera boyunca sürecek buff'lar veriyoruz. Böylece bir sonraki macera için ön hazırlıklarımızı tamamlamış oluyoruz. Bu sistememin benim gibi sizlerin de biraz tadını kaçırdı. Her ne kadar daha rafine olmuş gibi dursa da biraz sig hissetti bana.

Bir diğer fark ise; bildiğiniz gibi karakterler, karakterler sınıflarını temsil ediyor. Burada da öyle ancak bunu hissettirmiyor, daha çok her biri ayrı bir karaktermiş gibi hissetti. Bunun da başlıca sebebi Hamlet gibi bir yer olmaması ve karakterlerin geçmişleri ile ilgili bölümler oynuyor olmamızdan kaynaklı. Farklar bununla sınırlı değil, en önemli değişikliklerden bir diğeri de karakterlerin arasındaki ilişki. Şöyle ki eskiden stress sistemi bir karakteri daha korkak ya da paranoyak yapıyordu, tabii dolaylı yoldan takımı da aşağı çekiyorlardı ama artık bu sistem Meltdown adı verilen yeni bir sisteme bağlanmıştır. Bir karakterde patladıği anda başka bir karakter ile arasındaki ilişkiye direkt olarak etkilemeye başlıyor. Karakterlerin aralarındaki muhabbetlerin akışı da karakterleri birbirine yaklaştırıp uzaklaştırıyor.

Yol boyunca tabii ki sadece savaşmıyor, bazen sığınmacılar ve benzeri NPC grupları ile

karşılaşıyor ve dilersek onlara yardım edebiliyoruz. Seçimi takımındaki karakterler üzerinden gerçekleştiriyoruz. Bu da az önce anladığımız karakterler arası ilişkilere hem de buradan elde edeceğimiz ganimet, meşalenin ateşi gibi şeylere de etki ediyor. Ah evet, meşale sistemi yine eskisi gibi çalışıyor, ne kadar az ise oyun o kadar tehlikeli bir hal alıyor.

DD1 adeta bir maraton gibiydi, DD2 bir sprint. Bence gerginliği biraz fazla aşağıya çekmiş durumda bu nedenle. Macera esnasında da mesela geri çekilmek diye bir seçim yok, ya sonuna kadar gidiyoruz ki gidebilirsek ya da yok oluyor ve baştan yeni bir grup ile başlıyoruz. En mantıklı sonuna kadar zorlamak, çünkü yarı yolda macerayı iptal edersek eldeki malzemeden de ekipten de oluyoruz.

Şimdilik görsel olarak daha iyi, daha kolay bir oyun olarak karşıma çıkmış durumda DD2. Memnun kaldım mı sorusunun tam cevabını oyun erken erişimden cıkrıca verebilirim gibi hissediyorum, peki dönüp tekrar DD1 oynar miyim? Kesinlikle, çünkü ikisi gerçekten temelinde aynı olsa da çok farklı oyunlar olma yolundalar bana kalırsa. Biri elma, diğeri armut diyeyim de anlayın beni.

◆ Sonat Samir





Yapım Vanimals **Dağıtım** SkyStone Games **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC, PS5, PS4, XONE, Switch, iOS, Android
Web www.vanimals.net **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde (PC), 2022 (Diğer platformlar)

Undying

İsim benzerliğinden mustarip, umut veren bir hayatta kalma macerası

Oyunlara isim verme konusu oldukça kritik, oyunun başarısı üzerindeki etkisi hakkında onlarda makale bulmanız mümkün. Hal böyleyken, oyuncularına Clive Barker's Undying gibi vaktiyle ortalığı yıkıp geçmiş bir klasikle aynı adı vermek (türü alakasız olsa da) çoğu yapımcı için korkunç bir hata olarak kabul edilebilir. Peki, yapımcı Vanimals bu durumun altından kalkabilmiş mi?

Undying, yaklaşık 3 yıldır yapım aşamasında olan bir oyun. En başta hatırlatmak isterim ki, oyun halen erken erişimde. Yani küçük buglar ve birkaç teknik sorunla karşılaşabiliriz. Oynanışı etkileyen herhangi bir sorunla ben karşılaşmadım ancak geliştirmeye açık bir oyun gibi duruyor.

Ne demişti, bu inceleme değil bir ilk bakış yazısı. O yüzden önyargısız dalalım konuya! En çok dikkatinizi çekmek istediğim bir nokta var, Undying, hayatta kalmanın olağan anlatışından ziyade, karakterler arasındaki ilişkiye daha fazla odaklısan ve bunun yanında ardından zombileri içeren bir oyun. Uzun süredir ilk defa bu kadar anne-çocuk ilişkisine önem veren bir zombi yapımı gördüm.

Hikayemiz, anne olan Angling isimli birey ve çocuğu olan Cody'yi anlatıyor. Annemiz bir zombi tarafından isırılıyor ve tabii ki dönüş-

meden önceki günleri sayılı. Dünya'da bunun tedavi eden bir ilaç yok. Bu yüzden oyun boyunca yaptığımız her hareketi Cody'ye öğretiyoruz. Buradaki olay benim çok hoşuma gitti. Örneğin bir çöpü lootluyorsunuz, bu yaklaşık 4 saniye sürüyor. Bu sırada space tuşuna basarsanız yanınızda dolanan Cody'ye nasıl lootladığınızı öğretiyorsunuz. Bu öğretme hali her yerde geçerli. Yemek yaparken, arabadan gaz alırken, su doldurken, herhangi bir yeri lootlarken Cody'ye bunları öğretmemiz gerekiyor ki, annemiz ölüse; Cody hayatta kalabilsin. Harika bir detay. Oyunda en büyük düşmanımız aslında zaman oluyor bu sayede.

Oyunun savaş sistemi aman aman bir oynanış sunmuyor. Gayet basit, tıkla vursun tarzı. Öyle 7 Days to Die tarzında zombileri dodge-layayım vs. yok. Daha çok This War of Mine gibi bir sistemi var ancak daha sade ve basit. Oyunda birçok craftlanabilir eşya var. Her eşya tipi için ayrı craft masaları var ve geliştirilebilir olmaları harika. Böylece oyun sizin daha çok loot yapmaya itiyor. Örneğin, ilaç için ayrı, yemek için ayrı, silah için ayrı ve normal aletler için ayrı gibi, bir sürü masa var. Hepsi ayrı ayrı geliştiriliyorsunuz. Gerekli malzemeleri bulmak için açık dünya tarzında bir harita var,

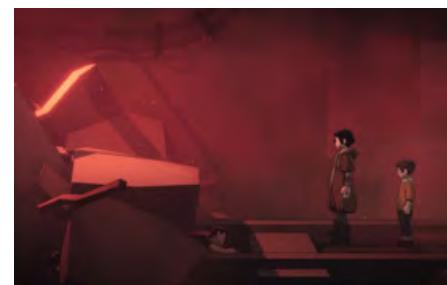
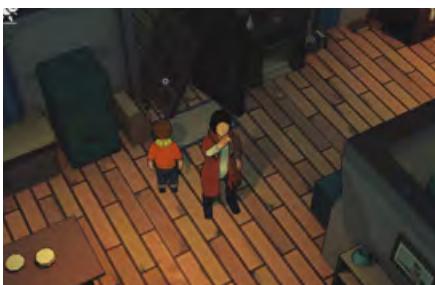
bu harita aynı This War of Mine'da olduğu gibi. Yavaş yavaş açılıyor. Böylece malzeme toplayırsınız. Bahçenize ekebildiğiniz tohumlar bile mevcut oyunda.

Grafikler bence çok tatlı olmuş. Oyunun atmosferini bu şekilde bir çizimle harika anlatımlılar. Arkadan çalan gergin müzikler açıkçası beni çok germedi. Bunun nedeni savaş sisteminin çok basit olmasından dolayı olabilir. Oyun boyunca en çok korktuğum şey karakterlerin açlığı ve su ihtiyacı olduğunu söyleyebilirim.

Bu arada Undying, üç farklı zorluk seviyesine sahip. Şu an erken erişimde 30 günlük bir oynama süresi var, ancak oyun tam çıktıığında bu 60 gün olacakmış. Yani ortalama 10-12 saatlik bir süre diyebiliriz. Her zorlukta bir veya iki kez oynamak faydalı olabilir.

Undying genel olarak sıradan, basit bir oyun gibi görünse de aslında oynamak için zaman ayırmaya değer. Bir ebeveyn olarak, Anling'in yerinde olduğumu ve kaçınılmaz ölümden önce çocuğumun hayatı kalması için elimden gelenin en iyisini yapmak istedigimi hayal edebildim bu oyunu oynarken. Gelecek yıl bitmiş ürünü dört gözle bekliyorum! Kesinlikle tavsiyemdir.

◆ **Şeymanur Özgür**



KÜHEYLAN

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



"Bu ay ne oyun yaptı yahu"

Bu lafın ağızlarından çıkışmasını nasıl da özlemişiz. O kadar çok oyun inceledi ki Kürsat efendi "Ben bu Football Manager 22'yi yama almadan, 100 saat oynamadan incelemem" deyip kendince iştən kaytardı.

Ayın yazarı: Hasan Kaya

Dergide kadrolu olarak ilk günlerim, Şefik'ten işin tekniklerini, cambazlıklarını falan öğreniyorum. Marka Müdürümüz Seren'in ensesine bakan bir masam var, Fırat da kafasını sağa çevirdiğinde benim ensemi görüyor. Karşında PCNet ve efsanevi Yazı İşleri Müdürü Selim Şumlu var. Derken olduğum yerden geriye doğru kaykılıp boynumu sola doğru kıtlatıyor ve onu görüyorum. Tüm heybetyle, omuzlarında kırmızı renkteki battaniyesiyle, PCNet'in Görsel Yönetmeni Hasan Kaya. Trakyali olduğumdan çenem düşüktür benim, kalkıp diyorum "Yıldırım, bu ne heybet, bu omuzlarındaki neyin kırmızı battaniyesi?"



"Süpermen'ım ben" diyor Hasan.

"Süpermen'ım."

Diyorum "Kürsat, bu arkadaş bıraz sıkıntılı bir ruha benzıyor, sen uzak dur." Sessizce arkama dönüp masama oturuyorum.

Meğer garibim, tam tepesindeki klima omuzlarını felç ettiğinden kuşanıp oturuyormuş masasına. Sonraları şahane anlaşıyoruz tabii, öğlen vakitleri lahmacular, iş çıkıştı kebablar, kolesterol, sağıksız yaşam falan gırla. PCNet

sağıksız yaşam falan gırla. 2016 yılı sonunda kapandığında Hasan ve Selim'i her gün görme ayrıcalığını kaybettiysek de beraber çalışmaya devam ettilik. Emre başka bir sektörde çalışmak için ayrıldığında Hasan How It Works'u yapıyordu ve aklımıza gelen ilk kişi oldu ve bu sayıl kendişinin maharetiyle ulaşıyor sizlere.

Hasan'ın en belirgin özelliklerinden bazılarını buradan size anlatamam ama çok keyifli adamdır. Unreal Engine 3 tanıtımındaki ensesi kalın villalılar kadar da kuvvetlidir. Biz çok severiz, sizin de seveceğinize emriniz.

Okurlardan Sorular

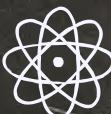
Sevgili Uzay ve Başar'ı "Küheylan'a çıkalıksak sorularımızı da babalar gibi sorarız, hele bir cevaplamasınlar!" noktasındaki cesaretlerinden ötürü tebrik ederiz. İşte Tito'nun hayalindeki Yugoslavya buydu! Hem doğru ya, niye cevaplamayalım. Lakin sevgili arkadaşlar, Küheylan'da ciddi cevaplar vermemizi beklemiyorsunuz, değil mi? Yok yok, sorular cevaplara kalbimizi verdik, inanın.

Merhaba, adım Uzay ve arkadaşım Başar ile birlikte son iki yıldır siz yakından takip ediyoruz. Arkadaşım yakın zamanda sizin eski dergilerinizin bir kısmını aldı ve eski zamanda oyuncu olmanın nasıl bir his olduğunu merak ettik. Eskiden her derginin yanında CD verdığınızı öğrendik. Bulduğumuz çağda internetin varlığı ile birlikte her şeye çabucak ulaşabiliyorken CD'lere ihtiyac kalmadı. Biz eski dergilerinizi okurken büyük stüdyoların yeni şeyle denemek konusunda bugündüne kıyasla ne kadar cesur olduklarını fark ettik. Size video oyun sektörünün geçmiş hakkında birkaç sorumuz olacak.

1) Sizce video oyun sektörü son 20 yılda nasıl bir değişime uğradı ve şu an gitliği yoldan memnun musunuz?
2) Şu ana kadar sahip olduğunuz oyun konsolları arasından sizin için en kıymetlisi hangisi oldu?

3) Sizce günümüzde oyunlar ve oyunlar ile ilgili haberlerin internet aracılığıyla bu kadar erişilebiliyor olması eskiden fiziksel medyaya olduğundan kıyasla oyunları insanların gözünde daha kıymetsiz kıllıyor mu?

4) Oyunlar hakkında hatırladıkça güldüğünüz bir anınız var mı?
Eğer bize vakit ayırip buraya kadar okuduysanız teşekkür ederiz ve sizden son bir isteğimiz olacak bizim küçükken sahip olduğumuz tek konsol Nintendo DS'li dolayısıyla Super Mario, The Legend of Zelda ve Pokemon serilerinin bizim için önemli bir yeri var ve bu sebeple sıradaki derginizde bu serilerden birinin posterini görmekten çok memnun oluruz.
Bize vakit ayırdığınız için tekrardan teşekkür ederiz.



Hemen cevaplara geçelim.

- 1) Aslında bu sorunun cevabı yazardan yazara değişir arkadaşlar. Ertuğrul "RTS'ler öldü abi, bitti, mahvettiler güzelim türü" diye dert yanıyor mesela günde üç öğün. Ben (Kürşat) simülasyon türünü 90'lardaki gibi zirvede görmek istiyorum, falan. Gerçek şu arkadaşlar, oyun sektörü o kadar dinamik ki ister istemez sizi de kendi akişine uyduruyor. Sektörün büyümesi ve daha fazla insana ulaşması, sevdığımız bazı türler yıkıntıının altında kalsa bile olsa olsa iyileşti. Bizim neslimiz oyun oynadığı için büyükler tarafından "pleb" görüldü, siz bunu yaşamayacaksınız.
- 2) Hmm, kişisel bir cevap vermem gerekecek galiba. Hı-kayem Atari 2600'le başlasa da sanırım babamın sağlık durumu sebebiyle maddi durumumuzun çok bozulduğu bir kış günü bize yaptığı sürpriz ve Ayça ile birlikte, çok yoğun kar yağışı altında Çatalca'ya gidip satın aldığımız SNES'in yeri çok ayrı.
- 3) Arkadaşlar; İşte, ilişkilerde ve arkadaşlıklarda olduğu gibi hayatın güzellikleri de rahatça erişilebilir olmadığı zaman daha anlamlımiş gibi geliyor ama durum tam olarak böyle değil. Kan-ter-gözyaşı üçgeninden bahsetmiyorum ama bir örnek vereyim, 1999'u 2000'e bağladığımız yılbaşı gecesi yüzyılın en iyi 100 şarkısını çalmıştı Metro FM ve koca bir millet, müzik setinin başına oturup belki de bir daha kasete kaydedemeyecekleri şarkıları beklemekle geçirmiştii günü. Bu romantik gözüküyor, farkındayım ama aslında yokluktan başka bir şey değildi. Aylık derginin çıkışını beklediğimiz günler de güzeldi ama elde internet varsa, bu güzel nimetten faydalananmak gerekiyor. Bence yayıncı arkadaşlar bu açıdan çok güzel bir iş çıkartıyorlar. Biz de size başka şeyler, başka yorumlar sunmaya çalışıyoruz hep, ağızınızdaki o tat eksilmesin diye.
- 4) Çok fazla var ya, bunu 300.sayıda değerlendirebiliriz bak. Tüm yazarlara soralım, onlar da kendi anılarını anlatsın, nasıl olur? Kendi adma, sohbetle geçen online oyunlarda çok gülüyorum ben. İlker'le (Karaş) girdiğiniz her oyun komiktr. Bir de Ridvan (Potur) bir PUBG seansımızda beni öldürdü diye "Sen benim Editörümü nasıl öldürürsün!" deyip çıplak elle girişmişti Spetsnaz kasklı elemana bir gün. Kendime gelemememiştim bir saat

O posteri veremeyiz Miraç

Takipçilerimizle iletişimi seven bir dergiyiz, malum. Bazı okurlarımız var ki hemen her konuda bir şeyler karalar, mesaj atmadan durmazlar. Miraç öyledir mesela, Formula 1 sever, simülasyon oynar, olmadık oyunların posterlerini ister. "Hayatta olmaz" deriz, hiç darılmaz bize. Geçen aylarda gönderdiği mailer nedense spame düşüğü için fena halde mahcup olduk, poster ve dergi arşivinden iki fotosuyla birden burada konuk etmek istedik. Bize bir de not iletmış. "Nesilden nesle LEVEL Dergisi takipçiliği. Kuzenim sayesinde daha çok çocukken sizlerle tanıştım. Birçok oyunu sizler sayesinde ücretsiz şekilde oynadım ve incelemeleriniz sayesinde oynamış kadar oldum. Ama aralarında en unutulmazı FlatOut2 idi. Geçmişte yaşadığınız ve gelecek dönemde yaşatacağınız her şey için şimdiden teşekkürler. Sizden tek bir ricam var, her şeyin elektronige kaydığı bu dönemde umarım sizler, geçmişten kalan dergi mirasımızı devam ettirirsiniz. Sevgiler Miraç Öztürksoy <3"



#levelheryerde

Max Payne 2 posteri ne çok sevilmiş. Oynadığım ilk bilgisayar oyunuydu, yeri çok ama çok ayrı, tekrar elinize sağlık bu mükemmel poster için. Demiş ve bizi de güzelce eleştirmiş Sevgili Mustafa Kadir. Fotoğrafa üç saniye baktığınızda hemen anlayabileceğiniz gibi kendisi bir Youtuber ve kanalında şahane videoları var. Kendisine Youtube üzerinden Mustafa Kadir diye aratarak hemen ulaşabilirsiniz, pişman olmayacağından da garanti ederiz. :)



BULUTLU DAĞLARDА 10 YIL!

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM Dosyasi

Yolumuz uzun, sondan başlayalım. Dile kolay tam 10 yıl olmuş. 11.11.2011. Şiir gibi tarih vallahi. Siz sevgili okuyuculara Skyrim böyle iyi oyun, söyle müthiş oyun, olağanüstü bir oyun diye övmeyeceğim tabii ki. Bunları zaten oyun dünyasının kıyısına köşesine geçmiş oyuncular dahi biliyor. Konumuz çok ama ilk olarak, zaten çok iyi bildiğiniz bu oyuna Anniversary Edition ile neler geldiğini anlatmak istiyorum.

Evet, Skyrim Special Edition sahiplerine yaklaşık 4 GB'lık, ücretli bir güncelleme geldi. Creation Club kısmından indirilebilen modlar; Saints & Seducers ve Rare Curious, bu güncellemenin içerisinde. Saints & Seducers yan görevlerle tamamlanan iki görevi birleştiren ilave bir hikaye sunuyor. Yeni zırh setleri, silahlar ve düşmanlar da içerisinde. Rare Curious ise Khajiit kervanlarını daha fazla görmemize ve onların Tamriel'in her yerinden ithal edilmiş her türden faydalı ürün satmasını sağlıyor.

Survival mod, yani hayatı kalma modu ise Skyrim doğasına tam bir meydan okuma. 2017 yılında zaten yayınlanmıştı. Anniversary Edition ile eklenen bu modda açlık, yorgunluk, sıcaklık durumu ve uykusuzluk gibi durumlara dikkat etmemiz gerekecek. İstediğimiz zaman ayarlarından aktif etmemiz mümkün. Skyrim'i rol yapma oyunundan hayatı kalma oyununa çeviren bu mod kesinlikle denenmeli. Klasik Skyrim'i bambaşka bir boyuta taşıyor. Diğer ekleniyi ise

yıllarca bekledik. Neden yok ki diye sorduk. Belki günlerce uyumadık. Tam 10 yıl sonra ise çıkış yaptı. Sonunda balık tutabiliyoruz! Tabii daha önce elimizle tutarken şimdi olta ile tutabiliyoruz. Sayısı 20'yi aşın Tamriel'e özgün su canlılarını, belirli lokasyonlarda yakalayabiliyoruz. İstersek pişirip yiyebilir, istersek ganimet olarak evimizin baş köşesine asabilir, istersek de akvaryumumuzu oluşturup besleyebiliriz. Arkadaş tamam balık tutma geldi de, neden istediğimiz yerde tutamıyoruz? Neden sadece belirli yerlerde?

Special Edition'da olduğu gibi Anniversary Edition'da da tüm ek paketler var. Eğer Special Edition sahibiyseniz Anniversary Edition'u ek paket alır gibi alabilir, daha önce almamışsanız direkt Anniversary Edition'u alabilirsiniz.

Anniversary Edition'da ise bunlar da dahil olmak üzere birçok eklenti var. Ek paketler olduğunu zaten söylemiştim, tüm Creation Club eserleri de bu versiyona dahil. Yeni görevler, mekanlar, düşmanlar, silahlar ve zırhlar da tuzu biberi. Muhteşem bir Daedric at da oyuna eklenmiş durumda. Morrowind'den tanıdığımız zırhlar ve silahlar da içerisinde.

Dosya konumuzun derinlerine geçmeden önce birkaç hatırlatma yapmak istiyorum. Herhangi bir görevden veya silahdan bahsederken spoiler vereceğim. 10 yıllık bu köklü oyuna hala şans vermediyseniz ve vermemi düşünüyorsanız dikkat edin lütfen, tatlar kaçmasın. Konularda ise hiçbir şekilde sıralama yapmadım.

EN İYİ MODLAR

SkyUI

Skyrim için en olmazsa olmaz mod kesinlikle bu. Yanımızda birçok şey taşımamız gerekiyor ve genelde aradığımız şeyi yanında bulamıyoruz. Envanter kısmını çok daha kolay hale getiren bu mod ile envanter içerisinde arama yapabiliyoruz. Bir silahın veya iksirin ismini yazarak birkaç saniyede bulabiliyoruz. Orijinal halinde favorilere ekleyerek hızlı atama kısmına alabiliriz herhangi bir eşyayı fakat neyin nerede lazım olacağı hiç belli olmuyor. Bu modla gelen favoriler kısmı da diğerine göre 10 kat daha iyi. Bu özellikler dışında bayıldığım özellik ise bir kitabı veya notu okuyup okumadığımız yanındaki küçük göz simgesinden belli oluyor. Demircilik gibi, simyacılık gibi, tıslımlama gibi menüler de oldukça kolay bir hale getiriyor.



Quality World and Solstheim Map

Haritaya baktığımızda çok da detaylı olmadığını, sadece belirli bölgelerin üzerine odaklandığını görüyoruz. Sanki, duvara asılı bir haritaya bakiyormuşuz gibi. Ayrıntılı yol haritaları, daha gerçekçi dokular, daha



belirgin bölgeler, yeşillikler kısacası bir haritadan beklediğimiz her şeyi ise bu mod veriyor. Rotamızı çizmek veya gözden kaçmış önemli noktaları görmek için gayet iyi bir tercih. Oblivion haritasında olduğu gibi kağıt haline de getirme özelliği mevcut.

Enhanced Blood

Kabul ediyorum, biraz canice oldu. Fakat ne zaman bir savaşa girsem kanlı canlı bir şeye değil de oduna vuruyormuşum hissi oluyor. Bu konuda yalnız değilimdir umarım. Bu kan modu ile de biraz olsun bu histen kurtuluyorum. Etrafa sıçrayan kan daha detaylı ve daha doğru bir hal alıyor modla birlikte. Üzerimize sıçradığında çok daha doğru bir görüntü veriyor ve kısa zamanda üzerimden gitmiyor. Yani gerçekten elimizi kana buluyoruz.



Enhanced Lights and FX

Skyrim'in muhteşem doğasını hayran gözlerle izlemek pek mümkün. Bir de bunu daha iyi grafiklerle ve ışıklarla yaptığınızı düşünün. Ormanda süzülen ışık huzmelerinin olduğunu, kapalı alanların çok daha duruma uygun olduğunu, mumların daha güzel efektlerinin olduğunu düşünün. Tüm ışık kaynakları daha belirgin. Her mekanın kendine özgü havası var. Farklı mevsimlerde olan şehirler kendi ışık setine ve renk paletine sahip. Tavernalar ise daha karanlık ve duman daha fazla göze batıyor. Zaten güzel yapılmış bir şeyi üç katına çıkarıyor ve karşısında kahve içmelik bir oyuncu çıkıyor.



Town and Villages: Enhanced

Bu modun her şehir için olduğu gibi var. Miğferyeli, Vadikent, Akçay. Her biri şehirlere ve köylere yüzlerce yeni ayrıntı ekliyor. Kayalar, ağaçlar, yeni yürüyüş yolları, daha fazla hayvan. Gerçekten yaşayan bir şehir inşa ediyor. Görünüşi çok daha canlı hale getiriyor ve bu canlılık içerisinde rengarenk çiçekler göz dolduruyor. Sırf ekran görüntüsü almak için bile bu mod zinciri yüklenebilir.



UNUTULMAZ GÖREVLER

Unbound

Böyle bir konuya başlanır da ilk görev pas geçilir mi? "Hey you, you're finally awake" sözleriyle gözümüzü Skyrim dünyasına açtığımız bu görevde, at arabasında üç kişi var. Bir hırsız, isyanın üyelerinden Ralof ve Skyrim'in tahtında hak iddia eden Ulfric Stormcloak. Uzun bir sohbet sonrası Helgen'e ulaşıyor ve bizi idam etmeye götürüklerini anlıyoruz. Karakterimizi yarattıktan sonra muhafizler bizi idam etmek için harekete geçiyor. İdam listemizde isminiz bile yokken. Başımız kütüğün üzerinde korkudan titreren yılalar sonra bir ejderha görünüyor. Hem de normal bir ejderha değil. Daha sonradan baş düşmanımız olduğunu öğrendiğimiz Alduin'in ta kendisi bu ejderha. Muhteşem bir açılış yapıyor ve Skyrim'in harika evrenine giriş yapıyoruz.

House of Horrors - Molag Bal Görevi
 Haritanın en solunda bulunan Markarth'a ilk girdiğinizde Stendarr gece gözcülerinin "Bu ev hayaletli, ayın yapıyorlar, gel girelim içeri" dediği görevi göreceksiniz. Ben ilk gördüğümde amansızca, hiç düşünmeden girmiştüm içeri. 2 Dakika sonra korkudan hareketsiz kaldığımı hatırlıyorum. Bu nasıl bir görev böyle ya? Ses tonu dahi beni ürkütmeye yetmişti. Uçan eşyalar, açılmayan kapılar. Yine tüylerim diken diken oldu.



Ralof: Hey, you. You're finally awake.

A Daedra's Best Friend

Falkreath sınırlarına girdiğimizde muhafizler hemen "Kardeşim demircinin köpeği kayıp gördün mü sen?" diyiveriyor ve ardından bir yan görev beliriyor. Cıvara gezerken köpek bize koşarak geliyor ve onun aslında normal bir köpek olmadığını anlıyoruz. Senin benim gibi konuşuyor yahu bu. "Efendimle bir takım sıkıntılardan yaşıdadır gel onun yanına gitmemeye yardım et" diyor ve konuşan köpeği takip ettiğimiz uzun bir yolculuk başlıyor. Vardığımızda ise sahibinin Daedra Prensi Clavicus Vile olduğunu öğreniyoruz. Clavicus Vile için bir görevi hallettiğimizde ise bize bir seçim sunuyor. Barbas'ı öldürüp ödül olarak The Rueful Axe'ı alabilir veya Barbas'ı öldürmeyip Clavicus Vile'in maskesini alabiliriz. Şimdi bu konuşan minnoş köpeği nasıl öldürürsem? Bana soracak olursanız, ben tabii ki maskeyi seçtim.



Unearthed

Haritada dolanırken bir adamlı karşılaştım. Altın gömüsü duyan Türk gibi, "burada çok fena şeyler var, hissediyorum" deyip yatırıcı arıyordu. Bir süre sonra "Gel de şu metfurlarla başa çıksın, kuruduk kaldık herkes öldü" diye mektup yolladı. Gittim temizledim, "E adam kalmadı adam tutmadım ve yeni aletler almam gerekiyorsa nasıl gömülü çıkarırız 3000 daha ver" dedi. Haklı şimdiki herkes öldü, elleriyle mi kazın adam? Çok mantıklı gelince verdim hemen 3000 septim daha. Bir mektup daha, hemen gelmemi söyledi. Olay yine geçen sefer olduğu gibi. Bu sefer de 5000 istiyor. "Allah Allah, ya bir dümen mi dönüyor?" diye düşünsem de "gömülü çok yakında, hissediyorum" demesiyle vermeyi bir oldu. Diğer sefer ise sadece "LAZIM SIN" yazılı mektup elimle ulaştı. Bu ne ya? Bir gittik ki ortada ne gömülü var ne başka bir şey. Ralis'in zihnińi ele geçirmiş olan Ahzidal ile sağlam düellomuzdan sonra Ralis bizden özür diliyor. Şimdi burada onu azledebilirsın sevgili okur ama hayır, ben öyle yapmadım. O kadar para gitti ya, bir de onu mu bırakacağım? Tabii ki öldürdüm.



Sam Guevenne – A Night to Remember

Kim ne derse desin sevgili okur, bu oyunun en güzel görevleri Daedra prens ve preneslerinin verdiği, ya da onlarla karşılaşduğumuz görevler. Herhangi bir anda karşınıza çıkabileme ihtiyimali olan Sam Guevenne, bizimle içki yarışmasına girmek istiyor. Bir kadeh, iki kadeh derken bayılıyoruz ve Markarth'da Dibella tapınağında gözlerimizi açıyoruz. Tapınaktaki görevli tarafından esefle kinanıyor ve etrafı toplayıyoruz. "Noluyor kardeşim ne bu tantana, neler oldu gece biz niye buraya geldik" derken Rorik köye gitmemiz gerekiyor. Orada ise Ennis ile konuşuyoruz. Ennis bize çok kızgın. Çünkü biz sarhoşken koyununu kaçırıp bir deve satmışız (Niye?). İster parasını ödeyerek, ister koyunu geri alarak bu görevi tamamladığımızda yolumuz Akçay'a düşüyor. Yine sarhoşken Ysolda'nın nişan yüzüğünü satın almışız (Niye? V2). Moira isimli ucubeyi kesip yüzüğü geri alıyor ve Ysolda'ya dönüyoruz. O bizi Morvunskar'a yönlendiriyor. Kaledeki portala daldığımızda ise Sam Guevenne'yi orada buluyoruz ve onun gerçek yüzünü görüyoruz.



The Mind of Madness

İssizken'de bir Tamriel vatandaşından aldığımız görev ile Mavi Saray'da Pelagius'un hücresına girmemiz gerekiyor. Oblivion serisinden de yakından tanıdığımız isim Sheogorath, deliligin Daedra prensi. Tabii söz konusu delilik olunca nasıl normal bir görev olabilir ki? Hücreye girdiğimiz ve ilerlediğimizde bir anda III. Pelagius Septim'in zihninde gözlerimizi açacağız. Sheogorath da burada. Görevin başında hayli farklı olan büyüğ asası, Çılgın Değnek'i bize veriyor. Bu noktadan sonra tek amacımız, Pelagius'un zihinden kaçmak. Bu bölgede üç farklı görev yapmamız gerekiyor hepsi de birbirinden ilginç. Çılgın Değnek, oyunun gerçekten en eğlenceli silahlarından biri. Büyüyü attığınız kişiyi tavşan gibi olmadık bir şeye dönüştürübiliyor. Daha güçlü ekstradan bir düşman daha doğmasını sağlayabiliyor. Alev topu gibi, yıldırım gibi patlamalar yapabiliyor. Ne yapacağı kestirelemeyen bir asa. Yani bir anda "Napıyoruz ya biz? Dediirtiyor görev.



The Forsworn Conspiracy

Güzel bir gün, uzun yollardan geldik ve sonunda hedefimiz Markarth'a ulaştık. Artık biraz dinlenmeyi hak ediyor ve bu taş şehrin kapılarını aralıyoruz. O da ne? Daha girer girmez elemanın biri sokağın ortasında cinayet işliyor. Eğer hızlı davranışız katili hemen öldürübiliyor, hızlı davranışmazsa Pazar yerinde bir kişiyi öldürür. Her iki senaryoda da olaylar bittiğten sonra bir adam "Aman yarabbi, bir kadın sokakta saldırdınya uğradı. Neler olduğunu gördün mü? İyi misin?" demeye başlıyor. Sonra da "Aa bir not düşürdün bu senin sanırım, önemli görünüyor" diyor. Notu okuduğumuzda bizimle Talos tapınağında buluşmamızı istiyor. Geldiğimizde "Lütfen bu saldırımı ifşa et, arkasında kim var görelim. Muhafizler hiçbir şey yapmıyor" diyor. Görev zincirini takip ettiğimizde Talos tapınağına tekrar yolumuz düşüyor. Bir bakıboruz bize notu veren Eltyrs ölmüş, muhafizler olay yerinde bizi suçlu görüyor ve bizi Cidhna madenine atmak için elliinden geleni yapıyorlar. Madende kazı yapan diğer işçilerin acı dolu hikayesi mi dersiniz, şis bulmak için girdiğimiz onca dert mi dersiniz, bir şiş Skooma için yapmayıak şeyi olmayanlar mı dersiniz, kaçmamız için yaptığımız fantastik şeyler mi dersiniz, hepsi var.



Dark Brotherhood

Aslında bu tam olarak bir görev değil de Dark Brotherhood ile tanıştığımız görev zinciri diyalim. Sağda solda hancılarla konuşurken, muhafizler kendi aralarında konuşurken, herhangi bir yerde Aventus Aretino isimli bir çocuğun ayın yaptığına duyacağız. Normal ayin de değil, kara ayin yapıyor ve Dark Brotherhood'u, yani suikastçileri çağrıyor. İsmini duyduğumuzda görev listemizde hemen Aventus Aretino'nun yeri haritamızda işaretleniyor. Gittiğimizde bizi Dark Brotherhood üyesi sanıyor ve derdini anlatıyor. Ailesini tamamen kaybeden Aretino, bir yetimhanede büyümüş. Fakat yetimhane yetkilisi Grelod çocuklara çok kötü davranışlığı için kaçmış ve onu öldürmek için Dark Brotherhood'u yardıma çağırmış. Bu görevi bitirdiğimizde anısızın bir ulak bize bir mektup veriyor. Bu andan itibaren, ne zaman başımızı yastığa koysak kardeşliğim lideri Astrid bizi kaçırıyor. Kaçırdıktan sonra odada 3 kişi görüyoruz, bunlardan biri suçlu ve birini seçip öldürmemiz isteniyor. Kafaları çuvala geçirilmiş bu insanlara sorular sorabilir ve ona göre hareket edebiliriz. Tabii Astrid'e de saldırılabiliriz. Şu görevin güzelliğine bakar mısınız ya? Dinlenelim diye yatıyoruz, kendimizi suçsuz insanları sebepsiz yere öldürürken buluyoruz.



We know

EN İYİ EŞYALAR

Bow of Shadows

Anniversary Edition ile gelen ve daha önce Morrowind'den hatırlayacağınız bu yay, iddia ediyorum oyunun en iyi yayı. Favorim Bülbül Yayı idi ama kesinlikle yerini bu yay aldı. Nocturnal'ın bir dizi görevlerini yaptığımızdan sonra elde edebildiğimiz bu yay, hasardan başka sahibine 2 şey veriyor. Skyrim'de yer alan hemen hemen her yaydan daha fazla hasar puanı veriyor. Söylediğim 2 şey ise, eğer bu yay elinizdeyken çömelirseniz hemen görünmez oluyoriusunuz. Hem de tam 30 saniye. Ayağa kalkarsanız bu etki bozuluyor. Diğer şeyse yay çekme hızını epey bir düşürüyor. Bir de Okçuluk alanında ilgili alana puan verdiyiseniz, çok kısa sürede tam çekili yaya sahip olabilirsiniz. En güzel yanı ise bu özelliklerin hiçbirinin RUH TAŞI gereksinimi olmaması. Yeme de yanında yat. Hırsız – Okçu karakterim için kesinlikle taşınması gereken bir silah. Morrowind'de de bu yay mevcuttu.



Bloodskal Blade

Kırmızı kırmızı parlayan bu kılıcımız da yine Dragonborn ek paketi ile oyuna ekleniyor. Çift el kılıçlar arasında da gözdem olan Bloodskale Blade, güç yüklenmiş saldırılarda enerji patlaması yapar ve 30 hasar verir. Karşınızdaki düşman yakınından değilse bile gönderdiğiniz şok dalgası ile hasar vermek mümkün. Bu kılıçın garip bir tarafı da var. Oyunda beş ejder rahiinden biri olan Zahriisos'a enerji dalgaları ilave hasar verir. Bu özelliği sadece ve sadece Zahriisos'a yönelik.



Nightingale Armor

Hiçbir artı vermeseydi bile sırf görünüşü için bu zırh seti buraya yazılırdı sevgili okur. Mükemmel görünüyor ya. Hırsızlar Loncasının görev zincirinde aldığımız bu zırhın her bir parçasının, görünüşünün muhteşem olması yanında mükemmel özellikleri var. Giyenin çarkıldığı sesi azaltması, kuvveti 40 ayaz direncini ise %50 artırması, kilit açmayı %25 daha kolaylaştırması, tek el saldıruları %25 güçlendirmesi, yanılısma büyülerinin %17 daha az efsun harcaması gibi birbirinden enfes özellikleri var. Hafif zırh olması nedeniyle de taşıma kapasitesini çok az dolduruyor. Bu kadar artının yanında feragat etmemiz gereken nokta ise bir ağır zırh kadar zırh puanı olmaması. Yakin dövüşüler için önermiyorum, tabii ki verdiği zırh açısından en iyisi değil. En yüksekini giymek için demircilik seviyesini 90 ve üzeri yapıp, Daedra zırhlarını üretmem gerekiyor. Fakat bu zırhın ne kadar güzel olduğunu söylemiş miydim?

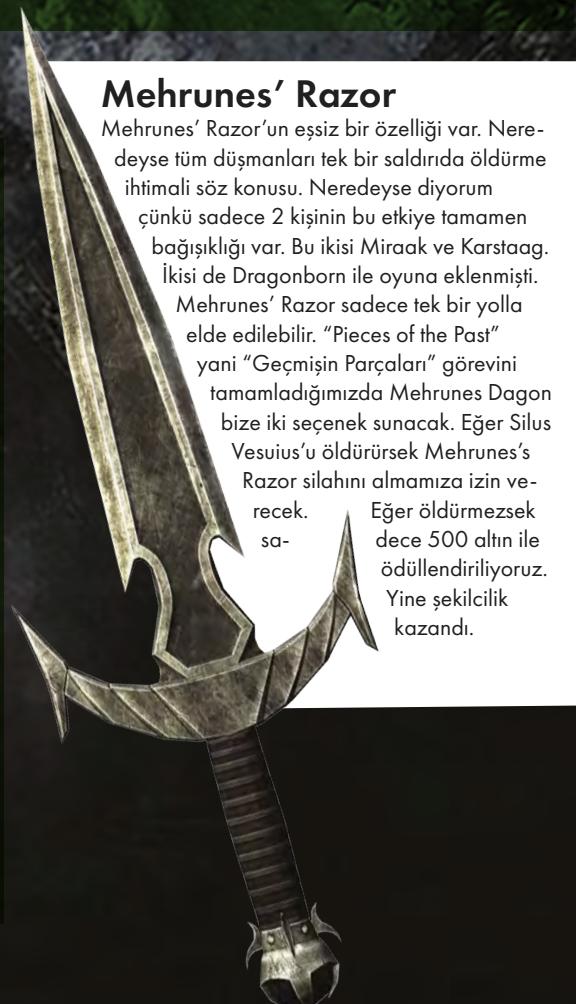


Mehrunes' Razor

Mehrunes' Razor'un eşsiz bir özelliği var. Neredeyse tüm düşmanları tek bir saldır�다 öldürme ihtimali söz konusu. Neredeyse diyorum çünkü sadece 2 kişinin bu etkiye tamamen bağışıklı var. Bu ikisi Miraak ve Karstaag. İkisi de Dragonborn ile oyuna eklenmiştir.

Mehrunes' Razor sadece tek bir yolla elde edilebilir. "Pieces of the Past" yani "Geçmişin Parçaları" görevini tamamladığımızda Mehrunes Dagon bize iki seçenek sunacak. Eğer Silus Vesuvius'u öldürürsek Mehrunes's Razor silahını almamızı izin verecek.

Eğer öldürmezsek de 500 altın ile ödüllendiriliyoruz. Yine şekercilik kazandı.



Blade of Woe

Tüm hançerler içerisinde temel saldırısı seviyesi 12 olan iki hançer var. Biri Blade of Woe diğeri ise Dragonbone Dagger. Bu bölümün konusu Blade of Woe, her vurduğunuzda düşmandan 10 sağlık puanı çalıyor. Bu hançeri kullanan oyuncular fark etmişlerdir, hançerler hızlı saldırı yapabildiği için sağlık puanı çalma Özelliği savaşlarda oldukça işe yarıyor. Yani sadece gizlilik için değil, göğüs göğse mücadeleler için de kullanabildiğimiz bir hançer bu. Eğer efsanevi seviyesinde geliştiriliyse; gizlilik içerisinde 30 kat daha fazla vurma ile birlikte tek atamayacağım düşman sayısı pek az. Dark Brotherhood'un lideri Astrid'de bu hançer mevcut.



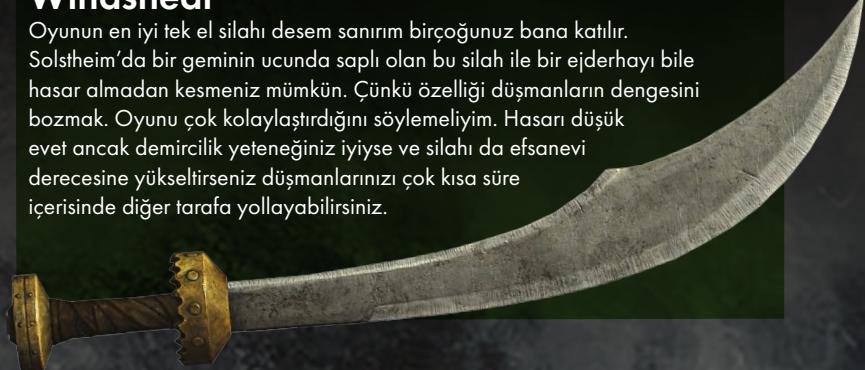
Spellbreaker

Oyunun en iyi kalkanlarından biri olan Spellbreaker'in görev zinciri Markarth yakınlarında diyebleceğimiz bir mabette başlatılıyor. Temel olarak en yüksek savunma puanı vermesinin yanında, isminden de anlayacağımız üzere büyüğümüze oldukça etkili bir kalkan. Hatta büyüğümüze üzerine en iyi kalkan dersem, yanılmış olmam. Kalkan kullanan grupları düşündüğümüzde büyüğümüze yetersiz kaldıkları çok açık. Spellbreaker'in kuşandığımızda ve kullandığımızda, kısa bir süreliğine büyülere karşı 50 puanlık koruma kazanıyoruz. Bu kalkan elimizdeyken herhangi bir büyüğümüze hasarı almayacağımıza eminim. Ejderha saldırılarda bile ateşi veya buzu bizden uzakta tutuyor.



Windshear

Oyunun en iyi tek el silahı desem sanırım birçoğumuz bana katılır. Solsheim'da bir geminin ucunda saplı olan bu silah ile bir ejderhayı bile hasar almadan kesmeniz mümkün. Çünkü özelliği düşmanların dengesini bozmak. Oyunu çok kolaylaştırdığını söylemeyeceğim. Hasarı düşük evet ancak demircilik yeteneğiniz iyiyse ve silahı da efsanevi derecesine yükseltirseniz düşmanlarınızı çok kısa süre içerisinde diğer tarafa yollayabilirsiniz.



Auriel's Shield

Spellbreaker'i kullanmasam kesinlikle bu kalkanı kullanırdım. Çünkü Auriel's Shield'in savaşlarda bolca kullanacağımız bir özelliği var. Bu kalkan ejderha nidası atabiliyor! Saldırı blokladıkça bu saldırılardan enerjisini depolayan bu kalkan üç seviye halinde Fus Ro Dah nidasını atabiliyor. Tabii bizim gibi olmasa da, ufak çaplısını. İlk seviye için 5, ikinci seviye için 10 ve üçüncü seviye için 15 saldırı blokladığımızda her seviyede bir nida kelimesi kullanabiliyor. Tam olarak şarj olduğunda ise parlıyor. Tam şarjlı halini kullandığınızda bizim attığımız nida gibi düşmanı uçuruyor. Temel savunma seviyesi de oldukça iyi.

BALIKÇILIK

O kadar sene balık tutmayı bekledik bu oyunda, geldi fakat beklenimi tam anlaşıyla karşılamadı. Daha önceden mod olarak bunu denedigimde zaten beğenmemiş ve ağırlık vermemiştim fakat istediğim yerde balık tutabiliyordum. Oltanın ucuna takacağım yemi ben seçebiliyordum. Resmi olarak geldiği için oyuna girmeden hemen önce beklenim daha yükseltti. Daha fazla içerik olacağını umdum, fakat hayır, daha azı vardı. Sadece belirli bölgelerde balıkçılık yapabiliyoruz ve yemi biz seçmiyoruz. Balıkçılık yapabilmemiz için hemen yanı başında bir "Fishing Supplies" olması gerekiyor. Skyrim haritasında nerelerde balıkçılık yapabileceğimizi haritalar üzerinde mavi noktalar ile işaretledim.

Peki nasıl tutulur? Oltamızı suyun içine attıktan yaklaşık bir saniye sonra suda bir kırıdanma varsa, orada balık var demektir. Eğer yoksa oltayı her çektiğimizde miğfer gibi kova gibi fener gibi gereksiz eşyalar gelecek ve envanterimizi dolduracaktır. Aynı noktaya ertesi gün geldiğinizde veya beklediğinizde balık rezervlerinin dolduguunu göreceksiniz. İssızkente şehrin arka bölümünde balıkçılık işleriyle uğraşan abi ve ablalardan balıkçılık görevlerini başlatabilirsiniz.



HISTORY of **WAR**

DÜNYANIN EN ÇOK OKUNAN SAVAŞ
TARIHİ DERGİSİ **HISTORY OF WAR** ŞİMDİ TÜRKİYE'DE!
MUHTEŞEM FOTOĞRAFLAR, İLLÜSTRASYONLAR VE BENZERSİZ HİKÂYE ANLATIMI İLE
TARIHTEKİ EN ÖNEMLİ SAVAŞLARI KEŞFEDİN!



KİTAP
HEDİYELİ
BAYİLERDE!

Online satın almak için: www.dergiburda.com

W
E
L
C
O
M
E



Sayfa
34

★ **Altın** 9,0 - 10 puan

◆ **Gümüş** 8,0 - 8,9 puan

◆ **Bronz** 7,0 - 7,9

CALL OF DUTY VANGUARD

Belki kısa ama kesinlikle akıllarda kalacak bir deneyim

FORZA HORIZON 5

YARIŞ OYUNLARININ
ZİRVESİNE GUACAMOLE SOSU!



Yapım: Playground Games

Dağıtım: Xbox Game Studios

Tür: Yarış

Platform: PC, XS, XONE

Web: forzamotorsport.net



Xbox oyuncuları bir tarafa, PC oyuncularının elindeki en iyi yarı yarının DiRT serisi olduğu günler başka bir yüzülda kalmış gibi artık. Forza Horizon serisi ve ona muhteşem bir temel olan Forza Motorsport, köklerini Xbox'a sağlamca salmış, konsolun Gran Turismo'su olmayı, hatta bazı yönlerden Polyphony'nin sanat eserini geride bırakmayı başarmıştı.

Aslında serinin üçüncü oyunuyla arcade yarış oyunlarının zirvesine uzun süre kalkmamak üzere yerleşen Forza Horizon, bana göre esas atılımını dördüncü oyunuyla yapmış, incelemede kendisinden gelmiş geçmiş en iyi yarış oyunu diye bahsetmemış. Bu başarıyı anlamlı kılan ise Forza Horizon 3 ile ulaşılan zirvelerde isteseler 4-5 oyun daha kalabilecekken Playground Games'in tembellik etmeyerek oyuna mevsimleri, yeni bir festival mantığı ve her biri mevsimlere bölünmüş haftalık hedeflerle zenginleşen Forzathon / Horizon Life mantığını yedirmesi, sizi gerçek oyuncular ile dünyayı paylaştığınız, çok iyi çalışan yarış odalarına dahil etmesi oldu. Ezberden gitmemiş, bir sürü şey denemiş, oyunu etkinliklerle üç sene boyunca canlı tutmayı başarmışlardı. Haliyle, oyunun başında hepi topu 10 saat geciren insanların size "üç tane aynı oyun" demesine falan inanmayın, Forza Horizon 4 gerçek anlamda bir sanat eseriyo.

Bu noktada, FH4'ün çıkışında karşılaştığı zorluk FH5'in de karşısında duruyor. FH4 gibi, muhtemelen tarihin en iyi yarı yarış oyunuyla baş edebilecek kadar iyi mi?

PANCHO VILLA'NIN HARMAN OLDUĞU TOPRAKLAR

Arkadaşlar, hepsi bir tarafa, soldan işleyen trafiğe geri dönmek ne kadar güzel bir seymış yahu. Önce Avustralya'da, sonra da Büyük Britanya'da sağdan sağdan gitmekten gözlerimizin feri kaçmış. Neyse, anlatacak daha önemli şeylerimiz var.

Efendim, Forza serisi bildiğiniz gibi Yeni Dünya'ya taşınıyor ve bu basit bir "yeni ülke – yeni tema" durumu değil pratikte. Oyunun haritası FH4'ün haritasından %50 daha büyük ve buna 11 farklı biyom eşlik ediyor. Aynı iddiayla gelip üç aşağı beş yukarı benzer bölgelerle karşımıza çıkan Far Cry 6'nın aksine, FH5'in Meksika haritası aktif yanardağından futbol stadyumuna (İngiltere futbolun beşiğiymi hani?), kum firtınalarından Maya piramitlerine kadar pek çok farklı bölgeye ev sahipliği yapıyor ve gerçekten özellikle oyunun başları, tam bir "keşf şöleni" şeklinde geçiyor. Sizi bilmem ama ben haritanın büyümüşinin Fast Travel oyunının daha fazla kullanılmasına yol açacağını düşünüyordum, öyle olmadı. Hiçbir Forza Horizon oyununda Fast Travel'ı bu kadar az kullanmamıştım.



İngiltere'de bildiğiniz gibi merkezi bir festivalimiz vardı ve gerisi Horizon Life'a emanet edilmişti. Bu sefer Horizon Festival mantığı geri dönüyor. Oyunda level atladıkça kazandığınız puanları dağıtarak aynı festivali derinleştirebiliyor (Barn Find veya Goliath yarışlarını eklemek gibi) veya her biri haritanın farklı bir biyomunda yapılan farklı türden yarışlara odaklanmış Horizon Baja, Horizon Apex gibi festivalleri açabiliyorsunuz. Festivaller oyunun haritasına canlılık kattılarından FH4'ün İngiltere'ye özgü o snobluğundan çok hoşlanmamıştım. Ben tribün görünce, müziği duyunca, insanlar Athena'nın şarkıları eşliğinde çırılçıplak gibi dans edince mutlu olan bir adamım. Bana etkinlik verin, size kısır yapamam.

Barn Finds demişik, oyunun en sevilen yönlerinden olan garajdan çıkan klasikler bu oyunda da kendisine yer edinmiş, maalesef sayıları azalmış. Haritanın oldukça ilginç yerlerinde sizleri bekleyen 15 farklı araç var. En etkili yöntem olarak drone kullanımını halen öneriyorum. Barn Find'in potansiyel bölgeleri haritada belirdi mi? Bakınız öyle açıkta bir bina yok. Aracı park edin ve drone'a geçin. Garajı işaretledikten sonra tek yapmanız gereken aracınıza dönüp oraya doğru sürmek. Burada bir eleştirim olacak, sevgili Playground Games, ne olurdu bu 15 aracı daha önce görmediğimiz, oyunda yer almamış araçlardan seçseniz? Tüm oyuna bu kadar özenilmiştir Barn Finds kısmındaki araçların %70'ının daha önceki Forza oyunlarından olması açıkçası buruk hissettirdi.

KUM FIRTINALARININ İÇİNE İÇİNE

Her ne kadar Forza Horizon 5'in ana pazarlama ögesi olarak kullanılmış olsa da maalesef

bunu görsel bir ögeden fazlası olarak görmüyorum. Hangi mevsimde olduğunuzu göre ortaya çıkabilen (Mevsimler hala haftada bir, her oyuncu için aynı anda değişiyor) kum firtinalarının uzaktan yaklaşlığını görüyor, içine giriyor ve 10-15 metreye inen görüşte adrenalini mümkün olduğu kadarınca yaşıyorsunuz. Keşke bu firtına sırasında mini map karışıp devre dışı kalsa, çoğu oyuncunun kullandığı yarış/fren çizgisi falan kapansayıdı, işte o zaman gerçekten endişeleneyecek bir şey haline gelirdi kum firtınaları.

Kum firtinalarından daha önemli olan şey bence yeni hava durumu motoru. Artık kocaman bir haritamız var ve Playground Games bunu düşünerek güzel bir ekleni yapmış. Bakıyorsunuz bulutlar uzaktan gözükyor, bacaklarınız ağrıyor, diyorsunuz ki yağmur gelecek, ben arkadan çekiliş arabayla girmeyeyim şimdi. Yağmur ve sudan geçiş efektleri zaten türün en

iyisiydi, burada da değişen bir şey yok. Mis gibi görsellik.

Oyun teknik açıdan yine muhteşem. Grafikler, teletablilerin veda zamanı geldiğinde güneşin uzaktaki tepelerin arasından kaybolması, gök gürültülü sonbahar firtinaları ve yine son derece başarılı olan optimizasyon. Buralarda performans kutusunu görebilirsiniz, sistem gereksinimi tablosunu gördüğümüzde kafamızda oluşan beklentinin çok üstüne çıktıktı.

Bir de küçük ama keyifli bir ekleni, oyuna Ray Tracing geldi. Maalesef sadece Forzavista modunda deneyebiliyorsunuz. Aslında PC'de üçüncü parti bir mod ile oyunun tamamında kullanmak mümkün ama performans kaybı %15-20 civarında, haberiniz olsun.

YENİ ETKİNLİKLER VAR

Oyunda EventLab diye bir bölüm göreceksiniz



ve ismi değişse de eski Blueprint'ten pek farklı değil. Bunu anlamlı kılan Super 7 etkinliği ile direkt olarak bağlanmış olması. EventLab'de yarattığınız etkinlikler diğer oyunculara sunulup size Super 7 içinde hedefli ve ödüllü etkinlikler olarak geri dönüyor. Daha önce de pistler ve hedefli etkinlikler yaptığımızı ama karşılığında elimize hiçbir şey geçmediğini düşünürsek, oyundaki nadir anlamsızlıklardan birisi ortadan kaldırılmış diyebiliriz. Üstelik bu etkinlikleri beğenip beğenmediğinizi de belirtebiliyorsunuz.

Bir diğeri de Horizon Arcade. Bunu haftalık etkinliklerde kafayı yememe yol açan Play-round Games'in de dahil olduğu sıfır aitmiş gibi düşünebilirsiniz. Meksika'ya udurulmuş eğlenceli modlar var arkadaşlar, Pinata Pop gibi. Uçaktan düşen pinataları toplaya toplaya gidiyorsunuz ve gariptir, kaybettinizde bile çok eğleniyorsunuz.

Bir diğer özellik de arkadaşlarınızla konvoy oluşturmayı pek kolaylaştıran Forza Link. Buradan diğer oyunculara bağlanıyor ve beraberce yarışlara girebiliyorsunuz. Bunu sır tanıklarınızda yapmanız da gerekmeyip, yapay zeka size uygun amigoları bulmakta hiç zorlanmıyor ve eğer davetinizi kabul ederlerse, beraberce takılabiliriyorsunuz.

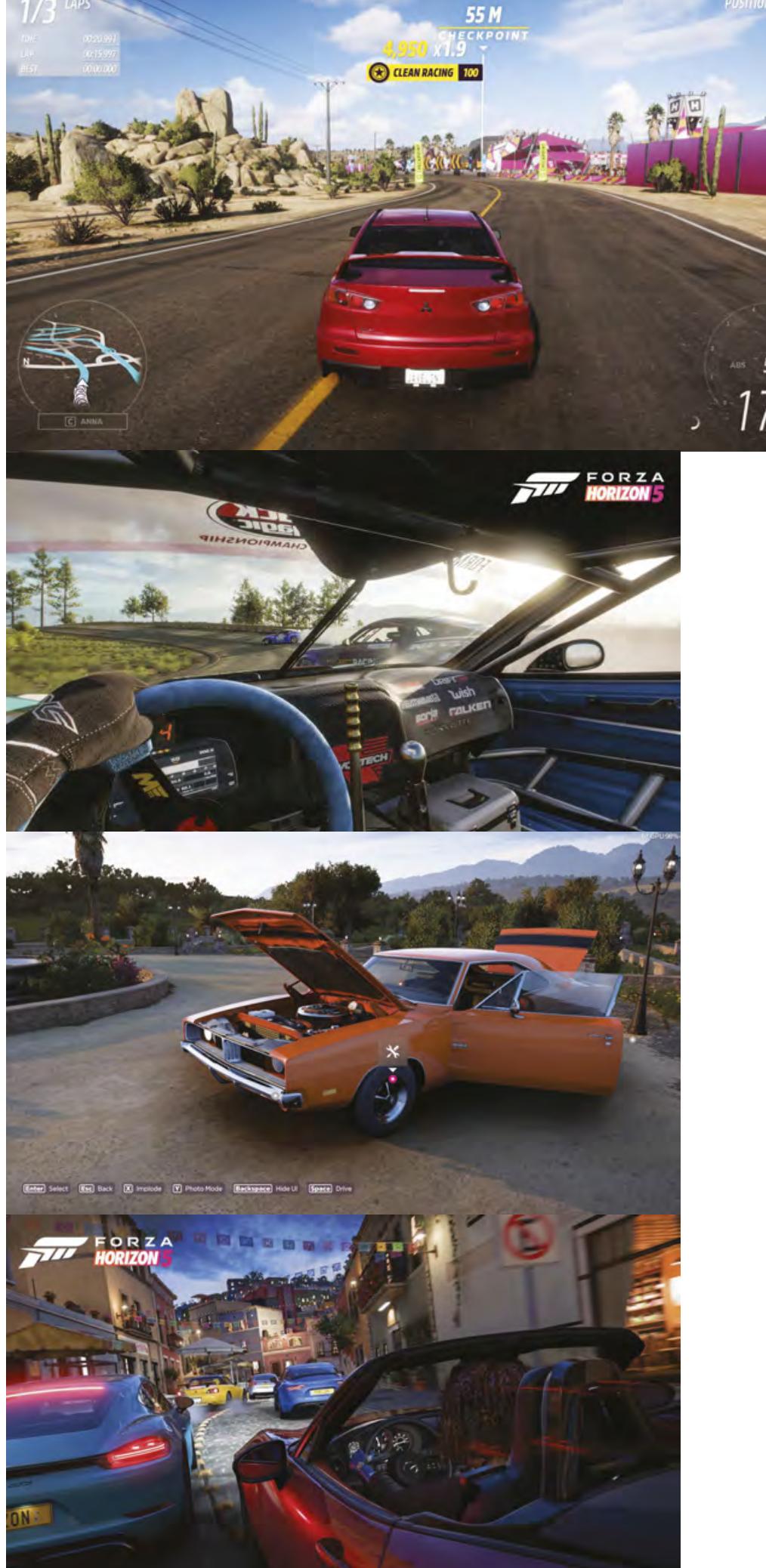
Oyunun çok eleştirilen, çok da sevilen battle royale modu Eliminator da geri dönüyor. Bu modda haritada diğer araçlara çarpmadan kaçmaya, bunu yaparken de daha hızlı araçlara geçmeye çalışıyorsunuz. Keyifli, arabalarla oynanan bir battle royale oyunundan bekleneyeceği kadar.

Bir diğer çok beğendiğim özellik de FH4'teki Horizon Life sisteminin daha as kastıran ve daha fazla geri dönüşü olan karşılığı, yani Accolades. Accoladesların sayısı 1800 civarında ve düz yolda 370km hızla ulaşmaktan, X km araç kullanmaya, haritanın belli bir bölgesinde bulunmaya kadar, çoğunca özellikle kasmadan ulaşabileceğiniz onlarca minik görev içeriyor. Toyota Celica ST205 gibi bazı araçları ancak buradan elde edebiliyorsunuz. Benim oyunda gördüğüm en güzel değişikliklerden birisi oldu.

DAHA ARCADE, DAHA DA ARCADE

Bakın şimdi oyunun sevmemişim kısımına geliyoruz ve bunu iki başlığa ayırmam gereklidir. Birincisi, araçların üzerindeki downforce etkisi o kadar artmış ki Koenigsegg Regera gibi hızın bir at bile muhteşem bir kolaylıkla kontrol edilebilen LeMans aracına dönüşmüştür. Buna haritanın ve pistlerin FH4'e göre ciddi anlamda "düz" ve "hızlı" olmasını da eklersek oyun ciddi bir mücadele gerektirmeden başarılı olabileceğiniz, gerçek rekabeti sadece Horizon Arcade'de ve Horizon Live'da yaşayabileceğiniz bir kıvama gelmiş.

Benim önerim Drivatar zorluğunu Highly Skilled veya Expert'e getirin yoksa yarışlar parkta



HANGİ ETKİNLİK İÇİN HANGİ ARAÇ?

Horizon Festival'in haftalık hedeflerini takip edecekseniz doğru aracı bularak zaman kaybetmek istemeyebilirsiniz. Aşağıda üç oyunda geçirdiğim 800 saatte gördüğüm en iyi araçlar kategori kategori bulunmakta.

Speed Trap

Koenigsegg Jesko

Oyunu eğer Ultimate Edition olarak edindiyseniz size bir adet açık çek verecek ve istediğiniz araç için kullanabileceksiniz. Burada fazla düşünmenize gerek yok, Koenigsegg Jesko sizin tüm speed trapları ilk seferde geçmeniz için doğru ekipman.



Danger Signs

Koenigsegg Regera

Uzun atlamanın Forzaçası diyeBILECEĞİMİZ Danger Signs zeminin durumu, aracın üzerinde ne kadar aerodinamik parça olduğu, hız ve ağırlık gibi pek çok etkene bağlı. Regera da son derece pürüzsüz tasarımla bu işin zirvesinde yer alıyor.



En Çok Nerf Yiyen

Can-Am Maverick X RS Turbo R

Forz Horizon 4'ün minik efsanesi bu oyunda ciddi bir nerf yemiş. Düşük seviyeli off-road yarışlarda ortalığın canına okuyan, hızına kimsenin yetişemediği Can-Am Maverick'ten bu oyunda benzer performanslar beklemeyin, üzülsünüz.



Speed Zone (Asfalt)

Lamborghini Sesto Elemento FE

Aslında Jesko burada da şahane iş görür ama kontrolü daha kolay, virajdan viraja ahenkle savuracağınız bir araç arıyorsanız Sesto Elemento Forza Edition doğru seçim. Sadece Wheelspinlerden çıkan bu araç tam bir balet gibi dans edecek.



Drift

Formula Drift BMW 325i

Ferrari ile drift yapmayı kendime yakıştıramadığımdan, Japoncu da olmadığımdan 325i benim için daima doğru araç oldu. Yeterince kuvetli, olağanüstü dengeli ve arkasını kaybetmek de öyle çok kolay değil. Hem, şu karizmaya bakar mısınız?



En Güzel Araç

Mercedes-Benz AMG CLK

1998 LeMans 24 Saat yarışında attığı takla ile meşhur olsa da, tarihi yapılmış en güzel araçlardan birisi ve Forza'da da 2 milyon fiyat etiketi ile sizi bekliyor. O kadar güzel ki insanın tozlu yollara vurası gelmiyor, Forzavista'ya salavat getirip giresi geliyor.



Speed Zone (Toprak, Kar)

Hoonigan Ford RS200 Evolution

Ford'un Grup B dönemi ralliler için geliştirdiği ama sınıfın çok tehlikeli bulunup yasaklanması üzerine kendisini rallikroslar da bulan bir diğer canavar. O kadar dengeli ki, Speed Zone rotasında kum veya kar varsa işinizi çok kolaylaştıracak.



Cross Country

Ford Bronco 2069R

Hız, kontrol ve çevikliğin muhteşem bir bileşkesi. Bu yarıları ralli araçlarıyla yapmak da bir seçenek ama rakiplerinizne bu kadar üstünlik sağlayabileceğiniz başka bir araç yok, haberiniz olsun. Welcome Pack ile gelmesi de olağanüstü hoş.





gezinti havasında gecebilir. Online moda girip gerçekte ne kadar yavaş olduğunuzu gördükten sonra canınızın fena halde sıkılmaması için yapmanız gereken ilk şey bu bana göre.

DRİVATAR DEDİĞİN DÜMDÜZ AI

Şu drivatar konusuna da biraz eğilmek gerekiyor. Yakın arkadaşlarınızın sürüs stilleriyle ve araçlarıyla yarışan yapay zeka pilotlar zamanında çok keyifli bir eklentiyi haklısınıza lütfen biraz sakinleşin ve dünyaya dönün. Drivatarların arkadaş listesindeki dostlarınızın stillerini taklit ettiğini gösteren hiçbir işaret yok oyundur. Yani üç oyundur başında Mahony34 kabusu var (Chip Dergisi Yayın Yönetmeni Mahmut Karslıoğlu) ve adam gerçekten görebileceğiniz en temiz yarışan adadır. Oyunda ise gerçek bir deli kasap.

Yine söylüyorum, Drivatar sistemi vaat edildiği gibi çalışmıyor. Ne arkadaşlarınızın sürüs stillerini taklit edebiliyor ne de hızlarını. Maalesef

buna araçlarını da dahil etmek zorundayım. Bir arkadaşma gönderdiğim videoda "ama bende bu araç yok ki?" yanıtını almamla bu konuda da kafamda bir fikir oluştu. Drivatar = dümdüz AI arkadaşlar. Aksi pasebo etkisi, inanmayın. Microsoft da bunu bu şekilde pazarlamaktan vazgeçmeli artık.

PC OYUNCULARI NELER ÇEKTİ NELER

Microsoft'un Forza Horizon oyunlarının PC tarafından problemlerini çözmekte olağanüstü tembel olduğu bir gerçek. Forza Horizon 3'teki anlamsız stuttering tam 1 sene, Forza Horizon 4'teki "grafik ayarı tutmama" sorunu ise tam 2.5 sene sonra çözülmüşü, yalan yok. Forza Horizon 5 ise, PC tarafında korkunç problemler piyasaya çıktı. Sorunlar aslında Microsoft Store'dan başlıyor. Ben kendi adıma oyunu tam üç kez indirmek zorunda kaldım. İkişi oynamaya başlamadan önceydi zira pause yapıp devam ettirmek istedığimde indirmeyi başa sardı. Diğerinde ise oyunda epey ilerledikten sonra Xbox App oyunu bulup çalışıramadı. Bu sırada oyun HDD'de yer işgal etmeye devam ettiğinden ve Windows o klasöre giriş izni vermediğinden klasör izinleri ile oynamak, sistem cambazlığı yapmak zorunda kaldım.

Oyna girdikten sonra ise kiyametler kopuyordu. Logodan ileriye gitmem, Eliminator yanında araç değiştiremem, checkpointlerin çalışmayıp geçersiz sayılması, uzaktaki dokuların yüklenmemesi, grafikte çeşit çeşit bozullalar. Ben bunların çoğunu yaşamadığım için kendimi şanslı görürken Audi RS7'nin kokpitine her girdiğimde oyundan atıldım...

Bu yazı hazırlanırken oyunun çok beklenen Emergency yaması hala gelmemişi ve insanlar türlü problemler yaşayıp duruyordu. Bakalım bu ufak tefek ama can sıkıcı sorunlar çözülebilecek mi?

SON SÖZLER

Bana göre Forza Horizon 5 yine muhteşem bir oyun ancak Forza Horizon 4'ün devrimelliğinden ve genel ahenginden bir tık geride. En iyi yarış oyunu benim gözümde hala FH4, açık konuşayım. Elbette bu FH5'in de eşine az rastlanır bir oyun olduğu gerektiğini değiştirmiyor. İngiltere'nin kapalı havası sizinizi kararttıysa eğer, şahane Taco yapan bir yer biliyorum.

◆ Kürşat Zaman



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Muhteşem Meksika manzaraları, şahane otomobiller, harika bir sunum. Daha ne isteyebilirsiniz ki?

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Oyunun ana senaryosunun daha ceyreğine bile gelmediiniz muhtemelen. Üstelik artık haftalık Festival ödüllerine de gözünüze dikmenin zamanı.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Evet, oyunun yarısını bile bitirmediginize çok eminim. Forza Horizon 5 kocaman bir derya ve bir ayda falan silinmeyecek hayatınızdan.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %70 Şahane manzaralarda yarışıyoruz
- %20 Haftalık hedeflerin peşinden koşuyoruz
- %10 Açık artırmada vakit geçiriyoruz



ARTI

- +Dev gibi harita, yüzlerce etkinlik
- +Başarılı optimizasyon, harika grafikler
- +Kontrol hissi fazlaıyla başarılı
- +Hava şartları ve mevsimlerin uyumu harika

EKSİ

- Kontroller daha da arcade hale gelmiş
- PC versiyonunda devasa teknik sorunlar var

SON KARAR

Edinilmesi ve oynanması gereken bir oyun, hele de Game Pass'e dahilken. Otomobilерden hoşlanıyorsanız aksini düşünmeyin bile, çok seveceksiniz.



PERFORMANS TABLOSU

MSI GL75 Leopard

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

Ortalama FPS: 81

1920x1080 Ultra High Preset + Raytracing
AA:T AF:16x

Bakın bunu gerçekten beklemiyorduk. Ray Tracing oyunda sadece Forzavista modunda kullanılsın da test sistemimizde bulunan RTX 2060'ın iyi optimize edildiğinde nelere kadir olduğunu da böylece görmüş olduk. 81 FPS bizim kafamızdaki rakamdan neredeyse %20 yüksek bir rakam ve Ultra detayda aldığımız tek uyarı 6GB VRAM'ın kapasitesini fena halde zorladığımız şeklinde oldu.

Diğer taraftan herhangi bir performans kaybı yaşamadık.





Yapım: Sledgehammer Games

Dağıtım: Activision Blizzard

Tür: FPS

Platform: PC, PS5, PS4, XS, XONE

Web: www.callofduty.com/vanguard



CALL OF DUTY VANGUARD

Uzun zaman sonra bir Call of Duty oyunu yazıyor ve oynuyor gibiyim fakat sadece bir yıl geçmiş aradan. CoD: Black Ops Cold War benim için ambiyansı ile, içeriği ile, konusu ve işleyışı hatta online modları ile o kadar iyi bir yapımdı ki, sanki 2-3 yıl boyunca o oyunu oynamış gibi hissediyorum kendimi. Neticede o kadar dolu dolu geçen bir yılın ardından WW2 konsepti ile yeni bir Call of Duty heyecanı yaşıyoruz. CoD serisinin çizgisinin her zaman tarihin geçmiş ve modern dönemlerinde kalması gerektiğini, uzaylı ve gelecek temalı şeylere bulaşmamalarının serinin selameti açısından iyi olacağını düşünen biriyim. Olmuyor ve dikiş tutmuyor özette benim gözümde. Geçmişe olup bitmiş mevzuları, komploları ya da alternatif senaryoları işlemek daha çok yakışır bu seriye.

Bu dediklerimi doğrular nitelikte bir Cold War oyununu ortaya koyan firma, bugüne kadar gördüğümüz ve bildiğimiz ölçüde "Senaryolu FPS'in doğru adresi Call of Duty'dir" tezini de bir kez daha kanıtlamıştı. Cold War oyununa kadar SP istersek CoD, MP istersek Battlefield tercihimizdi. Cold War'a kadar. Cold War'un Multiplayer yapısı da harikulade bir deneyim sunuyordu ve Warzone ile olan entegrasyonu sayesinde geçen yıl çok kişi (bu çok fazla kişiye bende dahilim) Cold War MP modunda neredeyse yılın tamamı kadar vakit geçirdi.

İşte bu vakitlerden sonra Vanguard'ın duyurulması, çıkışı ve yapım hakkındaki düşünceler ile buradayız. Dönemin WW2 olmasına en çok sevinen kişilerden biri olabilirim. CoD dediğimiz seri oyun dünyasında FPS ekolünün güçlü bir şekilde WW2 oyuncuları üzerinden döndüğü bir aralıkta bizlerin karşısına çıkmıştı. Medal of Honor ve Call of Duty'nin kıyısıya kapılığı, Exp. Pack tabiri ile tanıdığımız o dönemleri kim unutabilir ki?

O kadar çok WW2 oyunu gördük ki, yeni bir WW2 oyunu duyurulduğunda "acaba görmedigimiz ne sunacak?" diye düşünmeden edemiyorum. Vanguard'ın da basına bu düşünceler ile geçtim. Özellikle Cold War ile benim tarafta aşılması pek kolay olmayan bir çita olmuştu. Kendi dönemimi imaj olarak o kadar iyi sunan bir yapımdan sonra bekleniler doğal olarak artıyordu elbette.

Eski hikayeler, yeni bir sunum

Vanguard, daha ilk dakikalardan itibaren sizi güçlü bir şekilde WW2 dönemine götürüyor. Hatta döneme götürmeye geçtim, 2005 ve öncesindeki oyun oynadığım dönemi yaşadım. Call of Duty, Medal of Honor, Brothers in Arms gibi WW2 FPS tabanlı oyunlarla olan bağımlı sanki bu yapımda devam ettiğini hissettim. Oluş biten çatışmalarda etrafında gözlerim Easy Company'yi aradı. Yıllar sonra uzun yıllar kaldığım bir yere geri dönmüş gibi hissettim. İlginç bir şekilde de Vanguard'ın ilk görevinin başındaki bölüm ile Modern Warfare'in o yağmurlu Crew Expendable görevine olan benzerliğini fena halde hissettim. Bu güzel



bir deneyim elbette. Anıları canlandıracak ve oyuncunun hafızasını diri tutacak küçük bir nüans diyebiliriz. Oyun bu şekilde başladıkten sonra çatışmalar ve aksiyon hiç durmuyor. Cold War tarafında nefes nefese kaldığımız yoğun kışkırtma ortamı geri gelmiş vaziyette ve elinizdeki çeşitli dönemsel silahlar ile görevler içinde hedefinize doğru ilerliyorsunuz. Çevre tasarımları, silahlar, ambiyansa dair detaylar ve görev akılılığı genel olarak iyi bir çizgide ilerliyor. Çok fazla seçenekinizin olmadığı ve lineer bir senaryo akışı içinde karakterlerimizin başından geçen olayları dinliyor ve izliyoruz. İçinde bulunduğu mekanlar gerçekçiliği adına oldukça iyi çalışılmış ve oyuna yansıtılmış. 10 mekan görüşürsak bunun 7 tanesine çok ciddi anlamda, ultra detaylı tasarlanmıştır. Polina'nın görev serisinde girdiğimiz binalar, içerdeki dekorlar, binaların duvar ve kat detay seviyeleri, masasının üzerindeki yörenel dokunuşlar, sokak ve meydan

tasarımları, çatılarda gezenken etrafi izleye doyamayacağımız bir zevk sunuyor. Özellikle ara videolar ile bağlı senaryo akışı içinde ikonik olabilecek bazı sahne ve bölgelere gereğinden fazla emek harcanmış diyebiliriz. Çoğu zaman çatışmaların-doneceği yerde etraftaki objeler kırılıp dökülecek ve çevresel tat / doku katacak garnitur olarak alana yayılır.

Fakat Vanguard içinde bazı bölmelerde kendimi düşmanla savaşırken etrafın detayları arasında yitip giderken buldum. Benzerini Cold War'da da yaşamıştım. Fakat her bölüm böyle detaylı değil. Bazı ormanlık alanlarda da süreç oldukça sig ilerlemiş. Bir ormanın detaylarını şehir ya da iç mekan gibi veremez, hissettiremezsiniz elbette ama bir miktar daha sıkıcı olmayan yesillik bölge dizaynı yapabilirlermiş.

Karakterler açısından baktığımızda hikayenin merkezine dağılmış dört farklı karakterin,

GARAND THUMB

Bu tanımı duydunuz mu daha önce? Eğer WW2 ile biraz ilgilendiyiseniz duymamış olma ihtimaliniz yok. Bildiğiniz gibi M1 Garand tüfengleri oldukça ilginç bir şarjör boşaltma sistemine sahip. Merminiz bittiğinde şarjör atılırken "şaank" diye bir ses

çıkıp merminizin bittiğini dosta düşmana duyuyor. Garand'ın ünlü olduğu bir diğer konu da parmağınızı kurma mekanizmasına kaptırırsanız canınızı çok fazla yakacak

olan, muhemelen parmağınızda bir hatırda bırakacak olan Garand parmağı vakaları. Fotoğrafi var ama bence YouTube'dan izleyin.



>"how do I load an M1 garand without loosing fingers?"



kendi bireysel bakış açıları ve geçmişleri ile tanışıyoruz. Sadece geçmişleri değil, oyun içinde her karakterin kendine ait yeteneğini öne çıkarın bir oyun deneyimi ile senaryo-daki ilerleyişi sergiliyoruz. Örneğin Polina Petrova bir hemşire iken gidişatla birlikte Lady Nightingale görevi de dahil, Kızıl Ordu'nun keskin nişancı yeteneklerini sergileyen bir bireyi olarak karşımıza çıkıyor.

Her karakterin özel yeteneği kıvamında bir yetkinliği karşımıza çıkıyor. Biri takıma doğal liderlik sağlarken, bir başkası etrafındaki hareket edenleri fark edebiliyor, diğer isim düşmanlara hızla kilitlenebiliyor. Bu yetenekler oynanışı biraz kolaylaştırıyor olsa bile genel çizgiyi çok fazla yumusatıyorlar. Call of Duty serisi içerisinde yer alan bazı karakterlerin iyi yada kötü adam olması fark etmeden öne çıplak akillarda kaldığı bir serİYEde doğru yıllar içinde evrildi. Bu bağlamda bir Ghost dediğimizde, bir Captain Price dediğimizde hafızanızda yer edinir. Bu yapımda da benim gördüğüm, Polina öne çıkan isim.

Aynı şekilde Nazi Almanyası tarafında da Jannick Richter, Hermann Wenzel Freisinger ve Leo Steiner öne çıkan isimler. Burada bir parantez açmak gerekirse karşımıza gelen isimler arasında siyah üniformalı ve diğer rütbelilerden ve askerlerden farklı duruşu olan Freisinger bir adım öne çıkıyor. Bu durum onun senaryo ve tarih akışı içinde nereye oynadığını size az buçuk izah edecek. Bu karakterin bir feyz alınma durumu da var. 1939 – 1945 yılları arasında Gestapo birlüklerinin başında bulunan Heinrich Müller'den başkası değil elbette.

Oynanış olarak baktığımızda Cold War'un benzeri aksiyonların burada da sürdüğünü söyleyebiliriz. Senaryo modunda çok fazla elimizi yormayan mekanikler, çok oyunculu

4
25

Multiplayer tarafta ise dönemin silahlarının aksına göre mutlaka elden geçmesi gerektiği işaret ediyor. Görevler boyunca STG44 en çok kullandığım silah oldu diyebilirim. Fakat bazı görevlerde uzun uzadıya gelen düşman aklınları ile mücadele ederken Fastmag gibi modlanmış silahlara alan kontrolünde zorlanacağınızı söyleyebilirim. Vurus hissiyatı ve oyuncu deneyimi açısından kendi çizgisini bozmanan, arcade CoD anlayışının iyi bir noktasında yer alıyor. Akıcılık ve kontrolü sağlaması açısından Cold War'a yakın bir mekanik var fakat dönemin silahlarının ham halinin ne kadar zor bir deneyim sunduğunu da rahatlıklar görebiliyoruz.

Senaryo ve hikaye anlatımı açısından iyi başlayan, ara ara oldukça yükselen, bazı aralarında "yeter bit artık" moduna gelen, Polina'nın görev serisinde iliklerinize kadar heyecanı hissedeceğiniz ve bence perdenin kapanışının bu serüvene göre birkaç basamak

aşağıda kaldığı bir sonla senaryo modu görevini tamamlıyor. Yukarıda da bahsetmiştim, Bazı bölümler inanılmaz iyi çalışılmış. Bazı görevler sizi gerçekten oynarken aşırı keyiflendiriyor. Fakat bazı yerlerde de baygınlık geçirmeye başlıyorsunuz. Vanguard içinde de senaryo çıkışında bir araç kullanma deneyimim var. WW2 klasmanında araç kullanmayı biz kategori olarak kendi çevremizde War Thunder ile uçak ve tank açısından değerlendirdiğimiz için burada bence hiç eleştirmeyelim, yoksa çok üzücü sonuçlar alabiliriz. Ama kabaca bir taş atmamız gerekirse "bunu da kullanmadı demesinler" şeklinde bir deneyim olmuş. Olmasa da çok bir şey değişmezmiş.

Buradan sonra topu Kürsat'a atıyorum. Onun da mutlaka övüp üzerine benzin dökeceği yerler vardır. Benden 7/10 alır bu yapım, o da incelemenin sonunda Mehmet'ten okuyacağınız Multiplayer tarafinda gerçekten keyifli bir deneyim sunabildiğinden dolayı.

Savaşın içine biraz daha girelim

İlker'den direksiyonu devraldırmaya göre eyyorlamaya başlayabilirim. Vanguard duyurusunun ardından gelişenlere hazırlıklı olduğumu söyleyemem. Bu özel bir anlama olmayan, bir milyonuncu Call of Duty oyularından birisi olsa da insanlar yakında Vanguard gibi bir oyunun çıkacağına o kadar tepkisiz ki, fragmanları şahsen beğendiğim için bu duruma üzülmeden edemedim. 10 sene önce olacak, CoD merkezine WW2'yi alacak ve ortalık yıkılmayacak ha? Bu, serinin satmaya ve oynamaya devam ederken aynı zamanda nasıl yürüldüğünün da kanıtı. Belki de Warzone evreninde bireleşecek olan multiplayer kısımlara odaklanıp, serinin "hikayeli" tarafını biraz dinlendirmenin, o arada yeniliklere odaklanmanın zamanı gelmişir, ne dersin sevgili Activision?

Şimdi, bildiğiniz gibi ben Dünya Savaşı





PALAVRA DEDEKTİFİ!

Buradan "Palavra Dedektifi" tanımının mucidi olan sevgili Arda Mevlütoğlu'na selam olsun. Evet, Vanguard tarihsel gerçekçilik açısından sınıfta kalan bir oyun ve bunu iki örnekle açıklamanın zamanı geldi.

"PROTOTİP TANK"

Oyuna başladığımızda savaşın son yılındayız, yer Hamburg ve takımımızdaki askerler raylar üzerinde taşınan bir prototipten bahsediyor. Hmm. Ben mi yanlış görüyorum yoksa bu tank en az dört senedir savaş meydanlarında gezen bir Panzer IV mü? Fotoğrafa biraz daha yakından bakınca durum daha da karışıyor. Çünkü gövde, taşıyıcı tekerlekler ve palet bir Panzer IV C'ye aitken, 75/48 topun bulunduğu taret bir Panzer IV G'den

alinma. Acaba Activision bize bir şey mi anlatmaya çalışıyor. Pek sanmıyorum, ben olsam durumu "yahu askerler görünce heyecan yapmıştır, ne bilsinler kikiki" diye açıklayırmış. Elinde bu kadar bütçe var, bir tane savaş tarihçisi danışmanın yok.

DAUNTLESS İLE DOGFIGHT

Baştan anlaşalım, ben SBD Dauntless'i çok severim. Bence Avenger kadar hizmet verdiği halde onun kadar ünlenememiş, hakkı yenilmiş bir saldırıcı uçağıdır. Ama Wade ile oynadığımız görevde öyle

anlar var ki, yok artık dedirtiyor insana. Bu büyük, hantal saldırı uçağı altında iki tane 500lb bomba taşırlı halde avcılığa savunup savaş tarihinin gördüğü en kıvrak avcılarından olan A6M Zero'lara kök söktürüyor dogfight sırasında. Arkadaş, bu işi yapacaksanız elinizde F6F Hellcat gibi daha uygun uçaklar var, üstelik taşıyabildiği bomba yükü de daha eksik değil, niye Dauntless. Bu nasıl özensizliktir yav. Görevin berbat kontrollerinin lafini açmıyorum bile.





senaryolarını severim. Aranızdan biri çıcip "Kürsat Abi, sana bir WW2 hikayesi anlatacağım" dese kıskırımı kaşığımı kapat, yere bağıdaş kurar saatlerce dinlerim. Vanguard da bana -oynadığım bölümlerin genelinde diyelim- bu tadi verdi. İnsanlar Wade'in Papua Yeni Gine bölümünü beğenmiş ama bu konuda İlker'e katılacağım. Hikaye -spoiler vermemeyle çalışıyorum- bana göre duygusal ve görsel açıdan zirvesini "Lady Nightmare" Polina'nın Stalingrad bölümünde yapıyor. Detaylar, minik minik detaylar, üzerinize yanınan Wehrmacht ve SS birlikleri, yanı başınıza düşen 500kg'luk, dud çıkan Stuka bombası... Güzel tasarılanan, bunca sene oyun oynadıkten sonra bile bizi gerip heyecanlandırmış bir bölümdü, iki kere bitirdim.

Oyun mekaniklerin çoğu gayet tanındık. Bolca silah, bolca görsel efekt, uzun uzun, bazen sıkacak durgunlukta ara sahneler... Her şey bildiğiniz gibi. Yalnız ben bu oyunda silah çeşitliliğinin multiplayer modundaki varyasyonlarla sağlanmasından (Kar98K normal, aynısının 560mm namluluğu veya uzun şarjörüsü gibi) çok hoşlanmadım. Gerisinde teknik bir kusur yok. Birazdan teknik detayları konuşacağız ancak grafiksel açıdan teknolojinin son nimetleri IW 8.0'da bir araya getirilmiş, üstelik bu oldukça optimize ve sorunsuz bir şekilde başarılı olmuş. Oyunu oynadığım andan son dakikaya kadar PC'de hiçbir teknik problem yaşamadım diyelim size mesela. Elbette olması gereken bu, ama biliyorsunuz.

Güzellikler ve eksiklikler

Hikaye anlatımının bu derecede önden gittiği bir oyunu spoiler vermeden anlatmak zor ama göreceğiniz her şeyin son derece kestirilebilir olduğunu, yine de bunun eğlenceyi baltalamadığını söylemeye izin verin. Uzun ara sahneler ve olmayan görev sonu briefingleri sizin olaydan kopmamanız için özellikle düşünlümüş. Üstelik görevlerin genelinde yanınızda bir takım olduğundan, Malkoçoğlu gibi bek başınıza yardımamanız için Brothers in Arms

oyununda olduğu gibi takım arkadaşlarınıza takıtlar verebiliyorsunuz. Ben kullanmanızı öneriyorum zira arkadaşlarınız sizin için basıtmaya ateş açmadan geçemeyeceğiniz çok fazla yer var oyunda. Karmaşık bir mekanik değil, çoğunlukla da durumun gerektirdiği şekilde script edilmiş ama kafanızı biraz sağa sola çevirip olan bitene odaklanmanızı yardımcı oluyor.

Oyunun teknik tarafında en fazla dikkatimi çeken konu DLSS'nin performansı olan pozitif etkisinin belirginliği oldu. Bir diğer konu da Vanguard'ın 6GB ekran kartlarının yetersiz kalmaya başlayacağını gösteren ilk oyunlardan birisi olduğu gerçeği. Performansı düşürdüğünü söyleyemem, buralarda bir yererde performans kutusundaki şahane değerleri görebilirsiniz ancak ultra detaydayken oyun sizin sürekli olarak "kaplamalar ekran kartı hafızasının üzerinde" diye uyarıp duruyor.

Bir diğer konu, uçak kontrolleri. Wade'in ilk bölümünü ilklerime kadar sıkılarak, çoğu yerde sıkılarak oynadım. Uçaklar 3D bir ortamda 2D gibi hareket ettiğlerinden durum Battlefield serisinden bile kötü durumda. War Thunder'da 15 bin savaş yapmış bir birey olarak önemdeki Zero'ları düşünmeye çalışırken neler çektiğimi anlatamam. İlker "hiç o konuya girmeyelim" derken haklıydı ama dayanamadım, gireceğim. Ya arkadaş, birisine kontrol ettirin şu havada geçen bölgüleri. Bu nasıl korkunç kontroller, bu nasıl felaket görev yapısı, bu nasıl görev sınırları? Neyse ki bu konu çok uzamadı ama bir Dauntless ile insanlara dogfight yaptırmaları pek komikti, kusura bakmasınlar.

Neticede Call of Duty: Vanguard bence WW2'den daha iyi bir oyun olmuş. Bu konuda İlker'den biraz daha yüksek tutabılırim puanımı sanırım. Maalesef ki ülkemizde en büyük problemi fiyat. 7-9 saatlik bir hikaye için, eğer Warzone da size yetiyorsa yüzlerce lira ayırmak istemeyebilirsiniz.

♦ **İlker Karaş & Kürsat Zaman & Mehmet Nalçakan**



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Muhteşem görsel efektler, çatır çatır gunfight ve hemen saran bir hikaye. Oyun siz saracak, emin olun.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oyunun tek kişilik tarafı çoktan sona erdi ama muhtemelen zombie modunda ve online'da vakit geçiriyorsunuz.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Evet, artık işler ciddiye bindi. Oyuna başlayanların yüzde 70'i artık buralarda değil. Multiciler devam.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Çatır çatır savaşıyoruz

%40 Online'da adam tepelemeyece

%10 Ara sahnelerde sıkılık gibiyiz



ARTI

+Şahane grafikler ve başarılı optimizasyon

+Hikaye anlatımı fena sayılmaz

+Oyun genel olarak sorunsuz

+Multiplayer ve Warzone bağlantısı

EKSİ

-Tek kişilik bölüm oldukça kısa

-Ülkemizde fiyatı çok yüksek

-Tarihsel gerçekçilikte sınıfta kalıyor

SON KARAR

Seriyi seven herkesin oynamak isteyeceği ancak parası yetenin oynayabileceği, eli yüzü düzgün bir yapıp. Bir klasik değil ama bunu zaten beklemiyorduk, biz keyif alındı.

75

CALL OF DUTY VANGUARD: MULTIPLAYER

Sledgehammer Games tarafından yapılan 2021 oyunu Call of Duty Vanguard'ın Multiplayer'ı hakkında şarjörünüze dolduracak yazıya hoş geldiniz.

NEDİR / DEĞİLDİR

Evet bu noktada bunun soruluyor olması enteresan, ancak detaya girmeden tekrar etmekte fayda var, Vanguard, bir Call of Duty. Öncekilerle aynı yapıda ve sunduğu şeyler temelde aynı. Ne değil? Hiçbir şeyin devamı değil, bu açıdan bir şeyleri deneyebilmekte özgür.

TEKNİK

Oyun motorumuz, 2020'de çıkan Black Ops Cold War (BOCW) motoru (IW Custom) değil, aksine MW2019/Warzone (WZ) motorunun (IW 8.0) güncellenmiş hali. Bununla beraber performans açısından MW2019 ile kafa kafaya diyebiliriz. Eğer MW2019'u rahat oynadıysanız, Vanguard'ı da rahatça oynarsınız. Bunun tek istisnası, sırı ortam yaratalık diye iyice köklenmiş patlama efektleri olabilir. Hem görünürlüğü hem performansı yer yer ciddi etkilediklerine şahit oldum. "Ölsem daha iyiydi" dediğiniz birkaç yer olabilir, yüksek ihtimal bu dileğiniz de hızlıca yerine gelecektir.

HEDEF

MW2019, seride kan getiren, çok sevilen Modern Warfare hikayesinin temelini atan bir yapımdı. Çoklu oyunculu tarafta da eski

haritalar, bilindik silahlar ve karakterler ile keyifli bir deneyim sunuyordu. Ha keza BOCW de, bilinen Black Ops serisinde farklı bir bakış açısı ile, klasik Black Ops bakışını birleştirmektedir. Çoklu oyunculu tarafta her ne kadar bazı tutuk yönleri olsa da uygulamada başarısız dersek hakkını yemiş oluruz. Vanguard ise siz arkadaşlarınızla oturup muhabbet ederken elinde sandalyeyle "açılısanızı biraz ehehe" diyen o adam gibi. Kötü değil, ama ön yargınızı bir kenara bırakıp tanımınız gerekiyor (İşinizi kolaylaştırıracaksa MW2019 ile uzaktan kuzenler diyebiliriz, Bkz: Metaforda arşa çıkmak)

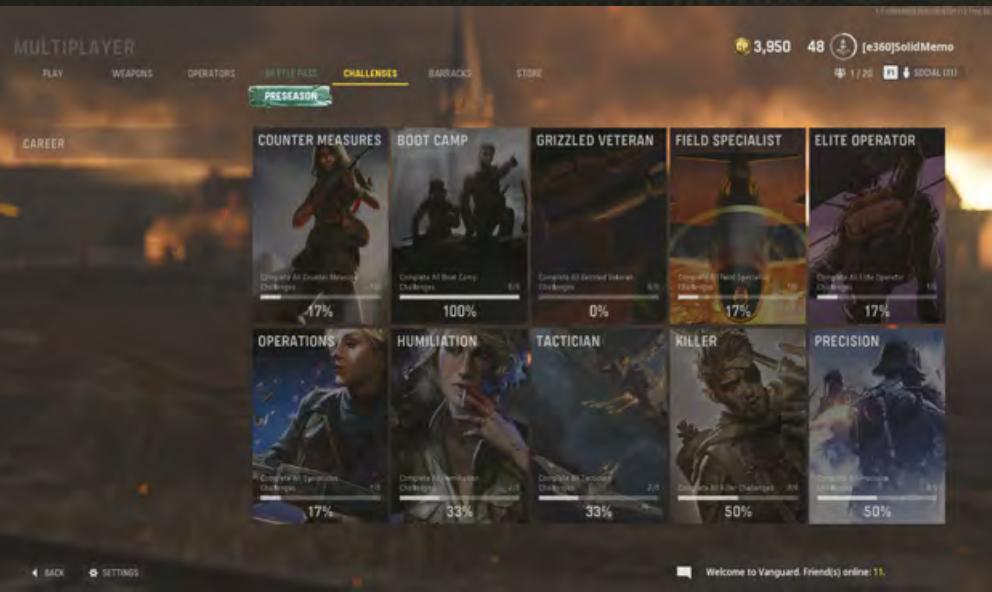
HARİTALAR

Her Call of Duty'nin, kendi serisine ait imza haritaları vardır. CoD4'ün Crash, Black Ops'un Summit, Black Ops II'ın Hijacked gibi. Bunların yanı sıra, Nuketown ve Shipment gibi olmazsa eksik kaldığımızı hissettiğimiz haritaları da yapımlar ya belli dönemlerde ya da tamamen kolaylık olması açısından bir sabit olarak oyuna eklerler. Vanguard'ın bazı harita tasarımları ise klasik olmak isterken uygulamada çok başarılı olamamış. Sledgehammer serinin çömezi değil ancak burada insanların WW2 temasına zaten ön yargılı olmasını, ekstra bir efor sarf etmeleri gerektiği şeklinde yorumlamışlardır. Haritaların tek başına beğenilmesi genellikle oyunun dengesi ile de çok alaklı bir durumdur. Belirli durumları yaratma ya çalışığınız (örneğin, Red Star haritası

tamamen bir şehir içindeki keskin nişancılar düşünülerek tasarlanmış) haritalarda denge unsurunu koruyamazsanız (buna silah, oynanış gibi birkaç parametre etki ediyor), sizin aman burnumu çıkarmayayım, aman mermim sayılı emin olmadan ateş etmeyeşim diye kurguladığınız senaryoda, biri MP40 ile zıplayarak, kayarak keskin nişancı avlar. Bir noktadan sonra İsviçre peyniri olan keskin nişancınız da üst üste 7. Ölüsünden sonra "elalemdeki tüfek de bizdeki sopa mı" tepkisiyle MP40'ını beline takıp koşmaya başlayabilir. En başta senaryodan ne kadar uzağız değil mi? Peki bu bir problem mi? Aslında böyle tasarladığınız değil. Ama bazı haritalar o kadar "abi beni ne olur böyle oynamayın" diyor ki üzülmemek elde değil. Sledgehammer'in bunu düzeltmeyeceğini düşünmüyorum, şu haliyle biraz olması gerekenen düşük seviyede sadece. Geçtiğimiz günlerde yayınladıkları Shipment yorumu ile gerçekten bu yönde olumlu bir adım attılar.

TAKTİKLER

Haritalar kutusunu buradan önce okuduysanız aşağı yukarı nasıl bir taktik gelişliğini anlamanızızdır. Maçlar MW2019 akıcılığında geçtiği için aslında koş-hedef al-koş üçlüsünün çok dışına çıkmansa gerek yok, öncekileri iyi oynadıysanız, bunu da üç aşağı beş yukarı iyi oynayacaksınız. Bir CoD'un gerekliliği adam vurmaktan öte harita okumaktır. Radar olan modlarda





veya radar olmayan Hardcore modlarında, bir alan hem dost askere sahip değil hem de düşman göstermiyor ise, o alana yıldır yaldır koşmayı. Özellikle yakın-orta mesafede nişan alma hızınız (Aim Down Sight Speed) sizi hayatı tutar, tabi abartıp tüm eklentileri buna göre alırsınız silahın atış hızına göre birkaç atış sonra kendinizi göğü selamlarken bulabilirsiniz. Vanguard'da oyuncu sayısını ve haliyle bu hızı belirleyen bir Combat Pacing seçeneği de mevcut ancak genelde oyun neyi uygun görürse ona giriyorsunuz. Kaos olsun diye Blitz seçip (12v12), Assault seçeneğinde (7v7) maçlara maruz kaldığım çok oldu.

OYNANABILİRLİK

Açık açık konuşşayım, eziyeti bir mekanik olarak görmüyorum. "Yerde sürünenken sana beddua etmiş 10 kişiyi öldür" gibi olması hem şansa hem de karşı tarafa bağlı şeyleri, sırı oyun süresini uzatmak için oyuna eklenmesi kolaycılık geliyor. Her şeyi %100'leyen, en kısa sürede oyuncunun sonuna ulaşan kişileri biraz daha oyalamak için yapılan bu tip şeyler casual ve semi-hardcore dediğimiz ortak amacı keyif almak olan kişilere çok olumsuz bir etkide bulunuyor. Silahınızı maksimum seviyeye çıkarmak için çok mesai harcamanız gerekmemeli. Özellikle BOCW'den beri fark ettiğim, sürekli bir şeyi tamamlama, bir şeyi bitirme isteğimden dolayı, istediğim şeylerle hiç oynayamadığımı fark ettim. Burada ya daha çok mesai ayırip o seviyeye çıkacaktım veya bir anda her şeyi bırakıp başka bir mental yapıya geçecektim. İkincisini yapmak daha kolay geldi ve bununla beraber yavaş yavaş oyundan da soğumaya başladım. Buna bir de Skill Based Match Making (SBMM) adlı, ne kadar iyi oynarsanız sizi o kadar ceza-



landıran bir sistemi de eklediğinizde bazen durup ne yaptığınızı sorgulayabiliyorsunuz. Vanguard SBMM konusunda dengeli bir yapıda gidiyor gibi görünse de, hem oyun süresini artırmak için kolaycılığa kaçmış, hem de sistemin nasıl çalıştığını henüz görecek kadar maruz kalmadığımız için biraz kapalı kutu.

META NE DURUMDA?

Eğer diyorsanız ki bana Tam Çözüm (eski dönem yazar abilerime selamlar) söyle hiç uğraştırma, kısa yolu söylüyorum. MP40 veya çok sevdigim STG44'ü sabredip 65-70 seviyeye getiriyorsunuz. Buradan sonra, son seviyede açılan, bakınca da fark edeceğiniz birkaç ekleni ile yakın-uzak-orta mesafelerini dinlemeden, iki bacağı ve üstünde kırmızı isim olan her şeyi eritebilirsiniz.

HARDCORE

Time to Kill (TTK), bir düşmana ateş ettiğiniz ilk an ile öldüğü anı sayar. Burada normal (core) maçlarda bir problem yok, ancak Hardcore maçlarda, silahının ne olduğundan bağımsız şekilde birilerini öldürmek için çok uğraştığı fark ettim. Normalde doğası gereği tek mermili ölümlerin bol olduğu bir mod olması gereken Hardcore'da, 5-6 mermi yediği halde kaçan rakiplerim oldu, benzer durumlarda kendim de sıyrınlardım. Pompalı ve keskin nişancı tüfeği gibi çok aşırı hasar gücü olan silahlar harici bir denge bozukluğu var gibi. MW2019'da denk getirsem tek tabanca mermisiyle öldürebildiğim düşmanlar burada yine aynı kalibredeki bir hafif makinalı tüfek (SMG) ile gidiyorsam burada problem bende değil gibi.

◆ Mehmet Nalçakan

WARZONE

Evet, Multiplayer dedikten sonra değiinmemek olmazdı, Vanguard'ın çıkışına WZ'de de çeşitli değişimleri beraberinde getirecek,ambaşa bir harita göreceğiz. Bu konuda ortaya çıkan bazı duyumlar olsa da henüz kesinleşen pek bir şey yok. Sledgehammer'in ve Raven Studios'un derslerine iyi çalıştığını ummaktan başka bir çarem de yok :)

Bir şeyler yazıldı, bir şeyler çizildi. Umarım Vanguard'ın Multiplayer tarafıyla ilgili bir fikir elde etmenizde yararım olabilmiştir. Çok radikal durumlarda bu yazı kendini güncelleyebilir.



İNCELEME

Yapım: EA DICE

Dağıtım: Electronic Arts

Tür: FPS

Platform: PC, PS5, PS4, XS, XONE

Web: www.ea.com/games/battlefield/battlefield-2042

BATTLEFIELD 2042

KENDİ MAYININA
BASAN OYUN...



Kaosunu, büyüklüğünü sevdığimin serisi geri döndü ama ilk kez dertlere, sıkıntılara sürüklendi beni. Betasına beraber bakmıştık hatırlarsanız ve güzel dokunuşlarla tüm sorunların giderileceğine dair sıkı umutlar taşıyordum açıkçası. Koltukta DICE var sonuçta ve belki de uzun süredir olmadıkları kadar iddialılıkları oyun hakkında. Niye endişelenenecektim ki bu güven karşısında? Sonuç? Serinin tarihindeki en kötü çıkışlardan birine denk geldik. Şuna bin yıllık insanlık tarihinde denk geldiğimiz için şikayet ettiğimiz şeyler listesine Battlefield 2042'yi de ekleyeceğim aklıma gelmezdi inanın. Hikaye modunu dışarda bırakmışım, sadece çoklu oyuncu modlarına odaklanmışım zaten. Nasıl böyle bir Bug Fest'e imza atabildin bre DICE? Kartları doğru oynaman için tüm zemine sahipsin (gölgesinde durduğun EA faktörü hariç tabii) ama bir şekilde kayıp düşmeyi başarıyorsun. Pandeminin yarattığı bir hantallık mı var bu firmalarda, çözmek güç.

ÖNEMLİ OLAN BÜYÜKLÜK DEĞİL...

Büyüklük önemli değildir. Battlefield 2042'de ise durum bu şu an için. Devasa haritalara atılan 128 oyuncu ile ortaya

çıkan kaos, bizim alıştığımız keyifli Battlefield kaosu değil ne yazık ki. Maç başladığında bir hevesle koşturmayla başlıyorsunuz ancak ilk noktaya ulaşana kadar dakikalarınız geçiyor resmen. Bir de üzerine terbiyesiz bir keskin nişancı tarafından öldürülünce orijinal küfürler icat edebildiğinizi fark ediyorsunuz. Takım arkadaşlarınız sıcak bölgelerdeyken veya ele geçirilmiş bir noktada doğduğunuzda ise öyle amansız bir çatışmanın göbeğine düşüyorsun ki, 10 saniyede 7 kere ölmeye gibi değişik rekortlara imza atabiliyorsunuz. Bu sorunlar daha çok Conquest modunda yaşanıyor, can sıkıcı kısım da bu aslina bakarsanız. Serinin imza modudur Conquest, bizim kutsalımızdır ancak DICE zoru başarıp bu moddan keyif almamızı zorlaştırmayı başarmış. Yalan söyleyemeyeceğim, gelecekteki yamalarla ne kadar düzler işler, bilemiyorum ama şu anda Battlefield 2042'de en az keyif aldığım mod Conquest oldu. Ele geçirilecek nokta sayısı fazla olsa bile sürekli kümelenen düşmanlar sayesinde iki kurşun sıkamadan defalarca ölebiliyorsunuz. Her yerden mantar gibi düşman çıkıyor, göz kirpamıyorsunuz. Sıkı, kaotik aksiyona hayır diyen taş olsun ama buradaki durum o değil. Birazdan değineceğim Hovercraft gibi aşırı güçlü araçların da katkıyla(!) nereye bakacağınızı, kime ateş



edeceğinizi şaşıracağınız bir çorbanın içinde hissediyorsunuz genelde.

All-Out Warfare'de yer alan bir diğer mod olan Breakthrough ise biraz daha derli toplu bir aksiyon sunuyor. Klasik Rush modunun uzun soluklusu diyebiliriz Breakthrough için. Burada bir ekip iki noktayı savunmaya, diğeri ise bu noktaları ele geçirmeye çalışıyor. Her başarılı ele geçirmeden sonra harita bir sonraki bölüme genişliyor ve iki yeni nokta belirliyor. Burada çatışmalar iki noktaya sıkışılığı ve daha fazla iki yöne evirildiği için en azından kaos sosu azalmış bir aksiyon doğuveriyor. Bu noktada da tökezliyor ama oyun, saldırını yapan tarafa gereğinden fazla avantaj sağlıyor. Onlarca araç desteği bir yana, harita tasarımlarındaki tercihler yüzünden atak yapan taraf geniş açılarından saldırıyor. Bu da defans ekiplerinin dar alanlarda sıkışması ve saldırının altında zayıf kalmasına yol açıyor.

Nerede bizim kısa süreleriyle zevk veren Team Deathmatch gibi diğer modlarımıza diye soranlar olmuş, kulağıma geldi. Standart başlıklarda ne yazık ki bu modları bulamayacaksınız. Daha sonra sıkı bir otopsiden geçecek olan Portal modunda kullanıcıların oluşturduğu Team Deathmatch modlarına girebiliyoruz neyse ki. DICE burada topu bize atmış ve "Alın istedığınızı yaratın kardeşim, bizi yormayın" demiş. Gelelim ikinci ana modumuz olan Hazard Zone'a. DICE'in Warzone'a cevabı midir, bilinmez ama Portal'dan sonra ikinci favori başlığım Hazard Zone oldu. Burada dörtlü takımlar halinde toplam 32 oyuncu var ve her maçta sadece tek bir cana sahipsiniz. Elbette kısa bir sürünme ve takım arkadaşınızın hayat öpücüği ile yola devam edebilirsiniz ancak işin özünde canınız "1" tane. Amaç ne peki? Haritada pek çok toplanabilir data mevcut. Bunları ölmeden toplamak ve başarıyla tahliye edilmek. İlk başlarda standart silah ve ekipmanlar işinizi zorlaştırabilir. Sakın dert etme, o güzel yüzünü asma canım okur; bu modda düşman öldürdükle, data topladıkça ve başarılı tahliyelerde kre-

di kazanıyorsun. Bir sonraki maça önce bu kredileri daha iyi silah ve ekipman satın almak için harcıyoruz. Böylece adım adım aksiyonda söz sahibi olan bir piyadeye dönüştürünsün ve Hazard Zone da bir anda vites yükseltiyor. İlk 3-4 maç ağzımdan bol bol eh, meh çıktı ama sonra önume dizilen yoluñ bir anda güzelleştiğini fark ettim. Özellikle arkadaşlarla oynandığında saklı cehverini ortaya çıkaran, gayet keyifli bir mod bu.

Ah sevgili Portal, sen olmasaydın ne yapardı Battlefield 2042? DICE sanki tüm eforunu bu moda harcamış gibi. Burada DICE'in yarattığı veya kullanıcıların oluşturduğu özel maçlara girebilir, Caspian Border ve Battle of the Bulge gibi klasik haritaları yeniden yaşayabilirsiniz. Battlefield 1942, Battlefield 3 ve Battlefield: Bad Company 2'de farklı modlar sunuyor Portal, sunucuları taradığınızda ise cennet gibi bir içerik çıkıyor. Zevkten yarulanlar olduğu söyleniyor, ona göre gardınızı alıp yaklaşın bu moda. Kendi maçınızı nasıl yarattığınızı da kısaca anlatıyorum. Battlefield Portal websitesine girip ilgili olduğunuz oyun platformunu seçtiğten sonra sayısız kriter sayesinde şahsına münhasır maçlar yaratıp oyunun sunucularına fırlatabilirsiniz. Squid Game benzeri yeşil ışıkta rakibinizi bıçakla öldürmeniz, kırmızı ışık yandığı anda durmanızın gerektiği bir mod var örneğin. Portal'ın sundukları ve sunacaklarını anlatmak için bu mod bile yeterli sanırım, değil mi?

MARTI SEVDİĞİ DENİZDEN VАЗГЕЧМЕЗ

Ne güzel demis Albert Camus, Battlefield 1 oynadığı yıllarda. Burada martı biz Battlefield fanları oluyoruz elbette ve bir umuttur yaşatan insani demek istiyoruz. Ne oyunlar gördük, rezil çıkışların ardından sıkı bir çaba ve yamalar serisi ile bambaşa boyuta ulaşmayı başardılar. Neden Battlefield 2042 de bunu yapamasın? Sonuçta çemkirdiklerimiz ve birazdan çemkireceğimiz çoğu şey halledilebilir sorunlar aslında. Battlefield serisi zaten bu süreçlere alışık. Şunu diyebilirsiniz haklı olarak; neden tamamlanmamış, bozuk bir oyunu satın alalım? Tabii ki bekleyip hatalarından iyice arınmış bir zamanda alma tercihine sahipsiniz. Neden şimdi almalısınız sorusunun yanıtını bulmaya çalışalım önce.

İlk olarak, tüm sorunlarına rağmen boyutu ve aksiyon ruhu ile elimizde hala bir Battlefield oyunu olduğunu hissediyoruz. Takım oyunu rahu biraz körelmiş durumda, kabul ancak yarım saatli bulan çatışmaların keyfini biraz toprağı eşeleyip bulmak mümkün. Oynadığınız sınıfa göre uygun silahlara sahip olduğunuzda daha da şenleneceksiniz elbette. Burada tek sorun TTK, yani öldürme süresinin çok hızlı olması. Battlefield V'te de benzer bir sorun vardı bir yama ile bu süre düşürülmüşü hatırlarsınız. 2042 için de benzer bir yama gelirse tadından yemez.

Küresel ısınma sorununa degenircesine her haritaya aşırı kötü hava koşulları koymuş DICE. Bir anda kopan ve haritada kafasına göre gezenin bir tornadonun aksiyonu nasıl cümbüs moduna soktuğunu ancak yaşayarak anlaysınız. Bir bakışınız herkes kendini tornadonun içine atmış ve havada süzülüyor. Uzun süre içinde kaldığınızda öldürünen bu durumdan sıyrılp paraşütünüzü açtığınızda gökyüzünde herkesin sağa sola ateş açtığını, başarısız olançoğunun ise ortalarına dalan helikopter tarafından biçildiğini görebiliyorsunuz. Yerdeki kaos yetmezmiş gibi gökyüzünde de kiyamet kopartıyor Battlefield 2042. Benzer hava koşulları her haritada bir şekilde karşımıza çıkıyor ve uzun maç sürelerinin monoton geçmesini engelliyor.

Aksiyona getirilen en büyük yenilik eklenileri canlı olarak yönetebilme özelliği olmuş bana





sorarsanız (siz sormadan söyledim gerçi). PS5 versiyonunu oynadığım için oradan gideceğim, L1 tuşuna basılı tuttuğunuzda silahınızı ekrana doğru tutuyorsunuz ve aktif olan tüm eklentilerin olduğu bir hologram beliriyor. Üçgen tuşuna basarak dürbünler, diğer tuşlarla kabza ve ağızlık arasında geçişler yapıyorsunuz. Bulunduğunuz duruma göre durbün değiştirmenin aksiyona katıldığı çeşitlilik oldukça yüksek.

Yukarıda andığımız Portal'ı bir kez de burada konuşalım çünkü başı başına bir oyuncu gibi işliyor kendisi. Websitesine girip kendi özel modunuzu yaratmaya başladığınızda birazdan içine düşeceğiniz girdabin derinliğini de anlıyorsunuz inceden. Adeta kod yazar gibi, derin ve detaylı bir yaratım süreci siz bekliyor. Alışması uzun sürecek, orası kesin. Benzer yaratma sıkıntılarını Dreams gibi Media Molecule oyunlarında da yaşamışık aslında. Üzerine eğilip öğrenme yetilerinizi açık tuttuğunuzda ödülu de çok keyifli oluyor. İnsanların Portal'da neler yaratıklarını görünce şaşıracağınızı ve kendi modunuza hayat vermek için hevesleneceğinize eminim.

HOVERCRAFT, TANRI MISIN KARDEŞİM?

Peki oyunu yazının başında eksiklere ek olarak daha da sıkıntılı hale sokan sorunlar neler? Artık onlara da bakalım ve "Battlefield 2042'yi çırktığı gibi almasan mı acaba?" diyerek içinizde düşen kurt olalım. Şimdi, nereden başlasam?

Sorunun boyutuna göre sıralama yapmayaçağım, öyle random gideceğim. Yapay zekâlı asker olayı hiç hoşuma gitmedi arkadaşlar.

128 oyuncuyu bulmadığında eksik sayı kadar yapay zekâlı askeri maça atıyor oyun. İlk başlarda düşmanları keklik gibi vurunca "Ulan ben neymış bel!" diye gaza geliyorsunuz, aman gelmeyin. Yağdırığınız kurşunlara üzerine gelen arabaya aşık ile bakan kedi misali donarak bakan düşmanların hepsi yapay zekâlı. Sizi tembel bir vuruş refleksine alıştırabilirler, sakın izin vermeyin. Neyse ki oyuncu buldukça bu aveller hızla maça çıkışıyorlar. Yoksa uzun süren çatışmalar çekilmez bir hal alındı.

Araçlar aksiyona epey bir şiddet katıyorlar, zaten Battlefield serisinde alıştığımız sevdigimiz bir durum bu. 2042 ise işin suyun çıkartıyor biraz. Hem karada, hem de suda kayarak gidebilen Hovercraft'ı bilirisiniz. Kendisi kaymak fiilini epey bir ciddiye almış anlaşılan, tek başına iki manganın üzerinden kolayca geçebiliyor. İki üç roketle ancak yok olan bu arkadaşı her gördüğümde sinirden irkılır hale gelmiş durumdayım. İpini koparmış kurbanlık dana gibi son sürat tüm arazide sürdüğünüz ve biraz da şansla roket yemediğiniz sürece Hovercraft ile kısa sürede onlarda düşman almanız çok kolay. Daha da abartısını da gördüm bu arada, yazmazsam Diyarbakır karpuzu gibi ortadan çattılarım. Orbital haritasında devasa bir bina var. Kanca ile o binaya hızlıca çıkabiliyorsunuz. Çatıya çıkayıp da kontrol

EN İYİ PORTAL MODLARI

Portal modunun geleceği, DICE'in buraya dahil edeceği seçeneklerin hayatı bile beni fazlaıyla heyecanlandırıyor. Seri için büyük yenilik olan bu modda insanlar öyle şeyler yaratmış ki, oynarken ağzınız açık kalacak eminim. Bakın şu örneklerle mesela, hepsi ne kadar ilginç ve eğlenceli.

HARDCORE CONQUEST

Klasik Conquest modunda gerçekçilik arayanlara gelsin bu mod! HUD, harita kapalı, düşman ateşi bile kapalı. O yüzden kime kurşun sıkıldığınıza dikkat etmenizin gereği, kaç kurşununuzun kaldığını bilmediğiniz, bol ter ve tansiyon içeren bir mod olmuş.

GREEN LIGHT, RED LIGHT

Daha önce bahsettiğim Squid Game temalı mod. Her oyuncu elinde bıçak ile dolaşıyor ve ışık yeşil iken düşmanları seri dilimlemeye çalışıyor. Işık kırmızıya döndüğü anda hareket etmemi bırakmayan faniler bir anda yere düşüp ölüyor. Saf komedi.

FAST PACED BATTLEFIELD 3

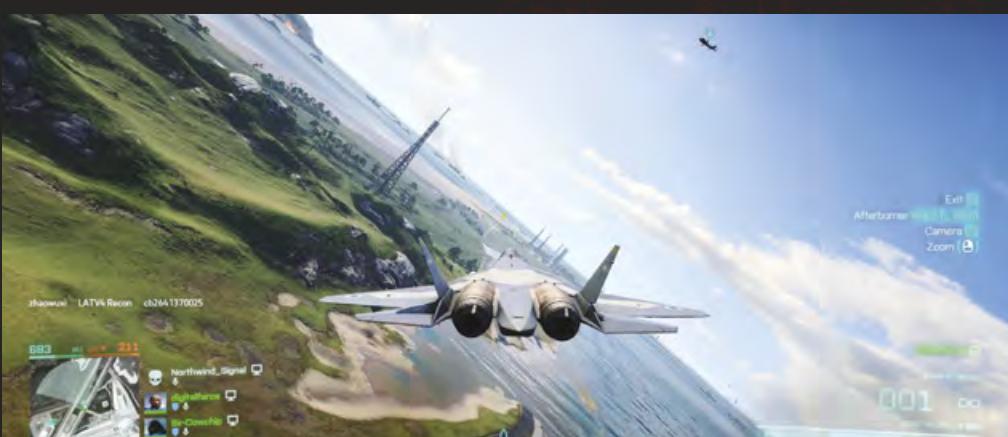
Klasik Battlefield deneyiminden biraz uzaklaşmak, daha hızlı ve COD benzeri bir aksiyona dalmak istiyorsanız doğru adresiniz! 64 oyunculu bu mod, Call of Duty dinamikleri daha büyük harita ve kalabalık oyuncu grubu ile nasıl olurdu sorusunu hayal olmaktan çıkartıyor.

ZOMBIE APOCALYPSE

100 tane zombi olduğu varsayılan oyuncu düşünün, bunlar sadece bıçak taşıyorlar, normalden daha hızlılar ve Rush modu benzeri bir noktayı ele geçirmeye çalışıyorlar. Karşıda ise eli silah tutan 20 cengaver var ve gürühu durdurmayı çalışıyorlar. Üzerinize eli bıçaklı 100 kişinin koştugunu hayal edebiliyor musunuz?

GUN MASTER

Sunuculardaki en sağlam, sanki DICE'in elinden çıkmış gibi duran bu modda ölmeden aldiğiniz her iki can sonrası silahınız değişiyor. Toplamda 20 silah var ve ilginç bir şekilde bu modda ana oyunda bile olmayan skor tablosu yer alıyor. Tansiyonu oldukça yüksek, dikkat isteyen bu modu yaratılan arkadaşı alnından öpüyorum.



noktasına çökmeye çalışıyım diye küçük hesaplar yaparken çığın ruhlu bir oyuncunun Hovercraft ile gökdelene 90 derecelik açıya çıktıığını gördüm. Yanından geçenken el sallama tuşu var mı diye sordum kendi kendime. Evet, gökdelene dik bir tırmanış gerçekleştirebildi bu tansısal güçlere sahip araç ve tırmanış sonrası çatıda bir süre terör estirdi. DICE, biraz özen gösterelim su islere anacım.

Bazen yüreme simülasyonuna dönüşüyor demiştim oyun, burada da araç çeşitliliğinin az olmasına suçu atabiliyim. Serpiştirsenez söyle sağa sola motosiklet, ATV'leri bol bol, insanlar en azından rahatça yol alsin. Hiç orası değil DICE, sanki yürümenin sağlığına kadar faydalı olduğunu bizlere anlatmak isteyen bir kamu sporu yaratmayı tercih etmiş.

Betada merak uyandıran Specialist'ler patates çıktı malesef. Oynamak istediğiniz silah tiplerine ait sınıfları zaten seçiyorsunuz, Specialist'ler kendilerine has yetenekler ile aksiyona çeşitlilik katmayı vaadediyor. Burada amaç her biri özel yeteneklerle bezenmiş bu adam ve kadınların takım oyununa destek çökmaları ama öyle ilginç dengesizlikler var ki, şaşarsınız. Kendimi bildim bileli Medic sınıfına ayrı bir sevgim vardır çünkü Battlefield'ın genel mantığına harika şekilde uyar. Vurulan oyuncuları tekrar hayatı döndürüp maçın seyrine yön vere-

KÜLLERİNDEN DOĞAN OYUNLAR

Oyundan dünyasına baktığımızda ne isimler görürüz, çok kötü çıkışlar yapıp beklenmeleri karşılayamaz ve oyun severleri üzerler. Bunlar yaşandı, yaşanacak. Bu isimler arasında bazları çalışkan yapımcıları sayesinde beklenmedik bir gelişme gösterip herkesi şaşırtmayı başardı. Gelin o küllerin içinden çıkmayı başaran en iyi 5 yapımı selam çakalım.

NO MAN'S SKY

Açık ara bu listenin favorisi, sürpriz yumurtası. Küçük ufak Hello Games'in sonsuz uzay vaadi ile boyunu aştığını düşünürten No Man's Sky, vaat ettiği pek çok şeyi yerine getirmediği bir çıkış yapmıştı. Online özelliği yoktu, keşif dengesini veremiyordu ve boşluk hissi her taraftaydı. Hello Games ne yaptı etti ve oyuncunu şaşılacak şekilde toparladı. Online modu geldi ve bir anda evrene can geldi. Gezegenlere yapılar inşa etme, yüzeyde araç kullanma gibi yenilikler sayesinde bambaşka bir oyuna kavuştuk. Bu güzeli pastanın üstüne kirazı da yeni nesil için gelen Next Generation yaması ile koydu Hello Games. Ayakta Alkış Modu: Açık.



DESTINY

Halo serisini yaratan Bungie, Microsoft ile yolları ayırdıktan sonra en iyi bildiği iş olan futuristik bir FPS yapmaya karar verdiğinde hepimiz çok heyecanlanmıştık. Destiny bizlere uzayda geniş bir oyun alanı ve sıkı bir aksiyon sözü vermişti. Aksiyon kısmında sözünü hemen tuttu ama geriye kalan karışıklıktan ibaretti. Garip level sistemi ve kendini tekrar eden yapısı ile oyuncu meclisinde sıkıcı olduğu kararı hızlıca verildi. Bungie bu, durur mu? Hikayeyi derinleştiren ve genel olarak çoğu sorunu düzeltlen The Taken King eklentisi ile bir anda vites değiştirdi. İkinci oyun mu? O ayrı bir hikaye.



cek kadar güçlündür Medic. Bu rolü 2042'de Maria Falck ablamız üstleniyor, 12 kullanımlı sağlık tabancası ile kendisine bol bol sağlık basabiliyor, sıkışan dostlarına uzaktan sağlık fırlatıyor. Harika geliyor kulağa, değil mi? Pek de değil valla çünkü DICE, Falck'u unutuyor ve her sınıfın perk sistemine yere sağlık kutuları fırlatma özelliğini ekliyor. Yani her oyuncu seçtiği Specialist fark etmeksizin sağlık kutularını fırlatıp takım arkadaşlarına sağlık desteği verebiliyor. Ne özelliği kaldı Falck ablamızın o zaman? Diğer Specialist'lere de bakınca oyuna çeşitlilik katacak, takım oyununa sırt verecek ve farkını hissettirecek bir tat yakalamak çok zor ne yazık ki. Dündüz askerlere sahip olup sadece sınıf seçseymişiz daha iyi olabilirmiş, en azından

hangi uzman arkadaşı seçelim de maçta farklılık yaratalım diye kafa patlatmadık. Burada bir tek Webster Mackay'ı ayrı tutabilirim. Kancası ile istediği yere kendini çekebilme yeteneğine sahip kendisi ve normalde çıkamayacağıınız yerlere ulaşıp mis gibi açılar yakalamanıza yardımcı oluyor. Onun sorunu ise kancasının çok kısa olması (adama laf sokuyorum gibi oldu). Kanca bir yere tutunsun diye kafamız göğe bakar halde yırınırken düşman avına dönüşmek çok kolay, öyle Just Cause'daki gibi Ay'a bile tutunabildiğiniz kadar avantajlı bir duruma sahip değil Webster.

Daha problem sayıyorum mı? Detaylandırmadan, hızlıca örnekler yapıp canınızı sıkıtmaya devam o zaman. Gene aynı seyi yaptım bu

FINAL FANTASY XIV

İşte cesur bir yapımcının varlığı ile güzelleşen bir yeniden doğuş hikayesi! 2010 yılında büyük umutlarla çıkışını yapan Final Fantasy XIV tam bir hayal kırıklığıydı. Lag sorunu, loot problemi ve önceki oyunların assetlerinin yeniden kullanılmasının fark edilmesi ile ortada çorba gibi bir ürün duruyordu. Square Enix radikal bir karar ile oyunu tam iki yıl boyunca kapattı ve 2013 yılında Final Fantasy XIV: A Realm Reborn adıyla tekrar piyasaya sundu. Lafı uzatmaya gerek yok, firmanın sıkı çabası ile sunduğu zengin içerik ve sağlam oyun dinamikleri sayesinde FFXIV şu an piyasadaki en iyi MMO'lardan biri.





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Müthiş bir hevesle başlıyor ve olaya dahil oluyoruz. Ama sanki bir sorun var.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oyun tüm sorunları ve vasatlıklarına rağmen, hala bilgisayarınızda, hala oynuyorsunuz.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Sorunların ne kadar sürede çözüleceğine bağlı ama aklınıza iyi olmayan anılarla uzaklaşmış olabilirsiniz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%70 Haritadan haritaya, savaştan savaşa

%15 Hovercraft'ı öldürmeye çalışıyoruz

%15 Yan modlarda zaman geçiriyoruz



ARTI

+ Müthiş Portal modu, Zaman zaman ortaya çıkan klasik Battlefield ruhu, Harita tasarımları çok iyi, Vuruş hissi.

EKSİ

- Sayısız sorun, Fazla kaotik yapısı sebebiyle oyuncuya yorması ve keyif vermemesi, Devasa harita ve fazla oyuncu sayısı ile birlikte ortaya çıkan garip yapı

SON KARAR

Battlefield gibi çok sağlam zemin üzerine inşa edilmiş, kötü çıkma olasılığı olmayan bir oyunun "vasat" çıkmayı başardığını kabul etmek zor ama maalesef durum bu. Umuyorum ki zaman oyunun lehine işleyecek.

arada, sanki "Say tabii ya, sanki yeterince derdimiz yok bu memlekette" demişsiniz gibi devam ediyorum bakın. Oyunda kalıcı bir lobi yok, her maç yeni oyuncular arıyor oyun ve talep edilen oyuncu sayısı yüksek olduğu için bazen beklemek zarında kalyorsunuz. Oyun içinde de tüm oyuncuların yer aldığı skor tablosunu bile göstermiyor Battlefield 2042, sadece kendi manganızın durumunu görebiliyorsunuz. Böylesine basit bir özellikten neden mahrum bırakıldığımızın açıklaması elbette yok. Silah seçeneklerinin de serinin önceki oyunlarına oranla az olduğunu göreceksiniz ama bu oyuna o kadar da etki eden bir sorun değil, öyle hemen limon yiyan bebek videolarındaki gibi ekşitmeyin yüzünü. Benden bu kadar, olumsuzluk yazmaktan yoruldum açıkçası ve oyun hepten ölüyüm gibi bir izlenim yaratmaktan da korkuyorum.

İşin görsel tarafına bakalım biraz. PS5 versiyonunda deneyimliyorum oyunu ve "Yeni nesil FPS bu işte!" haykırdığım bir an olmadı. Grafikler gayet temiz, öyle göz acıtan kusurlarla kolay kolay karşılaşmıyorum. Sunucuların öksürmeye başladığı anlarda garip görsel buglar ortaya çıkıyor betadaki gibi; havada fren yapan jetler, patlayıp havaya uçtuğan sonra 2.5fps hızında yere düşen ve zamanda paradoks yaratılan tanklar gibi pek çok gariplikle karşılaşabilirsiniz ancak yeni çıkışmış ve boyutu ile büyük işler deneyen bir çevrimiçi oyunda bu tip sorunları şimdilik kabul edebiliriz. Önemli olan bunların yamalarla düzeltilemesinde, DICE'in da bunu yapacağına eminim. Şunu da belirtmem gerek; sosyal medyada tek bir bina görseli ile linç yedi Battlefield 2042, 1994 yılından ışınlanılmış gibi grafikler vardı o görselde. O boyutta bir sorunla herhangi bir haritada, en azından oyuncuya oyun içinde tutan kısımların hiç bir noktasında karşılaşmadım. Neden sırı oyuna sallamak için oyunu saatlerce oynamadan, her bir köşesini tecrübe etmeden hızlıca linç etme kolaycılığına kaçtı insanlar, bileyemiyorum.

NIYE BÖYLE OLDU?

DICE'in ses işçiliğine her zaman bayılmışım, adamlar Hollywood'un büyük bütçeli aksiyon filmlerinden çıkma ses efektleri ile evimde küçükavaşlar yaşamamı sağlamıştır. 2042 genel olarak bu konuda sağlam bir iş çıkarıyor ama önceki oyunların aksine pek çok soruna da sahip. Efektlerde zaman zaman kulak tırmalayan çatırdamalar duyabiliyorsunuz, hele bir de ev sinema sistemine sahipseniz ve sesi biraz yüksek açma lüksü de sizinleyse yay haliniz. Bu çatırdama sesi bazen çok yüksek çıkabiliyor ve resmen ırkılıyorsunuz. Nadiren de olsa ses kesilmesi sorunu da yaşadım. Yanı başında sağa sola ölüm kusan bir tank aniden kendini mute moduna aldı ve çit çikarmadan ateş etmeye başladı. 2042 yılında tanklara susturucu mu takılacak acaba diye ilginç bir fikir de doğurdu bu durum. Savaş lordları, oln size fikir işte!

Battlefield 2042 serinin en sancılı çıkışlarından birine imza atıyor, üzüllererek belirtmemiz gerek. Bünyesinde barındırdığı sayısız sorunun çoğu yamalarla kolayca halledilecek şeyler ama bazı dizayn tercihleri ile doğan hataları yok etmek o kadar da kolay olmayacağı şüphesiz. Gene de oyunun üzerindeki ölü toprağını biraz eşelediğinizde klasik Battlefield tatları yakalamak mümkün. Vuruş hissi, suyunu çıkarmadığı nadir anlardaki sıkı kaos "İşte bu be kardeşim, hep şöyle keyif versene" dedirtiliyor ve geleceğe dair umut taşımamızı sağlıyor. Bu oyuna hemen şans vermelii misiniz, o karar sizin ama ciddi yamalarla düzelleşeceğini umut ettiğimiz tarihe kadar beklemek daha mantıklı gibi. Sadece müthiş Portal buradaki cazibe merkezi ve elinizi büyülenmiş şekilde yavaşça cüzdanınıza götürmenizi sağlayacak güçte. Pandemidir, ekonomidir derken bir de sen keyfimize limon sıktın DICE, hiç olmadı. Düzeltmek senin elinde, avını bekleyen timsah gibi gözlerimizi kışır seni takip edeceğiz bundan sonra.

◆ **Hakan Orkan**





AGE OF EMPIRES IV

TARİH, BİR ÇAĞDAN DİĞER ÇAĞA
GEÇERKEN YAŞADIKLARIMIZDIR



Gerçek zamanlı strateji türü, oyun dünyasının açık ara en önemli başlıklarından bir tanesidir. 1992 yılında Westwood Studios tarafından üretilen Dune ile bugün bildiğimiz anlamda ete kemiğe bürünüen türün popülerliği, Blizzard tarafından geliştirilen Warcraft serisi ve yine Westwood'un liderlik ettiği Command & Conquer serileri ile ayyuka olmuş, son olarak bugün halen en iyi ve detaylı RTS olarak kabul edilen StarCraft ile bir manada kendi zirvesi ve "sonunu" yaşamıştır. İşte tüm bu gelişmeler olurken ortaya çıkan Age of Empires, sahip olduğu tarih teması ve muazzam oyun fikirleri ile 1997 yılında kendisini göstermişti. Piyasaya çıktığı gibi deneyim etme şansı bulduğum bu muazzam oyun, Command & Conquer'un sunduğu grafik ve oyun modelinden sonra gözüme çok farklı gözükmüştü. Bir anda alıştığım tek kaynak toplama mantığından çıkip, dört farklı kaynağın peşine düşmüştüm. Evet, Heroes of Might and Magic oynarken kaynak toplama mantığına aşinaydım ama gerçek zamanlı bir stratejide bu konsept ile ilk defa karşılaşıyordum. Grafiklerse bambaşa bir tada sahipti. Hele bir de karşıma düzenli olarak yeni birimler çıkması yok mu! Ofl! Farklıırklar, farklı geliştirmeler, farklı çağlar darken kendimi kaptırıp gitmiştim. The Rise of Rome ekleni paketiyle gelen yeni senaryolar ve güncellemlerle aktif olarak Age of Empires oynuyor, arkadaşlar olarak harita editöründe sürekli birbirimize farklı haritalar tasarlayıp deneyim ediyoruk.

Biz tam Age of fanı olmuşken bir anda, ekleni paketinden sadece bir yıl sonra, Age of Empires II ile karşılaştık. Arkadaş, iki yılda siz nasıl bir oyun geliştirdiniz böyle? Şu anda üretilen oyun serilerine bakıyorum; Assassin's Creed serisi, Call of Duty serisi ve niceleri... Hepsi birbirinin aynısı, üzerine farklı kaplama yapıp "yeni" olarak satılan kopyala / yapıştır oyunları. Bir de AoE1 ile AoE2'ye bakıyorum! İnanılır gibi değil en sevdiğim okur. Zaten devamını biliyorsunuz. Aradan geçen 21 yılın ardından halen milyonlarca insan Steam üzerinden Age of Empires II oynuyor.

Hele son gelen Definitive Edition ile işler iyice çırırından çıktı! Muazzam bir yenileme ve ardi arkası gelmeyen yeniırklar ve oyun içi senaryolar... Evet, üçüncü oyun kocaman bir hırsızdı ama diğer taraftan da dördüncü oyun her daim bekleniyordu. Uzun süre bu oyun için bekledik ama bir yandan da hep korktuk; "Acaba üçüncü oyun gibi patates olur mu?" diye düşündük. Nitelikim aradan yıllar geçti ve nihayet dördüncü oyun piyasaya çıktı. Eh, benim gibi bir RTS ve Age of

tutkununa da bu oyunun içinden geçmek düşü. Gelin bakalım dev bir hırsız mı yoksa muazzam bir baş yapıtlı mı karşı karşıyayız...

Yıllar sonra, yeniden

Kendisinden yıllarca haber almadığımız Age of Empires IV, 2017 yılında Microsoft tarafından yapılan bir açıklama ile kendisini gösterdi. Relic Entertainment'ın oyun üzerinde çalıştığı beyan edilen açıklamanın ardından, 2019 yılına geldiğimde oyunun çıkışa hazırlanma aşamasında olduğu söylendi. Oyun'a dair ilk ekran görüntüleriyle aynı yıl içerisinde gerçekleştirilen X019 etkinliğinde görme şansımız oldu...

Efendim tüm bu maceranın üzerine artık oyun ile baş başayız... Age of Empires IV oynanabilir sekiz farklıırk ve dört adet ana senaryo ile hayatımıza giriş yaptı. Oyunun temeline baktığımızda, bugüne kadar üretilmiş geleneksel Age of mantığının pek dışına çıkmadığını görüyoruz. Pek tabii ilk olarak yeni grafik motoru ve tasarım ile karşılaşıyoruz. Bugüne kadar alıştığımız Age of'lardan çok daha farklı bir oyun görüntüsü, renk paleti ve oyun stili olduğunu söyleyebilirim. Öncelikle grafiklerden başlayalım. Birimlerin net bir şekilde birbirlerinden ayırt edilebildiği, saldırı animasyonlarının açık şekilde seçilebildiği bir yapımdan bahsediyoruz. Fakat ben hem ölçülendirmeye hem de grafiklere alışmadım en sevdiğim okur. Yani birimler çok "oyuncak" gibi duruyor, bir noktada da oyunun baz aldığı dönemi yansıtma zorlandığını düşünüyorum. Bina modelleri detaylı ve irkların tarzına uygun şekilde verilmiş ama birimler ve özellikle de kullandıkları silahlar, aşırı komik gözüküyor. Bilmem bir tek ben mi rahatsız oluyorum ama kesinlikle aradığım bu değildi...

Grafiklerden kurtulup genele baktığımızda kullanımı rahat bir ara birim ile karşılaşıyoruz. Sol aşağıda popülasyon limiti ve hemen altında da kaynaklarını görebildiğimiz gibi, seçtiğimiz birimlere farklı formasyonlar vermek ve özel yeteneklerini kullanmak için de yine aynı bölgede bulunan menüyü kullanabiliyoruz. Age of IV de daha evvelki oyunlarda olduğu gibi Food, Wood, Gold ve Stone olmak üzere dört ana kaynak sistemini kullanıyor. Deneyim ettiğim kadarı ile altın, önceki Age of'lara daha değerli zira hem birçok birim ve upgrade tarafından isteniyor hem de bol miktarda harcıyor. Gold ve Stone kaynaklarını bulmak pek zor değil zira DEV gibi modellenmişler. Tıpkı birimlerin taşıdığı silahlarda olduğu gibi, bu görüntü de beni aşın rahatsız etti; yeri gelmişken lafımı atayım...



Food elde etmek için yine eskiden olduğu gibi haritadaki farklı hayvanları avlayarak, etrafındaki bitkileri toplayarak ve finalde tarlalar yapmak suretiyle ilerliyoruz. Hazır kaynaklardan bahsediyorken, market sisteminin yenilendiğini belirtmeden geçmek olmaz. Artık ticaret yapmak için başka bir irkin market binası ile alışveriş yapmamız gerekmeyor. Bunun yerine harita üzerinde bulunan tarafsız marketler ile alışveriş yapabiliyoruz. Bu da oyun içeresine farklı bir stratejik detay eklemiştir. Hele bir de altının sıkıntısı olduğu anlarda, ayrıca bir savaş sebebi olabiliyor.

Tüm bu kaynak toplama macerasını pek tabii sonlandırmak lazım. Bunun için de her maçı üç farklı şekilde bitirebiliyoruz. (1) Düşmana ait tüm "landmark"ları yok etmek, (2) etrafında bulunan "Sacred Site"ları ele geçirip belirli bir süre elde tutmak, (3) ikinci oyundan bildiğimiz "Wonder"ı yapıp yine belirli bir süre ayakta kalmasını sağlamak. Özellikle Skirmish oyun modlarında bu üçünden birisini yaparak zaferde ulaşabiliyoruz. İlk zaten yıllardır bildiğimiz sistem. İkincisi daha önce defalarca karşımıza çıkan bir mekanik. Oyun içerisinde haritanın büyülüüğe göre değişen sayıda özel nokta oluyor. Fakat birisini bile alsanız, yapay zeka bu bölgeye resmen Haçlı ordusu yolluyor. Bu sebepten hazır olmakta fayda var. Wonder'da da benzeri bir durum söz konusu. Hem çok pahalı hem de yapğımız anda üzerimize resmen roket atıyorlar. Yine de her maçı bitirmenin farklı yolları olması oyun deneyimine çeşitlilik katmış.

Irklar ve maceralar

Efendim Age of IV ile şimdilik sekiz farklı ırk deneyim edebiliyoruz. Bu ırklar Abbasid Dynasty, Chinese, Delhi Sultanate, French, English, Holy Roman Empire, Mongols ve Rus olarak sıralanıyor. Her ırk kendisine özel en az birkaç farklı başlığı bulunuyor. Senaryolara baktığımızda da The Normans, The Hundred Years War, The Mongol Empire ve The Rise of Moscow başlıklarını görüyoruz. Toplamda 40 farklı bölüm deneyimi sunan bu senaryo modları, aynı zamanda kendi içerisinde muazzam bir tarih anlatımına sahip. Özellikle The Mongol Empire hikayesi esnasında araya giren videolar ziyadesiyle doyurucu olmuş. Farklı ırklar farklı mekanikler getiriyor demistik; evet, neredeyse her ırkı deneyim etme şeklimiz farklı. Sahip oldukları bonus özellikler sayesinde

digerlerinden hızla ayrılabildikleri gibi, kullanılan bazı ortak birimler sebebiyle de benzestikleri noktalar olabiliyor. Oyunumuzda Dark Age, Feudal Age, Castle Age ve Imperial Age olmak üzere dört farklı çağ bulunmaktadır. Her yeni çağ belirli bir kaynak talep ediyor. İlginç bir şekilde Imperial Age'e geçmek, Age of II'ye göre çok ama çok pahalı. Bu arada her ırk, her yeni çağ'a geçerken iki farklı binadan birisini yapabiliyor. Bu binalar sadece çağ atlarken inşa edilebiliyorlar ve oyun stilinize ve stratejinize büyük oranda etki ediyorlar. Bu sebepten hangisi seçeceğinize dikkat etmek şart.

Çağ atlamanın bu binanın inşası ile doğru orantılı olması sebebi ile, bolca işçi kullanarak hızla çağ atlama mümkün. Çağ atlama mantiği bugüne kadar oynadığımız Age of I'lardan farklı değil. Her çağ yeni bina, birim ve upgrade anlamına geliyor. Daha evvel seriyi deneyim etmeyenler için tavsiyem, önce ekonomi binalarına ait gelişirmeleri yapmanız olacaktır; devamı kolay... En büyük farklılık ise üniversite binasının son çağda geçmiş olması ve içerisinde "aşırı" güçlü olduğunu düşündüğüm geliştirmeleri bulundurması. Es-kisinden farklı olarak Üniversite binası üzerinden piyade, süvari, barutlu silah ve kuşatma silahlara muazzam geliştirmelere ulaşabiliyoruz. Yani abartmadım en sevdiğim okur, askeri birimlere %30 daha fazla can vermek gibi acayıp güçlü özellikler var. Hatta size şöyle bir örnek vereyim; oyundaki en güçlü kuşatma silahı olan ağır toplarına Üniversite binası geliştirmelerini yaptığınızda, üç atışa kale hariç -neredeyse- oyundaki tüm binaları yıkabilir hale getirmek isten bile değil... Bu arada kuşatma silahları eskiye göre çok daha hızlı ve nereye hepsi katlanıp yüreyebilen mekanike sahip. Kale duvarları gerçekten kuvvetli olduğu gibi sadece kale duvarına yapılabilen

kuleler söz konusu. Ayrıca yapacağımız kuleleri de manuel olarak geliştiriyoruz. İlk olarak sadece içerisinde okçuları alabilen bu binaları, her yeni çağ ile önce gövdesini kabibe de üzerine farklı silahlardan ekleyerek korku saçan kulelere dönüştürübiliyoruz. Benzeri bir durum kaleler için de geçerli. Barutun oyundaki gücü çok fazla. Hatta biraz dengesiz diyebilirim. Eğer Imperial Age'e rakipten çok sonra geçerseniz, geçmiş olsun; çok da şapşamayın. Toparlanmanız biraz zor olacakır. Bu sebepten oyundan kopmamakta fayda var en sevdiğim okur.

Bölüm bölüm ilerlemek

Dedim ya oyunda dört ana senaryo var diye; hah işte bence Age of Empires IV'ün açık ara en iyi noktalarından bir tanesi bu senaryolar. Fakat hepsi değil... Açıkçası oyundaki ırklarla ilgili sorunların direkt olarak senaryolara da yansıtıldığını düşünüyorum. Neden mi? Gelin hem biraz eleştireyim hem de durumu izah etmeye çalışayım...

Relic gerçektenen de elini büyük bir taşın altına koydu. Bana sorsalar asla yapmadım. Düşünseniz halen 21 yıl önceki markayla anılan bir efsaneye devam oyunu çökartıyorsunuz... İşte bu gerginlik oyunun her yanında hissediliyor en sevdiğim okur. Özellikle Relic kesinlikle risk almamış. Yani Age of II ruhunu taşımaya çalışırken dördüncü oyuna bir noktada yeni pek bir şey katmadı. Evet, ufak tefek birçok yenilik var, orası kesin ama temelde halen çok eski bir mekanik deneyim ediyoruz. Senaryo moduna İngilizlerle başladığımızdan dolayı çok az yeni fikir karşımıza çıkıyor. Misal, okçu birlüklerinin önlerine mızraklar yaratarak gelen süvari saldırılardan korunmaları gibi... Nitelik senaryo modunda ilerleyip Mongol tarafına geçtiğimizde işler değişiyor. Gerçekten de RTS türünde kendince birçok yeni fikir katmayı başaran Relic,





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Özellikle senaryo moduna daldığımız anda bizi alıp götürün bir serüven söz konusu. Yeni birimler, yeni bir oyun motoru ve eski tat.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Belki bir değil ama iki haftada ana senaryo modlarını bitirdiniz. Özellikle Mongol ve Rus senaryoları aktı! Fakat akabinde bir boşlukta hissetmemek elde değil.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Senaryolar bitti, tüm ırkları deneyim ettiniz ve oyuna hakimsiniz. Artık yapacağınız tek şey multiplayer dünyaya akmak. Fakat oyundaki dengeye ne kadar alışabileceksiniz?



ÖYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 Malzeme toplayıp, bina yapıyoruz

%30 Birim üretiyoruz

%30 Savaşlarda kayboluyoruz



ARTI

+Yenilenen oyun yapısı

+Farklı ırklar ve senaryolar

+Kaliteli içerikler ve müzikler

EKSİ

-Yetersiz yenilikler

-Yapay zeka problemleri

-Daha fazla içeriğe ihtiyaç var

-HARİTA EDITÖRÜMÜZÜ VERİN!

SON KARAR

Age of Empires II'nin gölgésinde hayatını sürdürmeye mahkum olacak bir yapıp. Fakat günümüz RTS severlerinin severek deneyim edeceği, eski bir dost gibi düşünebiliriz.



Mongol ırkını olabildiğince gerçekte olduğu gibi göçebe hayat süren bir ırka dönüştürmüştür. Hal böyle olunca, tüm Mongol binaları hareket edebilir hale gelmiş. Ayrıca Stone kaynağının üzerinde yapılan bir bina ile otomatik kaynak çıkartma imkanı sunulmuş ve bu binanın çevresine farklı bonuslar sunması sağlanmış. Süvari birlikleri açık ara fark yarattığı gibi göçebe hayatlarından dolayı devasa surlar inşa etmeleri engellenmiş. Böylece hem RTS türü içerisinde farklı deneyimler eklemiş hem deambaşa bir oyun dinamiği sunulmuş. Rus senaryosu için de durum geceleri diyebiliriz. Belki Mongollar kadar değil ama kendi içerisinde "farklı" bir oyun deneyimi sunduğu ve geliştiricisinin sınırları biraz da olsa zorladığı bir ırk diyebiliriz.

Açıkçası Age of IV benim beklediğimden biraz daha ilginç sorunlar ile karşıma çıktı. Bunların en başında oyundaki taş - kağıt - makas mantığı geliyor. Yani dönemde iddialı bir StarCraft oyuncusu olarak insan 2021 yılında çıkan bir RTS'den daha fazla makro - mikro mekanik bekliyor. Ayrıca birimlerin aldığı bonusların rakamsal değerlerinin olmaması da bir diğer sorun. Misal oyun diyor ki "Archer'lar tepelerden yaptıkları saldırılarda bonus alırlar" ya da "Charge eden süvari bonus alır." Yahu tamam alır gayet güzel de ne kadar bonus alır? Bir mi? Beş mi? On mu? Kaç arkadaş, kaç? Böylesine rakamsal değeri olmayan fikirlerin oyun dengesini baştan aşağıya yok ettiğini düşünüyorum. Bu bağlamda oyunun rekabetçi bir ölcekte veya esporda deneyim edilmesi imkansız gibi bir şey. Keşke şu rakamsal değer bir şekilde oyuna ıslenseydi de nerede ne yaptığımızı bilseydik.

Bir diğer problemim de topluca saldırırda bu-

lunan birimlerin yollarını bulamaması! Allah askına yol bulamama sorunu Command & Conquer ve Red Alert serilerinde kalmış olması gereken bir başlık. Nasıl oluyor da saldırın birim kendisine kalabalıkta yer bulamayı garip yerlerden dolaşmaya çalışıyor? Benzeri şekilde scout birimleri de kendi başlarına bazen ormanın içinden, bazen de etrafından dolaşarak etrafi açmaya çalışıyor. Yani şu problem yüzünden oyunda hakkıyla savaş planı yapmak imkansız gibi bir şey. Dikkat çekmek istedigim son problem de oyunda herhangi bir harita editörü bulunmaması. Açıkçası benim en çok eğlendigim başlıklardan birisi olan harita editörünün yokluğu, emimin birçoklarının canını sıkacaktır. Hoş, ben bu satırları yazarken Relic "yapacağız abi, geliyor, bizde o iş" gibi bir mesaj yayınladı ama ne zamana geleceği hakkında en ufak fikrim yok.

Açıkçası Age of Empires IV'ü ilk defa gördüğümde Kürşat'a "Abi bu oyun pek olmayacak galiba" demiştim. Hoş, düşündüğümden çok daha iyi bir oyunla karşılaştım, orası kesin ama bir yandan da Age of Empires II Definitive Edition'un yanından bile geçemeyecek bir oyun deneyim ettim diyebilirim. Zaten oyunun görünüşü ve modellemelere hiç alışmadım. Bir de yeterince yenilik göremeyeince ziyadesiyle üzüldüm. Ha, günümüzde neredeyse kaybolmaya yüz tutmuş olan RTS türü için pek tabii rahatlıkla oynanabilecek bir yapıp olduğu kesin. Hatta hem yeni başlayan hem de RTS oynamayı özleyenlere ilaç gibi gelecektir ama benim gibi RTS hastaları için sadece "iyi" bir oyun olarak, LEVEL dergisinin tozlu sayfalarında anılmaya devam edecek.

◆ Ertuğrul Süngü





Yapım: Grove Street Games **Dağıtım:** Rockstar Games **Tür:** Aksiyon **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Web:** www.rockstargames.com/GTATrilogy

Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition

Eski dostum kertenkele, vur beni yerden yere!

Bazı eski dostlar vardır. Hatırlarımızda, anılarımızda öylesine güzel yer edinmişlerdir ki ne zaman konusu açılsa ya da şöyle çitirdan akılımız gelse, yüzümüzde kocaman bir tebessüm oluşturur. Bazen de o eski dostlar, yepeni bir tarzda karşımıza çıkarlar. Değişmediklerini söylelerler fakat bu koca bir yalandır. Görünüşte aynı gibi olsalar da ufak detaylarda karşımdakininambaşka biri olduğunu görürüz. İşte o zaman, o eski güzel anıları bağırmiza basıp bu sefer buruk bir gülümsemeyle ondan uzaklaşırız.

GTA Trilogy için de aynı hisleri söyleyebilirim. Serinin üç boyutlu çağ'a atıldığı dönemde, bilgisayar oyunculuğunun zirve yaptığıni hatırlarsınız. Her bir GTA oyunu, benim için olduğu kadar belli bir yaştaki oyuncu kitlesini de etkilemiştir. Her oyunyla yeni mekanikler sunan, haritasını biraz daha büyütmen ya da daha fazla detayla karşımıza çıkan Rockstar Games, bugünlere sıfırdan gelmedi. Elindeki malzememin ne kadar değerli olduğunu anlayıp onun üzerine devasa bir krallık kurdu. Bakın tüm oyunları geçtim, sadece GTA V bile kaç yıldır oynanıyor. Hele hele onunla birlikte sunulan GTA Online, aradan yıllar geçmesine,

teknoloji değişmesine ve benzer birçok oyun çıkışmasına rağmen oyuncu kaybetmiş değil. Daha da fazla oyuncu ekleyerek büyümeye devam ediyor. GTA V'i o zirve noktasına çıkarmayı sağlayan işte bu şahane üclemeydi. Üclemenin çıkışından bu yana seneler geçti fakat hayran kitlesi dönüp dönüp bu oyunları oynamaktan bıkmadı. Eh, haliyle Rockstar Games sonunda duruma el atarak GTA III, GTA Vice City ve GTA San Andreas'ı kapsayan, yenilenmiş bir paketle oyuncuların karşısına çıktı. 2021 model GTA Üclemesi nasıl olmuş, neler sunabiliyor, yerin dibine sokulacak bir oyun mu; hepsine adım adım bakacağiz. Oyunları ayrı ayrı başlıklarda incelemeye geçmeden önce de hemen GTA Trilogy'nin tam olarak neler sunduğundan hızlıca bahsetmeye çalışıyorum. Bildiğiniz üzere, GTA Üclemesi, artık oldukça eskide kalmıştı. İlk 2001 yılında çıkan üclemeye, belli aralıklarla devam oyunlarıyla büyümüştü. GTA: The Trilogy – The Definitive Edition aramıza katılmadan önce de gerek PC, gerek konsollarda, gerekse mobil cihazlarda da halen oynanabilen ve resmi destek alan bir seriydi. Definitive Edition ile yapılmak istenen, oyunların elini yüzünü toparlayıp en yeni teknolojilerde daha güzel

çalışabilecek bir yapıp sunmak. Rockstar Games, bu görev için daha önceden mobil cihazlar için beraber çalıştığı Grove Street Games ile anlaşmış. Bu oldukça ufak bir firma. Hatta birkaç yıl öncesine kadar War Drum Studios olarak biliniyordu. Max Payne, Ghostbusters gibi oyunların port uyarlamalarında bulunmuşlardı. GTA Trilogy için de elle-rindeki yapay zeka teknolojisini ve kodlama becerilerini kullanmışlardır(!). Definitive Edition da anlayacağınız üzere bir "Remastered" projesi. Yani görsellerin, oynanabilirliğin, işıklandırmanın, animasyonların, teknik yapının elden geçirilmesi gerekiyor. Fakat biraz sonra adım adım anlatacağım kısımda da göreviniz üzere pek de güzel bir iş çıkartılmamış. Hatta oldukça yalap şalap bir işe karşı karışıyız. Oyunun belli noktalarının elden geçirilmesinin unutulması, detayların kaybolması, kaplama hataları ve müthiş ötesi, eskisinden bile beter olan yüz detaylarıyla mimik animasyonları, oyunun en büyük sancıları. Baştan peşin peşin söyleyeyim GTA Trilogy – The Definitive Edition almayı düşünüyorsanız, bunu bir koleksiyoner havasında yapın derim. Örneğin, kütüphanenizde çok sevdığınız ve eski basım bir kitap var. Fakat seneler sonra



Washington Beach



yayinevi, kitabın bilmem kaçınıcı yayın yıldönü mü için bir baskı daha yapıştırıyor. Eh, haliyle onu da alıp yanında sergilemek istersiniz. Bakın "okumak" demiyorum, "sergilemek" ya da en azından koleksiyonunuza katmak istersiniz. Hah, bu yapıma da öyle yaklaşın derim.

GTA III

Ağzından bir gram kelime dökülmeyen Claude ile her şeyin başladığı kasvetli Liberty City ile maceramıza başlıyoruz. Serinin ilk defa üç boyutlu alana geçtiği ve de açık dünya konseptinin değiştirildiği oyun, işte bu oyun! Bu oyuna dair, o dönemde hatırladığım çok az şey var. Çünkü evimdeki bilgisayar, sistem gereksinimlerini karşılamıyordu. Ancak internet kafede oynayabiliyordum. Eh, oyunu oynayan onlarca kişi olunca da kayıt dosyanız açıyor ve her şeye sıfırdan başlıyordunuz. Seneler sonrasında denedigimde de ne yalan söyleyeyim, pek keyif alamamışım. Haliyle, bende en silik anılarla yer etmiş olan oyun GTA III olabilir.

Definitive Edition'a başladığında, yorumları göz ardı edip tüm oyunu bir solukta bitirmeye heveslensem de hevesim kursağında kaldım. Oyunun açılış kısmında, yoğun bir yağmur yağışı altında bulunduğuımız nakil aracından kaçmayı başarıyorduk. Fakat o yağmur efekti nedir öyle? Dedikleri kadar varmış dedim. İnceleme süreci boyunca da yağmur yağmasın diye (özellikle de gece) oyuna resmen yalvardım. Ancak nafile. Liberty City'nin gri tonlarındaki kasvetli resmedilişi, hem de ışıklandırmadaki kötü işçilik bu yağmur efektinin üzerine binince, ortaya oynanamaz bir oyun olmuş. Yahu hiç kimse mi bu kısma bir göz attı? Çünkü gözle görülür hatta daha fazla sıkıntılarla sahip. Hemen anlatayım. Saniyorum ki bu yağmur efektini, kaplama ların üzerine bir efekt olarak atmışlar. Yani gördüğümüz gorsellerin üzerinden yağmur efekti geçiyor. Fakat ya o dönemin yetersizliği ya da Grove Street'in beceriksizliği yüzünden, denizin üzerinde yağmur efekti gözükmüyor.

Evet! Oyunu oynayanların da ilk dikkat edeceği, gözüze sancılar sokacak büyük bir hata. Yol kenarında, binalarda yağmur yağıyor gözükyor. Fakat kamera açınızı deniz girdiğinde, burada yağmur yağmıyor. Görsellik açısından bir makyajlanma yapıldığı doğru fakat sadece kiri gözükmesin diye üzerine çarşaf geçirilmiş bir koltuğa benzıyor. Bu zamana kadar gördüğümüz "yenilenmiş" içeriklerdeki gibi oynanabilirliğe etki eden bir durum söz konusu değil. Kaldı ki, görsel yenilik çoğu noktada korkunç duruyor.

Bunun başlıca sebebi Grove Street'in, öne çıkmayan alanlarda yapay zeka desteği alınmasından kaynaklanıyor. Vice City ve San Andreas'ta da aynı durum geçerli. Bu durumu, ilk birkaç saatin ardından oyunun ilkelliğine bağladım açıkçası. Geliştirici ekip "Oyunun ana mekaniklerini değiştirmeden, nostaljik bir sunumla karşınıza" çıkacağız demişti. 20 yıllık bir oyundan bahsediyorum sonuça. Belki de ben o nostalji ruhunu yakalayamadım diyerek, seride en ama en çok sevdiğim oyna geçtim.

GTA: Vice City

Amerikan Rüyasının dolu dolu yaşandığı 80li yıllara hoş geldiniz. GTA III çıkışlı henüz bir yıl olmuşken, Rockstar Games hızlı bir hamle yaparak Vice City ile oyuncuları buluşturmuştu. Bir ara oyun gibi düşünülmüş olmasına karşın daha büyük haritası ve daha uzun hikayesiyle kendi çitmasını yükseltmeyi başarmış bir oyundu. Baştan sona seslen dirilmiş ana karakteri Tommy Vercetti ile suç



KEŞKE ŞU MODLARDAN DERS ÇIKARTSALARMIŞ!

CLEO 4: Yillardır piyasada olan CLEO sayesinde orijinal ölçüme için hazırlanan, küçük büyük demeden tüm modlara ulaşabileceğiniz bir platform. Eğer orijinal oyunlara sahipseniz CLEO 4 ile Definitive Edition'ın sunuduklarından daha fazlasına ulaşabilirsiniz.

Memory512: San Andreas'ın çıktıiği dönemdeki Memory problemlerinden kaynaklı kısıtlamaları ortadan kaldırın, daha geniş çizim alanı sağlayan ve daha uzaktaki nesneleri hızla yüklemesine yarayan bir mod.

GTA V3: GTA San Andreas'ın sokaklarını, caddelerini ve binalarını GTA V kalitesine yükseltmeye yarayan ve çok tercih edilen bir mod.

Ultimate Graphics Mod 2.0: Definitive Edition'in yapamadığını yıllar önce yapan bir mod. San Andreas'ın tüm çehresini değiştirmenize yarayacak. Işıklendirme ve gölgelendirme işi harika!

GTA 3 Natural HD: Oyunun görselliğini daha da yumuşatan ve çatlamaları ortadan kaldırın bir grafik modu.

GTA Vice City Definitive: Başta çözünürlük olmak üzere, birçok farklı görsel konuda çözüm sunan harika bir mod.

GTA United: Bulunması ve yüklenmesi biraz zor olsa da GTA III, Vice City ve San Andreas'ı birleştirmenizi sağlayacak. Hatta birkaç tane yeni yan görev ve Easter Egg de beraberinde getiyor.

V Graphics: Tüm San Andreas görselliğini GTA V'e çeviren bir arayüz. İyi bir bilgisayara sahip olmanız gerektiriyor.



dünyasının orta katmanlarında gezinirken, kendimizi zirveye giden yolda bulmuştuk. GTA III'ye göre daha dinamik bir çalışma sistemi, daha fazla yan görev ve keyifli bir hikayele Vice City oyun dünyasında da zirveye tırmanmıştır.

Biraz önce de dediğim üzere GTA III ile olan ilişkim kısıtlı olduğu için ve de firmanın açıklamalarından dolayı, belki de ben anlamadım diyerek hızla Vice City'e giriş yaptım. Ancak tüm sıkıntıların, hatta daha fazlasının süredüğünü gördüm.

Öncelikle Remastered kavramını iyi anlamak gerekiyor sanırım. Sadece yeni sistemlerde, daha yüksek çözünürlükle çalışacak demek mi? Yoksa oynanabilirliği de belli oranda etki mi etmeli. Remastered ve Remake kavramlarının, son birkaç yıldır revaçta olduğunu sizler de çok iyi biliyorsunuz. Aralarında çok iyi olanları da gördük. Definitive Edition ise çok kötü olanlara bir örnek. Vice City, hikaye açısından keyifli olsa da ortaya konulmuş görsellik o kadar göz tırmıyor ki, size anlatamam. Ana karakterler özellikle modellenmiş fakat yan karakterler resmen facia. Oynamanabilirliğe yapılmış en büyük artı, GTA III'ye de sunulan Checkpoint sistemi. Yani görevlerde başarısız olduğunuzda, görevin başından tekrar deneyebiliyorsunuz. Fakat sadece bu kadar, daha fazlası yok.

İşin üzücü kısmıysa, FPS problemlerinin açıkça bu oyunda artmaya başlaması. PlayStation 4'te ne oyunlar oynadım da gidi çıkmadı. Nedense burada performans sorunları ortaya çıktı. Üzerine minik ses senkronları, görevlerde yükleme problemleri ya da takılmaların

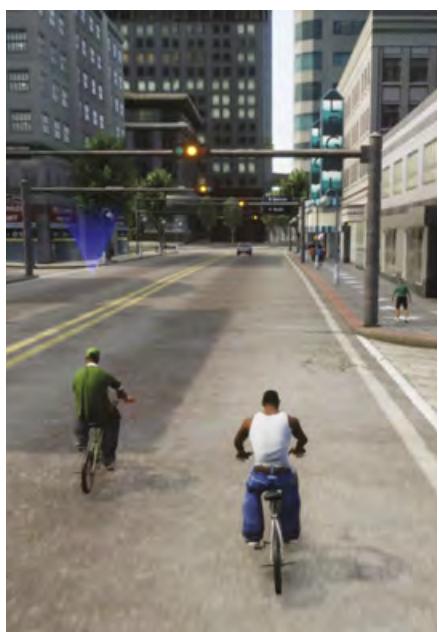
sonra ikinci kere isyan bayrağı çekerek, eski mahalleye dönmeye karar verdim.

GTA: San Andreas

San Andreas'ın yeri de Vice City kadar ayrı benim gözümde. Yaz tatilinde arkadaşımın evinde buluşup vücutumuza sonradan zarar verecek abur cuburlar ve gazlı içeceklerle saatlerimizi yemiştik. San Andreas, serinin hem en büyüğü hem de içerik bakımından en zenginiydi. Önceki ikisinin sunduğu içerikleri, dörde hatta beşe katlıyordu. Kocaman bir yaşam simülörü gibiydi. Bana kalırsa Rockstar Games'in sonraki oyunlarında da önemli bir mihenk taşı haline geldi. GTA V ve Red Dead Redemption 2'ye baklığınızda o doluluğun aslında San Andreas sayesinde sağlandığını anlayabilirsiniz.

Zaten bana kalırsa, serinin tutkulu bir hayranı değilseniz ve döneminde bu oyunları oynamadıysanız, şunu yapabilirsiniz: Bu oyunlara bir belgesel gözüyle bakın. Evet, adeta bir belgesel izliyormuş gibi. Diğer türlü size azaptan başka bir şey yaşatmayacaktır. GTA III ve Vice City'den sonra, oyunun tüm hatalarının harmanlandığı bir yer gibi olmuş San Andreas.

Performans sorunları, FPS düşüşleri, kaplama hataları, mimiklerin kayması, yağmur efektinin gözlerinizi yerinden çay kaşığıyla acıtarak çıkartmaya çalışması, seslerdeki senkron bozulması, görevlerin kilitlenmesi, ıslaklendirme hataları... Ohoo, daha sayarım da sayarım. Yapılmış ve yapılabilecek en kötü "Remastered" iş Definitive Edition ise San Andreas da bunu gözler önüne seren örneği.





Oyunu o kadar baştan savma hazırlamışlar ki, CJ ile ikinci şehrə olan yolculumuza geçtiğimizde bazı köprülerin modellenmediğini görüyorsunuz. Geliştirici ekip resmen oyunun ilk birkaç saatü üzerinde çalışmış. Sonrasını salmış bırakmış.

Ya tamam, şimdi diyeceksiniz ki "Özaycığım, geliştirici arkadaşlar zaten Remake yapmamışlar. Görseller üzerinde oynamışlar. Remastered zaten tüm bu üç oyun." Evet, haklısınız derim. Ama orijinal oyunun hatalarından ayrı, yepeniyi hatalarla karşısına çıkan bir yapılmış. Eski hataları yine bağırma basardım ben. O hatalarıyla sevmiştim ben orijinal üçlemeyi. Ama bunda bir sıkıntı var arkadaşları. Oyunların hikayeleri ne kadar güzel olsa da, radyolar için seçilen müzik tercihleri ne kadar yerinde olsa da, karakterler ne kadar orijinal olsa da, bunlar yıllar önce yapılan oyunların içeriğiydi. Görsellik açısından elden geçirip biraz yeni ışıklandırma ekleyerek

"Yeniledik ve şimdi size 70 dolara satıyoruz" demek, bence hiç akıl kârı değil.

Oldu mu be Rockstar Games

İncelemenin bu kısmına kadar gelip tekrar okuduğumda, aslında bir bütün olarak oyunun ne kadar hatalarla ve sıkıntılarda dolu olduğundan bahsettiğimi görüyorum. Oyunları zaten hepimiz biliyoruz. Oynadık ya da üzerine çekilen milyonlarca saatlik belgesellerini, speedrun denemelerini, easter egg videolarını izledik. Amerika'yı yeniden keşfetmenin bir anlamı yok. Fakat bu garabet hakkında size anlatabileceğim hiçbir şey de yok.

Definitive Edition'ın çıkışını aslında birkaç nedene bağlıyorum. Öncelikli olarak GTA serisini GTA yapan kardeşlerden biri olan Dan Houser'in firmadan ayrılığı. Halen net olarak bir açıklama gelmedi fakat yönetimdeki değişiklikler ve yeni kararlardan dolayı ayrıldığı söylüyor

Dan Houser'in Kardeşi Sam Houser, Rockstar Games'in başkanlığını halen yürütse de sanka yakın bir tarihte onun da firmadan ayrılacağını hissediyorum.

Firmanın 2013'ten bu yana yeni bir GTA oyunu çıkarmaması da kafaları karıştırıyor. Arada sadece RDR2 var. Bu oyun da bir başyapıt. Dergideki en yüksek puanı alan oyunlardan biri. Fakat Rockstar Games, GTA üzerinde bir şey denemek istemiyor gibi. GTA Online'ın ekmeğini yıllardır yiyorlar ve yemeye de devam edecekler.

Durum böyle olunca da şu aralar sıklıkla söyletileri çikan GTA VI için beklentiler de bir nebze olsun düşüyor. Rockstar Games'i devler ligine sokan, böyle nadide oyunları hiç özenmeden elden geçirip piyasaya sunmaları ve yüksek bir ücret talep etmeleri işlerin firma için değiştiğini gösteriyor gibi.

Bütün tatava sadece görsellik üzerinede, neden piyasadaki başarılı modderlerla bir iş birliği yapmadı? Bulunlar cevabını bulamayacağız gibi.

◆ Özay Şen

KARAR

ARTI Nostalji hissi

EKSİ Görsel yenileme çok kötü. Ses senkron problemleri. Orijinal oyunda olmayan yeni hatalar. Modellemeler orijinal ruhtan çok uzakta. Pahali. Üzerinde çalışmamadığı bariz. Beklenmedik çökмелere

SKANDALLAR KÖŞESİ

- Definitive Edition, PSN çıkışını yaptıktan birkaç saat sonra listelededen kaldırıldı. Sonra tekrar dijital dükkan'a konuldu fakat bu sefer de bir geri sayım ibaresi yerleştirildi.

- Oyunun çıkışına az bir süre kalan orijinal oyunların satışları tüm platformlardan kaldırıldı. Neyse ki Rockstar Games ve Grove Street, ortaklaşa duyuru yaparak oyunun başarısız çıkışının oyunculardan özür dileydi. Tefafisi için oyunun orijinalinin de Definitive Edition sahiplerine herdiye edileceğini duyurdu. Ayrıca orijinal

oyunlar yeniden satışa sunulacak.

- Çözünürlüğün artırılması için bir tür yapay zeka programıyla çalışılmış. Ancak bu program, üç oyunda da yer alan çözünürlük ve görsellik adına gönderme yapan tüm ince göndermeleri ortadan kaldırmış.

- Metacritic üzerindeki en düşük puana sahip oyun haline geldi. Bu yazı hazırlarken site üzerindeki puanı 0.4/10 idi.
- Oyunun çıkış günü Rockstar Games Launcher çıktı. Oyuncuları bir tarafa koyarsak, basın tarafı oyunu inceleme fırsatını geç elde etmiş oldu.



© 2023

Marvel's Guardians of the Galaxy

Yapım: Eidos-Montréal **Dağıtım:** Square Enix **Tür:** Aksiyon **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch

Web: guardiansofthegalaxy.square-enix-games.com/en-us/

Marvel's Avengers diye, vaktiyle kapak yaptığımız bir oyun vardı, hatırlar misiniz? Bence o kadar kötüydi ki belki de hafızanızdan silip bilincinize gömmüşünüzdür diye soruyorum. "Ee, arkadaşım hayatımızdaki pişmanlıklar neden yüzümüze vuruyorsun?" diye soruyorsanız haklısınız ama Marvel's Guardians of the Galaxy'ı (MGotG) oynayınca, Avengers'ın yarattığı hayal kırıklığını bir nebze onardığını belirtmek istiyorum.

Aslında Square Enix hırslarına yenilmeseydi ve Avengers'ı biraz daha makyajlayarak MGotG formülü ile geliştirseydi, bir şaheser olmasa da deneyim etmesi eğlenceli, iyi bir Marvel oyunu olarak hatırlayabilirdik. Eh, tabii ki günümüzde, dağıtımcılara oyunun satın alınması yetmiyor. Oyun, oyuncuya satın aldıktan sonra bile sürekli para harcatmaya yönelik yapılar sunuyor. Bu yapı çok daha kârlı olduğundan iyi senaryolar yerine, civ civ sıkarak grind yaptığınız fantastik evren oyunları ile karşılaşıyoruz. Square Enix ve Eidos-Montréal de Avengers'da yaptıkları hatalardan biraz ders almış olacaklar ki MGotG tasarılanırken farklı bir formülden

ilerleyip, daha oynanabilir bir oyun çıkartmışlar ortaya. Haliyle, Guardians of the Galaxy'yi değerlendirdirken Avengers'dan ayrı tutmakta ve önyargılı yaklaşmamakta fayda var. Bir kere oyunun yapısı ve oynanış mantığı bütünüyle Avengers'dan ayrılıyor.

Evrenin renkli tarafı

Guardians of the Galaxy'de Avengers'in aksine tek bir karakteri yönetiyoruz. Karakterimiz bildiğiniz gibi Galaksinin Koruyucularının lideri Star-Lord. Ancak Galaksinin Koruyucularının diğer üyeleri de oyun boyunca yanımızdalar. Oyun boyunca gerek savaşırken gerekse senaryoyu ilerletmek için onlarla da etkileşim kurabiliyoruz. Guardians of the Galaxy, çok doğru bir hamle ile çizgisel bir oynanış sunuyor. Elbette ilerleyişiinizde bulacağınız çeşitli toplabilen eşyalar ile senaryoya ve GoG evrenine

dair daha fazla şey öğrenebiliyorsunuz veya farklı diyalog seçeneklerine yönelebiliyorsunuz. Açık dünya oyunların sebil gibi yağıdı, grind yapmaktan gina gelen şu dönemde Guardians of Galaxy'nin ortalama sayılabilecek oyun yapısı ve senaryosu, çölde bir vaha gibi. Oyun, kahramanlarımızın aldığı bir iş üzerine, Nova Corps'un karantinası altındaki bir bölgeye sızmadım ile başlıyor. Amacımız kocaman bir slime gezegeni gibi duran bu birikintinin içinde eşsiz bir canlı yakalayıp müsterimiz Lady Hellbender'a görmek. Tabii ki bizim ekibin işleri her zamanki gibi ters gidiyor ve bir şekilde Nova Corps'un eline düşüyorlar. Aslında hikayenin önemli kısmı da bundan sonra başlıyor ve sürekli olarak yaşanan aksiliklere çözüm bulmak için çabaladığımız bir maceraya tanık oluyoruz.

MGotG, senaryo ve sunum olarak oyuncuya Marvel evrenine oldukça başarılı bir şekilde dahil ediyor. Senaryoda ekibin üyeleri ile iyi ya da kötü geçinmeniz diyaloglardaki seçimlerinize bağlı. Zaten ne demolarda ne de oyun boyunca susmak bilmeyen, geveze



bir ekibimiz var. Herhangi bir noktadan diğerine yürüken dahi devreye giren oldukça eğlenceli -ama takip etmesi güç- diyaloglar kendinizi GotG ekibinin bir parçası olarak hissetmenizi, atmosfere girmenizi sağlıyor. Ayrıca Star-Lord'un geçmişe dair rüyaları dahil, her bir karakterin geçmiş ile olan yüzleşmesine de tanık oluyoruz. Yan karakterlere bile belirli bir derinlik eklediğini görmek son derece güzel. Üstelik, zaman zaman çikan diyalog seçimleri ile bunu farklı şekillerde deneyim edebiliyoruz. Ayrıca gardiyanlarla platform deneyimi yaşadığımız, belirli alanlarda geçen diyaloglarda da ufak seçimler yapmak mümkün. Bu da genelde iki takım arkadaşımız tartışırken sessiz kalıp dinlemek ya da ikisinden birine destek çökmek şeklinde gelişiyor. Bazen de takımı tekrar görev'e odaklanmanız gerekebiliyor.

Diyalog seçimleri oyunda belirli kararlar vermeniz için önemli olsa da oyunun sonucundan çok, hafif düzeyde gidişatına etki eden seçimlerden oluşuyor. Geçmişte yaptığınız bir diyalog seçimi, ilerleyen bölümlerde savaşırken ya da herhangi bir şeyin üstesinden gelirken size yardımcı olabilecek bir senaryo oluşturabiliyor ya da engel çıkarabiliyor.

Oynanış değişti dedik, ama nasıl?

Savaştan bahsetmişken, oyunun savaş sistemine girelim artık. Star-Lord'un dual blaster silahı öyle çeşitli atış modlarına sahip değil. Star-Lord'un bacaklarındaki jetler sayesinde kısa süreliğine havada süzülürken ya da sağa sola zıplarken blasterlar ile saldırısı yapmak mümkün ancak bunları yaparken yaptığımız şey, sadece mouse'un sol tuşuna basılı tutmak. Bunun dışında düşmanları daha kırılgan hale getirmek için Blaster'in ikinci özelliği ile çeşitli element saldıruları da yapabiliyorsunuz ama çok da farklı hissettirmiyor.

Bir takım olarak oynamanın asıl oyunu savaşarda görüyoruz. Star-Lord'un dışındaki kahramanlarımız onlara komut vermediğiniz sürece çok da iyi savasamıyor ama yeteneklerini kullanmalarını istedığınızda son derece kullanışlı oluyorlar. Hatta bazı savaşlardan galip çıkabilmeniz için diğer kahramanları kullanmanız son derece gereklidir. Rakiplerin defans barlarını doldurup kırılgan hale getirmek için Drax'ı öne sürebiliyor ve Gamora ve Rocket'ın yüksek seviyede hasar veren saldırularını kullanabiliyorsunuz. Groot ise rakipleri yavaşlatmak konusunda oldukça işe yarıyor. Gerekli barı doldurduğunuzda takımı bir araya

topluyor ve motive edici bir konuşma yaparak savaşta kısıtlı bir süre daha güçlü olmalarını sağlayabiliyorsunuz. Bunu yaptığınızda arkadaşın 80'ler müziği insanı gaza getiriyor, yalan yok.

Son sözler

Rakipleri alt ettikçe ability barı dolduruyor ve bar her dolduguanda bir ability puanı kazanıyorsunuz. Topladığınız puanlar ile her bir karakter için üçer yetenek açabiliyorsunuz. Her bir karakterin dördüncü ve en güçlü yeteneği ise senaryonun belirli bölmelerinde geliyor. Aslında takımdakilere komut verirken genelde belirli yetenekleri kullanmanız yeterli oluyor. Ayrıca Star-Lord oyun boyunca topladığı ganimetlerle Rocket'a silahları ve kostümü için çeşitli geliştirmeler yapabiliyor. Burada en büyük sorunlardan biri ise şu ki farklı farklı düşman çeşitleri ile karşılaşsa bile bunlar genelde sadece farklı kaplamalar giydirilmiş aynı düşmanlardan meydana geliyor. Pek çoğu aynı şekilde alt etmek mümkün. Bossları bile birbirine oldukça benzer şekilde alt ediyoruz. Farklı bir bossmuş, farklı stratejilermiş... Yok kardeşim, ancak, Drax ile defans barını doldur Gamora ile hasar ver o sırada sadece ciuv ciuv sıkırmaya devam et. 4-5 bölüm geçtikten sonra oyunun sadece bu şekilde gideceğini hissetmek bu ilerleyişi görmek can sıkıyor.

Diğer bir can sıkıcı konu ise oldukça basit olan platform öğeleri. Hemen ne yapmanız gerektiğini anlıyorsunuz ve zaten bu konuda çok fazla mekanik yok. Zaman zaman bu alanlarda doğru gardiyani kullanıp yolu açmasını istiyorsunuz ve buralarda da bir bulmaca yok. (Hangi gardiyani kullanacağını bulmak kesinlikle bulmaca değil!) Oyunda bir uçurumun kenarından geçen çok defa düşmeye denedim ama oyun buna izin vermiyor. Düşebildiğiniz durumların veya quick-time-eventların başarısız olduğu anında önemli bir olumsuz sonucu olmuyor. E, bu durumda ne anladım ben platform öğesinden, quickinden eventinden.

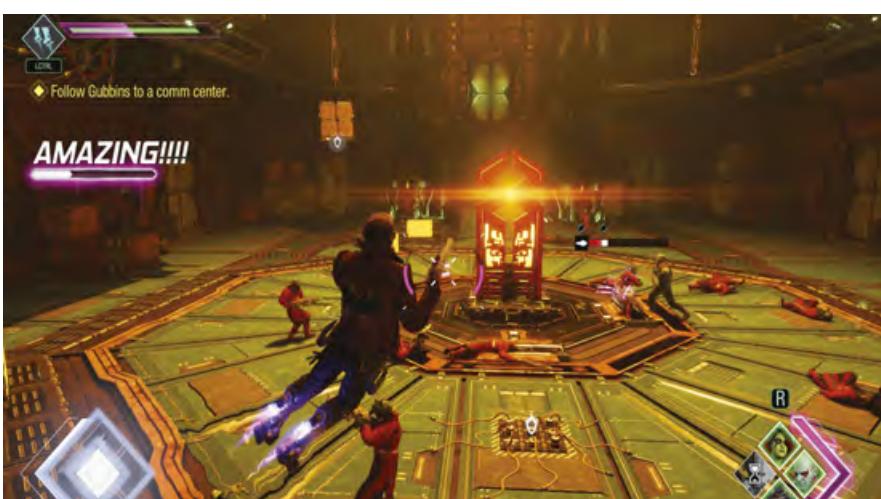
Oyunun sunduğu atmosfer, eğlenceli senaryo ve özellikle 80'lerin ikon müzikleri MGotG'i dümdüz oynanışına rağmen eğlenmemi sağlayan şey oldu. Hatta oynanış gece de sinematiğe geçelim dediğim anlar dahi oldu. Şimdi bu bir oyun için iyi mi, yoksa kötü mü haydi bunu düşünelim.

◆ Enes Özdemir

KARAR

Artı: Filmlerden daha iyi verilen GotG atmosferi, akıcı senaryo, 80'lerin müthiş müzikleri

Eksi: Monotonlaşan savaş ve platform öğeleri,





Riders Republic

Adrenalin bağımlıları için, Steep'in bıraktığı yerden...

Yapım: Ubisoft Annecy **Dağıtım:** Ubisoft **Tür:** Spor **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web:** ubisoft.com/en-gb/game/riders-republic

Riders Republic duyurulduğunda takvimler 2020 Eylül'ü gösteriyordu. Tam olarak Battle Royale furyasının ortasında olduğumuz bu tarihte, doğrudan 64 oyuncunun birbirine karşı mücadele edebildiği Mass Race modunu kullanarak oyunu tanıtan Ubisoft, benim gibi extreme sporlarla pek de içli dışlı olmayan oyuncuların dahi ilgisini çekmeyi başarmıştı. Ayrıca Şubat 2021'i işaret eden çıkış tarihinin de yakın olması oldukça heyecan vericiydi. Ne var ki oyunun çıkış tarihi 9 ay kadar ertelendi ve bana sorarsanız oldukça şanssız bir dönemde, Riders Republic oyuncularla buluştu.

Eşsiz doğa

Riders Republic, çeşitli extreme sporlara ev sahipliği yapan ve oyuncuyu inanılmaz derecede özgür bırakın bir yapımdır. Bunun bir sebebi spor çeşitliliği olsa da temel etkenin oyunun mükemmel doğası ve oyuncuya dört mevsimi ayrı ayrı yaşatan haritasıdır. İşte tam olarak bu noktada oyunun az önce bahsettiğim şansızlığı devreye giriyor: "Forza Horizon 5". Riders Republic ve Forza Horizon 5'in çıkış tarihleri arasında bir hafta olduğu için iki oyunla da aynı dönemde bolca haşır neşir oldum ve ister istemez iki oyunun haritalarını ve içeriğini mukayese etmek durumunda kaldım. Bu anlamda Riders Republic, ABD'nin ünlü ulusal parklarını

barındıran oldukça geniş bir harita sunsa da maalesef içerik konusunda ciddi eksiklere sahip. Hatta bir noktadan sonra haritada bir noktadan bir noktaya gitmek için yalnızca hızlı seyahati kullandığımı fark ettim ki bana sorarsanız böylesine büyük ve çeşitliliği yüksek bir açık dünya sunan yapımın başına gelebilecek en kötü şeylerden birisi, tam olarak bu.

Karlar içinde

Oyunun şansızlığından bahsettikten sonra izninizle sporlara ve oynanışa geçmek istiyorum. İlk sırada ise kış sporları var. Oyununda kayak, snowboard ve snowmobile olmak üzere kışa uygun üç farklı ekipman bulunuyor. Snowmobile yalnızca iki nokta arası seyahatlerde kullanılması sebebiyle kayak ve snowboarddan ayrılıyor. Anlayacağınız, snowmobile kullanılarak katılabileceğiniz bir etkinlik bulunmuyor. Diğer taraftan ise maalesef snowboard ve kayak oynanışı arasında bir fark bulunmuyor ki bence pek yerinde bir tercih olmamış. En azından hız ya da kontrol noktasında iki ekipman birbirinden ayrılabilir. Oyuncunun istediği ekipmanı seçerek etkinliklere başladığını da ekleyelim.

Aşağı ve yukarı

İkinci sıradaki ve aynı zamanda benim favorim de olan spor: Bisiklet. Kış sporlarının aksine

bisikletler kendi içerisinde türlere ayrılmış durumda ve her bir bisikletin kendine has özellikler bulunuyor. Kimisi yol yarışlarında daha iyiken, kimi dağ yarışlarında, kimisi ise artistik hareketlerde daha iyi. Bu noktada etkinliğe uygun ekipman seçimi oldukça önemli. Hatalı ekipman seçmeniz durumunda neredeyse hiç şansınız olmayacağına söyleyebilirim.

Yokuş aşağı gittiğimiz iki sporun ardından üçüncü sırada ise wingsuit var ki bana sorarsanız en zorlayıcı spor da bu. Çünkü wingsuitimin arkasında bir de ufak itici motor bulunuyor ve hızlanmak için bu motordan yardım alabiliyoruz. Ne var ki daha fazla hız, daha zor manevraları da beraberinde getiriyor ve ödül ceza sistemi burada inanılmaz keskin ışılıyor. Diğer sporların aksine wingsuit hatayı hiç affetmiyor. Ayrıca wingsuit etkinliklerindeki çeşitliliğinde görece daha az olduğunu ve daha hızlı kendini tekrar ettiğini söylemeye başlayabiliriz.

Kaos

Riders Republic spor çeşitliliği konusunda oldukça başarılı bir yapımdır. Öncelikle oyunda bir hikaye modu yer alıyor ve oyuna giriş yaptığımız anda bizi bu mod karşılıyor. Haritada online olarak diğer oyuncuları görebildiğimiz fakat etkinliklerin bilgisayara karşı düzenlediği bu modda amacımız ufak etkinliklerde olabildi-



ğince başarılı olup ana etkinliklere katılmak ve saygın bir sporcuna haline gelmek. Ne var ki hem karakter tasarımları hem de diyaloglar inanılmaz teknolojiyi ve sıkıcı. Bu sebeple hikaye modu bir noktadan sonra hikaye modu olmadan çıkışır ve tek amacımız etkinlikten etkinlige koşmak oluyor. Riders Republic gibi oyunlarda hikayeyi zorla oyuncunun kafasına fırlatmak oldukça gereksiz bir tercih.

Diğer tarafta ise oyunun çok oyunculu modu bulunuyor ki oyunun yıldızı olduğu, su götürmez bir gerçek. Riders Republic'te her bir spor için zamana karşı ve diğer oyunculara karşı olmak üzere iki farklı yarış müsabakası bulunuyor. Ayrıca bunun yanında sürenin hiç önemli olmadığı tamamıyla yaptığıınız akrobasi hareketlerine göre puan aldiğiniz müsabakalar da oyunda mevcut. Bu müsabakaların tümüne çok oyunculu olarak katılmak mümkün. Fakat oyundaki en büyük eğlence tüm bunların dışında yazının henüz başında bahsettiğim Mass Race modu. 64 oyuncunun birbirine karşı mücadele ettiği bu mod üç etaptan oluşuyor etaplarında her bir oyuncu yarış

sıralamasına göre puan kazanıyor. Ayrıca hem etaplar arasında hem de etap içerisinde spor değişiklikleri olabiliyor. Yani bisikletle başlayıp, kayak yaparak devam edebilir ve son olarak kendinizi dev bir kanyonun ortasında uçarken bulabilirsiniz. Bu sebeple mass race modunda başarılı olmak için tüm spor türlerinde uzmanlaşmak şart. Oyunda yer alan çok oyunculu son mod ise akrobasi hareketleri yaparak olabildiğince fazla bölgede rakibimizden fazla puan almayı hedeflediğimiz Arena modu. Takım halinde hareket etmenin oldukça önemli olduğu Arena moduna adım atmadan önce akrobasi hareketlerini iyice yalayıp yutsanız iyi edersiniz.

Özensizlik

Riders Republic geniş haritası, spor ve mod çeşitliliği ile ilk bakışta oldukça başarılı bir yapımla olsa da oldukça ciddi eksikleri var. Bunun başında ise oyunun oldukça cezalandırıcı bir yapıya sahip olması gerekiyor. Bir kayaya çarpıp düşmeniz ya da bir akrobasi hareketinde başarısız olmanız durumunda iki farklı tercihiniz bulunuyor. Bunlardan ilki birkaç saniye bekleyip oyunun karakterinizi tekrar yarışa dahil etmesi ki bu olurken hatayı yaptığınız noktadan yarışa dönüş yapıyorsunuz ve muhtemelen bir taşa ya da ağaçça çarpıp düştüğünüz için bu objeye sıkışıp kalıyorsunuz. İkinci alternatif ise zamanı geri alıp, hiç hatayı yapmadan yola devam etmek. Bunu yapmanız durumunda zaman sadece sizin için geriye gittiği ve bilgisayar yönetiminde olan diğer karakterler ilerlemeye devam ettiği için zamanı geri almak, mağlubiyeti de beraberinde getirir.

yor. Tüm sporlarda sistem üç aşağı beş yukarı aynı ilerleme de wingsuit'in zorlayıcı kontrollerini de hesaba katınca, bu disiplinde oynamak zaman zaman iğneçeye dönüşebiliyor. Oyunda, haritadaki diğer oyuncuları görmeyi mümkün olsa da maalesef bu oyuncularla pek de fazla iletişim kuramıyor, ya da anlık olarak kendi aramızda etkinlikler düzenleyemiyoruz. Ayrıca oyunda karakter özelleştirmeleri de oldukça yetersiz ve herkes birbirine benzeyen. Tüm bunlar eklenince, haritada gördüğünüz diğer oyuncuların birer hayalet ya da NPC'den farklı kalmıyor. Oyunun özellikle konsollarda yaşadığı çökme sorunları da oldukça can sıkıcı. Umarım Ubisoft bu duruma geç olmadan çözüm bulur.

Toplamak gerekirse, Riders Republic, Steep'in bıraktığı yerden devam eden, arkasındaki fikrin ve yer yer uygulanmanın başarılı olduğu bir yapım. Ne var ki bunları yaparken yapamadıkları da başarısına gölge düşürecek cinsten. Türe ilgiliyinizi kaçırmamanızı, aksi durumdaysa hataların düzeltilmesini ve özellikle konsollar tarafından fiyatın makul seviyelere düşeceği bir indirimi beklemenizi öneririm. ♦ Tolga Yüksel

KARAR

ARTI Spor çeşitliliği. Geniş harita.

Mod çeşitliliği

EKSİ Çeşitli hatalar. Hikaye sıkıcı.

Harita yer yer ölü





Yapım: Frogwares **Dağıtım:** Frogwares **Tür:** Macera, Aksiyon **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web:** sherlockholmes.one

Sherlock Holmes Chapter One

"Sherry Sherry" Lady! Goin' through emotion...

Merhaba pek sevgili LEVEL Dergisi okurları, umarım keyfiniz yerindedir! Son dönemde -her açıdan- pek iç açıcı günler geçirmesek de malumunuz, yılın oyunlar açısından en hareketli dönemlerinden birindeyiz. Bu hareketli günlerde benim payıma da popüler kültürü her alanına nam salmış "Sherlock Holmes" düştü. Daha önce Sherlock Holmes evreninin hiçbir oyununu oynamadığımı sizlere şimdiden itiraf edeyim. Dünyanın en iyi dedektifyle (Aman Batman duyması!) bugüne kadar aramadaki ilgi, kulaktan dolma bilgiler ve izlenmiş birkaç dizi bölümünden ibaretti. Bu nedenle oyunumuzun, adından da anlaşılıcağı üzere Sherlock Holmes'un henüz genç zamanlarını ve kendini bulma hikayesini anlatması benim için harika oldu.

Delikanlı Sherry

Türkçe altıya desteği de bulunduran Sherlock Holmes Chapter One, yirmililarında, henüz çocukluğu tam olarak terk edememiş bir Sherlock Holmes ile çıkıyor karşımıza. Hikayemiz Sherlock'un annesinin mezarını ziyaret etmek ve anılarında hapsolmuş kötü olayları gün yüzüne çıkarmak için geçmişte yaşadığı yer olan Cordona'ya gelmesi ile başlıyor. Oyun süresi boyunca yanımızda bulunan hayali dostumuz Jon ile Cordona'da yaşanan biz dizi olayı ve Holmes ailesinin

geçmişini keşfetiyoruz. Bu arada belirtmeden geçmeyeceğim, Chapter One'da karşımıza çıkan Jon, Sherlock Holmes'un yillardır tanıdığımız en yakın arkadaşı Doktor John Watson değil. İncelemenin başında da söylediğim gibi, oyuncunun hikayesi Holmes'un gençlik yıllarını anlatlığından dedektifimiz henüz yol arkadaşıyla tanışmış değil.

Oyunun hikayesi ve tabii ki genel olarak ana görev akışı daha önce Sherlock'un pek işlenmemiş bir dönemini ele alıyor olsa da karşımızda yine klasikleşmiş bir Holmes bulunuyor. Çok bilmiş tavırları ve sıvri diliyle insanların ağızından girip burnundan çıkararak önüne gelen tüm davaları çözüyor. Hikayenin "Geçmişindeki sırları açığa çıkarmak"

motivasyonu en başta heyecan verici olsa da oyun içerisinde bu kısma gerçekten çok az değinilmiş. Maceranın başlamasıyla size bir ana hikaye veriliyor, merak edilecek unsurlar veriliyor ama sonra bir bakiyorsunuz, ana görev diye hikayeninaslından çok uzak işlerle uğraşıyorsunuz. Bir süre sonra bu durum ana hikayenin devamına ufak bir kılif uydurulsun diye alakasız ve tesadüfi bir şekilde gizemli olayları çözmeye dönüyor. Bu gibi işlerin yan görevlerde olması ve dileyen oyuncuların Cordona adasındaki gizemlere derinlemesine dalabilmesi harika bir olay olsa da ana hikaye akışını odaktan kopuk şekilde bağlamaları beni pek memnun etmedi. Bu söylediğimden de anlayabileceğiniz üzere hikaye





beni oyunun başında tutan ana unsur olmayı başaramadı. Bu demek değil ki ana görevlerin hiçbirinde eğlenmedim ya da keyif almadım. Hikayedeki bazı görevler, teması ve içindeki gizemler sayesinde beni fazlaıyla memnun etti fakat yine dediğim gibi, bu görevlerde bile "E bu kadar ufak bir hikaye kırıntısı için 1 saatlik bir olaya ne gerek vardı?" sorusuya ekrana bakakaldım.

Cordona adasına geldiğimiz ise bu adanın küçük olmasına rağmen beni memnun ettiğini söyleyebilirim. Üstüne üstlük haritanın bazı bölümlerinde Türkçe konuşmalarla karşılaşmak mümkün. Oyunun açık dünyası devasa olmasa da insanlara (çok kısıtlı olsa da) üzerinde çalışığında dava ile ilgili sorular sorabildiğin, çeşitli yerlerinde yan görevler ve ödül avları bulunduran tatlı bir ekosistem kurulmuş. Tekrar dan altını çizmeden edemeyeceğim, Cordona bizlere açık bir dünya sunsa da burada yapabileceğiniz şeyler bir elin parmaklarını geçmiyor. O nedenle açık dünya oyunlarını seven okurlarımız Sherlock Holmes Chapter One'ın açık dünyası için pek heyecanlanmaya da olur. Şahsen içinde kaybolup ana hikayeden koptuğum açık dünyalara bayılmadığımdan, Cordona'nın boyutu ve içindeki aktivite sayısı beni pek rahatsız etmedi.

Pek harika(!) dövüş mekanikleri

Genel tema ve hikaye akışı ile ilgili hislerimden bahsettiğime göre artık oynanış elementlerine gelebiliriz. İzninizle oyunun en kötü olduğu yön ile başlamak istiyorum. "Dövüş Mekanikleri!!!" Biliyorum kimse bir Sherlock Holmes oyununda aşırı gerçekçi ya da tatmin edici bir dövüş sekansı beklemiyor. Bu serinin asıl

önemsediği şeyin oyuncuya sunduğu gizem dolu davalarda ortalığa saçılmış detaylar olduğunu da farkındayım ama yine de bu kadar özensiz aksiyon anları beklemiyordum. Her aksiyona girildiğinde ağır çekim girmesi mi dersiniz, Sherlock'un odunsu hareketlerle istifini bozmadan hareket etmesini mi dersiniz bilmem ama neresinden tutsanız elinizde kalan bir durum var ortada. Neyse ki oyunun ana görevlerinde pek fazla aksiyona girmenize gerek kalıyor. Gelişirici ekip pek de iyi yapamadıkları elementleri sürekli gözüümüze gözüümüze sokmak yerine en iyi yaptıkları işleri daha fazla ön plana çıkartmış. Bu da bizi oynanışın sorgulama ve olay yerlerini inceleme kısımlarına götürüyor. Özellikle oyunda elde ettigimiz her ipucu ya da gözlemlediğimiz insanlar Sherlock Holmes'un not defterinde "Vaka" bölümünde kaydoluyor. Buradan yaklaşık 1 saatlik olaylar zincirinde elde ettiginiz bilgilerin tümüne ulaşabiliyorsunuz. Bu durum olayların takibini ve oyuna giriş



cıkış sonrası hafıza tazelemeyi oldukça pratik bir hale getirmiş durumda. Vaka bölmesinin bir yanında da "Zihin Sarayı" bölmesi bulunuyor. Sanırım bu bölmeyi vakalarda elde ettigimiz bilgilerden çıkardığımız sonuçların yer aldığı bir delil tahtası olarak özetleyebilirim. Bulduğumuz tüm delillerin arasındaki bağlantıyı kuyruyor ve böylece nihai sonuca ulaşıyoruz. İşin bu kısmında da geliştirici ekip, bizlere direkt bir sonuç vermek yerine el ettiğimiz bilgiler doğrultusunda iki seçenek sunuyor. İster bir katılı direkt idama gönderebilir isterseniz de onun zihinsel problemlerini gerekçe göstererek, suçluyu doktor kontrolüne alabilirsiniz. Oyunun bize sunduğu bu seçimi ben gayet beğendim. Kısa bir süre olsa da bazı durumlarda ahlaki ikilem yaşamak ve bir insanın yaşamıp yaşamamasına direkt etki edebilmek oyuna olan ilgimi canlı tuttu.

Soruşturma ve ipuçlarını arama konusunda beni rahatsız eden tek şey bazı durumların çok tesadüfi gelişiyor olmasıydı. Örneğin ana hikayenin devamı için bir şey olması gerekiyorken ve ben yaklaşık 1-1.5 saatir alakasız bir görevde gizem çözerken, birden bire bu görevler zinciri önde Sherlock'un geçmişyle alaklı oyunu devam ettirecek bilgiler çickardı. Ben, bu kadar önemli bir ipucunu rastgele değil de onu araştırdığımı bilerek bulmak isterdim.

Oynanışı yavaş yavaş bir kenara bırakıp incelemenin sonlarına gelirken, oyunda Türkçe altyazı desteğinin bulunduğu bir kez daha hatırlatıyorum. Bu harika bir durum olsa da ne yazık ki zaman zaman çeviride önemli hatalar yapılmış. Bu olay bazı yerlerde beni direkt olarak yanlış yönlendirip uzun bir süre boşu boşuna bir yerlere koşturtmama sebep oldu. Neyse ki altyazısı düzenleyen ekip çıkacak yamalar ile bu durumun düzeltileceğinin haberini verdi.

Genç ve görece tecrübesiz Sherlock ile çıktığım bu yolculuk beni genel olarak memnun etti. Olayları çözmek, insanların yalanlarını ortaya çıkarmak ve herkese bilmeliş yapmak oyun süresi boyunca beni mutlu etmeyi başardı. Hazır olduğum indirim sezonuken şimdiden eski Sherlock oyunlarını gözüme kestirmeye başladım. Başından sonuna çok fazla sıkmanın ve oyuna olan ilgimi diri tutmayı başarabilen Sherlock Holmes Chapter One, her ne kadar ortalama üstü bir yapıp olmuş olsa da sizlere indirim dönemlerini beklemenizi önerim. Bir sonraki oyunda görüşmek üzere!

◆ Ertuğrul Burak Emanet

KARAR

ARTI Dedektif olma hissi, Olay yeri inceleme

EKSİ Kopuk hikaye anlatımı, Dövüş mekanikleri



Yapım: Frontier Developments **Dağıtım:** Frontier Developments **Tür:** Strateji **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web:** www.jurassicworldevolution2.com

Jurassic World Evolution 2 ◆

Dinozor parkı kurmaya kaldığı yerden devam

İlk oyunu 2018 yılında piyasaya çıkan Jurassic World Evolution, benim gibi dinozor ve "şehir kurma" ekolündeki oyunları sevenler için muazzam bir deneyim sunmuştu. Bildiğiniz üzere Jurassic Park teması 90'lardan beri hayatımızda. Özellikle son yıllarda üretilen filmleri ile beyaz perdede kendisini yeniden gösteren bu güzide marka, kendisine has, muazzam bir kitleye sahip. Dünyanın bilinen en eski sakinlerinden olan dinozorlar hakkında geçen yıllar içerisinde ortaya çıkan bilgilerin aktif olarak takip edilmesi sonucunda ortaya çıkan Jurassic Park ekolu, öyle görünüyor ki oyun dünyasında da kayda değer bir hayran kitlesine sahip. Benim gibi konuya farklı şekilde gönülden bağlı insanlar içinse bu tarzda

oyunlar her daim heyecan yaratmaya devam ediyor. Evet, belki dinozor kavramı yüzünden sadece belirli bir zümreye hitap edecek bir oyun olabilir ama dilerkeniz biraz beni dinleyin ve Jurassic World Evolution 2 dünyasına daha yakından bakmadan karar vermeyin!

Park kurmaca!

Efendim tema dinozor, bunu belki sevmiyor olabilirsiniz ama bir yandan da kocaman bir park kurduğumuzu da hatırlatmak isterim. Oyundaki genel amacımız, etrafta bulunan dinozorları bir park içerisinde toplayıp, bir yandan onlara iyi bakarken bir yandan da ziyaretçilerimize güvenli bir ortam sağlamak. (İnsanlık ve hayvanat bahçesi draması...)

Oyunumuzun ana ekranında karşımıza birçok farklı mod çıkıyor. Bunlar arasında Campaign Mode, Challenge Mode, Sandbox Mode ve seride yeni eklenen Chaos Theory Mode bulunuyor. Campaign zaten adından da anlaşılabiliceği üzere birçok görevin üst üste geldiği, adım adım ilerlediğimiz keyifli bir mod. Challenge'da ise dört farklı zorluk seviyesinde, birbirinden rahatsız edici kısıtlamalarla ilerlemeye çalışıyoruz. Sandbox modu ise beni benden alan, oyuncuya ne isterse yapabilemini sunan, ucu bucaklı olmayan bir harita ile karşımıza çıkıyor. İkinci oyun ile birlikte seride eklenen Chaos Theory mode ise Jurassic Park filmlerinde bulunan kritik olayları yaşamamıza imkan sunan bir içerik sunuyor.

Size tavsiyem pek tabii Campaign modu ile oyuna başlanmanız. Zaten girer girmez karşımıza bir tutorial deneyimi çıkıyor. Bu esnada oyunun temellerini net bir şekilde öğreniyoruz. Peki neden bunlar? Öncelikle haritanın etrafında bulunan dinozorları yakalamamız gerekiyor. Bunun için de Ranger ekipimizin olması şart. Gerekli binada bulunan helikopter ve pusula yardımı ile avlanabilecek (Bence bu avlamaktır.) dinozorları bulup, kendilerini bayıltmak suretiyle parkımıza taşınmasını sağlıyoruz. Bayıltma aşamasında helikopterimizi manuel olarak kullanıyor ve akabende FPS kamerasına geçip bayıltıcı silah ile ateş ederek dinozorları bayılıyoruz. Orta seviye bir dinozor iki mermi ile bayılıyor. Akabideyse taşıma helikopterini çağırıp dinozorun taşıนาceği noktayı seçerek işlemimizi tamamlıyoruz. Yani hemen hemen her şeyi manuel olarak yapabiliyoruz. Bir yandan park ile ilgilenmemiz gerekiği için





oyunda "pause" sistemi yer alıyor. Bu sayede bir noktadan diğerine rahatça ilerleyebiliyoruz. Ele geçirdiğimiz dinozorlar pek tabii öylece durmuyorlar. Bu arkadaşların bir şekilde mutlu edilmesi şart aksi halde kısa sürede kaçmaya çalışacaklar... Mutluluklarını ölçmek için de öncelikle kendilerini yakının incelememiz ve onları neyin mutlu edip etmediğini öğrenmemiz gerekiyor. Misal, kimileri daha kayalık alanlarda mutlu oluyorken, kimileri daha sulak arazilerde mutlu oluyorlar. Pek tabii bir de kırınlarını doyurmamız şart. Dinozorların mutluluk seviyelerini takip etmek oyundaki en önemli işlerimizden bir tanesi... Bu arada hatırlatmakta fayda var, bu arkadaşları olabildiğince kendi türleri ile bir arada tutmak gerekiyor. Tabii biz tüm bu işlerle uğraşırken bir yandan da mekanimize ziyaretçiler gelmeye başlıyor. Yeni oyun ile birlikte ziyaretçilerimiz konusunda da farklılıklar sunulmuş. Bu arkadaşlar General, Adventure, Nature ve Luxury olarak dört kategoriye ayrılıyor. Yani anlayacağınız dört farklı başlık için de bir şeyler yapmamız gerekiyor. Aslında dinozor çeşitliliğini artırdıkça gelen ziyaretçi miktar ve çeşidine de gözle görülür bir değişme oluyor. Oyun bu açıdan kendisini ziyaDESİyle tamamıyor diyebilirim.



Yeni katılanlar

Chaos Theory Mode ve yeni ziyaretçi ekollerinin haricinde pek tabii yeni dinozorlar olmadan olmazdı en sevdığım okur. Oyun an itibariyle 75 farklı dinozora ev sahipliği yapıyor ve anladığım kadar ile DLC paketleri ile çeşitler artacak. Tyrannosaurus, Triceratops ve Brachiosaurus gibi bildiğimiz modellerin yanı sıra Amargasaurus ve Coelophysis gibi yeni model dinozorlar da oyunda yerini almış. Ha bu arada, özellikle filmleri izleyenlerin heyecanla bekledikleri Pteranodon, Dimorphodon ve Mosasaurus gibi arkadaşlar da ikinci oyunda bizlerle. Bu, aynı zamanda ikinci oyunun su konusuna ne kadar eğildiğinin bir göstergesi.

Evet, birçok eski yeni dinozor aramıza katıldı ama bu arkadaşlar ne yaparlar? Hah, ilk oyun incelememde biraz sıkıntılı olduğunu düşündüğüm hayvan davranışları, ikinci oyun ile büyük ölçüde düzenlenmiş diyebilirim. Bir kere alan-

larını kısa sürede tanıtmaya çalışıyorlar ve akabinde bu alanı "kendilerinin" ilan ediyorlar. Bu bölgede "sevmeydi" bir tür ile karşılaşlığında da kısa sürede saldırya gecebiliyorlar... Kendileri hakkında bir diğer gelişme de animasyonları! İlk oyuna göre çok daha fazla ve yumuşak geçişleri olan

animasyonları sayesinde birçok detaylarını görebiliyor olmak harika bir deneyim sunmuş. Bir diğer ilginç gelişime de Velociraptor gibi sürüler halinde avlanan dinozorların avlarının da köşe bucak kaçabiliyor olması. Yani vahşi yaşam tarafında da gözle görülür değişimler söz konusu. Şehir planlama tarafındaysa oyuna eklenen "Scientist" yani bilim insanları sayesinde birçok modifikasyon ve kendilerine özel görev yapabiliyoruz. Bu arkadaşların birçok alanda bilgileri bulunabiliyor ve zamanla gelişiyor. Kendilerini gönderdiğimiz görevlerden belirli bir tur sonunda dinozor ya da farklı bonuslarla dönebiliyorlar. Nitekim üzerlerine fazla iş yüklediğimizde, işi bırakıp, olaysız dağılmaları da söz konusu.

Oyun hakkında olumsuz yazabileceğim en önemli nokta, ikinci bir oyundan ziyade büyük bir DLC gibi kalmış olması diyebilirim. Yani yenilikler pek tabii var ama bence "2" olmak için yeterli değil. Ayrıca ilk oyuna göre çok ama çok kolay hale getirilmiş. Hatta biraz ciddi başladım, bir baktım para akiyor. Görevlere gitmem dedim, hepsini sıkıntısız yapıyorum... Bir de dinozorlara sürekli bir şey oluyor ve oyunun ana mekanlığı can sıkıcı bir döngüye giriyor. Helikopter yolla, bayılt, getir, iyileştir ve bunu defalarca yeni baştan yap. Yani oyunun tycoon kısmı ne yazık ki çok zayıf kalmış. Açıkçası bu tarafı farklı mikro ve makro yapılarla geliştirilirse inanılmaz bir oyun deneyimi sunacağına şüphe yok. Umarım üçüncü oyun gelir ve tüm bu argümanları yok eder.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Detaylı oyun yapısı. Onlarca farklı dinozor

EKSİ İkinci oyun için yetersiz yenilik. Sürekli aynı döngü içine sıkışmak



Yapım: Airship Syndicate **Dağıtım:** Riot Forge **Tür:** JRPG **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Web:** uinedking.com

Ruined King: A League of Legends Story

Illaoi, Braum ve bir Miss Fortune bara giderler...

Bundan kaç yıl önceydi hatırlamıyorum. Ama Kickstarter'da dolaşıyordum ve yardım dilenmiş yapımcılardan birinin projesi görselleriyle ilgimi çekmişti. Firmanın ismi Airship Syndicate idi ve ünlü bir çizgi roman sanatçısı olan Joe Madureira tarafından kurulmuştu. Oyunun ismi Battle Chasers: Nightwar'du ve neredeyse hedeflediği paraya ulaşacak iken ben de 10\$ - 15\$ gibi bir meblağ ödeyerek vagona katılmıştim. Battle Chaser savaş anlarını klasik JRPG tadında hazırlamış, görselleri çok iyi ve eğlenceli bir oyundu. Lakin bitirememiştim. Bunları anlatıyorum çünkü Ruined King aynı firmanın ufak tefek değişikliklerle çıktıığı, benzer formatta bir oyun. Sikılmadan okuyun, benimle kalın. Bitiremem sebebim şuydu; evet oyun eğlenceliydi ama bir noktadan sonra hikâyede ilerlemem için karşıma çıkan yaratıklar yutabileceğim lokmadan büyük oluyordu. Ben de onların seviyesine ulaşmak için haritadaki düşük seviyeli canavar gruplarını durmadan ve durmadan kesmek zorunda kalyordum. İşin kötü yanı savaş anlarında hep aynı şeyler yapmak giriştigim bu uzun "grind" serüvenini eziyete çevirmiştir. Bir noktadan sonra fenalık geçirip pes ettim ve oyunu bitiremeden bıraktım.

Riot'un atağı sürüyor

Ruined King'in Steam yorumlarını okurken çocukken ekmeği fazla kaçırmış yorumcu-



ların söylediğlerine takıldım. "Hey bu oyun Battle Chasers'ın aynısı" diyen arkadaşa oyunu kimin yaptığına baktın mı kardeşim diyesim geliyor. Ötesi, aksiyon kısmı JRPG oyunlarının hepsi böyle, zaten o yüzden Amerika'yı yeniden keşfetmelerini beklemek çok saçma olurdu.

Battle Chasers oynadığınız bayağı bir benzeri olan Ruined King'i neden oynayısınız? Ben sizi bekletmeden hemen söyleyeyim; oyuncunun isminden de anlayacağınız gibi League of Legends hikâyesi olduğu için. Çünkü, Arcane'i beğenmiş arkadaşlarla konuşurken çoğunun beklenisi Runeterra dünyasının diğer bölgelerinin ne zaman animasyon olarak geleceğini bekliyor olduklarıydı. LoL evreni çok geniş ve kapsamlı arkadaşlar, atıyorum favori bölgemiz eğer Shurima ise bunun animasyonunu hiç görmeme durumunuz bile olabilir. Riot bunun yerine gerek çizgi filmler olsun gerekse başka oyunlar olsun dünyanın geri kalanının hikâyesini bize farklı ürünlerle sunacak diye düşünüyorum.

Ruined King, Viego'nun aşkı Isolde'yi Blessed Island'da hayatı döndürmeye çalışırken nasıl lanetlendiğini gösterip güzel bir başlangıç yaparak başlıyor. Oyunun hikâyesi de harika görseller eşliğinde önce Bilgewater'da sonra Shadow Isles'da geçiyor. Battle Chasers'ın aksine oyuncuyu bunaltacak kadar üst üste savaşlara girmiyorsunuz, burası kesinlikle büyük bir artı. Ayrıca aldiğiniz yan görevlerle Bilgewater'in adetlerini, insanların orada nasıl yaşadığı gibi ayrıntıları özenle hazırlanmış görseller eşliğinde öğreniyorsunuz. Takımınıza katacağınız Illaoi, Yauso, Ahri, Pyke, Miss Fortune ve Braum'u daha yakın tanıma şansınız oluyor.

Özellikle kamp kurarken karakterlerin birbirleriyle olan diyaloglarını okurken çok zevk aldım. Misal Braum'un köyünde ilacı olmayan bir hastalığa yakalanan çocuklara şifa bulmak için tek başına Shadow Isles'a gitmesi tam ona yakışan bir hareket, hele oradan sağ çıkması ayrı bir mucize. League tarihini fazla kurcalamayan biri

olarak en son Gankplank'ın yıllar önce çikan ölüm haberini hatırlıyorum o kadar. Ruined King'de olayın detaylarını görmem kahramanların geçmişini öğrenmem için güzel bir fırsat oldu. Uzun lafin kısası oyun Battle Chasers'a benzeyebilir fakat sadece hikâyesi bile Ruined King'i onu benzerinden fersah fersah farklı kılar.

Nasıl oynuyoruz?

Oynanış açısından -önceden de söylediğim gibi- Battle Chasers'ın aksine savaşlar eskisi kadar birbiri ardına tekrar etmiyor. Ama özünde BC'den savaş kısmı olarak bir farkı yok. Ne yazık ki RK'de de en fazla üç kişilik bir parti kurabiliyorsunuz. Bu gerçekten kötü çünkü Braum mutlaka tank olmalı, Illaoi off-tank ve healer rolünü paylaşmalı. Bu noktada değiştirebileceğiniz tek şey DPS'iniz, o konuda da bence Sarah Fortune'un eline diğer şampiyonlar su dökmeliği için elde başka seçenek yok. BC'den farklı olarak, her savaşa başlarken rastgele gelen Wildcard'lar oyuna bir miktar strateji katarak o sıkıcı JRPG kafasından çıkmazsa sağlıyor.

Wildcard; eğer şampiyonunuz sıralamada o bölgeye gelirse Crit şansı alabilmesini, hasarını artırıbilmesini ya da hızını yükseltebilmesini sağlayan bir savaş alanı mekaniği. O bölge diyorum çünkü savaş alanındaki kereke ne zaman sıra geleceği ekranın altındaki üç şeritli mavi bir kolon gösteriyor. Wildcard dediğim şey (Poison Wildcard'di diyelim ki en nefret ettiğim) bu kolon üzerinde hareket eden bir bölge. Eğer crit şansınızın artmasını istiyorsanız "Laning" yeteneklerinizi kullanarak karakteri o bölgenin içine sokmalısınız. Ama Poison geldiğse o alanın dışında kalmalı ve hasar almamalısınız. Wildcard olayı savaşları tekniklerini kurtaran, iyi bir ayrıntı olmuş. Karakterlere alabileceğiniz sayısız eşya, onları tedküze olmaktan kurtarırlarken savaşlarda daha dayanıklı olduklarını ve fazla hasar verdiklerini görmek oyuncuya o sahne başarısı hissini harika yediriyor, böylece daha çok oynamak istiyorsunuz. Şampiyon-

ları geliştirmek için sadece eşyaları değil, rünerini ve sağdan soldan bulduğumuz güçlendirme aparatlarıyla eşyalarını da güçlendirebiliyorsunuz. Veya şimdi adını hatırlayamadığım bir token'i tuttuğunuz balıklar karşılığında alabilir bunu silah ya da alternatif şampiyon kostümleri üzerinde kullanabilirsiniz.

Oyunda çok uzun süre geçirmeme rağmen halen bütün takımı toparlayamadım. Bu ay çok fazla yazım olduğu için bitirecek zamanı ne yazık ki ayıramadım ama halen sonlandırmak için oynuyorum. Uzun süre oynamama rağmen mesela Shadow Isles'a gidişimi çok ertelemiştim. Çünkü halen yapmak istediğim yan görevler vardı ve Bilgewater gerçekten çok ilgi çekici bir mekândı. Battle Chasers olsa bu zahmete hayatta girmezdim ama olay League of Legends tarihi ve şampiyonlarını içerince insan didik didik ederek, her bir diyalogu okuyarak oynamak istiyor.

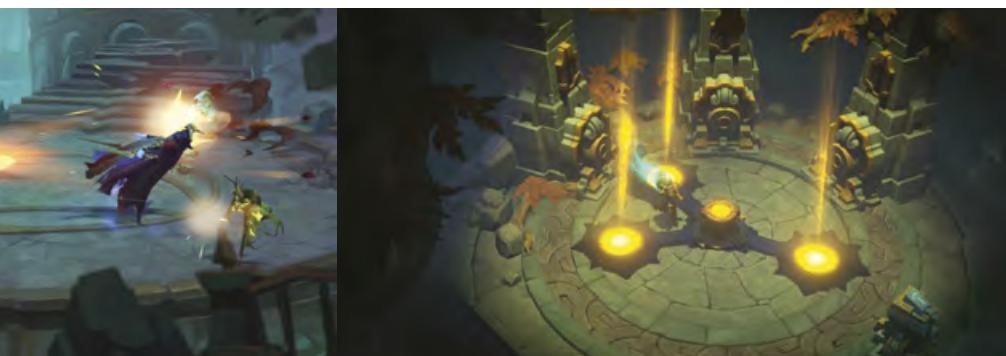
Müzikler her zamanki gibi şahane (Arcade'in müziklerinden bahsedemeden yazılımı bitirmek zorunda kaldığım geldi şimdi akıma, üzüldüm). "Dark Clouds on the Horizon" giriş için harika bir enrörümantal parça. Ayrıca RISE'in UNSECRET cover'ını da şimdiden Spotify "Riot Games Music" listeme ekledim, döne döne dinliyorum. Eğer siz de benim gibi sadece arkadaşlarınızla güzel muhabbet ede ede ARAM'a giriyoysanız, normal ve sıralı maç eziyetinden sıyrıldıysanız Riot paçanızı o kadar kolay bırakacağa benzemiyor. League evrenini seviyorsanız Ruined King'i beğeninizden kesinlikle eminim. Dünyayı tecrübe etmek için çok farklı bir atmosfer sunuyor ve görünen o ki Riot bununla yetinmeyecek. Daha dün Project L'le ilgili yeni videolar paylaşıldı. CONV/RGENCE oyun listesine eklendi, sürpriz şekilde Hextech Mayhem: A League of Legends Story RK ile aynı zamanda çıktı ve yapımların kalitesine baktığında bunlardan hiç de şikayetçi değilim. Riot beni League evreninde boğmaya devam edebilirsin.

◆ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Harika görseller, karakterlerin hayatlarını öğrenme şansı, müzikler ve geliştirilmiş savaş mekanikleri.

EKSİ Grupta sadece üç kişiyi bulundurabilmek ve kutuları açmanın bazen zor olması (evet bundan şikayet ediyorum, ne var?).





Yapım: Raceward Studio **Dağıtım:** Bigben Interactive, Nacon **Tür:** Yarış **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web:** rims-racing.com

RiMS Racing ◊

Mekanikten anlamayan sürücü yarıy sürücü müdür?

Evet, yarış pilotlarının topu topu üç kişilik ekip ekibyle motor kaputuna yumurta kırıp ekmek bandığı zamanlar farklı veya samimi gelebilir sizlere, günümüzde ise durum biraz daha farklı. Artık bir supersport motosiklet tasarlandığında, -son kullanıcıya ulaşmadan önce- uzun uzun testlerden geçiyor. Bir sorun yaşadığınızda da koca oğlani kendi garajınıza çekip tamir etmeniz oldukça güç. Bu karmaşık mühendislik harikaları tıpkı yapılmırken olduğu gibi, bakım sırasında da uzman bir ekibin çalışmasına ihtiyaç duyuyorlar artık. Peki, bu RiMS Racing'in yapımcısını durdurmuş mu, hayır?

Raceward Studio, RiMS Racing'i geliştirirken konuyu pist üstüyle sınırlı tutmamış. Bir motor sahibi olmanın ne olduğunu size iyice hissettirmek adına, onlarca farklı parçasını tek tek değiştirebildiğiniz (şöylesesi kolay, evet), yanıştan sonra pörtleyen yerlerine bakım yapabildiğiniz, sarf malzemeleri üzerinde bütçe hesaplarına kafa yorduğunuz bir oyun yaratmak istemiş. Elbette daha önceki motosiklet yarışı oyunlarında da simülasyon ögeleri veya detaylı setuplar gördüğümüz oldu lakin buradaki durum çok daha farklı, buradaki sekiz motorun her biri yüzlerce farklı parçadan oluşan birer yapboz gibidi. Kulağa Car Mechanic Simulator ile Tourist

Trophy'yi birleştirmek dahice gibi gelmiş olabilir ama durum, biraz karışık aslında.

Oyunda gerçek hayattan alınmış ve detaylıca modellenmiş sekiz farklı hız canavarı yer almaktır. "Bu kadar mı?" dediğinizi duyar gibiyim, maalesef bu kadar. Oyuna başlarken hayli canımı sikan bu durum, MV Agusta F4 RC ile saatler geçmeye başladıkça o kadar da göze batmamaya başladı. Bunun sebebi de oyunda pist üzerinde geçirdiğiniz zamanın farklı aktivitelerle bölünüp duruyor olması. Haliyle, motoru adam etmekle o kadar çok zaman harcamış oluyorsunuz ki, başka motora baktırmaya derman kalıyor.

Uzun yarışlarda zamanı durdurup motorun yürü aksamının ne durumda olduğuna göz atmanız, yakıt kontrol etmeniz ve tüm bunları yaparken de -rakipler asla hata yapmıyor- düşüp sağlam bir fark yememeniz gereklidir. Yarış sonrası ise biraz dikkat dağıtmakta zira tüm bu motor kişiselleştirme işini çok keyifli bulduğumu söyleyemeyeceğim. Oyunda üç farklı teknoloji ağacı size daha az așınma, daha ucuz parçalar gibi bonuslar kazandırırken, yarışta yıpranan sarf malzemelerini de (balata vs.) Car Mechanic Simulator'ı andırın, quick-time-eventler şeklinde düzenlenmiş mini oyunlarla

değiştirmeniz gerekiyor. Başlarda eğlenceli geldi evet, sonrasında biraz sıkıldı.

Pist üstünde işler nasıl? Öncelikle motorların direkt Supersport sınıfından olduğunu, bu ağır ve hantal makinelerle oyuna girdiğinizde bir afallayacağınızı hatırlatıyorum. Haliyle, başlarda Beginner seviyesinde takılmanızı şiddetle öneririm, sonra dilediğiniz zaman zorluğu artırıbilirsiniz. Grafikler gayet hoş, özellikle garajda motor üzerindeki yansımalar biraz saçılıyabiliyor. Hava şartlarının oyuna etkisi yeterince belirgin, yağmurlu pistlerde sprej ve tutuş önemli seviyede etkilenebiliyor ve DualSense kullanımı da son derece başarılı. Zeminde yaptığınız patinajı net olarak hissettiyor oyuncuya.

Sadece, kaza yaptığından animasyonlar son derece kötü olmuş. Bir de bazı kerblerde hit detection sorunu var, olmayacak yerde motor havalandırıp "helak olmuş bedeninizi piste çalabiliyor."

RiMS Racing kendi kitlesini daha hardcore belirlemiş bir oyun, bunda lafım yok. Lakin, bu kitleyi başında tutabilmek konusunda da sıkıntılar yaşaması olası. Birincisi oyundaki motor ve pist azlığına burun kıvrın çok olacaktır. İkincisi de pist üzerinde değil ama pist dışında sizin çok yorması ve bir yerden sonra "ihale" gibi gelmesi. Bunun dışında gayet eli yüzü düzgün bir oyuncu olmuş RiMS Racing, 170 liralık fiyatla da fena sayılmaz. ♦ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Başarılı fizikler, DualSense kullanımı, isteyenler için bolca detay.

EKSİ Kaza animasyonları komik, optimizasyon sıkıntısı var, içerik kısıtlı, garaj işi çok angarya gelebilir.



Yapım: Daniel Mullins Games **Dağıtım:** Devolver Digital **Tür:** Macera, Korku **Platform:** PC Web: inscription.com

Inscription



Deli dolu kabinleri severiz.

Loş bir kabindeyim, karşısında iki tane gözünden başka bir şey görmediğim bir karakter var. Bana kart uzatıyor, annemden tembihliyim, bedava bir şey vermez yabancılardır. Bir kart çekiyorum, Kakım. Avcılar, sahada kurban yoksa gelmez diyor yabancı. Gözüm sağa doğru bakarken Sincap destesini görüyorum, bir Sincap koyuyorum ölüme, Kakım kokusunu almış, hızlıca atlıyor elimden önumdeki tahtaya, artık bir Kakım var hizmetimde. Saldırımsıyla beraber solumdaki terazinin uzak tarafına bir tane dış düşüyor. Artık bir puan ilerideyim. Yabancı konuşuyor, "terazi kimin tarafında ağırsa, o kaybeder". Kurtlar geliyor. Bir değil iki kurban istiyorlar, daha fazla Sincap lazımlı, bir kart daha. Yabancının Çakalı yaklaşıyor. Bir sincap daha. Kurt sahada. Bir dış, iki dış, üç dış...

Size Inscriptioń'ın girişini anlattığım bu cümleyi, "ve sonra uyandım ve parkta elma topladığımızı bu oyunu açtım" gibi neşeli bir şeye dönüştürmek isteyebilirdim. Açıkçası bundan emin de değilim. Inscriptioń, sizi açılış ekranından itibaren, o kadar rahatsız ama ilginç bir konumda tutuyor ki, buna hayran kalmamak elde değil. Basit bir kart oyunu gibi görünen oyunumuz, yukarıda bahsettiğim Kakım'ın (bir tür gelincik) konușabildiğini fark etmemiz ile farklı bir yola göz kiriyor.

Basitce anlatırsak, önumüzdeki boş bölmelere koyduğumuz kartlar ile karşı tarafa hasar vermeye çalıştığımız bir oyundır Inscriptioń. Ancak eğer künkeyi önceden

okuma huyunuz varsa bileceğiniz üzere, Daniel Mullins'in bir oyunu yapıp, oyun aksını bozmama gibi bir huy yok. Burada da kartların üzerindeki alışılageldik hasar-can değerlerinin dışında, mühürler, türler ve özel eşyalar, sizin rutini sık sık kırmانıza sebep oluyor. Oyun, size bunları açılışa hap gibi verme derdinde değil. Sizin oyunu kavradığınıza emin olduğu noktalarda, bir yandan hikayesini devam ettirirken, bir yandan da "bak artık bu var" diye, adeta bir sihirbaz gibi numaralar yapabiliyor.

Oyunda takip ettiğimiz bir harita var, burada bir sonraki bölgemizi belirleyebileceğimiz çeşitli semboller var. Örnek olarak üzerinde kart olan semboller bize rastgele bir kart verirken, sırt çantası olan sembole giderseniz, maksimum eşya sayınız olan 3 rakamına ulaşana kadar size verilen eşyalardan seçim yapabiliyorsunuz. Oyunun en hoşuma giden yönlerinden biri de, bu tip bölgülerin tek senaryoya bağlı kalmaması, örnek olarak çantanız dolu ama yine de sırt çantası olan bir bölmeye mi gittiniz? Gölgeleden bir kemirgen çıkararak adı Pack Rat (Rat = Fare, Pack aynı zamanda çantaya da verilen isim) olan bir kartı size uzatabiliyor. Veya bir tüccara gittiğinizde, eğer alacağı şeyden sizde yoksa, size alabilin diye yardım yapıp "bir daha elin boş gelme" diye fırsatı atabiliyor.

Takip etmeniz gereken canınız masada bulunan iki adet mum oluyor, bölüm sonu canavarlarında her halükârdır bir cana düşüyorsunuz ve bölüm sonu canavarını ye-

nneriniz mumlarını tekrar yanıyor. Haritalar her bölüm sonu canavarı sonunda farklı bir sahne ile yeniden oluşturuluyor. Eğer ölüseniz, elinizdeki kartların farklı değerleri ile kendi ölüm kartınızı oluşturuyorsunuz. Inscriptioń'ın benzerlerinden en net ayrıldığı noktalardan biri de oturduğumuz yerin tek oyun alanımız olmaması. Harita her yere serildiğinde ayağa kalkabiliyor, hikâyeye hizmet de edebilen bir şekilde kabının içinde saat, heykel, kafatası gibi çok sevimli (!) şeyleri kurcalayabiliyoruz.

Eğer olur da hikâyeyi çözerseniz, işin en üzücü kısmı ise burada başlıyor. Oyun Act'lerden oluşuyor ve Act 1 sonrası bir değişim geçiriyor. Temel mekanikler ayını olsa da oyuncunun sizi alan atmosferi bir anda başka bir şeye dönüşüyor. Bu aslında herkes için kötü bir durum değil, ancak çok daha fazla şey yapılabilecek gibi görünen bir potansiyelin harcandığını düşünüyorum. Sonuç olarak, Inscriptioń kesinlikle bir hikaye/deneyim oyunu. Eğer daha önceki Daniel Mullins yapımlarını, Meta göndermelere sahip oyunları seviyorsanız, mutlaka denemelisiniz

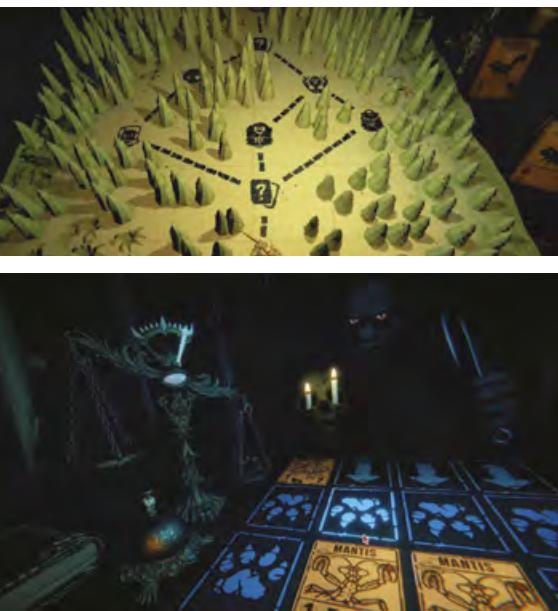
◆ Mehmet Nalçakan

KARAR

ARTI Atmosfer müthiş. Act 1 oldukça keyifli. Oynanış beklenenden uzun

EKSİ Tekrara düşebiliyor. Meta oyun yapısı herkese hitap etmeyecek

85





Yapım: Owlcat Games **Dağıtım:** META Publishing, Owlcat Games **Tür:** RPG **Platform:** PC, Mac / PS4, XONE (1 Mart 2022) **Web:** wrath.owlgames.com

Pathfinder: Wrath of the Righteous

RPG açlığını nihayet son bulacak. Doyana kadar oynayın!

Aslında Pathfinder: Wrath of the Righteous'u geçen ay yazacaktı ama bu aya sarktı. Ayrıca ismi çok uzun olduğu için yazı boyunca PWOTR diyeceğim. Baldur's Gate serisini çıktıktı dönem bitirmiş yaşlı biri olarak Baldur's Gate III tamamen hazır olana kadar satın almak istemiyorum. Hatta Steam sayfasına bazen aşık aşık bakıyorum ve adam gibi bir fantastik RPG oynamamayı ne kadar uzun zaman oldu diye eftkarlanıyorum. Bu yüzden PWOTR çıktıktı zaman Kürşat'ın başının etini her gün yemiş olabilirim. Ama dediğim gibi Owlcat Games'in eli çok yavaş olduğu için ancak oynamama fırsatı bulabildim.

Kingmaker'ın sonrası

Oyun, PWOTR Kingmaker'ın devamı lakin tamamen farklı bir senaryoyu içeriyor o yüzden ilk oyunun hikâyesini kabataslk bilmeniz size yetecektir. Dünya yüz yıl önce şeytan saldırısına uğruyor ve bizlerde halen sürmekte olan bu savaşa bertaraf etmek için grubumuzla uzun bir maceraya girişiyyoruz.

PWOTR aklınızın sınırlarını zorlayacak kadar detaylı bir oyun. Klasik D&D kurallarına benzeyen yapısıyla aslında Pathfinder masa-

üstü oyununa sadık kalmış. Şöyledeyeyim PWOTR'de 25 sınıf ve 5 adet alt sınıf, 15 prestij sınıfı ve 12 tane ırk var. Ayrıca yeni eklenen "Mythic Paths" sayesinde karakterinizi daha da özelleştirebiliyorsunuz. Bir nevi elite sınıf gibi düşünün, böylece başka yol arkadaşlarına sahip olma, bazı büyülere ya da yeteneklere doğrudan bağışık olmanız gibi. Sonucunda bir Undead Lich ya da Prankster oynatabilme şansınız var. Karakterinizi yaratma menüsünde en azından bir saat harcayacağınızı garantisini veriyorum. Keza sadece nasıl görünceğiniz değil, alignmentinizden tutun, sınıfınıza ve seçeceğiniz yeteneklere kadar aşırı derece derin bir seçenek yelpazesи mevcut.

Oyunun en başında alacağınız kararlar hikâye boyunca peşinizi bırakmıyor. Hatta ilerde yaptığınız şeylerin bazlarından pişmanlık duyup "Ben oyunu bir daha oynayam ve bu sefer başka bir karar alayım" derken bulabilirsiniz. PWOTR'nın detay kısmı sadece karakter yaratım menüsüyle kısıtlı değil. Aldığımız görevler de dallanıp, budaklanmış durumda. Dört çeşit görevimiz var; Main Quest, Side Quest, Mythic Quest ve Crusader Quest. Main Quest isminden de anlayacağınız gibi ana hikâyenin

şekillendiği asıl görevimiz. Side Quest'ler ağırlıklı olarak yanımıza aldığımz grup arkadaşlarını daha yakından tanıtmamıza yaranan, bize para ve yeni eşyalar kazandıran asıl kazanç kapımız. Mythic Quest, Mythic özelliklerimizi açtığımız görev kolu, nihayetinde oyunun kahramanı biziz. Crusader Quest ise bölgelerin kontrolünü elinde tutmamız için oynadığımız Heroes of Might & Magic tarzı stratejik kısmın bir parçası ki onu ileride anlatacağım. Hazır yeri gelmişken karakter seslendirmelerinin çok iyi olduğunu ve Side Quest'lerde grup üyeleri birbirile konusurken hızla tiklayıp geçmek yerine oturup nasıl atışıklarını ya da hayatlarına dair hikâyelerini okurken kendimi buldum.

Detayın detayına yolculuk

Kingmaker'ın aksine bu oyunda kamera açısını istediğim gibi çevirebiliyoruz bu savaşlarda gerçekten çok işe yaranan bir değişiklik olmuş. Savaşlarda tamamen sizin tercihinize göre sıra tabanlı ya da gerçek zamanlı olarak ikiye ayrılıyor. Bir RPG oyunu oynadığım için ben sıra tabanlısını tercih ettim. Büyü ve yetenek çeşitliliği ve yetenek çeşidi çok fazla olduğu için savaşın kontrolünün sizin elinizde olması lazım çünkü bazen içeceğiniz



bir iksir bile her şeyin gidişatını değiştirebiliyor. Ama Baldur's Gate havasını yakalamak istiyorsanız siz gerçek zamanlı halini oynamak isteyebilirsiniz. Lakin bu durumda bazen savaşı kontrol etmek gerçekten zorlaşıyor, en azından benim için öyle oldu. Bir noktada çok zorlanıdysanız oyunun zorluk seviyesini istediğinizi an değiştirebilirsiniz. Aynı şekilde ne kadar kritik hasar alacağınız gibi detayları da kolaylaştırıbiliyorsunuz. Ben hep normal seviyede oynadım ve beceremediğim yerleri tekrar yükleyerek denemeye devam ettim. Ne bileyim kritik hasarını azaltmak biraz hile yapmak gibi diye düşünüyorum.

Oyna farklı bir stratejik hava katsın diye Crusade modu diye bir şey eklemiştir. Burada haritayı tepeden görür ve birlüklerini şehirden şehre yollayarak saldıran şeytan birlüklerini durdurmaya çalışıyzınsız böylece o alanındaki hâkimiyetinizi korumuş oluyorsunuz. Farklı sınıflardan ve farklı ırklardan toplayacağınız orduyu aynı Heroes of Might & Magic gibi bir tepeden görünen savaş alanında satranç oynar gibi yönetiyorsunuz. Doğrusunu söylememi isterseniz her ne kadar harika bir fikir gibi gözüke bile ben grubumla maceraya devam etmek isterken böyle bir detayla uğraşmak istemedim. Ayarlara baktım ve Crusade Modunu otomatik olarak oynaması üzere bilgisayara devredebildiği gördüm. Ayrıca ne gördüm? Bilgisayara bıraktığında geri zekali yapay zekası yüzünden paso savaş kaybettigimi fark ettim. Yani söyle söyleyeyim seve seve Crusade Modu oynamak zorundasınız. Keşke bunu bilgisayara devretmek yerine doğrudan komple

iptal etme seçeneği koysalarlar. İlk oyunun aksine WOTR'da çoklu oyuncu seçeneği olmaması bariz bir eksiklik değil bence çünkü bu tür oyunları arkadaşınızla oynarken genelde hep bir anlaşmazlık çıkarıyor. Dediğim gibi oyunun en büyük artısı görevleri ve hikâyesi. Eğer oynadığınız oyunda yönettiğiniz karakterlere bağlanan ve onlar gibi hissedilen bir RP hayranısanız PWOTR sizin ilklerinize kadar tatmin edecek, zevkten titreyeceksiniz. Görevler hiç de kısa değil ve aldığıınız kararlara göre farklı yönlere doğru evrilip duruyorlar. Hoşuma gitmeyen bir nokta eğer kötü şeyler yapıyorsanız partinizin ne olursa olsun size sadık kalması. Yaramazlık sınırlarını biraz aştığınızda Arue sadece siz terk edeceğini söylüyor o kadar. Bunun dışında bebekleri yaratıklara feda etsem de, Succubus'larla yatıp kalksam da (ki bu bir meleklerin şeytanlara karşı savaş ve dünyayı şeytanlardan kurtarmaya çalışıyoruz) kraliceyi gözlerinin önünde öldürsem de yol arkadaşım hep aynı partiye oy veren seçmen gibi ne olursa olsun yanında durup bana alkış tuttular. Hikâyesine ve alınan kararların derinliğine bu kadar önem verilmiş bir oyunda yol arkadaşımın alignmentına göre bana zorluk çıkarmalarını bekledim. Ya da madem yaptıklarımı kabul ediyorsunuz sizde benim gibi gaddar davranışmaya başlayın...

Son sözler

Menülerin çok karışık olması ve doğru düzgün bir eğitim (tutorial) bölümü olmaması da eksiklerden biri denilebilir. Çok sık hazırlanmış olmasına rağmen menü seçenekleri içinde



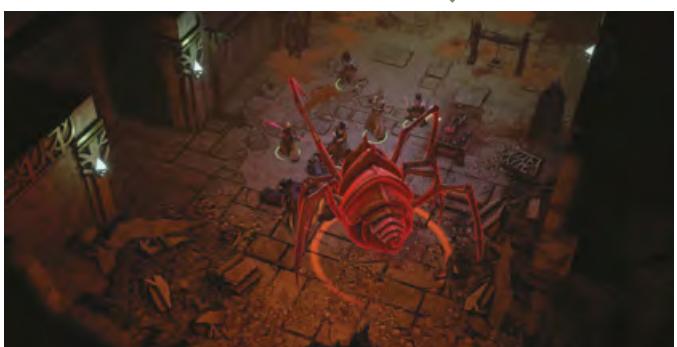
neredeyse kayboldum denilebilir. Eğitim bölümünü olmaması bazen hangi yaratıklarla savaşırken neden hasar yiyeceğini bilememenizle alakalı. Eminim halen masaüstü FRP oynayanlar bu konuda zorluk yaşamayacaktır (zaten oyunun sistemi D&D'ye çok benziyor) lakin benim gibi bu işi yıllar yıllar önce bırakanlar hangi düşmanın neyle öleceğini deneme yanılma yani save/load eziyetini çeka çeka öğreniyorlar. Lafi artık toparlamak gerekirse PWOTR özellikle evimize kapanacağımız şu kişayla hikâyesiyle bizi tatmin edecek ve oynaması süresi uzun çok iyi bir yapım. Baldur's Gate III'ü beklerken antrenman yapmak için en iyi seçenek. Yazında bahsetmedim ama hazır kapanışını yaparken değineyim grafikler ve ses efektleri de gayet iyi. Kısacası hikâye ve görsellik olarak sizin gayet tatmin edecek bir oyun. Steam fiyatı şu an indirimli haliyle 194 TL biraz can yakan cinsten ama yeni dolar kur farkının yansımamış etiketi bu. Eğer Steam kur farkında değişikliği giderse Allah hepimizin yardımcı olsun artık Indie oyunları bile zor alırız. ♦ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Aşırı derecede detaya girişmeleri ve bunu gayet iyi kotarmaları. Şahane görseller

EKSI Crusade modunun sıkıcı olması, karakterlerin bizim kararlarımıza pek tepki göstermemesi.

85





Yapım: Iceflake Studios **Dağıtım:** Paradox Interactive **Tür:** Strateji **Platform:** PC, PS4, XONE, Switch **Web:** www.survivingtheaftermath.com

Surviving the Aftermath

Durumlar kötü, felaket bir kez daha kapımızda!

Felaket sonrası dünya senaryoları her daim dikkat çekmiştir. Bugüne kadar konu ile alakalı onlarda film ve oyun üretildi. Post Apokaliptik olarak adlandırılınan bu temada, genelde dünyanın başına bir işler gelmiştir ve geriye kalanlar olarak bir şekilde hayatı kalmaya çalıştığımız, yeni bir dünya deneyimi karşımıza çıkar. Adından da anlaşılabilençığı üzere Surviving the Aftermath de bizi tam olarak böyle bir düzeni kurmaya itiyor. Elde avuçta olan az insan ve kaynak ile ne kadar ileri gidebilirsiniz? Hatırlarsanız geçtiğimiz kişi aylarında sizler için bu oyuna fazlaıyla yakından bir bakış atmıştim. Oyuna girdiğim gibi kitlenip, 30 saat kadar içine hapis olduğum Surviving the Aftermath, nihayet tam teşekkülü şeilde piyasaya çıktı.

Eski kayıtlarımı oynamama imkan sunmuyor oluşu baya canımı sıkmış olsa da sıfırdan neden şehir kurmayayım ki diye düşünerek sivadım kolları, daldım oyuna! Oyuna girdiğimiz anda Challenge, Catastrophes, Environment, Survivors, Ideology, Specialist ve Visual isimli seçenekleri tek tek gezerek nasıl bir zorluk seviyesine dalacağımızı seçiyoruz. Bu bağlamda kolay, normal ve zor gibi genel geçer başlıklar yerine böylesine detaylı bir sistem kullanılması eminim sizleri de memnun edecektir.

Oyunumuzda birbirinden farklı materyaller söz konusu ve bunlara bir şekilde zaman içerisinde ulaşmamız gerekiyor. Oyunun henüz başında eftaktaki kalıntıları toplayarak malzeme elde edebiliyorken, zamanla makineleşmeye doğru ilerliyoruz. İlk hedefimiz bizi dış dünya ile ayıran ana kapımızı inşa etmek. Kapımızı yaptığımız anda, oyunun başında tarafımıza sunulan iki Specialist arkadaşı da dünya haritasına gönderebiliyoruz. Bu harita içerisinde birçok düşman ile karşılaşlığımız gibi, aynı zamanda yağmalanacak bolca eşyaya da ulaşabiliyoruz. Hal böyle olunca specialistlerin önemi büyük ölçüde artıyor. Kimileri savaş konusunda

daha iyi, kimileri de yağmacı. Ayrıca bu harita üzerinde araç ile de ilerleme imkanımız var. Başta eftaktan bulacağımız, akabinde de üretebileceğimiz araçlar ile devasa harita üzerinde hızlı hareketler yapmak mümkün hale geliyor. Şehir tarafındaysa hem içерiden hem de dışarıdan gelen tehlikeler mevcut. Dışarıdan gelen tehlikeler, zaman zaman beliren sığınmacılar oluyor. Kabul ettiniz zaman bir anda saldırgan hale dönüşüp içerisinde ufak kaoslar yaratıyorlar. Ayrıca ana kapımız yeterince kuvvetli değilse mafya gibi kapiya dayanıp haraç isteyen tipler de olabiliyor. İçerideki en büyük tehdit ise "kirlenme" ve beraberinde getirdiği hastalıklar. Kirlenmeyi temizlemek için yapabileceğimiz bina biraz geç ortaya çıksa da size tavsiyem hızlıca kendisine ulaşmanız olacaktır.

Bir diğer iç tehlike de katastrofik olaylar! Elektriklerin gitmesi, meteor yağması, aşırı sıcaklar ile kuraklığın gelmesi gibi nice fantastik sıkıntılı yüzleşmeye hazır olun derim. Oyunun erken erişim versiyonuna göre en önemli değişimi şüphesiz yapay zeka olmuş. Specialistler haricinde kontrol edemediğimiz yerleşimcilerimiz, artık atadığımız

görevlere daha hızlı şekilde koşabiliyorlar. En önemli döşediğimiz yollar yapıyorlar artık! Oyunun en büyük sıkıntısı ile yine erken erişim ile aynı; bir süre sonra yapılacak şeylerin bitmesi. Yani başlangıç ve takip eden birkaç saatı atlatabilirseniz, akabinde yok olmak imkansız gibi bir şey. Temelde tek yaptığınız kirlenmeye durdurmak ve yolunuza devam etmek. Açıkçası teknoloji ağacının sadece düzenlenmesini değil, oyunu daha farklı noktalara taşıyacak farklı gelişimleri bünyesinde barındırmamasını isterdim. Aslında tema ve oyun modeli beni kendisine çekmeyi başardı ama kesinlikle çok daha fazla içeriği beraberinde getirmesi gerekiyordu.

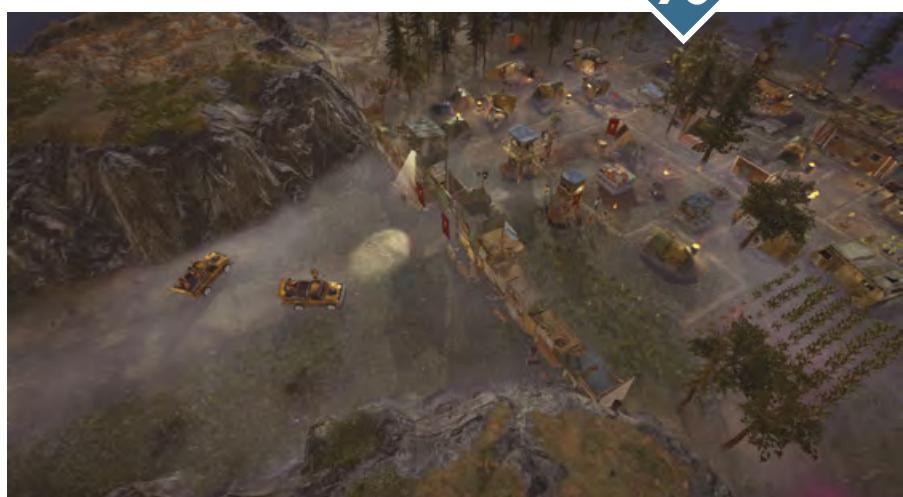
◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Tema ustalıkla işlenmiş. Birçok farklı bina ve oyuna etkileri

EKSİ Tekdüze oyuncu yapısı. Bir noktadan sonra kendisini tekrarlaması

70





Yapım Witch Beam Dağıtım **Humble Games** **Tür** Bulmaca Platform PC, XONE, Switch **Web** www.unpackinggame.com

Unpacking

Yeni evler, yeni eşyalar, yeni anılar...

Taşınmayı sever misiniz? Yeni eve, yeni anıala geçiş anlamında eğlenceli ve güzeldir. Tabii o toplanma, taşıma, yerleşme aşamalarının çok yorucu olduğuna da hemfikiriz, değil mi?

Çocukluğundan beri sahip olduğunuz bir eşya, her yeni eve taşındığınızda götürmek istemeniz ya da bazlarından vazgeçmeniz gerekli gibi duyusal anlar da eşlik eder bu taşınma eyleminden.

Unpacking de tam olarak bu hissi veren şirin bir oyun. Müziklerini BAFTA ödüllü Jeff Van Dyck'in yaptığı Unpacking, 1997 yılında, bir çocuğun odasında başlıyor. Üniversiteyi kazandığında kaldığı yurt odası, birkaç arkadaşıyla birlikte yaşadığı evlere ve en sonunda da kendi çocuğu olacağı zaman kadar hayat hikayesine eşlik ediyoruz. İlk odada altında çalışma masası olan bir ranza, raflar ve ufak bir dolap var ve içinde oyuncaklarıyla kitapları olan sadece üç koli var. Kutulardan eşyaları çıkarıp yerleştirmeye başlıyoruz. Kutuya tıkladığımızda içinden ne çıkacağını bilemiyoruz. Daha büyük evlere geçtiğimizde, yatak odasında olan kutu- dan banyo ya da mutfak eşyası çıkabiliyor.

Karakterimizin yaşı ilerledikçe iki banyolu, büyük mutfağı, yemek odası, giyinme odası, ofisi olan daha büyük evlere taşındığı için eşyalar ve kutular arıyor.

Unpacking hem görsel hem de hikâye anlamında çok basit bir oyun ama buna rağmen herhangi bir metin olmadan, eşyalarını yerleştirdiğimiz kişinin büyüğünü, karakterinin nasıl şekillendiğini size anlatıyor. Oyuncak toplamayı sevdigini, sanat eğitimi aldığı, film izlemeyi ve oyun oynamayı sevdigini anlıyoruz. Hangi ülkeye seyahat ettiye artık, mesela Eiffel kulesi, İngiltere çift katlı otobüsü gibi, oraya özgü olan simgeleri biriktirmeyi sevdigi için, her sene nereye gittiğini anlayabiliyoruz. Cıcvıv ve domuz biblolarını ilginç bir şekilde çok sevdigini, her yeni evde cıcvıvların artlığına şahit oluyoruz. Anılarına da sadık kalmayı seven biri olduğu için, her sene kenarı kırık diş fırçası kabını kullanmaya devam ettiğini görüyoruz. 1997'de odasında Troll bebek ve Tamagotchi oyuncaklarının olması, desktop bilgisayarları varken yıllar içinde dizüstü bilgisayara dönmesi gibi nostaljik nüanslara yer verilmesi oldukça eğlenceli. Kırmızı botlarını çok sevdigini, yıllarca giy-

dığını, kıyafet tarzının büyündükçe değiştiğini görmek de karakteri tanımadıkda yardımcı oluyor. Oyunu oynarken kendi taşınmalarınızı da hatırlattığın için duyusal anlar yaşayabilirsiniz.

Unpacking, sadece yakınlaştırap uzaklaşabileceğiniz tek bir bakış açısına sahip olan, oynanışı oldukça basit bir oyun. Odalarda olan kutuları açıp içinden çıkan eşyaları yerlerine yerleştirmek dışında her şeyin fotoğrafını çekebiliyorsunuz. 1997'de başlayan serüven 2018'de bitiyor ve toplam 8 bölümden oluşuyor. Her bölüm bittiğinde, yanlış yerleştirdiğiniz eşyaları size gösterip uyarıyor. Doğru yerleri bulduğunuzda, diğer seneye geçmeden, tüm odaların fotoğrafını çekip albümé ekleyebiliyorsunuz. Oyunu oynarken çok az eşyada zorlandım, genelde koyduğunuz yerler doğru oluyor. Unpacking'i 3-4 saat gibi bir zamanda bitirdim ama başka evlere taşınsa da bitmese diyerek oynamadım. Gerçek hayatı sıkıcı olan bir eylemi, oyun halinde bulunca hem eğlenceli hem de rahatlatıcı bulmak da ters köşe oldu. Eşya yerleştirmekten hoşlanıyor ve huzur veren oyunları seviyorsanız Unpacking tam size göre olabilir.

◆ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Kolay oynanışa sahip olması, hikayesi basit ama güzel, müzikleri rahatlatıcı

EKSİ Çok kısa sürüyor, odaları farklı açılarda görmek iyi olabilirdi





Yapım EA Vancouver **Dağıtım** EA Sports **Tür** Spor Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Stadia **Web** www.ea.com/games/nhl/nhl-22

NHL 22 ◆

Parke ve yeşil sahalardan sonra, şimdi de sıra buz pistlerinde

Her firsatta spor oyunlarının benim için ne denli kıymetli olduğunu ve bu oyunların başında ne kadar uzun zaman geçirdiğimi dile getiriyorum. Bu sebeple, sonbahar aylarının benim için oldukça güzel geçtiğini -gönül rahatlığıyla- söyleyebilirim. Ne var ki artık sonbaharı, spor oyunlarının mevsimini geride bırakıyoruz. 2021'de karşımıza son çıkacak spor oyunlarından birisi de NHL 22.

Yeni nesil konsolların çıkışının bir hayli sancılı olduğu konusunda sanırım hemfikiriz. Tüm Dünya genelinde devam eden stok sorunları bir yana, yeni nesil oyunların da ciddi anlamda eksikliğini çekiyoruz. Spor oyunlarının pek çoğu geçtiğimiz sene çeşitli güncellemelerle yeni nesle merhaba demiş olsalar da NHL serisi yeni nesil güncelleme almadı. NHL 22, serinin ilk yeni nesil oyunu olma özelliğini taşıyor. EA bu gecikmeli deki temel suçu olarak pandemiyi işaret ediyor olsa da kendi adıma sorumlun EA'ın tembelliği olduğunu düşünüyorum. Çünkü NHL 21, EA tarafından geliştirilen oyunlar arasında Ignite Engine kullanmaya devam eden tek yapımdı ve Frostbite ile geliştirilen tüm EA oyunları yeni nesil güncel-

lemesi aldı. Yani EA, daha erken davranışın diğer spor oyunları gibi NHL serisinde de Frostbite'a geçiş yapmışdı, buz hokeyi sevenlerin yeni nesil oyun için bir sene daha beklemesine ve beklenenlerin boşu boşuna yükselmesine gerek kalmazdı. Boşu boşuna diyorum çünkü oyunun Frostbite ile hazırlanlığını bilmesem, fark etmezdim bile. Ne grafikler ne de fizikler tarafında ciddi bir değişim yok. Oyunca yeni nesil demek içinse bin şahit gereklidir. Anlayacağınız NHL 22, yeni nesil ve yeni oyun motoru tarafında sınıfta kalıyor. Spor oyunlarında benim için en önemli element oynamıştır ki genelde yazılarımıza da oynanıştan bahsederek başlarım. Oyun motorundaki değişiklik kağıt üstünde oldukça önemli olsa da oynanışın ikinci planda kalmasını tek sebebi değil. Üzüldük söylüyorum ki NHL 22 oynanış tarafında "X-Factor" yetenekleri dışında köklü bir yenilik sunamıyor. Yalnızca özel oyuncuların sahip olduğu ve bu oyuncuların çeşitli özelliklerini üst düzeye taşıyan X-Factor yetenekleri ise gerek doğaüstü çekilen şartlar gereksiz puck ile normalden hızlı hareket eden oyuncular nedeni ile oyunu simülasyondan, arcade tarafına yak-

laştırıyor. Ayrıca yapay zeka tarafında da hala ciddi sorunlar bulunuyor. Oyunla geçirdiğim süreçte yapay zekanın neredeyse hiç ceza yememiş olması oldukça rahatsız edici. Ayrıca yüksek zorluklarda da ne yapacağınızı önceden bilip elinizi kolunuza bağlıyor. Yapay zekanın kesinlikle ayarı yok ve bu sebeple temelde oldukça keyifli olan Franchise ve Be a Pro gibi modlardan hızlıca sıkılmak isten bile değil.

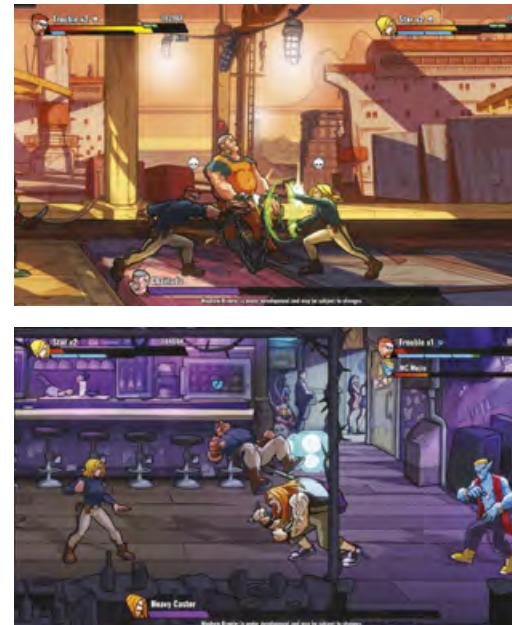
Şu noktaya kadar oyunla ilgili hep olumsuz konuşmuş olsam da NHL 22'yi benim için kurtaran içerik, World of Chel ve HUT Rush oldu. Threes, ones, drop-in gibi çeşitli oyunları barındıran World of Chel ile karakterinizi geliştirebilir ve amatör ruhu barındıran buz hokeyi müsabakalarına adım atabilirsiniz. HUT Rush'ta ise yine amatör sporcular gibi çeşitli mekanlarda, farklı kurallarla müsabakalara katılabiliyorsunuz ancak bu sefer Ultimate Team takımınızı kullanarak. Rahatlatıcı ve eğlenceli bir havaya sahip HUT Rush oynayarak ayrıca UT takımınızı da güçlendirmeniz mümkün. Benim gibi UT formatını seven oyuncular için oyunun favori modu olacağı kesin.

NHL 22, yeni oyun motoru ve yeni nesle çıkan ilk NHL oyunu olması sebebiyle büyük umutlarla beklediğimiz bir yapımda olsa da beklenenlerin karşılığını vermemi başaramıyorum. Buz hokeyi aşığı bir oyuncu değilseniz EA Play ile ücretsiz sunulan NHL 21 oynamayı sürdürmeniz en makul tercih olacaktır. ♦ Tolga Yüksel

KARAR

ARTI Mod çeşitliliği. Yeni oyun motoru
EKSİ Yenilikler yetersiz. Yapay zeka kötü.
Yeni nesil gibi gözükmüyor





Yapım: Hero Concept **Dağıtım:** Hero Concept **Tür:** Beat 'Em Up **Platform:** PC, PS4, XONE, Switch **Web:** heroconcept.com/mayhem-brawler/

Mayhem Brawler

Doksanların arcade ruhuna selam olsun!

90'larda çocukluğunu yaşamış herkes için arcade salonları denince aklı gelen ilk türlerden biridir Beat'em up. Final Fight, Cadillacs and Dinosaurs, Double Dragon gibi nadide örnekleri olan bu tür zamanında az jetonumu ve vaktimi yemedi benim de. Beat'em up'a olan tutkumdan dolayı Mayhem Brawler çıkış yaptığı gibi oyunu incelemek için Kürşat Abi'nin başının etini yedim. O da beni kıramadı, ya da o kadar bunalttı ki kurtulmak için "tamam" dedi. Yerli geliştirici Hero Concept'in mutfağından çıkan Mayhem Brawler ilk bakışta bana Netflix'in Bright dizisinin evrenini anımsattı. Vampirler, kurt adamlar, büyütüçüler gibi çeşitliırklärin bir arada yaşadığı Mayhem City'de -doğal olarak polis gücünün de bu şekilde meta insanlardan oluştuğu- Stronghold isimli birimin üç oynanabilir karakterinden biri ile oyuna başlıyoruz. Hemen belirtmek gerekiyor ki isterseniz üç oyuncuya kadar co-op seçeneği de mevcut. Star, oyundaki çevik karakterimiz. Hızlı bir şekilde saldırılabilirnesinin yanında, yerdeki ağır objeleri kaldırılamayacak kadar da narin. Bunun yanında hikâyeyin akışında çeşitli olayları ve yorumlarını sosyal medya üzerinden paylaşması ile oyunun evrenini bizim de öğrenmemizi sağlıyor. Star'ın sosyal medya üzerinden yaptığı paylaşımalarla gelen cevaplarla oyunun adeta yaşayan bir dünyasının olduğunu da fark ediyorsunuz. Şahane bir detay. Yavaş ama güçlü Dolphin, ikinci oynanabilir karakter. Final Fight'taki Haggard'a fazlasıyla benzettiğim Dolphin, ağır hareket etmesinin yanında oldukça

sert vuruşlarıyla rakipleri için tam bir dert olabiliyor. Son olarak Trouble ise, oynanış açısından Dolphin ve Star'ın ortası, yani dengeli olan karakter.

MB, artık klasikleşmiş "herkesi döv, kızı kurtar" formülünden kendini kurtarmış ve özgün bir hikâye yaratabilmiş. Oyunun üç farklı sonu bulunuyor ve oyun boyunca bölüm sonlarında yaptığınız tercihlerle farklı oyun sonlarına ulaşabiliyorsunuz. Her bir sona ulaşmanız yaklaşık 2-3 saatlik vaktini alıyor. Yani 9 saatlik bir sürede oyun daki bütün bölümleri ve bossları görmeniz mümkün. Oynanış tarafına baktığımızda türde bir yenilik olarak "durumlar" getirilmiş. Birkaç örnekle açıklaşmak gerekirse; yere düşen bir düşmanın kafasında yumruk simgesi görürseniz bu kalkar kalkmaz size saldıracağı anlamına geliyor. Ya da üç tane ünlem görürseniz bu özel bir saldırıyla hazırlanıyor demek. Anlayacağınız, durumlar sizi dikkatli oynamaya yöneltip bir strateji çizebilmenizi sağlıyor.

Grafik yönünden de şahane bulduğum MB'nin müzik tercihleri de bir o kadar muhteşem. Rock müzik eşliğinde adam pataklamak, sizi havaya sokarak oyunдан daha fazla keyif almanızı sağlıyor. Her bölüm kendine ait bir çizgi roman kapağının olması da cabası. Hero Concept, ortaya tam bir görsel şölen çıkartmış.

Oyunda en çok dikkatimi çeken ise oyunun içerisinde zekice serpiştirilmiş olan göndermeler. Birkaç örnek vermek gerekirse, oyunun bölümlerinden birinin adı "Who Watches The Watchmen?". Diğer bir örnek-

te ise bir köprüde karşılaşığınız düşman size, "You shall not pass!" diye haykırıyor. Oyunda birkaç eksik taraf da yok değil. Öncelikle oyunun zorluk gidişatında bir dengesizlik var. Daha zor olmasını umduğum bölümler veya bosslar bir önceki bölümden pek de farklı olamıyorlar. Ayrıca komboların da geliştirilmeye ihtiyacı var diyecektim ancak Hero Concept ilk büyük güncellemeyi çıkarmak üzere ve gördüğüm kadarıyla bu duruma dikkat etmişler. 32 TL'lik fiyat etiketiyle de gayet uygun olan yerli oyunumuzu denemenizi kesinlikle tavsiye ediyorum.

◆ Genlwin

KARAR

ARTI Yaşayan bir dünya. Seçimlerle şekillenen özgün senaryo. Şahane grafikler, müzikler ve çizgi roman kapakları. Zekice göndermeler. Türkçe

EKSI Zorluk seviyesinde dengesizlikler var. Komboların geliştirilmesi lazımlı

80



First Class Trouble



Bu oyun harbiden birinci sınıf dert!

Geçtiğimiz Nisan ayında erken erişime açılan First Class Trouble'ı dergimizde incelemiş ve beklenilerimizin olumlu yönde olduğunu bizzat kendim yazmıştım. Geçtiğimiz günlerdeki çıkışıyla yeniden karşısına oturdum ve neler olup bittiğini görmek için heyecanla oyuna başladım. Evet, biraz daha derli topluydu. Aksesuar olarak çeşitlilik gelmiş ve erken erişimde gördüğüm bazı ilginç buglar yok olmuştu. Fakat... Fall Guys oynayanlar bilir; hani sürekli size yapışıp çektiştiren iğrenç tipler vardır. Tek hedefleri oyunu size zindan etmek olan. İşte bu arkadaşlar First Class Trouble oynamaya karar vermiş çünkü daha bismillah oyuna girer girmez çektiştirilip yere fırlatıldım! Önce oyunun bizlere sunduğu hikayesine kısaca değineyim; ISS Alithea adlı uzay gemisindeyiz ve bu gemiye gerek ortamı gereksiz müzikleri ile 1920'lerin atmosferi hakim. Gemide "Residents" denilen insançıklar ve "Personoids" denilen androidcikler bulunmakta. Günün birinde uzay gemisinin yapay zekası CAIN (Central Automated Intelligence Network) "yeter artık!" diyerken gemiyi ele geçirmenin planlarını yapıyor. Tabii ele geçirmenin içinde insanlardan kurtulma da var ve işte burada insan kılığındaki Personoidler devreye girmekte. Yani bir nevi Among Us gibi (zaten benim gözümde bu oyun Among Us 2.0) insanların arasında kötü niyetleri olan bir hain var. Yeri geldiğinde o haini bulmaya çalışıyor, yeri geldiğinde de bizzat hain android olup milleti uzay boşluğununa fırlatmaya çalışıyor.

First Class Trouble'da Personoid olmak

bana soracak olursanız daha zevkli çünkü yapabileceklerinizin yelpazesi daha geniş. Diğer Personoidlerle iletişim kurabiliyor, kendinizi belirli bir süre görünmez kılabiliyor ve sabotaj yapıp insanları birbirine düşürebiliyorsunuz. Amaç ya tüm insanları yok etmek ya da CAIN'e zaman kazandırıp onun halletmesini sağlamak. Residents, yani yolcuların işi biraz daha zor. Onların amacı elbette uzay gemisini kurtarmak ve bilgi toplayarak kimin hain olduğunu bulmak. Akabinde Among Us'takine benzer bir toplantıda diğer oyuncularla tartışabilir ve aranızdaki robottu açığa çıkarabilirsiniz. Ya da demokrasinin canı cehenneme deyiş herkesi sırayla yaratıcısına kavuşturabilirsiniz. Tabii başarabilirseniz!

FCT'da bir oyuna toplam altı karakter/oyuncu katılabilir. Tabii oyuna girmeden önce en az bir saat ne, nedir diye arayıp en güzel karakteri yaratmanın peşine düşeceksiniz. Karakteri yaratmak kolay ama neyin nerede olduğunu bulmak biraz külfetli çünkü oyunda bir tutorial veya detaylı bir eğitim sistemi yok. Keza ufak tefek sistemsel sorular da (çökme, donma, tepki vermeme gibi) henüz çözülebilmiş değil. Gerçi oyun şu an 1.0 sürümü olarak lanse ediliyor. Yani kısa zamanda güncellenecektir.

Asıl problem, oyuncu kitlesi. Mesela oyun beni rasgele bir odaya attı ve adamın biri "süüüüüü" diye bağırsınca (TV'nin sesi de açık) güzel bir karşılama oldu benim için. Lakay tipler, saçma hareketler, mikrofonda şarkı söyleyenler, seni yere devirip üzerinde gezinip kahkaha çekenler... Kisacası sabır

şart. Adamaklı bir odaya denk gelirseniz ki nadir bir durum, aslında zevkli bir oyun ve ödül olarak aldığınız paralarla karakterinize aksesuar basabiliyorsınız. Fakat dediğim gibi oyundan keyif almanın önündeki en büyük engel şimdilik oyuncuların ta kendisi. Eğer fırsatınız varsa arkadaşlarınızla oynayın. Hem çok daha keyifli hem de şahane atmosferin tadını sonuna kadar çıkartabilirsınız. Aksi halde durum birazcık vahim...

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Gelişmiş bir Among Us oyunu denilebilir. Planladığınızı yapabilecek bir odaya düşerseniz eğlenceli aslında
EKSİ Oyuncu kitlesi çok toksik. Tutorial yok. Çeşitli hatalar söz konusu.

62





Yapım: Madmind Studio **Dağıtım:** Madmind Studio **Tür:** Aksiyon **Platform:** PC **Web Sitesi:** madmind-studio.com

Succubus ★

Benim mi gözlerim dumanlı, yoksa oyunda mozaik mi var?

Dikkat! Bu oyun tamamen yetişkinlere yönelikir çünkü içeriğinde aşırı şiddet, kan ve çıplaklık barındırmaktadır! Evet, sosyal mesajımızı da verdikten sonra diyebilirim ki Succubus, çıplak iblislerin cirit attığı bir Doom oyunu. Doom kalitesinde değil elbette ama hızlı ve fena olmayan mekanikleri ile şiddet severleri mutlu edecek cinsten bir yapım. Succubus'u sansürlü (mozaikli) ve sansürsüz olmak üzere iki şekilde oynayabiliyorsunuz. Tercihinizi sansürsüzden yana kullanmak istiyorsanız "Adult Only" eklenisini ayriyeten indirmeniz gerekecek. Akabinde oyun içerisinde sansürü kaldırarak her şeyi gözler önüne serebilirsiniz. Her şey derken de kast ettiğim gerçekten her şey. Yani kanı, şiddeti falan sansürlemiş oyun sanmayın. Arkadaşlar, oyunda kimsenin kıyafeti yok... Sanırım anlayan anladı. Bilmeyenler için Succubus'un bir iblis olduğunu belirtiyim. Genelde erkeklerle musallat olan Succubus, kadın kılığına girdikten sonra biz garipleri baştan çıkarıp etkisi altına almayı amaçlar. Tam tersi, yani kadınlara musallat olan ise Incubus'tur. Bu da benden size ek bilgi. Gelgelelim böyle mitolojik yaratıklara ev sahipliği yapan, hatta adını bile veren oyunda,

senaryo namına bir şey bulunmamakta. Aslında Succubus bile sayılacak karakterimiz (çünkü Succubus dediğim gibi işini "aşka" halleder) diğer lordlar tarafından cehennemde geride bırakıldığı için intikam peşindedir ve insan – iblis fark etmeden katliam yolculuğuna girişmiştir. Hikaye bu kadar, olayımız oynanış. Oyun hemen her bölümünde size farklı büyüler ve silahlar vererek içeriği taze tutmaya çalışıyor. Üstelik tipki Doom'daki gibi "glory kill" benzeri bir sistem de var ve enerjisi azalmış düşmanlarınız üzerinde bir takım "deneysel" bitirici hareketler sergileyebiliyorsunuz. Oyun bölüm bölüm ilerliyor ve bölgüler boyunca bir dizi düşmanları alt ederek yolunuza devam ediyorsunuz. Düşman çeşitliliği güzel. Lanetlenmiş insanlardan absürt cehennem yaratıklarına kadar kota bayağı bir geniş. Ayrıca içeriği daha da renklendirmek adına oyun size ekstra objektifler ve meydan okumalar sunuyor. Düşmanları belirli bir tarzda öldürmek veya yirmi tane "imp" öldürmek gibi basit şeyler. Boss dövüşlerine ise Succubus oyununda fazla yer verilmemiş ve açıkçası iyi de olmuş çünkü boss olmalarına karşın basit, kimin enerjisi önce bitecek tarzında standart dövüşler. Bu arada,

kendi Succubus'unuzu kendiniz kişiselleştireibileceğinizi biliyor muyduğunuz? Saç tarzından makajına kadar ve... Diğer şelyelere kadar (şuan WandaVision'daki Agatha gibi ağzım açık, göz kiriyorum) ayar çekebilirsiniz.

Cehennem atmosferi iyi yansıtılısa da birbirine benzeyen bölgüler bir süre sonra göz yorgunuğu gerçekleştiriyor ve sanki buraya da önce gelmiştim hissi yaşıttırıyor. Ayrıca bazı bug'larda gözümden kaçmadı değil. Düşmanların görünmez engellere takılması veya Succubus'umun saçının gözükmemeyip kel kalması gibi! Oynamabilirliği etkileyen şeyler değiller ama olmasa iyi olurmuş.

Succubus, kanın gövdeyi götürdüğü ve ortalamada beş saatte bitirebileceğiniz bir oyun. Şayet oynamaya karar verirseniz sansürsüz versiyonunu oynayın çünkü sansürler bayağı bir dikkat dağıtıyor. Oyna ilk başladığında biraz sansürlü oynamışım da her hareket, her düşman kocaman bir mozaik ile üstüneze geliyor ve saçma duruyor. Birkaç sahnede falan olsa anlarımla da oyunun hemen her yerinde sansür? Kaldırın gitsin.

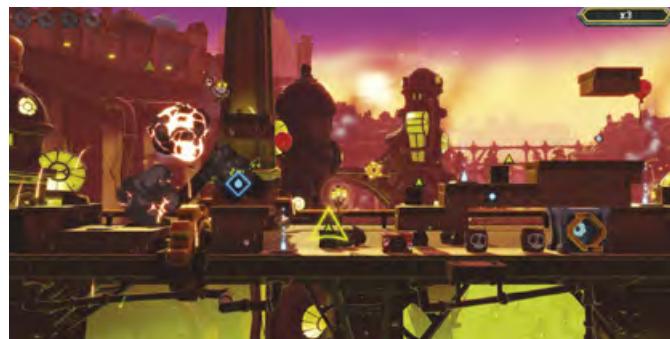
♦ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Silah çeşitliliği. Karakteri detayına kadar özelleştirme. Dövüşler eğlenceli ve dengeli

EKSİ Bazı ufak bug'lar. Boss dövüşleri daha yaratıcı olabilirdi.





Yapım: Choice Provisions **Dağıtım:** Riot Forge **Tür:** Platform **Platform:** PC, Switch **Web:** hextechmayhem.com

Hextech Mayhem: A League of Legends Story ◆

Riot Merkezi: Hangi türde oyun projesi çıkarmamıştık?

Hextech'i biraz oynadım ama çoğunlukla kımız oynadı ve ben izledim. Öncelikle HM'nın çıkışı gerçekten sürpriz oldu. Ruined King'i beklerken Riot resmen bonus olarak araya sığdırdı diyebilirim. FPS'den dövüş oyunlarına farklı projeleri keşfeden firma sanırım "Neden platform da olmasın ki?" demiş ve HM için kolları sıvamış.

HM müziğin ritmine göre bölümleri hoplaya ziplaya geçmeye çalışığınız bir platform oyunu. Böyle bir oyuna Ziggs'ten başka yakışacak şampiyon düşünüyor musunuz? Benim cevabım hayır. İlginç şekilde oyuncuya meydan okuyan HM, basit bir yapılmamasına rağmen müptelalik

yarattıyor. Hatta LoL oynamak için sıra bekleyen Twitch yayıncıları o arada rahatlıkla HM oynayabilirler diye düşünüyorum.

Amacımız klavyenin abuk sabuk noktalarına özellikle konulan tuşlara zamanında basarak Ziggs'i ziplata ziplata ve bazen bomba fırlattıracak bölüm sonuna taşımak. Yaptığınız her hareket müziğin ritmine uygun olduğu için kendinizi bir yandan kafa sallayıp bir yandan parmaklarınızı düğümlenmeden bölümün geçmek için tuşlara basarken buluyorsunuz.

Oyunun menüsü kendisi gibi sade; "Play" tuşuna basarak başlıyorsunuz, ESC'ye bastığınızda da "Quit" ve "Cancel" seçenekleriniz var, bu kadar.

Bazı oyuncuların yeni tuş ataması yapılmadığı için ağladığını gördüm ama zaten oyunun olayı bu, sen yan yana tuş atarsan bu eğlenceli platform bütün büyüsünü kaybeder. Bir nevi hile yapmak gibi...

Eğlencelik, zaman öldürmelik bir platform istiyor-sanız müziğin ritmine kapılarak HM'yle gayet güzel zaman geçirebilirsiniz. Hatta benim gibi bir çocuğunuza varsa bu oyuna bayılacağına ve League zehrini erken yaşta ona zerk edeceklerini bilin.

◆ Nurettin Tan

75

Yapımcı: Nintendo **Yayıncı:** Nintendo **Tür:** Simülasyon **Platform:** Switch **Web:** www.animal-crossing.com/new-horizons/happy-home-paradise/

Animal Crossing: New Horizons - Happy Home Paradise ◆

Güzel güzel evler dizayn etme vakti!

Pandemi başladığından beri elimizden düşüremedigimiz Animal Crossing: New Horizons için ilk ücretli eklenti paketi sonunda çıktı. Geçtiğimiz süreçte denizde yüzme, deniz canlıları, tasarım iyileştirmeleri ve içerik konusunda bizi ne kadar mutlu etse de, -dönemsel etkinlikler de dahil- bir yerden sonra adada sıkışmış hissini yaşıyordunuz. Happy Home Paradise'la artık bu son buluyor ve bir mesleğimiz oluyor! Bir örnek The Sims'ten vereceğim; Sims'te kimisi karakterleri oynatmayı, aile genişlemeyi sever, kimisi de işin tasarım kısmına yoğunlaşır, evini, bahçesini dekore eder. Happy Home Paradise, AC:NH'nin tam da bu noktasına yoğunlaşıyor. Yillardır oyunun tasarım kısmında ustalık eserleri yapmış oyuncuların sayısı öyle çok arttı ki, artık hepimizin bu hünerlerini konuşurma vakti geldi. Happy Home Paradise'ta diğeradalardan ev alanlar için tasarımcı olarak

işe giriyorsunuz ve onların aldıkları evleri, önceliklerini belirttiği tarzda hayal gücünüzle tasarlayıp teslim ediyorsunuz. İşe gitmek için iskeleyeden Orville'e "İşe gitmek istiyorum" dediğinizde diğer adadaki ofise gidip müşteriyle tanışıyorsunuz ve öncelikli olarak

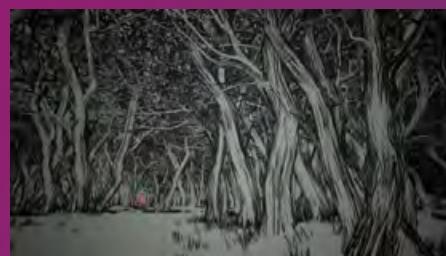
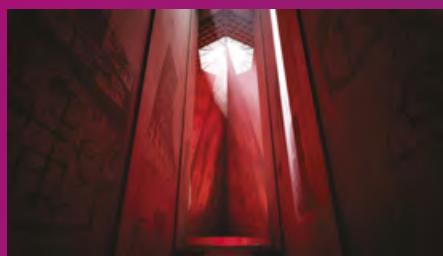


bırkaç tane evden birini seçiyoruz. Üç kutucuk var, bunlar kendi belirttiği öncelikli eşyalarla doldurduğunuzda geri kalan tüm tasarım size ait! Bir timsah müşteri mantar temali bir iç dekor istiyor olabilir, kitap kurdu bir arkadaş okuma köşesini şart koşabilir. Bunları sağladıkça yeni tasarımlar da açılıyor ve adanızda uygulayabiliyorsunuz.

Yeni eklenti paketi Happy Home Paradise, benim gibi bu tarz oyunlarının tasarım kısmını sevenler için mükemmel bir paket olmuş. Hem çok yaratıcı hissediyorsunuz hem de her gün yeni kişilerle tanışırken oyunun daha da sosyal bir hal aldığıni görüyorsunuz. Ev tasarlama fikri sizin de hoşunuza gidiyorsa mutlaka edinin, seveceksiniz.

◆ Ayça Zaman

80



Yapım [namethemachine] x Arbitrarily Good Productions **Dağıtım** Epic Games **Tür** Macera **Platform** PC, PS5, Mac **Web** kida-mnesia.com

KID A MNESIA Exhibition ◆

Favori albümlerinizin tınları içinde hoş bir gezinti

Radiohead, 2000 ve 2001'de çıkan Kid A ve Amnesiac albümlerini geçtiğimiz aylarda, iki yeni şarkının ekleyerek Kid A Mnesia ismiyle yayılmıştı. Yeni şarkılar için heyecanlanırken ilginç bir deneyim sunacaklarını belirttikleri Kid A Mnesia Exhibition'ı duyurdular ve beklenmemiş daha da arttı. Kid A Mnesia Exhibition'ı basit bir şekilde anlatmak istersem, albümünden şarkılar içeren bir Radiohead sergisi hatta deneyimi diyebiliriz. Başlangıçta "This is not a game, take your time" sözlerinden de bunu anlayabiliyoruz. Siyah beyaz bir ormanın içinde, kırmızı ışıklı kapıdan içeri girince ilginç

maceraya adımlımızı atıyoruz. Işıklı yoldan, kara deliklerden yürüyerek giderken bir anda The National Anthem çalışmaya başlıyor ve Radiohead'in dünyasında gezmeye başlıyorsunuz. Tek bir yol ya da bir şeyi çözmek gibi bir durumunuz yok. Oyunu kapatıp açtığınızda kendinizi bambaşka bir yerde bulabiliyorsunuz, ışıkta görünmeyen merdivenler daha görünür hale gelmiş olabiliyor. Bazen şeffaf, bazen de simsiyah çöp adam benzeri küçük yaratıklar yol kenarlarında duruyor, onların arasından geçenken derinden gelen Radiohead şarkısı insanın içini ürpertebiliyor. Bir odada yürüken

de renkler ya da ışıklar bir anda değişebiliyor, bu anlamda da benzersiz olduğunu düşünüyorum. Konsola değil de bilgisayara indirdiyseniz kulaklıyla ve karanlıkta oynamayı tavsiye edebilirim. Tamamen ücretsiz, PS5 ya da bilgisayarınıza indirebilirsiniz. Benim gibi Radiohead ve Thom Yorke hayranısanız ya da mutlaka indirip bu deneyimi yaşamamanız gerektiğini düşünüyorum.

◆ Nevra İlhan

95

Yapım: Alessandro Guzzo **Dağıtım:** Alessandro Guzzo **Tür:** Macera, Gerilim **Platform:** PC **Web:** www.guzzoproductions.com/the-alien-cube

The Alien Cube

Harika görseller eşliğinde bir yürüme simülasyonu

Öncelikle, The Alien Cube oynadığım en iyi oyunlardan birisi değil, lakin sadece tek bir kişinin elinden çıkmış bir oyun olduğu için kesinlikle övgüyü hak ediyor.

Oyunun Steam sayfasına girdiğinizde "hayatta kalma" ibaresini göreceksiniz. Lakin The Alien Cube hayatı kalma tarzında bir oyun değil, bir yürüme simülasyonu. Oyunun bazı yerlerinde bir noktadan bir noktaya kaçıyoruz ama bu zaten önceden programlanmış bir sahne. Dolayısıyla hayatı kalma kategorisine uymuyor. Oyunun grafikleri gayet güzel, bahsettiğim o Lovecraft havası iyi yansıtıyor ama hikayenin aktarımı maalesef iyi değil. Yani ürkütücü ve sağдан soldan seslerin geldiği bir

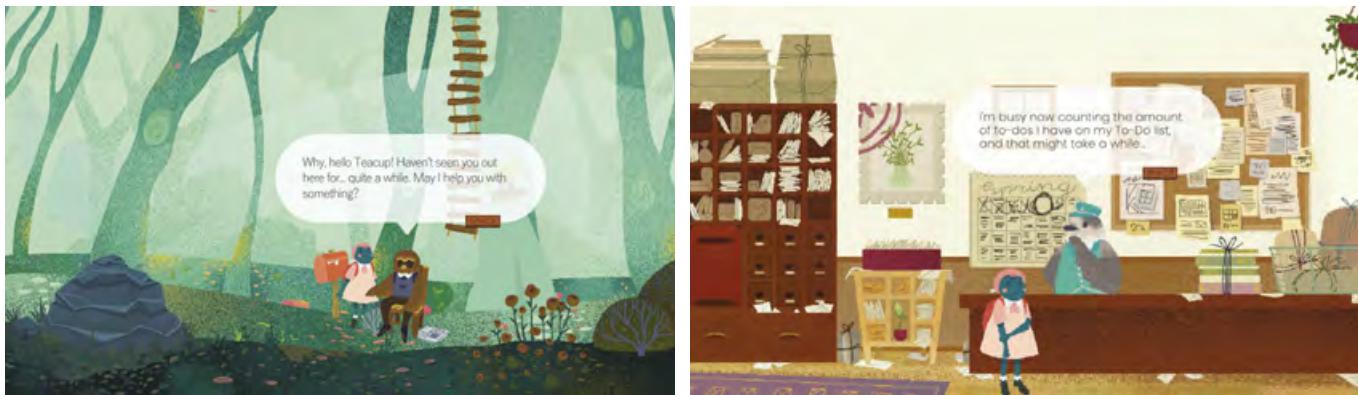
ortamda yapacağımız iş, kağıt parçaları ve günlükler toplayıp okumak mı olmalı? Etrafın tadını çıkaracağımıza, harika ışıklandırmaları izleyeceğimize didik didik kağıt toplayıp uzun uzun okuma seansları mı yapacağız şimdidi? Bir de çoğu zaman iş görmeyen bulmacalar var. Bulmaca dediysen, jeneratör çalışmıyor hadi benzin bulalım tarzında bulmacalardan bahsediyorum. Görsellerin çok iyi olması oyuna bir takım olumsuzluklar da katmış çünkü aradığımız nesneler arkala plan içinde bazen kayboluyor. Oyunun bir diğer sıkıntılı noktası ise kontrolleri. Gereğinden fazla hantollar ve kontrollerde lag var. Bir düğmeye aktif hale getirmek için klavyenize basıyorsunuz ve

sevgili karakterimiz normalden geç reaksiyon veriyor. The Alien Cube'un yegane aksiyon dolu anları kaçma sahneleri. Bazı yerlerde müzik hızlandı mı ve karakteriniz panikleyip ekran hafif bulanıklaştı mı derhal kaçmanız gereklidir. Kaçmanız gereklidir neye? Peşinizekden kurtulana kadar sağa sola... Oyunu aşağı yukarı üç saatte bitirebilmeniz mümkün ve 32 TL gibi uygun bir fiyat sahip. Alınır şans verilebilir lakin Amnesia klasmanında bir oyun beklemeyin.

◆ Olca Karasoy Moral

60





Yapım: Smarto Club **Dağıtım:** Whitethorn Digital **Tür:** Macera **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Web:** smarto.club

Teacup

Ormanda sıcak bir çay partisi düzenlemeye ne dersiniz?

Mini minnacık bir kurbağanın hikayesini manlatan Teacup, 1-2 saat iyi zaman geçirip oldukça basit bir hikayeye tanık olmak isteyen oyuncuları bekliyor. GörSELLİĞİNE dikkatlice bakıldığında, sanki Paint'ten çıkma çizimleri bulunuyor ancak bunu oyunu küçümsemek için söylemiyorum. Oyunun çiziminin nasıl yapıldığına dair bilgi bulamasam da Paint ile yapıldıysa eğer, bu uygulama ile dahi yetenekli ellerde iyi bir oyun çıkabileceğinin en iyi kanıtlarından biri Teacup.

Teacup isimli çay tutkunu bir kurbağayı kontrol ettiğimiz oyunda, ertesi gün arkadaşlarımıza bir çay partisi düzenlememiz gerekiyor ama o da

ne? Çay partisi için gerekli olan çaylar ve diğer malzemeler mutfağımızda ne yazık ki mevcut değil. Bu durumda da iş başa düşüyor ve hayvanların yaşadığı, herkesin birbirini tanıdığı bir kasabada gerekli malzemeleri arıyoruz. Gerekli malzemelerin listesinin olduğu bir kitap zaman zaman malzemeleri bulmak için çeşitli ipuçları verse de gördüğümüz her karakter ile konuşmak malzemelerin nerede olduğunu öğrenmek için çok daha garanti bir yol. Malzemeleri kimden alacağımızı öğrendiğimiz zaman ise ilgili malzemeyi verecek hayvan dostumuza ufak bir içinde yardımcı oluyoruz. Bu işleri yapmak için ise mini oylanlara dahil oluyoruz.

Bu mini oyunların neredeyse tamamı son derece basit, ilk seferde tamamlayabileceğiniz hatta çocukların için hazırlanan basit flash oyunlardan farksız diyebilirim. 1-2 tanesi ise biraz daha hafıza ve uğraş gerektiriyor ki onlar da oldukça kolay.

Teacup tatlı görSELLİĞİ ve karakterleri ile hoş bir hikayenin içine dalabileceğiniz bir yapıp. Başta da belirttiğim gibi oyun oldukça kısa ve 1-2 saatlik huzurdan fazlasını vadetmiyor.

♦ Enes Özdemir

78

Yapım: Wales Interactive **Dağıtım:** Wales Interactive **Tür:** Etkileşimli Film **Platform:** PC, PS4, XONE, Switch **Web:** www.walesinteractive.com/bloodshore

Bloodshore

Herkesin birbirini öldürdüğü bir Survivor oyunu gibi

Bloodshore'da olayımız Kill Stream. Peki nedir bu Kill Stream? İlk sezonlarında idam mahkumlarını adaya atıp ölümüne Battle Royal yapıyorlar ve kazanan büyük bir servete konuyor. Bu da çeşitli internet sitelerinden doğrudan halka sunulmaktır. Gelgelelim konsept değişmiş, idam mahkumları dışında influencerlar, Youtube

yayıcıları, kickboxing ile uğraşanlar, ünlü modeler, kısacası gönüllü olan herkes yarışmaya katılıp büyük ödüllerin peşine düşebilmekte. Bizler de Kill Stream'in yeni sezonunda Nick Romeo adında yıldızı sönmüş eski bir çocuk oyuncuya hayatı tutmaya çalışıyoruz.

Bloodshore'un konsepti ilk bakışta bir hayatı dikkat çekici ve benim de tüm ilgimi çekmedi değil. Özellikle, TV'de yorumcuların tartışması, Kill Stream'i sunulması ve ortamın gerilmesi, yayının ahlaki yönünden tartışılması gibi faktörler oyuna çok iyi bir hava katmış. Yani bir yandan oynuyor, bir yandan reality şov izliyormuş gibi olan bitene bakıyoruz. Keza oyunculuklar da hiç fena değil. Uçaktan düşme, kurşun yeme gibi sahneler buram buram "büte yetmedi" koksa da, genel itibarı ile hem kalabalık cast'ı, hem de çeşitli tiplemeleri ile Bloodshore içerik yönünden

gördüğüm en zengin FMV'lerden birisi. Bu kadar övdükten sonra sıra istemeyerek de olsa gömmeye geldi. Şaka bir yana, Bloodshore'un royal teması çok büyük potansiyele sahipken harcanıp gitmiş. Öncelikle oyuncu sayısı çok olsa da siz birbirlerini öldüren insanların bir adada hayatı kalmaya çalışmasını istiyorsanız bu sayı yine az. Bir diğer problem de şu; yaşlanın arkasına ve hiçbir şey yapmayı. Oyunu yine bitirebilirsiniz. Bazı yerlerde yanlış bir seçim yaparsanız ölüyorsunuz ama Sihirli Annem misali "zaman geriye aksın" diyoruz (evet, izledim ne var?) ve son seçimden devam ediyoruz. Anlatmaya çalışığım şu; daha fazla müdahale olmamız gerekiyor.

Bloodshore kötü bir oyun değil ama çok çok daha iyisi de olabilmemiş.

♦ Rafet Kaan Moral

74





Tür: Battle Royale Platform: iOS, Android Ücret: Ücretsiz

PUBG: New State

PUBG eğlencesinde yeni perde: Paraşütle 2051 yılına atlamak!



Battle Royale oyunları hayatında çok yer kaplıyor diyemem. Ama PUBG'de yeni bir şeylerin haberini aldığım zaman, İŞLER DEĞİŞİR. PUBG: New State de bekleniği gibi fütüristik tarıyla öne çıkan bir oyun olmuş. Mağazaları, silah özelleştirmeleri ve kalkanlar olmak üzere geleceğe merhaba demiş. Şimdi gelin NS'e biraz yakından bakalım.

2051 yılındayız ve haritadaki çoğu yapıların harap olduğunu görüyoruz. İlk gizde çarpan şey, görsel olarak diğer Battle Royale türlerine kıyasla üstünlüğünün olduğu. Haritadaki tüm binalar ayrıntılı işlenmiş, renk bozulması yok. Zeminde zaman zaman pürüzlenmeler dikkatimi çekti fakat oyuna bir etkisinin olmadığını söyleyebilirim. Zamanla giderilecek bir sorun.

Oyna ilk girdiğimizde bizi üç farklı mod karşıyor. Erangel 2051, İstasyon ve Eğitim Alanı. İlk önce eğitim alanına bir göz atmanızı tavsiye ederim. Yeni gelişmeleri buradan deneyimleyebilirsiniz. Karakter seçme sayfasında görüyoruz ki, artık eldivenleri ücretsiz olarak alabiliyoruz.

Oyuncular için güzel haber! Kasa sistemi ise, üç kasa olarak çalışıyor. Ve burada eski versiyonlarda para birimi önemsiz iken, NW'de bu tamamen değişmiş. Oyunda verilen hediyyeler gerçekten harika olduğu için artık, bol bol para biriktirin derim. Bunun yanında PUBG'nin PC sürümünde sunulan birçok kostüm de mobil tarafta NS'e geldi. Ve bunlar da envanterimize katılmak için bekliyor, tabii oyun içi para ile.

Gerçekçi bir oyun deneyimi için savaş mekanığı gözden geçirilmiş. Mesela duman içerisinde kaldığınızda, nişan alma yardımı devre dışı kalıyor. Böylelikle düşmanları vurmak zorlaşıyor. Gerisi bizim tecrübeimize kalmıyor. Silah sesleri de gerçekten iyi. Özellikle kulaklığınızla oynarken gerçeğe yakın bir hissiyat sağlıyor. Eski oyunda araba kapıları bize koruma sağlamazken, NS'de bu koşul kalkmış. Mesela arabamızla hareket halinde iken, araçtan inip mevzi olarak aracımızı kullanabiliyoruz. Oynarken en ilgimi çeken özelliğin Recruit system olduğunu söyleyebilirim. Bu iyileştirme sayesinde düşman unsurunda dost unsuruna çevirebiliyoruz. Tabii

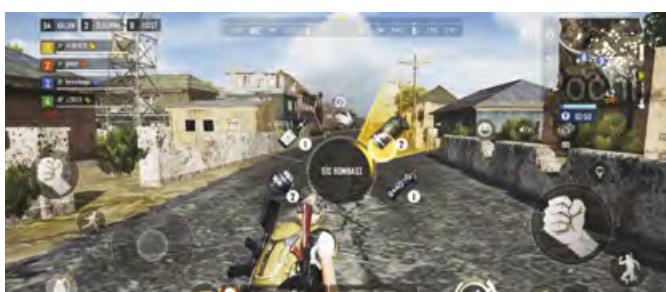
ki düşman unsuruunu kabul etmesi gerekiyor. Gerçekten ilginç! İyileştirme demişken, takım arkadaşımızı diriltmek için artık Green Flare silahımızın olması gereklidir. Yani öyle her önungüze gelen takım arkadaşımızı iyileştiremeyeceğiz. Buna dikkat edin.

Haritada en çok kullandığımız şey tabii ki araçlar. Araçlar da elden geçirmemiş. Gelecekte olduğumuz için artık araçlar elektrikli. Ve bunun da ötesinde, artık malzemelerimizin bir kısmını araç bagajında taşıyabiliyoruz. Böylelikle stratejimizi daha fazla silah ve teçhizat üzerine kurabiliyoruz.

Gelelim silah bölümüne. Silah bölümünde süper upgradeler bizleri bekliyor. Burada ateşli silahlarımızı bir canavara dönüştürüyoruz. Silahın sesleri de buna uyumlu olarak değişiyor. Tabii bunun başka bir yöntemi de BP Store'dan alacağımız materyaller. Ancak fiyatlarının uygun olduğunu söyleyemeyeceğim. Umarım yakında bir düzenleme gelir.

PUBG: New State, kesinlikle harika bir oyun olmuş. Grafiklerde yaşadığım basit problemleri saymazsa ve firma da oyunun pay to win'e dönüşmesini engellerse potansiyeli yüksek.

◆ Bülent Gürler





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları



1. PUBG: New State



2. PUBG Mobile



3. Count Masters: Koşu Oyunları



4. 101 Okey Plus



5. Subway Surfers



En Popüler Ücretli iOS Oyunları



1. Football Manager 2022 Mobile



2. Minecraft: Pocket Edition



3. Messiah



4. Earn to Die 2



5. Plague Inc.



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları



1. PUBG: New State



2. K-Sniper Challenge



3. Kick The Buddy Remastered



4. Merge Animals 3D: Mutant Race



5. High Schools Popular Girls

En Popüler Ücretli Android Oyunları



1. Football Manager 2022 Mobile



2. Minecraft: Pocket Edition



3. The Sun Origin



4. Construction Simulator 2014



5. Hitman Sniper

Tür Simülasyon Platform Mac, iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Farmville 3



Kolları sıvayın, yeniden çiftlik kuruyoruz!



Büyük şehrin keşmekeşinden nasıl kurtulayım diye düşünürken, ailenizden size miras kalan bir çiftliğinizin olduğunu hayal edin. Harika olmaz mı? İşte Farmville 3 işte tam böyle bir oyun. Şimdi gelin, çiftçiliğe dair ne varsa bir göz atalım. Önce, aile dostumuz Marie'den telefonumuza bir mesaj geliyor. Mesajda, bizi hemen köyümüze çağrıyor zira miras olarak bize eski bir çiftlik kalmış. Bu işlerden anlamadığımızı çok iyi bilen Marie'nin bize yardım edeceğini de söylemesi üzerine atlıyoruz arabamiza, doğru köyümüze. Çiftliğimizde bizi Marie karşılıyor. Oyunun haritasını tanıttıracak bize. Çiftlik evlerinin ne kadar eski olduğunu, tarlazında ekinleriminin nasıl biticeğini, hayvanlarımıza nerede ve nasıl bakacağımızı anlattıktan sonra, kolları sıvıyoruz. Kırık dökük binalarımızı güzelce tamir ediyoruz, ekinlerimizi biçiyoruz. Ama burada tek derdimiz bir şeyleri ekip biçmek değil, diğer Farmville oyunlarına ek olarak çok daha çeşitli hayvanlara bakmak, büyütmek ve gelir elde etmek. Sakın hayalinizde sadece tavuklar ve inekler canlanmasın. Kuşların, keçilerin ve atların envâcışlarından tutunduğunuzda egzotik kaplamlara kadar hepsi var. Oyunda belirli seviyelerde ulaşığınızda bu hayvan gruplarının kilidi açıyor. Mesela seviye atladınız ve inekler bölümünü açtinız. Burada Holstein ineğinden tutun da; Angus ineği, Charolais ineği, Tudanca

ineği gibi bir çok ineği göreceksiniz. Diğer hayvan grupları için de aynı şey geçerli. Peki bu kadar işin altından nasıl kalkacağız? Yine seviyemize göre oyun bize yardımcı正在修复。Mesela bir oduncumuz oluyor, firincımız oluyor. Çünkü çiftliğimizi geliştirmek, haritamızı açmak için oduncuya ve para kazanmak içinde firinci ihtiyacımız var. Köylüler bize ihtiyaçlarını bir liste halinde iletiyor. Biz de köylülerin tüm ihtiyaçlarını karşılıyoruz ve bunun karşılığında, bize altın ve -belirli bir kotayı doldurduktan sonra da- hayvan hedİYE ediyorlar. Çiftliğimiz büyündükçe biz de büyüyoruz ve buna bağlı olarak dilersek kooperatif kurabiliyoruz. Ya da başka kooperatif üye olabiliyoruz. Böylelikle karşılıklı bir yardımlaşma mekanizması oluşuyor. Eğer arkadaş grubunuz varsa bir kooperatif kurmanızı şiddetle tavsiye ediyorum.

Oyunda hızla ilerlemek istiyorsanız, çiftliğimizde bir de market mevcut. Buradan tüm ihtiyaçlarınızı karşılamak için ve tabii daha hızlı ilerlemek için bol bol malzeme satın alabilirsiniz. Zaman zaman bir göz atın derim çünkü çok uygun şeyler paket halinde satılabiliriyor. Farmville 3 kesinlikle oynanabilecek harika bir oyun olmuş. Şimdi yazımı bitirip çiftliğe dönmem gerek zira sipariş aracı çoktan gelmiş bile.

◆ Büлent Gürler

90



ELYON

New World'ün ardından, World of Warcraft'ın tahtına yeni bir aday daha mı?

Sayfa
84



ONLINE



WARFRAME

Yeni etkinlik geldi, güncelleme de kapıda!

Ülkemizde oldukça sevilen Warframe, yeni etkinliklerle oyunculara taze içerikler sunmaya devam ediyor. Warframe için Kasım ayının ortasında başlayan Prime Diriliş etkinliği ile Prime Warframeler kazanma şansı elde edebiliyoruz. Prime Warframeler geliştirilmiş istatistiklere sahip oldukları gibi çok daha güçlü silahlara kullanabiliyorlar. Elbette bu warframeler klasik warframelere oranla çok daha iyi görünüyorlar.

Prime Warframe elde edebilmek için Void

Relic kazanabileceğimiz yerlerden Aya topalamamız gerekiyor. Ayalar sayesinde ise Void Relicler elde edebiliyor ve Void Relicler ise çeşitli prime parçalarını elde etmemiz için gerekliler. Bir Warframe oyuncusu iseniz oldukça havalı görünen bu oyuncakları kaçırmayacağınızda eminim.

Prime Diriliş etkinliğinin yanı sıra bu ay içinde büyük bir senaryo güncellemesinin yayınlanacağını hatırlatıyorum. New War isimli bu yeni güncelleme Sentinellerin Origin sistemini

istilasını konu alıyor. Yapımcı ekip bu yeni içeriği Warframe'in en büyük genişleme paketi olarak duyuruyor. Elbette içerikler yeni bir senaryodan fazlasını, pek çok yeni eşyayı da içerecek. Ancak Digital Extremes New War içerikleri hakkında henüz çok fazla bilgi vermiş değil. Bu ay içinde güncelleme yayılanmasına nelerle karşılaşacağımızı net bir şekilde görebileceğiz.

◆ Enes Özdemir

LORD OF THE RINGS ONLINE

Fate of Gundabad yayınlandı!

İçimdeki Lord of the Rings sevgisi tariif edilmez olsa da Lord of the Rings Online hiçbir zaman çok ilgi duyduğum bir oyun olmadı. Elbette zaman zaman Orta Dünya'da üç beş tur gezeyim diyerek girip

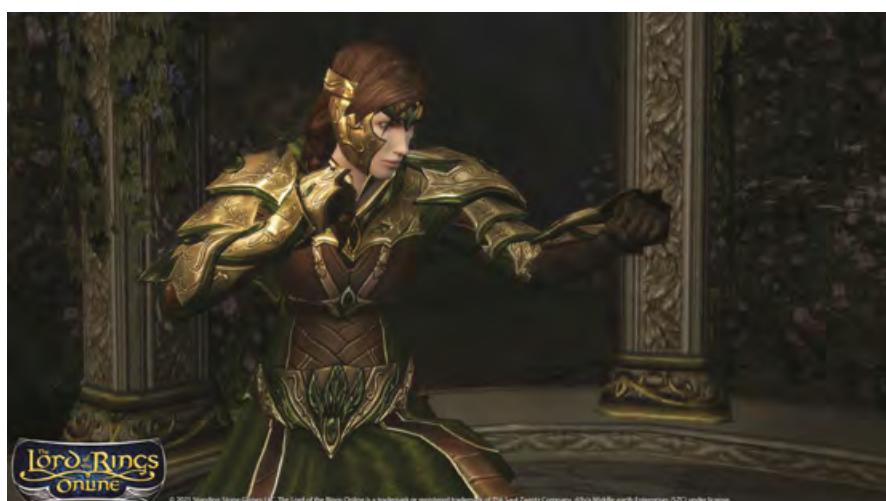
vakit öldürdüğüm oldu ancak LotRO bensiz de olsa kendi kitlesi ile yoluna devam ediyor, güncellemelerini düzenli olarak yayınıyor. Yeni yayınlanan Fate of Gundabad etkinliği de pek çok içerikle beraber

oyuncularla buluştu. Yeni güncelleme ile beraber yepyeni bir bölge ve görevler yayınladığı gibi seviye sınırı da 140'a yükseldi. Daha da önemlisi yeni Brawler sınıfı geldi. Laf değil, 2014'den bu yana oyuna ilk kez yeni bir sınıf eklendi.

Bu güncellemede senaryo Prens Durin etrafında geçiyor. Durin, halkın bir araya getirip, orklar ve hobgoblinler tarafından istila edilen Gundabad dağını geri kazanmaya çalışıyor. Güncelleme beraberinde 30 seviye, 10 senaryo questi ve 35 görev sunuyor.

Yeni sınıf Brawler ise Miğferdibi'nde çıplak elleriyle dövüşen Helm Hammerhand'den ilham alınarak oluşturulmuş bir yakın dövüş sınıfı. Kendisine özel Mettle kaynağını kullanan Brawler, bu kaynağı doldurduğunda daha güçlü saldırırlar yapabiliyor. Yeni sınıfımız battle-gauntlet kullanarak yumruklarını güçlendiriyor.

◆ Enes Özdemir



© 2011 Weta Digital Ltd. The Lord of the Rings Online is a trademark or registered trademark of Weta Studio Company, a division of Weta Workshop Limited (NZ) Ltd.

HALO INFINITE MULTIPLAYER BETA

Bir efsane yeniden aramızda!

Türk oyuncular olarak FPS oyunlarını oldukça severiz. Buna rağmen Halo serisi Türkiye'de hiçbir zaman popüler bir oyun serisi olmadı. Gerçi Avrupa için de aynı durum geçerli. Halo her zaman Amerika'da daha sevilen bir oyun olmuş olsa da en azından son birkaç yılda buralarda birazcık popülerite kazandığını söyleyebilirim. Halo Infinite ile oyuncu kitlesini daha da genişletmeyi hedefleyen yapımcı ekip oyunun multiplayer sunucularını, serinin 20. yılını kutlamak amacıyla geçtiğimiz ay free to play olarak erkenden açtı. Biz de dolayısıyla Halo'nun aksiyon dolu multiplayer modlarının pençesine düştük. Bu arada meraklısı için belirteyim, oyunun çıkışıaslınca ertelenmiş ve Aralık ayında kaydırılmıştı. Dolayısıyla multiplayer bölüm oynanabilir durumdayken tek kişilik senaryo modu 8 Aralık'ta yayınlanacak. Ben de bu sayfada sadece multiplayer gözlemlerimi paylaşacağım.

Halo evrenine uzaksınız oyun yapısından biraz bahsetmekte yarar var. Halo oyunları hızlı oynanışa sahip, hareketli oyunlardır. Doom'un multiplayer modlarından ya da Quake'den ne bekliyorsanız Halo da hedef olmamak için sürekli hareket halinde olmanız gereken ancak bir yandan da bu hızlı oyun yapısı içinde nişancılığınızı konuşturmanız gereken bir oyun. Halo Infinite de bu

durumu korumuş durumda. Oyunda, oyuncular için satın alınabilir Premium Battle Pass sunuluyor. Bu arada Battle Pass'i satın almadan kazanabileceğiniz çeşitli ödüller var ancak asıl güzel ödülleri kazanabilmek için elbette satın alım yapmak şart. Battle pass almanın bence asıl avantajlı yanı ise içeriğin süre sınırını olmaması. Tabii yine de günümüz döviz kuru artık dürbünlerimizle bile göremeyeceğimiz kadar uzaklaşmışken tercihiniz olur mu bilemem.

Gelelim asıl olayımıza. Halo Infinite'nin multiplayer modlarında oldukça eğlendiği- mi rahatlıkla söyleyebilirim. İtiraf edeyim başlangıçta diğer oyuncular beni bir hayli hırpaladılar, çok temiz dövdüler. Hatta bir ara oyun kazanamayacağımı inandım diyebilirim. Tabii ki bir süre sonra kontrollere alışınca ve silahları tanıdığında denge- lendi. Halo Infinite, içerisinde çok sayıda oyun modu sunduğu gibi birçok silahı da beraberinde getiriyor. Yakın, orta ve uzak menzilli silahlar kullanabiliyor, Halo'nun göz bebeği el bombaları ve roketlerle haritayı havaya uçurabiliyorsunuz. Hatta bazı haritalarda araç kullanımı da mümkün. Haritaların tasarımları ise tırmalılabilir ve atlanabilir platformlar sunduğundan hareket kabiliyetinizi de artırıyor.

Daha çok Quick Play modu ile rastgele

çıkan ve kısa süren oyun modlarına girdim. Halo Infinite'nin en büyük eksiklerinden biri yenilikçi bir oyun moduna sahip olmaması ve bildiğimiz, tanıdığımız modların dışında bir şey sunmuyor olması. Quick play ile girilen bu modlarda bayrak kapmaca gibi, Oddball gibi veya Team Deathmatch gibi klasik oyun modları var. Bunların dışında ise Big Team Battle ile 12v12 savaşlara dahil olabiliyor ve daha geniş bir haritada daha büyük ölçekli bir savaşa dahil olabiliyor- sunuz.

Elbette bir Spartan kontrol ettiğimizi unutmamak gerekiyor. Eh böylesine havalı zırha sahip bir askerseniz, zırhınıza istediğiniz görünümü vermek isteyebilirsiniz. Spartani- mizin vücudundaki neredeyse her bölümü ayrı ayrı özelleştirebiliyoruz. Elbette oynadıkça bunu daha ileri götürüyoruz ancak oyunun bağımlı olursanız Battle Pass'in de desteği ile kendi tarzınızda bir Spartan oluşturmanız mümkün.

Halo Infinite, ücretsiz bir multiplayer yapım olarak aksiyon dolu ve rekabetçi bir oyun yapısı sunuyor. FPS oyunu denince bir an bile dinlenmeden hızlı oynanış sunan az sayıdaki kaliteli yapımlardan biri. Benzeri çok ama Halo kalitesinde oynamak zor. Eh, o halde zırhlarınızı kuşanın ve Spartan olmak neymiş deneyin!

♦ Enes Özdemir





Elyon

MMORPG'ler için yeni bir soluk olabilecek mi?

Ücretsiz MMORPG'ler içinde artık elle tutulur oyunlar bulmak gerçekten çok zor. Bu durum aslında eskiden de pek farklı değildi ancak son yıllarda ücretsiz olarak piyasaya sürülen MMORPG'lerin sayısı da giderek azaldı. Geçtiğimiz ay dikkatimi çeken yapımcı ise Elyon oldu.

Aslında ilk kez 2020 yılında Kore'de piyasaya sürülen oyun, Ekim ayında batı sunucusları için de çıkışını gerçekleştirdi. Eh New World'ün ilk hype seviyesinin azalması ile beraber Steam'de indirilebilir olan oyun, pek çok oyuncunun dikkatini çekti. Zaten yapımcı ekip oyunu bu tarihe erteleyerek

Amazon'un merakla beklenen oyununa karşı bir hayli iyi bir hamle yaptı. Tabii popülaritesi ilk bir hafta gibi devam etmedi ancak yine de ücretsiz bir MMORPG alternatifleri olarak karşımızda duruyor. Peki Elyon'un mevcut hali ne vadediyor?

Hızlı Başlangıç

Elyon'u oynamaya başlar başlamaz dikkatimi çeken ilk konu hızlı bir şekilde seviye atıyor olmam oldu. Oyuna başlayalı daha en fazla 1,5-2 saat kadar olmuşken bir de baktım ki 24. seviyeye gelmişim. İnanın o kadar seviye atladığının farkında bile değildim ve daha 10. seviyeye falan gelmişimdir diye düşünüyordum.

Şimdi diyebilirsiniz ki: "Ne var canım? Zaten pek çok MMORPG'de hızlıca seviye atlanıyor artık." Söylediğiniz şey aslında doğru ancak bu duru daha çok zaten ununu elemiş, eleğini asmış MMORPG'ler için geçerli. Bir MMORPG ne kadar eskidikçe yeni oyuncuların eski oyunculara yetişmesi zor olacağından ve bu da rekabeti azaltacağından, yapımcılar oyun eskidikçe yeni oyuncuların işlerini kolaylar.

Bunun dışında dördüncü, beşinci sınıf MMORPG'lerde de bu durum böyledir ki Elyon ne çok kötü bir MMORPG ne de eski bir oyun. Bu hızlı başlangıç her ne kadar beni şaşırtmış olsa da ilk zindanıma hızlıca girebilmenin mutluluğu oldukça iyidi.



Zindanlar

Elyon'un zindan sistemi oyuncular için 28. seviyede başlıyor. Zindanların benim için güzel yanı tek kişilik zindanların da oyunda yer alması oldu. Benim gibi solo olarak kasmayı sevenler için 28. seviyeden itibaren zindanlar açılıyor. Elbette parti gerektiren zindanlara da ilerleyen seviyelerde girebiliyorsunuz. Solo zindanlar her gün ve her saat girilebilir yapıdayken parti zindanları her gün belirli bir rotasyona sahip. Parti zindanlarının güzel yanı farklı farklı zorluk seviyelerine sahip olması ve bu sayede seviyeye göre aynı zindanı daha zor haliley oynayabilmeniz.

Öte yandan Transcendence Zindanları ve Time Attack Zindanları farklı yapılar sunuyor. Transcendence zindanları ile seviye atladiğka daha zorlu mücadelelere dahil olurken, Time Attack Zindanlarında daha kısa sürede zindanı tamamladığınız zaman daha iyi ödüller elde edebiliyorsunuz. Son olarak zindan yapısına benzer Dimensional Portal sisteminden bahsetmeye yarar var. Bu zindan benzeri yapılar da belirli zamanlarda açılıyor. Dimensional Portal'lar aslında içindeki mobların tekrar tekrar spawn olduğu yerler. Aldığınız görevler ve portal içinde kurdugunuz partiler sayesinde burada tekrar tekrar yaratıkları kesebiliyorsunuz. Bu durumda ise daha fazla ödül kazanmanız mümkün.



PvP

Bir PvE oyuncusu olarak PvP odaklı MMORPG oyunlarına karşı biraz mesafeli olduğumu belirtmek istiyorum. Elyon her ne kadar tamamen PvP odaklı olmasa da oyunun belirli bir bölümünden sonra PvP'ye kaymamak neredeyse mümkün değil. Geniş harita içerisinde yer alan bazı PvP bölgeleri iki fraksiyon oyuncularının karşılaşmalarına sebep olabiliyor ve anında savaş başlıyor. Dolayısıyla bu bölgelerde yapmanız gereken görevler olduğunda PvP'ye de hazır olmanız gerekiyor.



Elyon, açık dünyanın dışında da PvP seçenekleri sunuyor. Battlefield modunda farklı temalardaki 3v3 savaşlara dahil olabileğiniz gibi Frosty Castle of Demons modu ile bir battle royale mücadeleşine dahil olabiliyorsunuz. Bunun dışında ise Arena modu

ile 1v1, 2v2 veya 3v3 arena savaşları sunuyor. Hall of Honor olarak geçen bu PvP modlarına dahil olmanız için en az 35. seviye olmanız gerekiyor. Hall of Honor'da yaptığınız karşılaşmalar sonrasında bir takım puanlar kazanıp Battle Pass benzeri bir sistemle çeşitli ödüller kazanabiliyorsunuz. Elyon'un PvP oyuncularının seveceği içerikler sunduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.

Daha iyi ekipmanlar!

Elyon'da gördüğüm en farklı içerik ekipman yükselme konusundaydı. Aslında ekipman yükseltmenin benzer şekilde yapıldığı oyunlar görsem de bu oldukça azdır ve bu nedenle Elyon'un ekipman yükseltme seçenekleri biraz daha farklılık katmış diye bilmek mümkün. Elyon'da bir ekipman için yükseltme slotları yer alıyor. Bu yükseltme slotlarının her biri için bir yükseltme denemesi yapabiliyorsunuz. Başarılı olun ya da olmayın, bir daha o yükseltme slotu için yükseltme denemesi yapamaiyorsunuz. Yani diyelim ki miğferiniz için üç adet yükseltme slotunuz var. Farz edelim ki ilk 2 slot için yükseltmeniz başarılı oldu ancak üçüncü slotta yükseltme başarısız oldu. Bu durumda eşya +2 olarak kalıyor ve daha fazla yükseltmeniz mümkün olmuyor. Tabii bu durumda eşyanın maksimum yükseltme seviyesi de +3 oluyor.



Sonuç

Elyon'da geçirdiğim zaman boyunca, bu tür oyunlarda daha önce görmediğim hiçbir şeye rastlamadım. Yeni ve orijinal bir mekanik olmadığı gibi, daha önce gördüğümüz mekanikleri daha iyi hale getiren herhangi bir şey de ne yazık ki yoktu. Oyun senaryo açısından ya da senaryo sunumu açısından da yavan bir görüntü sergiliyor. Yine de çok fazla detayla uğraşmadan, yenilik aramayan ama farklı bir kan arayan MMORPG oyuncuları için veya daha fazla PvP odaklı oyular oynamak isteyenler için Elyon iyi bir alternatif olabilir. Eğer mevcut MMORPG oyuncuları sizi sıkışık ve yeni bir şeyler arıyor iseniz aradığınız oyun kesinlikle Elyon değil.



Crafting, Housing ve çok daha fazlası!

Elyon'un meslek sistemi çok detaylı bir oynanış sunmuyor. Alchemy, Armor veya Weapon crafting yapabiliyorsunuz. Bu meslekleri gerçekleştirmek için toplama, madencilik, balıkçılık gibi yan işler yapmanız mümkün. Bu meslekler için herhangi bir seçim yapmıyorsunuz. Black Desert Online'daki gibi vaktiniz varsa her birini yapabilmeniz mümkün ve hatta gereklidir. Tabii bu uğraşların içerikleri Black Desert Online'daki kadar zengin ve zaman öldürücü değil.

Elyon'da crafting işlerini yapmanız kendi evinize sahip olmanız gerekiyor. Bu evi de bahçesi ile beraber dekore edebiliyorsunuz. Bunun için elbette oyunda ilerlemeniz ve çeşitli eşyaları görevler yoluyla tamamlamanız gerekiyor. Görkemli evler kurmak mümkün ancak zaman ve birazcık nakit şart.





BUG GAME LAB

OKULA 2 İLERİ EVE 1 GERİ

GÜVEN ÇATAK



Pandemi sebebiyle yaklaşık bir buçuk yılımızı evde geçirdikten sonra “artık okula dönme zamanı” dedik ve bu gün dönemi ilk adımlarımızı sınıfı attık. Elbette tüm dünyada birçok sektörde olduğu gibi eğitime de artık hibrit bir sistem söz konusu. Biraz uzaktan biraz yakından, bakalım nasıl olacak. Oyun Tasarımı Öğrencilerimiz ile hep birlikte “playtest” ediyoruz bu yeni sistemi. Konfor alanımızın dışına çıkmamız ve bazı ezberleri bozmamız şart ama istedigimiz oyuncu deneyimine ulaşana kadar sistemi yeniden tasarlamamız, yani “iterasyona” sokmamız da bir o kadar gereklidir. Muhtemelen pandemi ile start aldığımız ve öğrencilerimizin buluşma-çalışma ve öğrenci ekiblerimizin ön-kuluçka ortamı olan “BUG Kitchen”ın Discord sunucumuzda dijital ikizini yapmaya çalıştığımız en isabetli aksyonlarımızdan olmuştur. Elbette halen geliştirdiğimiz, Üzerine kafa patlatlığımız bir mini metaverse için (bu arada bekleriz: bit.do/buglabdiscord) çalışmalarımız sürüyor.

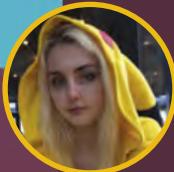
Yüz yüze derslere gelirsek, halen biraz garipsiyo-

ruz, biraz tedirginiz, malum pandemi tam anlamıyla bitmedi; derslerde ister istemez maskeli balo devam ediyor. Online iken edindiğimiz alışkanlıklar devam ediyor, mikrofonlar-kameralar kapalı. Şaka bir yana, orada olup orada olamama hali derslere yansıyor. Karamsar bir tablo çizmek istemiyorum zira çok normal bir durum; tarif edilmesi güç, daha önce hiç deneyimlemediğim bir dönemden çıkiyoruz. Bağlılığımız bu kabuğun eğlenceli geçen dersler ile yavaş yavaş kırılıyor olmasını gözlemleyebilmek de bir o kadar umut verici. Belli ki çok daha fazla bir araya gelmeye, nerde kaldığımızı birbirimize hatırlatmaya ihtiyacımız var. Eğitim gibi doğrudan insana değer sistemlerin ve paradigmaların da bu geçiş döneminin iyi algılaması ve değişime açık olması çok önemli, yoksa pandemi öncesinden daha geriye gidebiliriz, unuttugumu zu unuturuz. Bakalım öğrencilerimiz nasıl bulmuş hibrit sistemi, nasıl geri dönüş yapmışlar okul hayatlarına.



Alina Kılıncarslan

Pandemi öncesinde, ilgi alanlarımla gönlümce mesgul olabileceğim boş zamanlarım olsun isterdim. Pandemi çatınca eve kapandık; günün büyük bir çoğunluğu yolda ve okulda geçerken, o hayal ettiğim "boş vakitler" tepsiide sunulmuş oldu böylelikle. Peki ne oldu, umduğum gibi kendimi mi geliştirdim? Hayır, hepimizde olduğu gibi pandemi sürecinin belirsizlik ve stetikliği boğucu ağırlığını hissetti, eski günleri arar olduk. Normalleşme süreci ve hibrit eğitim eski günlerdeki canlılığı yavaş yavaş yakalamamızı sağlıyor. Okulda sırada oturmak gibi basit bir eylem bile özel geliyor; insan gerçekten bazı şeylerin değerini kaybedince anlıyor.



BaŞak Baripoğlu

Ne kadar hazırlıklı olsak da online eğitim, yüz yüze eğitimin yerini tutamıyor. Tekrardan okula gelebilmek, hocalarım ve arkadaşlarımı bir ekranına muhtaç kalmadan etkileşime girebilmek, akademik hayatı çok daha cazip kıliyor. Derslerin verimliliğinin yanı sıra, kampüs içinde sosyallaşabilmek de Üniversite deneyimin en büyük parçası. Ders sonrası hocayla sohbet edebilmek, terasta yapılan toplu muhabbetler, iki ders arası arkadaşınla kosarak kahve almaya gitmek, lisede hayal ettiğimiz o "Üniversite Öğrencisi" deneyimini bize yaşatıyor. Online dönemde, benim de en çok özlediğim kısım bu olsa gerek. Artık bu özlemi giderebilmek çok güzel bir duygudur!



Dilara İşman

Üniversite ile aramıza giren pandemi süreci sonrasında tekrar sınıflarda derse girebilmek harika! Her ne kadar pandemi sürecinde eğitim online sistem ile başarılı bir şekilde devam ettirilmiş olsa da bizimki gibi aktif bir bölümde yüz yüze ders alabilmek çok daha verimli. Hibrit eğitim modelinin en faydalı yönlerinden biri de derslerin online ve yüz yüze olarak işleniyor olması. Bu sayede hem özlediğimiz Üniversitemize kavuştuğum hem de riske karşı önlem almış olduk. Teorik ve pratik olmak üzere ikiye ayrılan ders konularını bu sayede etkili bir şekilde izleyebiliyor ve yüz yüze derslerde yanında hocalarımızdan geri dönüş alabiliyoruz.

Aydın Kaan Sönmez

Pandemi sürecinde eve tıkılıp kalmak, herkes için olduğu gibi biz Üniversite öğrencileri için de oldukça zordu. Derslerde iletişimini kısıtlayan uzaktan eğitime bağlanmak, arkadaşlarımıza sosyalleşmek gibi temel bir ihtiyaçtan mahrum kalmak şeklinde karşımıza çıkan motivasyon kirici durumlar, hepimize sıkıntılı anılar yarattı. Ancak uzun bir bekleyişin ardından okullarımıza dönenmemiz, derslerimize girip hocalarımızla tek rardan yüz yüze eğitime geçmemiz mükemmel bir değişim oldu. Bu gelişmeler, sürecin olumlu yönde ilerleyeceğini ve tamamen yüz yüze eğitime gelebileceğimiz yönündeki umutlarını da yesertti. Umarım, maskesiz derslere gireceğimiz günler de yakındır.



Cem Eren Sevinçer

Uzun zamandır bu haberi bekliyorduk.. Sonunda eğitim öğretimi sadece Retina ekranlarından değil, yüz yüze yapılabilecek. Açıkçası korona zamanında birçok öğrencinin nasıl sıkıntılar yaşadığını şahit oldum. Bu sıkıntıları yaşayanlardan biri olmadığı için çok şanslıydım ama içim de tabii ki hiç rahat değildi çünkü birçok kişi bu durumdan mustaripti. Sonunda yavaş yavaş eski halimize dönmeye başlamış olmak, Spider-Man'in son filmini beklemekle aynı hazzı veriyorum. Ryni Pokemon Go'da Pikachu'yu bulup yakalayınca sanki gerçekten o evrendeymişsin hissi var ya.. İşte hissettiğim tam da o.



Servan Satan

Neredeyse bir buçuk yıl süren ve coğunuğunda evimden bile çıkmadığımız bir pandemi sürecinden sonra okula döndüğümüz için çok mutluyuz. Eminim ki bu süreçte aslında ne kadar değerli olduğunu fark etmediğimiz tonlarca aktivitenin, etkinliğin değerini anlamış olduk. Ders arası veya sonrası terasta ya da kantinde yapılan kısa bir muhabbeti, içilen bir kahveyi, oynanan bir masa oyununu... Liste uzayıp gider, hızla koşullara ayak uydurabildiğimizi de gördüğümüz bu zamanı eminim ki hiçbirimiz unutmaya cağız ve belki de bundan sonraki jenerasyona anlatlığımızda onlara çok garip gelecek. Ne olursa olsun oyun yapmak da oynamak da hep beraberken daha güzel.





LEVEL

ABONE OLAN HERKESE*
MUHTEŞEM ARAÇLAR DERGİSİ HEDİYE!



12 AY
ABONELİK
238,80 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 sitemizden yapılan satışlar için geçerlidir.

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

Huawei Mateview GT

Birbirinden muhteşem telefonları ile tanınan Huawei,
şimdi de oyuncuların kalbini çaldı.

Sayfa
91



DONANIM

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

MadCatz B.A.T. 6+

Kedi hiç bu kadar hızlı olmamıştı.

Aranızda muhtemelen MadCatz ismini duymayan yoktur. Her ne kadar ülkemizde kolay ulaşılabilir bir marka olmasa da gerek steampunktan cyberpunk'a uzanan fareleri, gerekse oyuncular için ürettiği diğer ilginç yan donanımlarıyla MadCatz, sektördeki en ilginç, en karakter sahibi firmalardan birisi. Özellikle fareleriyle yaratıkları tarz o kadar karakteristik ki tipki Deep Purple'in muhteşem eseri Soldier of Fortune'u David Coverdale'den başka kimseyin söylemeye cesaret edememesi gibi, bu tasarımları akımını takip etmeyi göze alan çok firma görmedik.

R.A.T serisinin biraz önce anlattığım ama MadCatz kendi yarattığı kalıplarla yetinmek istememiş olacak ki, kendi deyimleriyle spor otomobiller ve Batmobile'lerden esinlenmiş aerodinamik tasarımlıyla karşımıza çıkan yeni modeli B.A.T 6+'ı bizlerle buluşturdu.

Sadece tek renk seçeneğiyle piyasaya sürülen (Siyah, kırmızı notalar ve gri-bej) B.A.T 6+ her ne kadar bir MadCatz için oldukça "şık" dursa da genel geçer bir oyuncu faresi için oldukça agresif hatlara sahip. Yan destekleri taktığınızda spor otomobillerin hava giriş kanallarına benzeyen bir şekil ortaya çıkarıyor ve arkadan baktığınızda da bir spor otomobilin plakası ve arka işıklarını görür gibi oluyorsunuz. Bakın, konuşacak ne kadar çok şey çıktı tasarımından bile.

Her iki elle de kullanılabilen (Ambidextrous)

MadCatz B.A.T 6+, her şeyden önce modüler bir fare. Kutudan iki farklı yükseklikte avuç desteği ve her iki taraf için parmak destekleri çıkıyor. Bu desteklerin hangisini kullandığınıza göre ağırlık birkaç gram oynayabileceğiniz maksimum alındığımız değer 109 gram. Evet, yeterince hafif ama hayır, ultralight sınıfıyla alakası yok. Tek bölge (Alanı oldukça büyük olsa da yan kapakların altında kalıyor) RGB aydınlatmaya sahip olan B.A.T. 6+'da on adet ayarlanabilir tuş bulunuyor. Çift elli bir fare olmasına rağmen sağ tarafta fonksiyon tuşları koymayan üreticiler görüyoruz Glorious gibi, MadCatz bu tembelliği yapmamış, her iki tarafta da ikişer tuş mevcut. Ana switchlerini birazdan konuşacağım ama fonksiyon tuşları pek fazla sünger hissi vermiyor. Ufak olmaları kullanımını biraz zorlaştırıyor maalesef. 24 adımlı fare tekerleği ise neredeyse sıfır ses sahip ve oldukça iyi bir kontrol hissi veriyor. Tilt hareketi yapmadığını belirtelim.

MadCatz'de kullanılan sensör, çoğunuzun iyi tanıldığı, son dönemin en fazla tercih edilen ve en

performanslı modellerinden olan PixArt PMW 3389. 16000dpi'ya kadar hassaslığı ayarlanabilen bu sensör 400 IPS hız ve 50G hızlanma gibi hala son derece etkileyici değerlere sahip. Burada MadCatz'in farklı genelde 400dpi'dan aşağısını pek görmediğimiz minimum dpi değerinin sadece 50 olması. 50dpi ile ne oynarsınız bilemedim ama farenin sunduğu özgürlüğe minik bir örnek. B.A.T 6+'nın lift-off mesafesinin ayarlanamadığını ancak 2.5mm ile yeterli olduğunu belirtelim. Skatezleri ise

beğenmedim. MadCatz

parmak desteklerini

de skatez ile

desteklese de

skatezler

oldukça ince ve PTFE kullanılmış olsa da gerçek PTFE kısmın kalınlığı soru işaretü. Ben mouse pad üzerinde biraz dirençle karşılaşmıştım gibi hissettim. Fare oldukça yeni olduğundan henüz piyasada yüksek performanslı skatez seçenekleri bulunmuyor.

MadCatz bu modelde Kailh veya Omron switchler kullanmak yerine kendi yolunda gitmiş. Dakota, mekanik switchlerin verimini düşüren bouncing efektini azaltmak adına sadece bastığınızda değil, basmadığınız zamanlarda da anahtarın konumunu denetleyen bir sinyal algılama tekniğiyle çalışıyor ve MadCatz bu sayede 2ms gibi bir gecikme değeri elde ettiğini söylüyor. Bu değer pek çok sebepten kullanımda ulaşılabecek bir değer değil ancak genel anlamda gecikme süresi oldukça düşük diyebiliriz. Switchlerin kullanım ömrü ise 60 milyon tıklama, ömrülü diyeboleceğimiz kadar iyi. Tıklama sesi oldukça tok, sesi yüksek değil ve fareyi salladığınızda da tuşlar ses çıkartmıyor. Genel malzeme ve işçilik kalitesi gayet başarılı. Yine de ana tuşlarda biraz salınım var.

Üründe kullanılan örgü kablo 1.9 metre boyunda ve biraz sert. Her ne kadar verdığınız şekilde duruyor olsa da daha yumuşak bir kablo olması daima tercih ederiz.

MadCatz bu modelde basit ama oldukça başarılı bir yardımcı yazılım kullanmış. Basit dpi ayarlarından RGB seçeneğine, polling rate değerinden (Max 2000hz) angle snapping seçeneğine kadar her detaya basitte ulaşabiliyorsunuz.

Gelelim sonuca. Ben ürünü çok beğendim diyebilirim. MadCatz bu yazı hazırlandığı sırarda ürünün 90\$'lık fiyatına 37\$'lık kargo ve gümrük masrafını ekleyip ürünü ülkemize göndermeye başlamıştı. Dolar şu haldeyken gayet pahalıya patladığı malumunuz ve kablolulu bir ürün için çoğu kişi bu kadar para ayırmak istemeye bilir. Diğer taraftan B.A.T. 6+ iyi üretilmiş, performanslı ve "komşuda olmayan" bir fare olarak kendi kitlesinde ulaşmakta zorlanmayacağından eminim.

◆ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Şık tasarım, yüksek performans, 2000hz polling rate, modüler tasarım, iyi işçilik ve malzeme kalitesi

EKSİ Kablosuz bir fare için pahalı, skatezler ince ve üst seviye bir süzülme deneyimi vadetmiyor. Kablo biraz sert.





Huawei MateView GT

34 inçlik oyuncu ve eğlence monitörü

Huawei bildiğiniz gibi telefon ve ses ürünlerini tarafında rüşütüň çoktan ispat etmiş bir firma, oyuncular tarafından ise yeni yeni kapsama alanına alınıyor. Bu ay sayfalarımızda MateView GT var ve bu monitör -zaten sizin de hemen görünümden anlayabileceğiniz gibi- bir oyuncu ve eğlence monitörü. 21:9 yayvan ekranıyla karşımıza çıkan MateView GT, 34 inç genişliğinde bir ekranın sahibi olurken, bu dev ekranıyla bizlere 3K olarak diylebileceğimiz 3440x1440 piksel çözünürlük sunuyor. Ancak hepsi bu kadar değil tabii ki. Şimdi gelin daha yakından bakalım.

MateView GT, gerçekten güzel bir görünümme sahip. 3 yandan çok ince çerçeveleri ile ekranında sergilediği geniş görüntüyle sizi karşı karsıya getiren MateView GT, kavisli bir panelden oluşuyor. 1500R yarıçap oranında kavisli hattıyla sizi sağdan soldan hafifce sarmalayan ekran, bu tasarım anlayışıyla öte yandan çoklu monitör kullanımı için de uygun yapıda oluyor. Böylece bu monitörden 2 ya da 3 tane yan yana koyarak göz alıcı bir oyun ve multimedya eğlence odası yaratabilirisiniz.

Monitörün tamamına yakından bakacağız, ancak önce ekranın bahsederek başlamak istiyoruz. Ekran kavisli, yüksek çözünürlük sağlıyor ve 21:9 en – boy oranında 34 inç boyutunda. Ekranın kasa boyutuna oranının da yüzde 91 şeklinde olduğunu unutmayalım. Evet, teknik özelliklerinin kısaca bu şekilde olduğunu söyleyebiliriz, ancak bunu biraz daha derinleştirelim.

Bu ekranın özellikle oyuncuları yakından ilgilendiren kısmı, tasarım ve çözünürlüğü olduğu kadar 165Hz tazeleme hızına sahip olması. Özellikle bu tip yayvan monitörlerde rekabete dayalı oyunlarda 3K çözünürlük ve 165Hz tazeleme hızı yeni trend olurken, bu sayede üst

çözünürlükte, görüntüde herhangi istem dışı bir bulanıklık olmadan, gecikmesiz oyun deneyimi sağlanabiliyor.

Biz kullandığımız süre içinde pek çok oyun oynamaya fırsatı bulduk. Bunlar arasında rekabete dayalı oyunlar da denince akla başta Call of Duty: Warzone geliyor. Elbette Valorant ve OverWatch ya da diğer türevleri için de gayet uygun bir monitör. Fakat biz bu süre içinde daha çok Warzone oynadık ve gerçekten de fazlasıyla keyif aldık. Ayrıca Forza türevi oyunlarda da geniş ekran deneyiminden çok keyif alacağınızı söyleyebiliriz. Bu tür oyunlarda ekran çok akıcı bir görüntü sunuyor.

Bu noktada monitörün oyunlara özel bazı pratik özelliklerinden de bahsedelim. Bunların ilki Karanlık Alan Kontrolü oluyor. Karanlık Alan Kontrolü'nu açtığınızda, özellikle oyun içinde çok karanlık olan sahneler, dinamik olarak aydınlatılarak sahnedeki kaçırılan ayrıntıların görünmesini sağlıyor. Bu özelliği 3 farklı modda açabiliyoruz. Böylece köşelere sinmiş olan rakipleri daha kolay görmemeniz de mümkün tabii ki. Bu pek de hile sayılmaz.

Bir diğer özellik ise, özellikle rakiplerini şak diye indirmek isteyenlere geliyor. Monitörde Nişan Alma Odağı da yer alıyor. Bunu açarak böylece ekranın ortasında + şeklinde bir imleç belirliyor ve bu da rakipleri avlamamanızda işinize bir hayli yarıyor.

Evet, MateView GT iyi bir oyuncu monitörü. Ancak aynı zamanda karşısına iyi bir sinema keyfi yapabilmenizi de sağlayacak ölçüde bir monitör. 21:9 görüntüleme oranındaki sinematik ekranının yanı sıra sağladığı iyi görüntü kalitesine etki eden diğer unsurlar ise HDR 10 desteği içermesi, 4000:1 kontrast oranı ve 350 nit sevi-

yesinde parlaklık sunması, film seviyesinde yüzde 90 DCI-P3 renk gamına sahip olması ve 1,07 milyar renk sağlayabilmesi.

Monitörün bağlantılarından da bahsedelim. Bu monitör USB-C portu üzerinden güç sağlıyor. Bir telefon adaptörünü andıran USB-C'li 135W'lık bir güç adaptörü ile gelen MateView GT, bağlantı kutusunda DisplayPort 1.4 ve 2 adet HDMI 2.0 portuna da yer veriliyor ve tüm bu bağlantılar bir kapak altında tutuluyor. Böylece dışandan bakıldığında temiz bir görünüm elde ediliyor.

Ha, son olarak atlamayalım: MateView GT, ayrıca ergonomik bir monitör. Ekranın yüksekliğini 110 mm'ye kadar ayarlayabiliyor ve ekranı 5 ila 20 dereceye kadar öne ve arkaya eğebiliyorsunuz.

Evet, sonuca bağlayacak olursak Huawei, daha önce özellikle ofis işleri için gayet kullanışlı bulduğumuz MateView modelinden sonra, bu defa da oyun ve multimedya eğlencesi noktasında iyi bir monitör arayanlar için MateView GT ile boşluğu dolduruyor. Özellikle geniş bir monitör arıyorsanız ve bundan en performanslı şekilde yararlanmak istiyorsanız, değerlendirmeniz iyi olacaktır diye düşünüyoruz. Peki, MateView GT'nin fiyatı ne kadar? Şu an bu monitörü Huawei Online Mağaza'da 4850 TL fiyatla ve hediyesiyle bulabiliyorsunuz. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Muhteşem yapı kalitesi. Güçlü özellikler. Mükemmel renk ve kontrast. Oyun ve multimedya eğlence performansı. Ultra kolay montaj



Samsung QN800A Neo QLED 8K ◊

Televizyonda 8K çözünürlük vakti

Televisyonlarda gelinen nokta 8K artık, panel teknolojilerinde de 2021 yılı ile beraber önemli değişiklikler oldu. Ancak baktığımızda henüz 4K yayınlar bile ana akım halini almış değil. Evet artık bir televizyon satın alırken 4K çözünürlükte olmasını ve akıllı özellikler içermesini tercih ediyoruz tamam ancak günün sonunda karasal yayın izleyeceğimizde, gelinen nokta yine HD çözünürlük. Peki, ya 8K çözünürlük? Ne kadar gerekli? QN800A Neo 8K Smart TV ile beraber bir süredir biz de 8K deneyimi yaşıyoruz. Daha önce fuar alanlarında, ürün tanıtımlarında da pek tabii ki karşılaştık, fakat bu denli uzun süre kullanmamıştık diyebiliriz. Günün sonunda, şahane bir görsellik sağlıyor mu, evet sağlıyor. Her açıdan iyi göründüğünü söyleyebileceğimiz bir görüntü üreten televizyon, derin siyah ve yüksek parlaklık seviyelerine erişebiliyor. Özellikle parlaklık seviyesinden fazlaıyla memnun kaldığımız söylememiz lazımdır. Böylece programların yanı sıra spor müsabakaları izlerken aydınlatık odalarda kullanım için mükemmel bir seçim. Bunda ekranda kullanılan Anti Reflection teknolojisinin de katkısı büyük. Böylece ekran, yansımalarдан en az şekilde etkileniyor.

Peki, 8K çözünürlük ile ne yapabildik? Aslına bakarsanız, az önce söylediğimizden pek de ileri yol almak pek mümkün değil. YouTube'da bulunabilen 8K içerikler arasında oldukça zaman geçirdik ve bunun neticesinde de gerçekten iyi bir seyir keyfi sağlayabiliyorsunuz. Fakat yine aynı noktaya geri dönüyoruz; tüketilecek içerik oldukça sınırlı durumda. Ha, ancak söyle bir şey var: Televizyonda kullanılan görüntü motoru Neo Quantum Processor 8K ve bununla beraber

Çoklu Yapay Zeka görüntü yükseltme teknolojisi kullanılıyor. Yani bunun anlamı, 4K içerik görüntülediğinizde, 4K görüntüden bir tık daha iyi bir görüntü ile karşılaşıyorsunuz, fakat bunun da yine aradaki fiyat farkına değecek ölçüde olduğunu düşünmüyorum, zira arada neredeyse 2 katı gibi bir fiyat farkı bulunuyor.

Bir diğer nokta ise oyun tabii ki. Evet bu tip üst seviye görüntü sağlayan bir televizyon karşısında oyun oynamama gibi bir durum söz konusu bile değil, hele ki elinizin altında bir PlayStation 5 olunca. Bilindiği gibi PlayStation 5'te 8K çözünürlük desteği mevcut, fakat şu an 8K çözünürlüklü bir oyun bulunmuyor. Yakın bir zaman içinde çıkacağı söylenen 1 - 2 proje var, ancak bunlar da netlik kazanmış değil. Yani bu anlamda da yine şimdilik 4K'ya geri dönüyoruz.

Televizyonun oyun performansı ise yine ortaya harika bir sonuç çıkartıyor bu arada. HDMI 2.1 ve VRR desteği ile beraber, giriş gecikmesinin de inanılmaz derecede düşük olması ve mükemmel tepki süresi sağlamasıyla dev ekranда iyi bir oyun ekuşri arayanlar için ideal bir seçim olacaktır karşımızdayız. Oyun Modu gibi güzel seçenekleri de bulunuyor. Zaten kullanılan Tizen işletim sistemi, hem geniş seçenekler sunuyor, hem fazlaıyla hızlı çalışıyor. Mesela televizyonu değerlendirdiğimiz süre içinde en uğrak yerimiz Ambient Mode oldu. Bu mod, televizyonu izlemediğiniz durumlardan tamamen ambiyans için kullanabilemenizi sağlayan çeşitli ortam görüntülerini içeriyor. Hal böyle olunca bunun neticesinde de genel hatlarıyla zaten memnun kalınmaması oldukça zor. Televizyonun tasarımını fazlaıyla ince yapıda ve neredeyse çerçevesiz bir deneyim sunacak ölçü-

de tasarlanmıştır. Bu arada Samsung televizyonlarda kullanılan yaygın yöntemlerden biri olan One Connect ile bağlantı sağlandığını da söyleyelim. Tüm bağlantılar bu kutu üzerinde yer alıyor ve bunu da tek kablo ile televizyona bağlıyorsunuz. İsterseniz bu kutuyu da televizyonun standının arkasına sabitlemeniz mümkün.

Bu arada bu alttaki hoparlör televizyona ait değil, ancak yine Samsung'un HW-A650 Soundbarı. Yanında harici bir subwoofer ile beraber geliyor ve 3 boyutlu çevresel ses, bas artırma, çeşitli ses modları ve tabii ki oyun moduyla beraber geliyor. Televizyonu bununla beraber donatırsanız, evde mini bir sinema salonu sahibi olabileceğinizi net olarak söyleyebiliriz. Ha, televizyonda da dahil olarak 70W'lık hoparlör yer alıyor ve bunun da gayet iyi ses sağladığını söyleyebiliriz, ancak tabii ki bu Soundbar ile kıyas kabul görmez.

Sonuç olarak değerlendirirsek, 8K ne kadar gerekli sorununun yanıtı şimdilik biraç belli gibi. Konuya Samsung QN800A Neo 8K Smart TV üzerinden değerlendirme şansı bulduk; evet, bu model 8K çözünürlüğünde bir televizyon almak isteyenler için fazlaıyla iyi bir seçim olacaktır. Bu televizyonun fiyatı yaklaşık 42 bin TL.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Çok parlak 8K ekran. İnce tasarım. Görüntü kalitesi. Hızlı ve temiz arayüz. Güneş enerjili uzaktan kumanda. Ses performansı. 8K içerik
EKSİ Yüksek fiyat

LEVEL
**EDITÖRÜN
SEÇİMİ**



Nintendo Switch OLED ◆

Mükemmele sık bir adım daha

Bir süredir gündemimiz bildiğiniz gibi Steam Deck. Aman tanrıım, tutacak mı, tutmayacak mı, pahalı mı, performansı ne olur, herkesin kafasında bir türlü düşünce var. Soruyorum ey insanlık, Nintendo Switch ilk kez duyurulduğunda kaçınız sonucun başarısından endişe duymuştu? Elinizin parmaklarıyla gösterebilirsiniz diye düşünüyorum çünkü hepimiz Nintendo'nun ne yapıp edip ortaya şahane bir konsol çıkartacağından emindik. Nintendo piyasaya çıktıktan sonra da Switch'in üzerinden elini çekmedi. Önce daha uzun bir pil ömrüne imkan sağlayan bir revizyon, ardından Switch Lite ve şimdi de Switch OLED. Bakalım 92 milyondan fazla satılarak tarihin en iyileri arasına adını yazdırın Switch'in son güncellemesi, hem eski hem de potansiyel müşteriler için ne ifade ediyor. Normalde adetim tasarımdan başlamaktır ama bu defalik, önce teknik taraftaki farkları aradan çıkarmak istiyorum. Öncelikle, kasasının içinde çok büyük değişiklikler bulunmuyor. Eğer Switch'i dock ile kullanıyorsanız, revizyonlu Switch modeli olan HAC-001(-01) ile tamamen aynı performansı alacaksınız demektir. Aynı Nvidia Tegra X1+ sistem çipi, 4GB LPDDR4 RAM ve ARM Cortex A57 işlemci. Burada bir fark var, normal modelin aksine dahili hafıza 32GB'dan 64GB'açıklaşmış ki, şahane olmuş. Dock hala televizyonunuza HDMI 1.4b üzerinden bağlanıyor ve ilave olarak dock üzerine

kablolu Ethernet slotu eklenmiş. Ben pek kullanma gereği duymadım ama seçenek iyidir. Farklar Switch'i docktan çıkartığınızda bir anlam kazanıyor aslında. Beyaz tasarım ile muhteşem gözüken Switch'in 5.5 inçlik 720p ekranı yerini 7 inçlik 720p OLED ekrana bırakmış ve çerçeveye kalınlığının azalması da gözle ziyafet çektiyor. Ağırlıkta 23 gramlık, önelsiz denilebilecek bir artış var. Soğutma sistemi ve çıkış izgarası elden geçirilmiş, ses sistemi iyileştirilmiş ve henüz o kadar uzun süre kullanmadık ama umuyoruz ki Joy-Con'ların drift yapması konusunda da bir şeyler yapılmıştır. OLED ekranın, renk doğruluğu, kontrast ve canlılık anlamında ürüne neler kattığını burada kelimelerle ifade edebilmem zor. Monster Hunter Rise ve Astral Chain gibi oyunlarda renkler ve ekranın canlılığı o kadar hoşuma gitti ki illüzyon mu yaşıyorum diye eski Switch'e dönüp baktım. Illüzyon yaşıyamıyorum, OLED ekran oyun deneyiminize gerçekten de büyük katkı yapıyor. Ayrıca dokunsal gelişim de ciddi anlamda gelişim göstermiş. İşlemci aynı olmasına rağmen Switch OLED parmak hareketlerinizi çok daha hızlı algılıyor sanki menülerde daha hızlımış gibi hissettiyor.

Tasarımda yapılan bir diğer değişiklik Switch'in baston gibi duran ayaklığının gerçekten bir "ayaklığa" dönüşmüş olması. Switch bu yeni "sırt desteğiyle" zemine çok daha iyi oturmuş.

Bir diğer konu, şarj dayanımı. Belki revizyonlu Switch veya Switch Lite alanlar çok etkilenmemiş olabilir ama ben 5.5 saat Astral Chain oynayabildiğime çok memnunum zira revizyonuz modelde bu süre 3 saat civarındaydı. Burada bir sıkıntıyla parmak basmam gereklidir. Switch'in en büyük problemi yüksek güç gereksinimi sebebiyle bir taraftan oyun oynarken bir taraftan da powerbanklerden yeterince şarj desteği alamaması. OLED modelinde de şarj süresi kısa değil.

Switch OLED muhteşem bir konsol, bu konuda şüpheye yer olduğunu sanmıyorum. Diğer taraftan, Switch sahibi olanların upgrade etmesini gerektirecek kadar çok yenilik içermiyor. Eğer daha önce Switch almadiysanız, almanız gereken model karşınızda duruyor. Fiyatı konusu ise bu yazı zıldığı sırada dolar çıldırıldığından karışık, şu anda 6500 TL'ye bulabiliyorsunuz. Umarız bu fiyatlarında kalmaya devam eder.

◆ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Şahane OLED ekran, 64GB dahili hafıza, daha iyi bir stant, elden geçirilmiş ses sistemi

EKSI Şarj olma süresi halen çok uzun



Anker Soundcore Motion B

Bluetooth hoparlörde fiyat/performans

Her ne kadar yaz geçmiş olsa da minik Bluetooth hoparlörleri elbette yalnızca Caddebostan sahil ya da tatil belde-sinde aramıyoruz; evde de çokça elimizin altında olması, evin içinde, bazen mutfakta bazen yatak odasında kaliteli ve yüksek seste müzik dinlemek istediğimizde ısimizi bir hayli görüyor. Bu her eve lazım ürünlerden biri de Anker'in Soundcore Motion B isimli modeli. Bu cihazı bir süredir kullanıyoruz ve artık hakkında birkaç kelam söz etmenin zamanı geldi.

Soundcore Motion B'nin ses kalitesi kompakt boyutlarına kıyasla oldukça güzel. İçinde 12W'lık dinamik aralıklı neodimyum sürücüler bulunduran cihaz, gerçekten keyifli bir müzik dinletisi sağlıyor. İşin bas tarafı ise yapay olarak güçlendirilerek sunuluyor ve bundan olabildiğince faydalaniyor. Tabii ki bu minik alet bir bas canavarı değil, ancak sahnesinin gayet dengeli olduğunu söyleyebiliriz. Ortaya çıkan ses dengesi, bu fiyat sınıfındaki pek çok cihazdan daha iyi.

Bluetooth 4.2 üzerinden bağlantı kurabilen cihazın menzili 20 metreye kadar olurken, elbette yine de çok ses kaynağından bu denli uzaklaşmamak ses kalitesi açısından mühim. Öte yandan Soundcore Motion B bir diğer artısı da IPX7 sertifikasına sahip olması. Bunun anlamı suya düşмелere karşı dayanıklı yapıda olması.

Soundcore Motion B'nin pil performansı da gayet tatmin edici düzeyde. 12 saatte kadar pil ömrü sağlayabilen hoparlörün bu ömrü elbette kullanım şeklinize göre değişkenlik gösterecektir. Ancak ortalama olarak kabaca 10 saatlik bir müzikal performans dersek, pek de yanlışlılmış olmayız.

Evet, sonuç olarak değerlendirdirsek, Soundcore Motion B gayet dengeli bir Bluetooth hoparlör olmuş. 300 TL dolaylarındaki fiyatıyla da fiyat/performans ürünlerinden biri olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Dengeli müzikal performansı. Suya karşı dayanıklılık. Kullanımı kolay. İdeal pil ömrü. Kompakt yapı

EKSİ Baslar kimilerine zayıf gelebilir

85



OPPO ◆ Enco Free2

Uygun fiyata gürültü engelleme özellikli seçenek

OPPO, yaklaşık 1 yıl kadar önce bu modelin ilk sürümünü Hindistan'da satışa sunmuştu. Sonrasında tabii ki model tutuncu, 2'inci sürüm geldi ve bu defa global çapta satışa çıktı. Enco Free2, kulak içi yapıda tasarlanmış, silikon başlıklı bir kablosuz kulaklık seti. Enco Free2'de 10mm dinamik sürücü kullanılırken, bu kulaklıktı da Dynaudio ile iş birliği sürüyor. 1977 yılında kurulan efsanevi Danimarkalı Hi-Fi şirketi Dynaudio'nun tecrübelerinden yararlanarak geliştirilen Enco Free2'de farklı olarak gürültü engelleme özelliği de yer alıyor.

Cihazda yer alan aktif gürültü engelleme teknolojisi, 3 çekirdekli çip tarafından sağlanıyor ve 42 dB'e kadar ortam gürültüsünü engelleyebiliyor. Burada bahsedilen 42 dB, gerçek yaşam testine dayalı olarak ayarlanan, kişiselleştirilmiş etkin gürültü engellemeden sonraki maksimum gürültü engelleme derinliği.

Enco Free2, Bluetooth 5.2 düşük gecikmeli yeni nesil kablosuz bağlantıdan yararlanıyor. AAC, SBS Bluetooth codec'lerinin yer aldığı kulaklıktı ses performansı gayet temiz, baslar anlaşılır seviyede. Bol tızı müziklerdeye makul olarak sesi 1 – 2 tık aşağı çekmeniz gerekiyor.

Enco Free2'nin pil kapasitesi ise kulaklıktı başına 41 mAh, şarj kütusuya 480 mAh seviyesinde. Bu da size totalde 30 saatte kadar pil ömrü vadediyor. Elbette bu süre, kullanım senaryonuza göre farklılık gösterecek. Gürültü engelleme özelliği açıkkken kulaklıkları 4 saatte kadar, bu özellik kapalıken ise 6.5 saatte kadar kullanabiliyorsunuz.

Elimizdeki Enco Free2 üst çıtaya hareket eden ve fiyat anlamında da bütçeyi çok zorlamayacak modellerden biri oluyor. Bu arada anlatıtlarımız arasında atladık, ancak belirtelim: Kulaklıktı IP54 toz ve suya karşı dayanıklılık sertifikası da bulunuyor. Şu an Enco Free2'yi pazarda 835 TL fiyatla bulabiliyorsunuz.

♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Konforlu tasarım. Ses performansı. Rekabetçi fiyatı. Gürültü engelleme performansı. Optimize ses ayarları. Bluetooth 5.2 desteği. IP54 sertifikası

92



KÜLTÜR & SANAT

ARCANE

Riot'un muhteşem animesi aklımızı kaçırılmamıza yol açacak kadar güzel

KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

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

FİLM

RED NOTICE

Dwayne "The Rock" Johnson ve Ryan Reynolds'u sevmeyen var mı? Bunlara bir de son dönemlerin en popüler isimlerinden Gal Gadot'u ekleyin. Ne elde ettiniz? Netflix tarihinin en iyi çıkış yapan filmini! Eğlenceli, kafa yormayan, su gibi akan Red Notice, yaklaşık iki saat süren, dünyanın bir köşesinden öteki köşesine götürün bir macera filmi. Kafasında bile kas olan Dwayne Johnson, John Hartley adında FBI için çalışan özel bir ajanı canlandırıyor. Dwayne'nın özel ajan olmasına şaşırık mı? Hayır! Hartley Interpol ile beraber Ryan Reynolds'ın canlandırıldığı Nolan Booth adlı efsanevi sanat hırsızının peşindedir ve "Fil" lakaplı bir başka sanat hırsızından bir tüyo almıştır. Bu tüyoya göre Booth, Sant'Angelo Kalesi'nde sergilenen üç mücevher kaplı altın yumurtadan birisini çalacaktır. Fil lakaplı kişi Gal Gadot tabii ki! Bu arada Fil'in orijinali Bishop cüngü adını satranç taki filden alıyor ve Türkçeye de

doğal olarak böyle çevrilmiştir. Film, daha beşinci dakikasında aksiyona giriş yapıyor. Bir dizi olaylar ile Hartley – Booth – Fil üçgeninde gelişenleri arkamiza yaşıtanarak izliyoruz. Yukarıda Dwayne Johnson özel bir ajanı canlandırıyor derken kendisini sürekli aynı rollerde gördüğümüzü ima etmiştim. Peki ya Ryan Reynolds'a ne demeli? Bakın, Ryan'ı severim (zaten bu gezegende kim sevmez ki?) ama sürekli aynı tarz rolleri oynamaktan bıkmadı mı çok merak ediyorum. Açıkçası ben izlemekten artık sıkılmaya başladım. Ryan'ın son iki filmine bakın; Free Guy ve Red Notice. Ve iki filme de adam bildiğiniz kıyafeti olmayan Deadpool. Aynı davranışları ve aynı esprili yaklaşımı ile bildiğiniz maskesiz Wade Wilson'u yeniden izliyoruz. Filme dönecek olursak; sonu zaten ikincisi gelecek diye bas bas bağırıyor ve listelerde de şu an bir numara. İzlemek için bence fazla vakit kaybetmeyein!

♦ Olca Karasoy Moral

ALBÜM

MY NAME

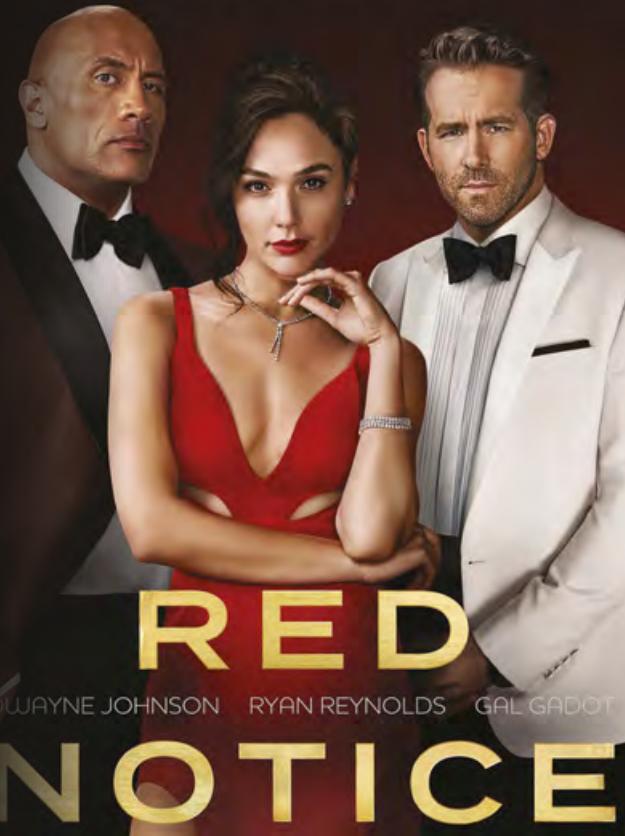
Squid Game, dünya çapında en çok izlenen Netflix dizisi oldu. G.Kore dizileri herkesin ilgisini çekmeye ve Squid Game benzerleri araştırılmaya başlandı. Bu noktada ilk kazanan Alice in Borderland oldu. Kendisi Japon dizisi aslında ama neysel! Daha önce Alice in Borderland'in ne şahane dizi olduğunu söylemiştim ama insanlar o zaman bu tür dizileri izlemeye hazır değildi sanırım. Bu popülerlikten tür benzerliği sayesinde birisi daha çok faydaladı. O da My Name. İntikam içinde intikam olan bu bol aksiyonlu maceralı dizi türünün en, en, en iyilerinden. Sekiz bölümden oluşan ve "ne çabuk bitti, bitmesin, ühüüüü" dedirten bu dizi, ikinci sezonu ile geri dönüp dönmeyeceğini hemen araştırtmaya başlattı ve ikinci sezon için henüz onay almış olmasa da izlenme oranlarının yüksekliği ile geri döneceği sinyallerini verdi. Konuya gelirse, Yoon Ji Woo doğum günün-

de babasının öldürülmesinin ardından intikam hırsı ile yanıp tutuşur. Babasının en yakın arkadaşı olduğunu söyleyen mafya patronu Choi Mu Jin'e güvenerek babasının katilinin peşine düşer. Mu Jin'in yönlendirmeleri ve intikam ateşi ile içinden dişi John Wick çakan Yoon, katile ulaşabilmek ve Mu Jin'e yardımcı olmak için polis olur. Kore'deki en büyük suç çetesinden olan Yoon aynı zamanda artık organize suçlar birimindedir. Bu iki kimlikli kadın bol aksiyonlu ve gizemli bir yolculuk sonucu babasının katili ile yüzleşecektir. My Name oyuncuları, müzükleri, hikayesi ve görselliği ile en etkilediğim G.Kore dizilerinden oldu. Özellikle dövüş sahneleri harikaydı. İyi bir aksiyon serisi bulmanın zor olduğu şu günlerde bu diziyi mutlaka izleyin derim. Bu arada Squid Game ikinci sezonu 2023, Alice in Borderland ikinci sezonu ise 2022'de gelecekmış. Battle Royaleciler gün saymaya başlayalım.

♦ Olca Karasoy Moral



PRO AND CONS





ANİMASYON

ARCANE

KADERİN BİZİM İÇİN PLANLADIKLARINI BİLEMİYİZ AMA
ONUNLA YALNIZ YÜZLEŞMEK ZORUNDA DEĞİLİZ.





Yazacak çok şeyim var. Hepsini nasıl buraya siğdırabilirim bilmiyorum. Ama öncelikle Arcane'in sayfa sayısını birden dörde çkaran Kürşat'a teşekkür etmekle başlayayım. Bu yazıyı sürekli Riot'a giydiren bana vermekle Kürşat'ın risk aldığıni düşünüyorsanız, yanlıyorsunuz. Her ne kadar yaptıkları yanlışlara durmadan kussam da açıkça itiraf edebilirim ki Riot Fanboy'um. Ve bir fanboy'la fanatığı birbirinden ayıran şey markaları ölesiye savunması değil, yeri geldiğinde eleştirmesidir. Ayrıca bu yazıyı Arcane'i izleyenler için yazdığını ve içinde bazen ufak tefek bazen de izlemeyenlerin tadını kaçıracak kadar büyülüklükte spoiler barındıracağı uyarısını vermem gereklili. Benden söylemesi... F2P bir oyun nasıl oluyor da yillardır hem de MOBA gibi rekabetin çok olduğu bir türde rakiplerini ezerken dünyanın en çok oynanan oyunlarından birisi oluyor? Ben size söyleyeyim, markalarını sürekli hatırlatarak. "Get Jinxed" in çıktıktı ilk gün aydınlandığım taktiklerinden biri buydu. Neden bir oyun şarkısı ve klip çıkarsındı ki? "Here Comes Vi" ilk vokal kullandıkları şarkıları olmasına rağmen "Get Jinxed" dikkatleri asıl üzerlerine çektileri çalışmaları oldu. Araya başkaları yapımlar girse de sonraki hit yanlış hatırlamıysam "The Curse of Sad Mummy," oldu keza Arcane'in yapımcılarından Christian Linke'nin doğuşu bu şarkıyla geldi. Hasan Bey'le girdiğim ilk Riot iş görüşmesinde (evet üç farklı zamanda üç farklı pozisyon için görüşük ama ne yazık ki alınmadım. Bazınız "Abi Riot'a bu yüzden durmadan geçiriyorsun," diyebilir. Hayır, kabul edilmemiş olmama rağmen üç defa çağrılmakla gurur duyuyorum. Lakin, bu yazıyı okuyacaklarını bildiğimden şunu söylemeden edemeyeceğim; 6 sayfa banka satış sözleşmesi İngilizce çevirisi, 1 sayfa bir karakterin hikayesini kendim yazmamız ve 4 sayfa Türkçe dilbilgisi hatalarını çıkarma görevi için iş görüşmesine gelen adama 45 dakika ve kurşun kalem verilir mi?) Christian'ın aslında Riot'taki işinin bu olmadığı ama aynı zamanda müzikle ilgilendiği için "The Curse of Sad Mummy"nin yapımının başına onun geçirdiğini söylemişti. Riot çalışmada bir yetenek görmüştü ve o çocuk harika

bir iş çıkarmıştı ve bugün Arcane'in bu kadar mükemmel olmasındaki en baştaki isimlerden birisi oldu. Neyse, ne diyorduk? Markalarını sürekli hatırlatarak... K/DA, Total Damage, Pentakill gibi yaratılan sanal müzik grupları ve klipleri, A New Dawn gibi hiç beklememişiz anda çıkan harika sinematik videolar ve sadece bir kart oyunu için (kaldı ki muhteşem bir kart oyunudur) Legends of Runeterra için hazırlanan sinematik eşliğindeki "Breathe" şarkısı... Hepsi ama hepsi çitanın gerek müzik, gerek görsel, gerek hikâye anlatımı, gerek sanat tasarımları dalında çok yüksek tutulduğu, paranın esirgenmediği yapımlar. Ve hepsi reklam için... Markanın sürekli akıllarda kalması için... F2P bir oyunun yillardır milyonlarca insan tarafından oynanmasının sebebi bu. Lakin gözlerimi ve kulaklarımı bayram ettirdikleri, beni müzik ve görsel orgazmma sokutukları sürece bu reklam bombardımanından hiç şikayetçi değilim.

Nihayet League of Legends'in bütün tanıtım sinematiklerinin ve müzik kliplerinin toplamından daha fazla markanın ismini duyuracak ve hepimizin yillardır beklediği dizi Arcane geldi. Diziyi tabii ki yillardır beklemiyorduk çünkü Arcane'i başarılı şekilde altı yıl boyunca hepimizden gizleyerek yaptılar ve o on dokuz saniyelik 'teaser' tanıtımını altı ay önce yayinallyarak aklımızı başımızdan aldılar. Tonton okuyucu ben kirk yaşında bir adamım. Çizgi filmlerin en prematüre denebilecekleri döneminde çocuklüğüm, pratik efektlerle yapılan filmleri izleyerek ergenliğim, oyunlarda ve sinema filmlerinde ilk CGI efektleri izleyerek gençliğim geçti. O yüzden bir sonraki paragrafta Arcane'i konuşmaya başlamadan

evvel söyleyeceğim şu sözler için samimiysizlik ya da abartı kırtıştı aramayı; Arcane şimdije kadar izlediğim en iyi görsel şey, filmlerde buna dâhil... Çitanın en yüksek seviyesinin kırılarak Nirvana'ya ulaşığı bir sanat eseri.

"DÜNYAYI DEĞİŞTİRECEĞİN ZAMAN KİMSEDEN İZİN İSTEYE," Viktor

Arcane'i tek başına orijinal seslendirmesiyle ve 11 yaşındaki kızımla (Jayce ve Mel öpüşürken "iyi içrençç," dedi hahah) beraber Türkçe seslendirmesini izleyerek iki defa bitirdim. İki defa izlemek istememin en önemli nedeni Türkçe dublajı denemek istememden ziyade kaçırılmış olabileceğim detayları bir daha yakalama fırsatı bulmak içindir. Çünkü Arcane'i eşsiz kılan şey ölmekte olan bir sanatçının Opus Magnum'un dünyaya miras bırakmak adına en ufak ayrıntıyı yılların kabiliyetini aktarmak için hassasiyetle çalışması gibi detaylarla dolu olması. Ufak ama değeri bilinmesi gereken, izlediğimiz sahneleri daha gerçekçi yapan detaylar bunlar. Misal; Çocukluğunu izlediğimiz bölümde Viktor'un mekanik gemisini su akıntılarında kovalarken sahneyi geminin başından suya dalıp çıkarken görmemiz. Misal; Jayce'in annesinin karlarda donarken eline belli belirsiz bir yakınaştırma ve sonraki bölgelerde o parmakların donarak kesildiğini yerine takılan mekanik uzuvlardan anlamamız. Misal; Heimerdinger'in porosunun az kalsın Viktor'un lazerine hedef olmasından dolayı podyumda Jayce konuşma yaparken korkarak sandalyenin altına saklanması. Misal; Jinx'in bombaları patladığında Sevika'nın sol kolunun belli belirsiz parçalanışı (aynı zamanda



Jinx ve Silco'nun ilk karşılaşmasında bir adam Sevika'yı taşıırken kadının sol kolu aşağı sarkıyor halen, o kol parçalandı, orada bir hata var sevgili Riot)... Başka herhangi bir şirket yapımın hızlanması adına bunlar gibi birçok detaydan feragat edebilirdi ve altı yıl beklemezdi. Ama Riot resmen mükemmel ulaşmak için zamanı (ve muhtemelen parayı) gözden çıkardı.

Buna rağmen produksyonun Christian ve diğerleri için çok stresli geçtiğini röportajlara verdikler cevaplardan anlayabiliyoruz. Seslendirme sanatçılarının seslendirmeyi animasyon olmadan yaptıklarını biliyor muydunuz? Şimdi bu açıdan düşününce yaptıkları işin ne kadar kaliteli ve seslendirme için seçilen kişilerin ne kadar doğru ve profesyonel olduğunu görebiliyor musunuz? Çünkü Arcane'in orijinal seslendirmesi muazzam derecede iyi, her bir karakter için seçilmiş kişiler hedefi tam on ikiden vurmuş. Orijinal seslendirme çok iyi olsa da ne yazık ki Türkçe dublaj için aynısını söyleyemeyeceğim.

İlk sorum şu; Neden orijinal sesslere yakın seslendirme sanatçıları seçildi? Vi tek başına bir felaket (bence), duyguları zerre yansıtmadan satırları okuyor gibi. Vander'in sesi iyi olmasına rağmen o da duyu yansıtma fakiri. Heimerdinger için resmen hiç çaba gösterilmemiş bile diyebilirim, orijinaliyle alakası olmayan bir seslendirme. Silco... Sesini günde dört paket sigara içiyormuş gibi hırıltılı verince kötü adam olunmuyor maalesef, gene orijinaline çok uzak bir seçim. Powder bunlara göre iyidi ama sanıyorum ki bir çocuk seslendirmiş olsun (araştırma zahmetine girmedim). Jinx... Serinin kilit karakteri diyeBILECEĞİMIZ kahramanın sesinin orijinal hali çok kendine has, özel ve eşsiz. Aynı tonda birini bulmak mutlaka çok zordur diye tahmin ediyorum ama gene de Tik Tok'ta makaj videosu çeken fenomen kız seviyesinde olmasını beklemiyordum. Bu yazıyı yazmadan evvel çok şey karıştırdım hatta belirli sahnelerin Rusça, Almanca, Fransızca seslendirmelerini izledim ve rahatlıkla söyleyebilirim hepsinin Vi ve Jinx seslendirmesi kulağa daha iyi geliyor.

Grayson'u dinlerken ben bu sesi bir yerden tanıyorum diyorsunuz ve orijinalle neredeysen birebir. Signed çok az konuşmasına rağmen bence dökürtmüştür. Jayce ve Mel gayet iyi olmuş. Karakterlerin ağıllıkları, çılgık atıkları veya dövüşükleri anlarda araya orijinal seslendirmenin girmesi bir tık rahatsızlık veriyor çünkü beyin bunu anında algılıyor. Arcane için kötü diyeBILECEĞİM tek şey Türkçe seslendirmelerdeki kısmı isabetsizlik diyebilirim. Bir de kafama takılan bir nokta var ve burası muhtemelen Netflix'in işi... Arada Jinx'in adının fil gibi kullanılmasını anlıyorum karakterin gelecekteki ismine göndermeyi önceki sahnelerde vermeye çalışmışsınız. Ama "Cupcake" neden Türkçe'ye çevrilmedi? Benim lore'de kaçırdığım bir nokta mı var? Keza Rusçasında "Keksik" denebilmiş ama Almanca ve Fransızca çevirilerinde de "Cupcake" diye gitmiş, ilginç...

ANİMASYON KALİTESİ VE KAFADA DELİ SORULAR

Arcane'in görsel görkemini kıyaslayabileceğim tek şey Spider-Man: Into the Spider Verse olabilir ki o bile yanında ufak bir kivilcim gibi kalmıyor. Dersimi iyi çalıştığını zannediyorum... Keza bu yazıya girişmeden evvel bayağı bir "Animators reacts Arcane" videosunu, acaba sorularına işin uzmanları bir cevap verir mi diye izledim. İzlediğim ne kadar Youtuber varsa hepsinin kafası en az benim kadar karışık ve Fortiche'nin çıktırdığı işe hayran kalmışlardı. Arcane daha önce hiçbir animasyonda görmediğim bir detay derinliğine sahip. Yarım saniyeden az sürecek sahne geçişlerinde bile ekibin en ufak detayları bile düşünerek aşka çalıştığını görebiliyorsunuz. Ufak bir örnek vermek gerekirse Ekko'nun Jinx'le ilk karşılaşma sahnesinde zepline pencereden girerken uçan kaykayına havada iki takla attırdıktan sonra üzerine tekrar binip ondan sonra iniş yapması. Bu sahne yarım saniye bile değil ve o kaykaya havada iki takla attırmalarla da muhtemelen biz hiçbir şey kaybetmemedik (onlar da zaman kazanırdı) hatta izlerken bunun bilinçli olarak farkına bile varmamışınızdır. Ama adamlar üşenmeden bunu yapmışlar. Ya da Zaun'un kalabalık sokaklarında çok basit hareketler yapan figüranları arkada planda kullanabilirlər. Ama bir bakıyorsunuz iki kişi orada hararetli şekilde tartışıyor, birileri orada flört ediyor, aralarından bir at arabası hızla geçiyor... Karakterlerin konuşurken yaptıkları yüz mimikleri bana kesinlikle işin içinde bir nevi Deep Fake ya da Motion Capture olduğunu düşünüdürüyor çünkü bu kadar isabetli duyguya ifadeleri verilmesini başka türlü açıklayamıyorum. Dizide gördüğünüz bütün arka planlar el çizimi 2D olarak hazırlanmışken karakterler 3D olarak modellenmiş. İşin güzel tarafı mesela Vi'ın mekanik eldivenlerini çalıştırıldığından 2D duman efekti kullanmışlar ve bu hiç de sırtırmamış. Özellikle karakterlerin yüzlerine yansıyan ışık efektleri ayrı muazzam. Benim bahsim burada

Lola Egg teknolojisine gitiyor. "Sahne Arkası" görüntülerini yayınlanmadan bir şey söylemek güç ama ne olursa olsun şimdije kadar izlediğim en güzel şey...

BEKLENMEDİK ŞEKLDE DRAMATİK BİR HİKÂYE

Öncelikle dizi hiç League of Legends oynamayan ve bu marka nedir hiçbir fikri olmayan izleyici için harika şekilde örmüş. Kimse gerçekten iyi ya da kötü değil. Evet Sevika ve Silco bile değil... Öyle bir hikâye çerçevesi çizilmiş ki bütün karakterlerin aldıkları kararlar onları bir sonuca doğru götürüyor. Piltover ve Zaun sınıfı olarak ikiye bölünmüş gibi görülse de Piltover bile kendi için hanedanlara bölünmüş, kast sistemi "Gelişim" adı altına gizlenmiş. Heimerdinger dahi aristokrat kesimin gayet işine gelen kargo gemilerinin işinlanmasına sesini çikarmazken alt tabakanın hayatını kolaylaştırılması için üretilen cihazlara silah gözüyle bakıp belki olası bir ayaklanmadan korkuyor. Sonrasında koruduğu sistemden dışlanması ve Zaun'a gitmesi... Zaun Uluşu'nun kuruluşuna ramak kalmasına rağmen Silco'nun Jinx'ı kızı olarak görmesi ve hayatını adadığı amacını eliyle kenara itmesi... Vander'in heykeli önünde günah çıkarması ve belki de ona halen saygı duyması. Fakat Vi Jinx'i olduğu gibi kabul etmeye hazırken, Silco'nun Powder yerine Jinx'i seçmesi ve "Bu halinle mükemmelsin," demesi... Hikâye çok dengeli bir drama ve aksiyon paketi sunuyor. Söylenecek daha çok şey var ama şu an bile bana ayırlan yeri fersah fersah astım. Kısa kesip yazılı kırpmaya başlamam gereklidir. Dün itibarı ile ikinci sezon müjdesi geldi. Korktuğum tek şey yeni sezonun aceleye getirilip kalitenin düşmesi. Ama Riot'u biraz tanıyorsak böyle bir şey yapmayacağından emin olabilirim diye düşünüyorum. Gala hakkında ve katılımcılar konusunda Rito'ya geçirmek istediğim çok şey var ama yerim yok.

◆ Nurettin Tan





Bir Zamanlar Çizgi Roman /
Alan Moore

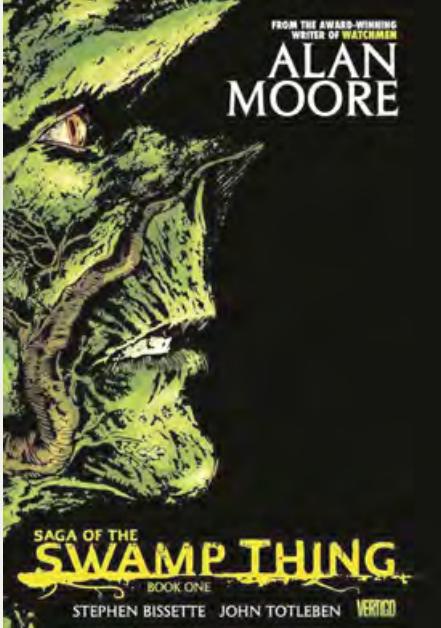
Karşı konulamaz bir zeka, kelimelerin gücünü çok erken yaşlarında fark etmiş bir dahi, hikaye anlatıcılarına yeni bir soluk kazandırmış bir öncü ve kendine has kişiliğiyle bu ayın konuğu bir çizgi roman efsanesi olan Alan Moore...

Nene nehrinin kenarına kurulmuş Northampton şehri, 1953 senesinin 18 Kasım günü. Çok büyük olasılıkla, dünyanın belirli bir kesiminin İngiliz istilası adını vereceği, edebi göçü başlatan isimlerden birinin komşularının hayatına doğduğundan habersiz günlerini geçirdi bu insanlar. Tarihi bir kent olan Northampton, aynı zamanda krala karşı başkaldırıldığından dolayı cezalandırılmış. Genetiğinde ası bir ruh olduğunu söyleyebileceğimiz Northampton’ın çocuğu Moore da bizi eserlerinde hiç şaşırtmadı. Erken dönem hayatını fakir mahallelerde büyütürek geçirmenin kendisi üstünde iyi bir etkisi olduğuna inanan Moore, ilk çizgi roman deneyimlerini de orta okulda yaşadı. Flash, Detective Comics, Fantastic Four gibi çizgi romanları okuduğunu söyleyen efsanemiz, bir süre sonra bir gaz istasyonunda çalışmaya başladı ve çok şükür ki yeni işinin pek de kendisine göre olmadığını düşünmüştü ola- cak ki; biz de Swamp Thing, 2000 AD, Miraclemans ve onlarca başka ölümsüz eserden mahrum kalmadık. Başka bir muazzam çizgi roman yazarı Alan Grant’ın el verdiği Moore; önce 4-5 sayfalık comic strip dediğimiz paneller yaratmaya başladı. Tam da çizgi romanın çoluk çocuk işi algısından uzaklaşıp, “hip” bir ürün haline gelmesini takiben Moore’un yazdığı Doctor Who Weekly serilerine olan ilgi, büyük yayınevlerinin ona iyi tekliflerle gitmesinin yolunu açtı. Moore’un kendi sözlerinden dinleyelim: “Bu dönemde rakip yayınevleriyle çalışmamam için teklif yapan şirketler oluyordu, açıkçası fena bir dönem değildi.”

İngilzlerin futbol kadar önemli bir buluşu olan 2000



A.D. aslında Türkiye’de pek fazla bilinmese de -ya da başka bir deyişle popüleritesini yitirmiş olsa da- aslında günümüz çizgi romanının temel taşlarının başında gelir. Moore’un oradaki işleri zincirleme bir reaksiyon başlatmış ve 1983 yılında dönemin DC Editörü Len Wein, Saga of The Swamp Thing için Alan’ın kapısını çalmasına gidecek yolu hazırlamıştır. Bu dönemde ayrıca bahsedilmesi gereken bir diğer konu da dünyanın en büyük süper kahramanı olduğunu unutan ve tekrar topluma nasıl adapte olacağını bilemeye Marvel’ın Captain Marvel karakteri nedeniyle İngiltere’deki hakları durdurulmuş, Moore’un diriltiği Marvelmanıdır! Bana soracak olursanız DC’nin güncel tonunun, hatta okuyucu algısındaki tonunun iki yaratıcısı vardır. Birisi Frank Miller, diğeri ise Alan Moore! Aynı dönemin sanatçıları olarak birbirlerini tamamlama gayeleri olduğunu düşündüğüm, özellikle ikisinin işlerini arkaya arkaya okuduğunuzda bunu daha iyi algılama şansına eristiğimiz bu iki eşsiz çizgi roman efsanesinden Moore



ile devam edelim. İşte DC'ye o tonu veren serilerden biri de tam da bu dönemde yazıldı. 1986'da başlayan Watchmen, dönemin çift kutuplu dünyasında, milyonlarca insanın en büyük korkusu olan nükleer savaş endişesini size iliklerinize kadar hissettirirken, aynı zamanda otoriteyi de sorgulatıyordu. Watchmen'i derinlemesine anlatmak için dergide yeterli yerimiz olduğunu sanmıyorum ama Moore'un herhangi bir işi bile aynı derecede önemi hak ederdi zaten. Onlardan biri olan V For Vendetta, her ne kadar filmden sonra ünlenmiş olsa da, yazılmış en iyi çizgi romanlardan biridir. Yine distopik, Thatcher vari demir İngiltere kabusunu gösterten Moore, tarihi öğelerden ilham alarak bezediği hikayesiyle çizgi romanda kalite barını belirlemiştir. Bu sürede ayrıca arkalarda kalmış muhteşem bir Superman hikayesi olan The Man Who Has Everything de bence mutlaka çizgi roman koleksiyoncularının araması gereken bir eser!

DC'yle arası V for Vendetta'dan sonra asla düzelmeyen ve "sizin için bir daha çalışmaya-cağım" diyecek kadar sinirli bir şekilde yollarını ayırdığı şirkete bıraktığı bir başka klasik olan Killing Joke ise herhalde hepimizin çizgi roman geçmişinde farklı bir yere sahiptir. Bir Batman hikayesi diye aldiğiniz, Batman'e gelene kadar en küçük karakterle bile empati kurabildiğiniz, insanın kafasını açan, belki pek çok şeye bakışını değiştiren ve aslında bir Joker hikayesi olan bu kitap o kadar iyi ki sonunda sizin kocaman bir güllümse bekliyor.

Warren Ellis'in en sevdığı çizgi romanının ne



olduğunu biliyor musunuz; From Hell. Alan Moore'un işi. Karindeşen Jack hikayesini alıp İngiliz toplumun bir çözümlemesini yaparken, korku dolu bir detektiflik hikayesini anlatan yazarımız Eddie Campbell'ın modern çizgisyle birleştirdiği dehasını yepen bir seviyeye taşıdı. Bir gün rafin birinden From Hell almaya kalkarsanız şunu iyi bilin, sayfasını biraz sonra çevireceğiniz eser asla basit bir süper kahramanlık hikayesi değil. İçinde renkli, keyifli, eğlenceli bir dünya yok. Aksine korkutucu, kabuslarına girecek ve sizi rahatsız edecek bir hikaye var.

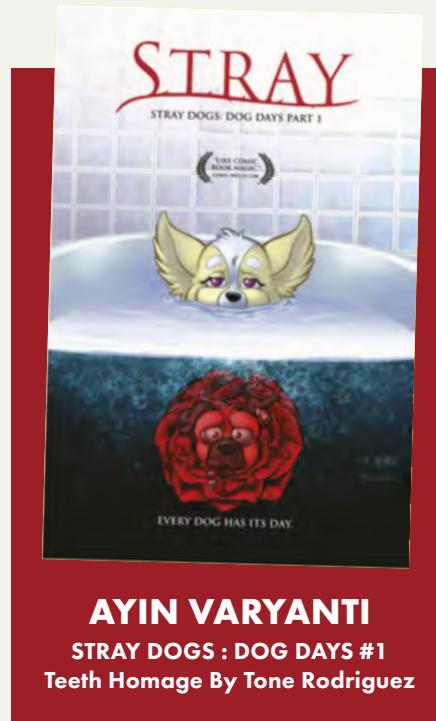
Bağımsız döneminde sadece From Hell değil, pek çok başka nadide esere imza atan yazarımız 1993 yılında kendini büyücü ilan etti. Demişim ya, kendine has bir insan Alan Moore. Hatta büyü ve okültün insan doğasında önemli bir yeri olduğuna samimi şekilde inanıyor. Tekrar tam da ana akım diyemeyeceğimiz Image Comics bünyesi altında pek çok hikayedede çalışan Moore, bu döneminde, bu yazımı okuyan koleksiyoncuların bulması için pek çok uygun fiyatlı eser bıraktı. Jim Lee'nin önerisiyle onun Wildcats'ı altında kendi çizgi roman yayınevini koyan ve adına America's Best Comics diyen Moore'un, -bu döneminde- çizgi roman tarihine altın harflerle yazılacak işler bıraktığını söylemek de ona büyük bir saygısızlık olur açıkçası. Bu döneminde en çok göze çarpan işi, League of Extraordinary Gentlemen.



Prime dönemini 1983-2000 arası yaşayan Alan Moore, günümüzde daha çok belirli bir kitlenin hoşuna gidecek, daha bağımsız eserler çıkarıyor. En son okuduğum kitabı Avatar Press'ten çıkan Neonomicon. Cthulhu mitini konu alan günümüzde geçen oldukça enteresan bir hikaye olsa da Cthulhu işlerine meraklı değilseniz pek de mutlu olacağınız bir is değil.

Edebi anlamda açıkçası sayısız ödül alan ve her şeyi kazanan Alan Moore'un pek çok işi de -malumunuz olduğu üzere- beyaz perdeye uyarlandı. Açıkçası Killing Joke'un animasyonu dışında hepsinden hoşlandığımı söyleyebilirim.

Her ne kadar Depp'in From Hell performansı çizgi romanın "vibe'sinin" yanından bile geçemese de hiç kimse KL rezgelerine



AYIN VARYANTI

STRAY DOGS : DOG DAYS #1

Teeth Homage By Tone Rodriguez

yaklaşamaz. Así efsanemiz, bu film gelirlerinin pek çoğunu DC'ye ayar olduğu için de reddetti

Bu ayı sonlandırmışken Alan Moore'un kişisel görüşleriyle bitirelim istedim. Kendini bir büyüğün olarak tanımlayan, buna inanan ve türlü mitten türlü hikaye çıkarma yetisine sahip yazarımız; bu kararının altındaki sebebi ise şöyle anlatıyor, "From Hell'den bir balon beni çok etkiledi: Tanrı'nın gerçekten var olduğuna kayıtsız şartsız inanabileceğimiz tek yer insan akıldır. Bu cümleyi yazdıktan sonra fark ettim ki doğru bir şey söylemişim ve bu dakikadan sonra hayatımı buna göre yaşamam lazımdı. Uygun olan tek şey

Aynı zamanda komplot teorileriyle ilgili de açık-amasına hayran olduğum Moore, bu konuda da biz ölümlülerin söyle aydınlatıyor: "Evet, kesin bir komplot teorisi var, hatta bir kaç tane var, hepsi iç içe geçmiş ama bunlar dünyayı beş aile yönetiyor, gri uzaylılar ya da farklı bir boyuttan gelen 20 metrelük reptilyanlar değil, gerçek çok daha korkutucu; kontrol kimsede değil ve dünya dümensiz."



PhD Collectibles köşesinden Moore'un bu sefer haklı olmamasını diliyor ve herkese güzel bir yeni yıl diliyoruz!

◆ Metehan İğneci
@metehansolo

OTAKU CHAN

My Hero Academia: World Heroes' Mission filmi ülkemizde vizyona giriyor!

Vizyona gireceği duyurulan yeni filmler ve ülkemizde basılacağı kesinleşen mangalarla 2022 yılı, en azından bizim gibi "otakular" için güzel geçecek gibi. Ülkemizde genellikle Cannes, Oscar gibi ödüllere aday olmuş Japon animeleri Başka Sinema programı ya da Film Ekimi gibi festivaller bünyesinde vizyona girer, bir-iki gösterim ya da maksimum bir hafta kadar belli şehirlerde beyaz perdede izlenir, sonra da esamısı okunmazdı. Bu durum giderek değişiyor gibi. Önce Demon Slayer'ın filmini izledik, şimdi de My Hero Academia: World Heroes' Mission (Kahramanlık Akademim: Dünya Kahramanlarının Görevi) vizyona giriyor. Sadece bunlarla da kalmayacak gibi...

My Hero Academia: WHM

Bilen bilir, Japonya'da filmler vizyona girdikten sonra DVD'leri çakana ya da başka bir ülkede vizyona giren kadar malum sitelere düşmez. Biz de bir seneye kadar beklemek durumunda kalırız. Türkiye'de Mars Cinema Group sayesinde bu süre acayıp azaldı artık. Sağ olsunlar, filmi basın gösteriminde sizin için izledim. Ve tek kelimeyle harika!

Kahramanlık Akademim'in mangasını ya da animesini izlediyseniz sizi kesinlikle tatmin edecek bir film bu. Hikâyesi kısaca söyle: U.A. lise öğrencilerinin tamamı ama özellikle de bizim Izuku Midoriya, Shoto Todoroki ve Katsuki Bakugo uluslararası bir görevde dahil oluyorlar. Eh tabii, çömezlerimiz ellerinden geleni yapsa da Özgünlükleri yok etme planında terör saldırısında bulunan Humarise isimli örgütün izini bir türlü bulamıyorlar. Midoriya ise tüm saflığı ve kahramanlık algısının aksine ülke çapında aranan bir suçluya dönüşüyor. Yeni tanıştığı Rody Soul ile işlemedikleri bir suçla suçlanan ikili, köşe bucak polisten kaçıyor.

Genelde seri şeklinde ilerleyen hikâyelerin problemi, filmlerde anlattıkları öykülerin ve yeni dahil ettiğleri karakterlerin çok derinine inememesi, en azından serideki kadar. Bu filmde Rody eminim pek çok insanın sevip bağırla basacağı bir karakter olacak. Keske ana seride de karşımıza çıksa dedirten bir karakterdi yani. Ama bu filmin asıl güzelliği hikâyesinde değil aslında.



Animasyonunda ve bu animasyonun kalitesinde. Allah için, o aksiyon sahneleri neydi öyle? Attack on the Titan animesi bu konuda bir harikaydı. Havada bir oraya bir buraya fırlayan insanlar, titanlar derken binbir "kamera" açısı, ilginç kesmeler ve kurgular gördük. İnsana, evet animasyon sinemadan öte, daha da iyi, sinemanın sınırlarını kaldırın bir medyum dedirtiyordu. Bu filmin aksiyon animasyonu da öyledi gerçektan, yakın planlar ve değişik açılarla, bazen de hızlı bir kurguya çok iyi bir ritim yakalananmış. Şimdi bana geç bunları, bana ne açısından kurgusundan diyebilirsiniz. Haksız da sayılmazsınız. Ama izlerken farkına varmasak da iyi ritme sahip bir kurgu, bizim o sahnelerden duyduğumuz heyecanı artırın, bizi o aksiyonun içine sokan ve karakterlerin hakikaten daha "cool" durmasını sağlayan bir şey. Mesela bir sekansta Deku etrafta Örümcek Adam gibi takılırken tüm şehrin manzarasının eğilip büükülmesi, hızın animasyonda anlatılmış falan bir harikaydı. Bir hikâyeyin geçmişine dair bazı olaylara referans verilen, minik minik bilgi aktarılan olaylara "easter egg" ya da sürpriz yumurta deniyor ya, burada da öyle bilgiler var. Ama bu bilgiler filmde anlatılan hikâye için olmazsa olmaz bilgiler değil. Mesela Özgünlükleri güçlendiren igne gibi. Filmde görünce zaten ne onun ne işe yaradığını anlıyorsu-





nuz. Bu iğnenin hikâyesinin tamamını bilmeniz gerekmıyor. O sebeple baştan sona rahatlıkla seride dair bilginiz yoksa da izleyebileceğiniz bir film.

Gelelim otakuları heyecanlandıran bir başka konuya. Sosyal medyada yaynevlerini takip ediyorsanız son dönemde bir sürü yeni manga duyurulduğunu görmüşünzdür. Gerekli Şeyler, hem Jujutsu Kaisen'in 0 ve 1. cildini matbaaya gönderdiği hem de Tokyo Revengers ile Pankreasını Yemek İstiyorum serisini basacağını duyurdu.

Jujutsu Kaisen

Jujutsu Kaisen'den köşemde sık sık bahsetmiştim. Karanlık atmosferli bir shounen olması ve doğaüstü olaylar, yaratıklar üzerinden gidip bunu da Japon kültüründeki folklorik canavarlarla birleştirmesi nedeniyle çok sevdigim bir seri. Hikâyesini de sürükleycilik konusunda tempoyu düşürmeden anlatıyor. 0 numaralı cildin değerini bilmek için aslında mangayı ya da animeyi biraz izlemiş olmak lazım. Çünkü ilerde karşılaşacağımız müthiş bir karakterin nasıl öyle müthiş hâle geldiğini anlatıyor.

Tokyo Revengers 14 animesiyle patlama yaratmış serilerden biriydi. Geçmişe gidebildiğini fark eden ve hayatını serserlikle geçirmiş ana karakterin olmuş bir arkadaşını kurtarmaya çalışarak hem günümüzde hem de geçmişte çetelerin dünyasına kendisini atmasını izliyoruz.

Pankreasını Yemek İstiyorum serisi ise insanı aqlatacak bir seri. Haruki bir hastanenin bekleme odasında bir defterle karşılaşıyor. Kısa süre sonra bunun popüler sınıf arkadaşı Sakura tarafından tutulan günlük olduğunu keşfetiyor ve ona gizlice ölümcul bir pankreas hastalığından mustarip olduğunu öğreniyor. Buna rağmen, Sakura normal bir okul hayatı sürdürme niyetinde olduğundan durumuna büyük tepki göstermeyen Haruki'den etkileniyor. Birlikte vakit geçirmeye ve arkadaş olmaya başlıyorlar. Duygusal ve trajik hikâyeler sevenler bu seriyi kaçırmasın.

Bang Çizgi de yakın zamanda yedi ciltlik Orange serisini duyurdu. Liseli bir grup arkadaşın sevdikleri bir arkadaşlarını kaybetmelerinin ardından yazdıkları mektuplar geçmişteki hallerine ulaşlığında arkadaşlarını kurtarmak için ellerinden geleni yapmaya başlıyorlar. Depresyonu tıtmuratlı bir seri olarak yine duygusal ve

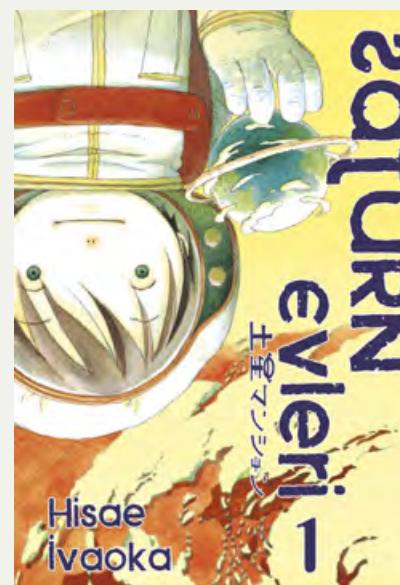
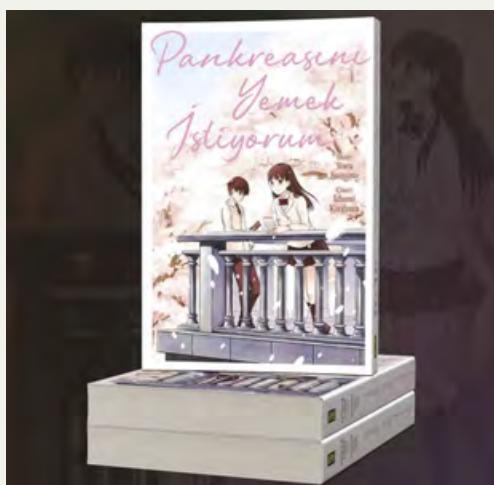
trajik bir hikâye diyebiliriz Orange için. Gerçi ilk cildi yayımlandığında mangakanının çizimleri çok iyi değildi. Ama seride senelerce ara verip geri döndüğünde ikinci ciltten itibaren harikalar yarattığını söyleyebilirim.

Son duyurulan seri de İthaki'den. İthaki gibi büyük bir yaynevinin de mangaya başlaması ilerisi için umut verici. İlk mangaları Saturn Evleri de iç ıstan, episodik ilerleyen bir seri. Dünyanın gelecekte doğal koruma alanı ilan edilmesinin ardından insanlar dünyanın çevresinde inşa edilmiş büyük bir uzay gemisine nami diğer Saturn Evleri'ne taşınıyorlar. Ana karakterimiz Mitsu ise babasını kaybetmiş bir cam silici. Her bölümde bir başkasının hayatına nasıl dokunduğunu, öyle bir ortamda yaşamın nasıl ilerlediğini, Mitsu'nun kendisiyle ilgili neler öğrendiğini görüyoruz. Elbette burada yazdiğim kadar ağır bir manga değil, çok komik anılarıyla siz eğlendiriyor da. Bu açıdan Barakamon serisine pek benzettim. O seriye sevenler buna da baksın derim.

Son olarak da nasıl kaçıldım bilmiyorum mayıs ayında ülkemizde Naoki Urasawa'nın Monster serisinin ilk cildi basılmış. Ya böyle müthiş, kült, klasik daha ne övgü varsa hepsini söylebileceğim bir serinin Türkçe basımını nasıl kaçırabilirim? Naoki Urasawa çizimleri açısından son dönem mangakalar gibi değildir, eski mangakaların tonunu, gerçekçi çizim tarzını taşıyan, ama konu hikâye yazmaya geldiğinde varlığını ve değerlerinizi sorgulatacak kadar derin ve detaylı kurgularla karakterler yaratılan bir mangakadır. Özellikle bu serisinde suç ve kötülük üzerine eğilmesi, görebileceğiniz en sağlam "kötü" karakteri yaratmasını sağlar. Gerçi kötü dediğimiz kavramı da bize sorgulatır. Toplamda 18 cilt olan bu manganın bir an önce yeni ciltlerine de kavuşuruz inşallah.

Ocak ayında sinemalarda Sword Art Online – Progressive filmi vizyona girecektir. Onu da ödeniz izleyip size fikirlerimi belirteceğim. Kendinize iyi bakın dostlar.

◆ Merve Çay



FIGÜRCÜNÜN SEYİR DEFTERİ

Bootleg kültürünü sevenler için bu ay konuğumuz LaserPigeon.

Merhabalar sevgili FSD Ahalisi, nasılsınız? Koca bir seneyi daha arkamızda bırakıp ona güle güle derken, ben de 37. yaşımlın ilk günlerini yaşıyorum. Şimdi den FSD ve LEVEL ailesi olarak yeni yılınızı kutlar, gözlerinizdenOPERİZ. Bizi başta YouTube ve Twitch'te olmak üzere takip etmeye devam edin!

"Neler oluyor Türkiye'de!"

Sıklıkla kulaklarımıza çalanın kadim bir soru var dostlar. "Abi, Türkiye'de hiçbir şey üretilmiyor mu ya?" Üretiliyor güzel kardeşim, hem de çok güzel işler yapılıyor. Bu soruya cevap vermek adına "Neler oluyor Türkiye'de!" serisini başlatıyoruz! İlk konuğumuz LaserPigeon! Özellikle 80'lerin oyuncaklarını / figürlerini sevenlerin kesinlikle takip etmesi gereken minnoş ötesi havalı bir marka onlar.

Merhabalar öncelikle hoş geldiniz. Kimdir LaserPigeon?

Özgür: LaserPigeon oluşumunun arkasında biz, Bilkent Grafik Tasarımdan (2005-2009) tanışan Selin ve Özgür yer alıyor. Diğer işlerimizden fırsat bulduk-



Destekleyin Bizi!

Figürcünün Seyir Defterini buraya kadar okuduğunuz

için hepинize teşekkür ederiz. YouTube kanalımızı ve sosyal medya hesaplarını takip etmeyi, Twitch üzerinden yaptığı
miz haftalık yayınlarımıza katılmayı abone olup takip etmeyi ve son olarak figürcünseyirdefteri.com'u ziyaret etmeyi unutmayın. Bir sonraki ay görüşunceye kadar kendinize dikkat edin!

ça Türkiye-yurtdışı ekseninde bir araya geliyoruz ve sürekli olarak FaceTime üzerinden plan yapıyoruz.

Selin: Ben de sanat yönetmeniyim. Bir 7-8 yıl oldu reklam dünyalarında sanırım, bir taraftan freelance, bir taraftan ajans işleri, birçok koldan ilerliyorum. Özgür'le kolektör ve tasarımcıyız. Tabii ben Özgür'ün koleksiyonuna yetişmem de ortak noktamız özellikle 80'ler ve 90'lar oyuncaklarına, pop kültürne ve tasarım diline olan hayranlığımız diyebiliriz.

Hangi noktada "Evet, biz custom ürünler üretmeliyiz! Bir marka olmalıyız!" şeklinde kırılma yaşadınız? Nedir bu fikrin motivasyonu?

Özgür: Türkiye'de büyümüş biri olarak "bootleg" figürler ister istemez hep hayatmda oldu. Kendi adıma 1999 yılından beri custom figürler yapıyordum. İlk başta biraz Toy Story'deki Sid gibi takıslam da zaman içerisinde daha profesyonel yaklaşmaya başladım. O zamanlar yaptığım custom figürleri eBay üzerinden satmaya başladım, 13 yaş için getirişi hiç fena değildi ve üretmeye devam ettim. Daha sonrasında bunun bir



sanat akımı olduğunu keşfetmem 2006 senesinde San Diego Comic Con'a gittiğimde, bootleg figür üretimi alt kültürünü yaratıcısı olan The Sucklord ile tanışmam sayesinde oldu. Kendisinin ürettiği bootleg işleri ilk gördüğüm anda bayılmışım ve acaba bende bu şekilde yapabilir miyim diye düşünmeye başladım fakat araya biraz zaman girdi ve 2016 senesinde kadar hiçbir şey üretmedim. Daha sonradan bu konularda bana kafa olarak en yakın olan arkadaşım Selin'e bunu benimle yapmak ister misin diye sordum ve yola koymuldu.

Selin: 80'ler sonu oyuncakları çok çok iyiyydi. Öncelikle abimin eski ganimetlerileyi büyümüş biriyyim zaten. M.O.T.U., T.M.N.T., Kenner Star Wars'lar, G.I. Joe'lar havada uçuşuyordu ya o dönemler. Öyle bir dönemde ki plastikler çok dayanıklıydı, gençlere fikirler çok süzülmeden ulaşabiliyordu. Çeşit çoktu ki Türkiye de bile çeşit çoktu, alt markalar türemiştir, serilerin bootleglerinin kendisi kadarraiget gördüğü bir dönemde, yaratıcılık da tavandaydı.

Çok şanslıyım sanırım bu döneme denk geldiğim için, benim ilgim öncelikle böyle başladı aslında. Ve ben de bir şeyler yapmak istedim bu kültür için. Özgür'le oyuncak olaylarını ilk konuştuğumuz zamanlar ikimiz de 3,75 inç figürler biriktiriyorduk. Bizim asıl ilgimizi çeken, bu büyük firmamın büyük telişli, büyük filmlerinin oyuncaklarından çok bağımsız, sınırlı sayıda, garajında, evinde oyuncak yapan insanların coğalıyor olması ve bootleg kültürne olan etkileriydi. Türkiye'de daha önce böyle paketiyle, konseptiyle bitmiş 3,75 inç ürün yapan da yoktu yani etrafımızda daha çok kendi koleksiyonuna custom figür yapan veya yaptıranlar vardı. Bu dünyaya ilgili iki kişi, "biz neden yapmayıalim ki bunu?" dedik.

Peki nasıl oluyor da oluyor bu işler? Nasıl bir süreç isliyor ürün aşamasında?

Özgür: Beyin firtınası aşamasını birlikte yapıyoruz. Ne yaparsak enteresan olur, neler daha önce yapıldı, neler yapılmadı. Paket tasarımlarımız, illüstrasyonlarımız tamamen Selin'e ait. Çocukluğumda 80'ler ve 90'lardaki oyuncak diline çok yakından hâkim olduğum için figür tasarımları ve sketchlerini,

anatomilerini ben tasarlıyorum. Tabii her aşamada ikinci bir göze ihtiyacımız oluyor ve yaptıklarımızı karşılıklı süzgeçten geçiriyoruz. Grafik tasarım kısmı da tamamen Selin'e ait! Selin'in kendi yaratığı ve üniversite yıllarından beri dikkatimi çeken çok eğlenceli bir tasarım dili var. Ben sadece o gicik insanlar gibi şurasını bir tek sola olalım, Badi biraz daha büyük olsun, şurasında şunu ekleyelim kisimlarında dahil oluyorum.

Selin: Yees çizimleri, çekimleri, boyamaları daha çok ben yapıyorum. Üretim ve çoğaltma konularında da ilk önce yardım almayı denedik ama yürümedi, onu da artık tamamen biz yapıyoruz.

Nasıl bir zorluk tarafı var bu işin sizin için?

Selin: Üretim aşamasında, özellikle hamadden konusu biraz zor Türkiye'de. Fiyatların her hafta yükselmesinden bahsetmiyorum bile. Gönül isterdi ki diğer yurtdışındaki oyuncak üreticilerinin kolaylıkla temin edebildiği markaları burada benzer fiyatlara bulabilelim ama istediğimiz kimyasalların aynı olmasa da benzerlerini şimdilik Türk üreticilerden bulabiliyoruz.

Hikayesini merak ettiğim ürünlerinizden birisi de bir Türk Sineması kültü Badi. Nereden akınıza geldi bunu yapmak yahu?

Selin: Düşünürsek Badi filminin kendisi bir bootleg zaten. Yıllar önce Süper Fantastik sergisi için çizerken de çok keyif almıştım. Badi, yıllar önce başladığımız, araya giren projelerle bir süre ertelemek zorunda kaldığımız, ama çok çok sevdigimiz bir ürün, ama az kaldı geliyor.

Badi'yi gördükten sonra akıma geldi. Giovanni Scognamillo ve Metin Demirhan'ın nefis ansiklopedik eseri Fantastik Türk Sineması'ndan karakterler görebilir miyiz ilerleyen zamanlarda?

Özgür: Metin benim çok önemli bir isimdi. 90'larda fırsat buldukça Atlas pasajında bulunan dükkânı Atılgan'da kendisini ziyarete giderdim. Saatler süren koleksiyon ve fantastik sinema muhabbetlerimiz olurdu. Kendimi bildim bileli koleksiyon yapsam bile, algılarım küçük yaştan şekillenesinde ve en önemlisi "topluyıcı"

Ne aldık: Batman: Black and White

Batman – Jim Lee

Jim Lee'nin, Batman #619'da çizdiği bir panelden esinlenerek modellenen nefis bir Batman heykel, kendisi. 5000 limitli olarak üretilen heykeli B&W koleksiyonuma katabildiğim için gerçekten çok mutluyum.

Ne bekliyoruz: The Black

Series 6" Deluxe Cobb Vanth

The Mandalorian, sadece benim değil Star Wars'a küsmüş olan birçok insanın ateşini yakmasına sebep olan bir yapım oldu. Din Djarin'in abimizin müttefiki, Mos Pelgo'nun şerifi Cobb Vanth'da koleksiyonuma katmak için beklemeyelim. Tavsiye ediyorum.



olmaktan çıkip, "coleksiyoner" olmaya evrilmemde Metin'in parmağı büyütür. Maalesef kendisini çok erken kaybettik ve evet, Giovanni ve Metin'in kitabından birçok karakter göreceğiz zaman içerisinde.

Selin: İlk yüksek lisans tez konum fantastik Türk filmleri hakkındaydım, o zamandan beri zaten kitabı baş ucumda çok büyük bir kaynak olarak duruyor, çok değerli. Badi yapımında da çok yararlandı. Ve evet, Türk Fantastik Yaratıklar serimizin ilk Badi, Japon canavarlarına olan ilgimden de çıkarık böyle bir seride başladık. İçinde Homot, Tarkan'daki dev ahtapot gibi Türk sinemasında yer etmiş yaratıkların olduğunu tease edebilirim.

Son olarak yine gelenek haline gelen sorumuzla röportajımızı katkılmak istiyoruz. Figürünün Seyir Defteri hakkında neler düşünüyorsunuz?

Özgür: Bazi akşamlar canlı yayınlarınızı takip etmemidim diyemem. Severek izliyorum.

Selin: Ya gençler, enfes işler yapıyorsunuz valla. Bunlar alt-kültürün devamı için büyük işler hatta. Tabii ki takipteyiz.

Size ve ürünlere ulaşmak için?

Selin: Komisyonlu işler dışındaki figürlerimizi koyduğumuz sitemiz: www.laserpigeontoys.com var. Bir de daha yakından detay paylaştığımız [instagram.com/laserpigeontoys](https://www.instagram.com/laserpigeontoys) var.

Bize vakit ayırdığınız için çok teşekkür ederiz. Yeni projelerde tekrar görüşmek üzere Laser Pigeon! Keep it real!





BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

Plague Inc. The Board Game:
Şu ortamda oynanır mı acaba?

Yılın son ayından hepине merhabalar değerli okur. Umuşorum 2021 yılı hepине için istediği şekilde geçmiştir ve beklenilerinizi karşılamıştır. Açıkçası benim için bu sene beklediğimden verimli geçti ve kutu oyunu koleksiyonuma bolca yeni oyun ekleyebildim. Bunun yanında 2022 için beklediğim oyunları da sıraya dizerek yeni seneyi umutla beklemeye başladım ve Covid-19'dan tam olarak kurtulmadığımız bir sene olan 2021'nin son ayını içinzى hiç açmayacak felaket temali bir oyunla da sonlandırmak istedim.

İşin şakası bir yana dijital olarak başarılı bir oyun olan Plague Inc'in aynı isimli ve yine başarılı bir yapım olan kutu oyunu uyarlamasını nihayet deneyimleme şansına sahip oldum sayın okur. Hatırlarsanız daha önce yine hastalık kaynaklı felaket temali bir kutu oyunu olan Pandemic'i sayfalarımızda incelemiştik. İki oyun temelde aynı temayı konu alıyor olsa da farklılık Pandemic'in dünyayı kurtarmaya odaklıyor olmasına karşı Plague Inc.'in dünyadaki insan nüfusunu yok etmeye odaklıyor olmasından geliyor. Yani bu sefer masalarımızda el ele vererek dünyanın sonunu getireceğiz.



Kutu İçeriği

Oyunumuzun kutusunu açtığımızda, insan yaşamının bulunduğu altı kitayı ve DNA puanlarını gösteren tabloyu içeren bir adet oyun alanı ile karşılaşıyoruz. Oyunun tamamı bu alanda gerçekleşiyor ve bu alan insanın içini çok açan bir şekilde ve Plague Inc.'in artık klasikleşmiş yoğun kırmızı tonunda çizilmiş. Gerçekten baktığınızda oyunun havasına giriyorsunuz ve bu bakımdan oldukça başarılı. Her zaman söylediğim gibi bir kutu oyununun olmazsa olmazı sanat tasarımlıdır. Oyun alanının dışında her bir oyuncuya ait arkalı önlü tasarlanmış birer oyuncu alanı da yine kırmızı tonlarda hazırlanarak kutu içeriğine eklenmiştir. Bu oyuncu alanlarının oyun tercihine göre bir yüzü bakteri diğer yüzü ise virüsleri temsil ediyor. Oyunun genel yapısı esasen bakteriler üzerine tasarlanmış durumda. Virüs tarafı ise aslında oyunun temel sürümüne eklenmiş bedava bir genişleme paketi olma özelliğini gösteriyor. Bundan dolayı virüs ve bakteri tarafında oynamak birkaç oyun mekanlığında değişikliklere neden oluyor. Büttün bunlara ek olarak kutu içeriğinde karşılaştığımız diğer oyun aksesuarları, üç farklı kart tipi (Country, Trait, ve Event), plague tokenleri, DNA puan işaretçileri ve bir tane ölüm zarından oluşuyor.

Tek başınıza da oynayabileceğiniz bir oyun olan Plague Inc. temel sürümde dört oyuncuya kadar

oynanış sağlıyor. Ayrıca beşinci oyuncu genişleme paketi ile oyununuzu beş kişiye kadar artırabiliyorsunuz. 60 dk. ortalama oyun süresine sahip olan Plague Inc., orijinal dijital versiyonun da tasarımcısı olan James Vaughan tarafından bir kutu oyunu olarak tasarlanıp yine dijital oyunun yayıcısı olan Ndemic Creations tarafından yayıcılık ve dağıtımları üstlenilmiş durumda. Bu yönyle de dikkatleri üzerine çeken Plague Inc., dijital oyundan türetilen çoğu kutu oyunundan daha başarılı bir adaptasyon olmayı başarıyor. Oynarken dijitalden aldiğiniz keyfin aynısını yaşayacağınızı garanti edebilirim. İnsanlığın kökünü kazımaya ant içmiş bir hastalık olma fikri artık size ne kadar keyifli geliyor.

Oynamış Mekanikleri

Oyunda tüm insanlığın kökünü kazımaya uğraşırken diğer oyuncuların hep bir adım ilerisinde olmak da ana amaçlarımızdan birisi. Rekabet unsuru da bu şekilde sağlayan oyunda dominant hastalık olmayı başarabilen oyuncu oyunu kazanıyor. Bunu sağlayabilmek için oyun boyunca hastalığımızı mutasyonda uğratıyor, şehirleri hastaliktan kırıp geçirerek mahvediyor ve nihayetinde DNA puanları toplamaya çalışıyor. Oyun tur bazlı bir oynamış sahip. Bir oyuncu beş fazdan oluşan kendi turunu tamamlandıktan sonra sıra diğer oyuncunun turuna geçiyor. Bu beş faz sırasıyla: DNA, Şehir, Mutasyon, Enfeksiyon ve Ölüm. Kısaca açıklamak gerekirse; DNA fazında enfekte ettiğiniz her şehir başına 1 DNA puanı kazanırsınız. Şehirleri ele geçirebilmek için ise ilgili şehrin üzerine en fazla plague tokenini yerleştiren oyuncu olmamız gerekiyor. İkinci fazda, bir şehir kartı çekerek oynamayı oynamama kararı veriyoruz. En muhteşem faz olan mutasyon fazında ise hastalığımızı



mutasyona uğratıp daha ölümcül ve daha bulaşıcı bir hastalık yaratmaya çalışıyor. Mutasyon bölümü oyunun en özgün yanı olduğu için ayrıca deşinmekte fayda görüyorum. Burada hastalıklarımız için iki farklı yönelim karşımıza çıkıyor. Birisi hastalıkların özelliklerini gösteren "ability" bölümü, ötekisi ise asıl mutasyonu sağlayan "trait" bölümü. Ability bölümü için söylenecek çok şey yok, zira tahmin edeceğiniz üzere hastalıkların özelliklerinin göründüğü bir bölüm. Traitler ise oyunda çok önemli bir noktayı temsil ediyor. Altı farklı trait tipi hastalığınızı tüm dünyaya yayabilmeniz ve ölümcüllüğün artırbilmeniz için oldukça önemli. Bir bakıma oyunun strateji unsuru da burada yatıyor. Örnek vermek gerekirse, sıcaklığı karşı dayanıklılık olarak çevirebileceğimiz "Heat Resistance" yeterince yüksek değilse, hastalığınızı sıcak bir şehir-

de yayabilemeniz mümkün değil. Öte yandan aynısı soğukça karşı dayanıklılık olan "Cold Resistance" için de geçerli. "Airborne" trait ile hastalığınızı yaymak için havaalanlarını kullanabiliken, "Waterborne" trait ise aynısını deniz ulaşımı ile yapabilmeyi sağlıyor. "Infectivity" traitiniz yüksek değilse hastalığı yayabileceğiniz şehir sayısını kısıtlıyor. "Lethality" traiti o şehri yok edebilme imkanınızı artırıyor. Kısacası oyundaki turunuz esnasında en önemli faz mutasyon fazı. Dördüncü fazda az önce anlatmış olduğum traitler ve hastalığınızın abilityleri sayesinde ilgili şehri enfekte etmeye çalışıyorsunuz. Son fazda ise yapabiliyorsak enfekte ettiğimiz şehirleri tamamen ortadan kaldırılmaya çalışıyoruz.

Son Karar

Oyun oldukça detaylı. Burada kısaca özetlemeye çalıştım ancak eğer oyunu edinirseniz doğru bir şekilde oynayabilmek için sık sık kural kitabına bakmanız gerekeceğini söyleyebilirim. 2017 yılında temel sürümü çıkan oyun, 2019 yılı içerisinde "Armageddon" isimli büyük bir genişleme paketi de aldı.

Fiyat yönünden incelediğimizde ise internette yaptığım bir araştırma ile \$ 20-30 bandında rakamlarla karşılaştım. Bu nedenle fiyatı nispeten pahali sayılamayacak bir oyun Plague: Inc. Öte yandan genişleme paketi olan Armageddon ise oyunu adeta bambaşa bir oyun yapıyor ve \$65 fiyat etiketine sahip. Eğer oyun ilginizi çektiyise temel sürümün yeterli olduğunu düşünüyorum. Devamını getirmek isterseniz Armageddon'u da düşünebilirsiniz. Bu ay da yıkım ve ölümün olduğu bir oyunu inceleyerek seneyi sonlandırıyoruz. Önümüzdeki ay yeniden görüşmek üzere yeni yılda beklediğiniz tüm güzellikler sizlerle olsun.

♦ İmge Melisa Şatlı



COS- PLAY REPUBLIC

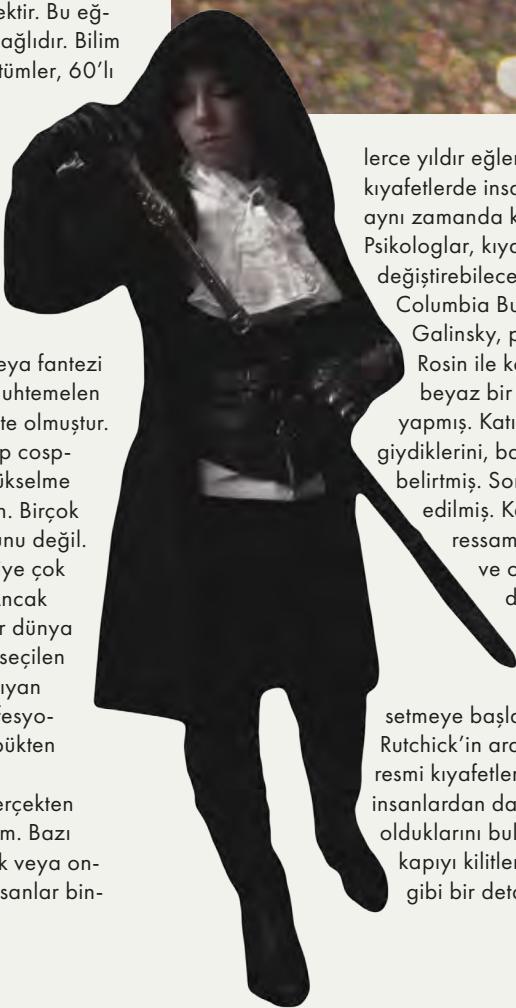
Süper güçleri serbest
birakmak için kostümler

Her kostüm, her makyaj, her peruk, bir cosplayerin içindeki birbirinden farklı hazırları ortaya çıkarır. Bunların bazıları insanların kişiliklerine gerçekten yardımcı olur, bazıları onları sosyal açıdan rahatlatır ve kimi zaman ise tek arzu edilen eğlennemektir. Bu eğlencenin nasıl şekillendiği tamamen size bağlıdır. Bilim kurgu veya fantezi karakterleri olarak kostümler, 60'lı ve 70'li yıllarda beri hayatımızda.

Güç sizde artık

İlk cosplayerlar Star Trek ve Star Wars'tan kıyafetlerle doğdu. Bu uyugulama ise zamanla gerçekten büydü. İnsanlar çizgi romanlardan, animelerden, video oyunlarından, filmlerden ve dizilerinden kostümler giymeye devam ettiler. Mütevazı bir popüler bilim kurgu veya fantezi evreninden bile bir karakter düşünün ve muhtemelen o karakterin maskesini takmış birileri elbette olmuştur. Hatta bu maskeler daha da büyümüş, grup cosplayerlere kadar yükselmiştir. Bu duruma yükselse mi yoksa evrilmeli mi kısmına siz karar verin. Birçok cosplay için bu hobi, artık bir giyimme oyunu değil. Belki dışarıdan bakıldığından veya bu hobide çok hakim değilseniz, farklı düşünübilirsiniz. Ancak içeriye bir kere daldığınızda rengarenk bir dünya sizi bekliyor olacak. Mesela bu durumda seçilen kostümler, genellikle kendi anımlarını taşıyan özel cosplayler oluyor. Bazıları daha profesyonel craftlar yaparken, bazıları sadece köpükten harikalar yaratıyor.

Cosplay, işin içerisinde hobi girdiğinde gerçekten hayal gücünü zorlayan leziz bir deneyim. Bazi cosplayler, kendi kişiliklerinden saklanmak veya onları eğitmek için kostümlerini seçiyorlar. İnsanlar bin-



lerce yıldır eğlendirmek için kıyafetler kullanırlar. Bazı kıyafetlerde insanlar sadece farklı görünmekle kalmaz, aynı zamanda kendilerini farklı hissederler. Psikologlar, kıyafetlerin bilişimizi nasıl ve ne kadar değiştirebileceğini hala bulmaya çalışıyorlar. Örneğin; Columbia Business School'da psikolog olan Adam Galinsky, podcast düzenlemiş ve NPR'den Hanna Rosin ile konuşmuş. Galinsky, katılımcılardan beyaz bir önlük giymelerini istediği bir çalışma yapmış. Katılımcıların bazlarına ressam önlüğü giydiklerini, bazlarına ise doktor önlüğü giydiklerini belirtmiş. Sonra dikkatlerini ve odaklanmaları test edilmiş. Kendini doktor cübbesinde zannedenler, ressam önlüğü giyenlere göre çok daha dikkatli ve odaklı davranışmış. Detay odaklı bir teste, doktorun önlük giyen katılımcıları yüzde 50 daha az hata yapmış. Galinsky, insanların doktor önlüğünü giydiklerinde kendilerini daha çok doktor gibi hissetmeye başladıkları için böyle olduğunu düşünüyor. Rutchick'in araştırmalarında, bir iş görüşmesinde daha resmi kıyafetler giyen insanların, gündelik kıyafet giyen insanlardan daha soyut düşüncelerini ve daha odaklı olduklarını bulmuş. Örneğin, resmi kıyafet giyenler, kapıyı kilitlemenin, bir anahtarı çevirmenin, mekanik gibi bir detaydan çok, soyut bir kavram olan bir evi



güvenceye almak gibi olduğunu düşünüyor. Bu çalışma, insanların oynamak istediği rolü az da olsa ortaya çıkartmaya yardım etmiş. Tabii bu, insanların içindeki kişilikleri tanımlamıyor, ancak en azından yardımcı oluyor. Bu çalışmaları bir de cosplay ortamında düşünürseniz, aslında her şeyi çok daha net göreceksiniz.

Doğru hissetmek

Cosplayerların tatlı koşturmacası ve rollerine bürünürken fotoğraf çekirdiklerine şahit olursunuz. Bazı kostümleri çok rahat fark edersiniz. Black Cat kostümünü görür ve ona iltifat edersiniz. Bunun karşılığında cosplayer, o kadar mutlu hisseder ki o duygunu kaleme almak gerçekten çok zor. Bazı kostümler zar zor fark edilebilir. Örneğin başka bir Marvel Comics kahramanı olan Jessica Jones'un gri kapşonlu, kot pantolonu ve botları. Bunları bir arada düşündüğünüzde daha basit gelebilir ancak bazı cosplayerlara bu karakter özel bir güç verir. Daha önceki yazılarımдан birinde, belki de daha öncekilerde de benzer cümleleri kullanmış olabilirim. Kimi zaman tek bir peruk, saçları

uzamak bilmeyen birine yardımcı olabilir. Giydiği kostümler kendine olan özgüveni artar ve bu da onun kişiliğini güzelleştirir. Cosplayde birçok detay zincirleme birbirini takip eder. İşin ne yazık ki çirkin kısmı, kötü kısımlar da aynı etkiye sahiptir. Ne yazık ki her şey sadece gökkuşağı ve şekerlemelerden ibaret değil. Durum böyle olunca, cosplay kısmında dikkat edilmesi gereken yüzlerce kurala da dikkat etmek gerekir.

Belki kural olarak betimlemek yanlış ancak bunu kullandığımızda, belki de insanlar olayın ne kadar hassas olduğunu anlayabilirler. Buna verilebilecek örneklerden bir diğeri de yaş ve sağlık konusu. Hatta dış görünüş bile buna eklenebilir. Fiziksel olarak dış görünüşünden hoşlanmayan birine cosplay, gerçek anlamda yardımcı olabilir. Çok zayıf biri karaktere büرنemek için kilo alabilir, aynı durum tam tersi için de geçerlidir. Hayatında hiç lens takmayan ve yillardır gözlük kullanan bir birey, cosplaye girişişi anda lensin kolaylığını hayatına taşıyabilir. Bunun sağlıklı olup olmaması konusu için tabii ki önce bir



göz doktorunuzla konuşun elbette. Ben şahsen gözlüğü lense tercih ederim (biraz alakasız oldu ancak ne demek istediğimi anlamışsınızdır). Dahası cosplayle kıyafet tarzını, modasını, saç rengini ve şeklini değiştiren birçok insana da denk gelmeniz mümkün. Modaya farklı açıdan bakıp renklerin uyumuyla kendini modelliğe veren de mevcut. Hemen hemen her detay, istenildiğinde veya dikkatlice bakıldığında cosplayden kendi hayatınına yansıyalabilir. Her süper kahraman pelerin takmadan veya mükemmel ötesi başarılar yakalamaz. Önemli olan birinin hayatına dokunabilmektir. Cosplay de böylesine minik detayları, insanların hayatına büyük etkiler yaratarak güzelleştirebilir. Siz güzel olanlara odaklanmaya devam edin. Her ne kadar işin ucunda göreğiniz ufak tefek aksaklıklar da olsa cosplay ciddi anlamda gelişen bir hobi ve yardımcı olabilecek birçok kaynak da ortada. Herhangi bir sorunuz olduğunuz sosyal medyada beni cepejderi olarak bulabilirsiniz. Güvende kalın canlar.

♦ Ceyda Doğan Karaş



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

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

Bir senenin ardından Cyberpunk 2077

Cyberpunk 2077 heyecanı geçen yıl bu sıralar tüm dünyayı sarmıştı ve hatırladığınız gibi oyun piyasaya çıktığında, özellikle konsol oyuncuları büyük hayal kırıklığına uğramıştı. Yapımıçı da özür dileyerek sorunları gidereceklerini açıklamıştı. Şimdi, piyasa çıkışından bir sene geçmişken, geçen bir senede oyunun eksiklerini nasıl gidermişler, neler olmuş diye girip biraz inceledim. Elbette konsol versiyonunu değil, PC versiyonunu inceledim zira bildiğiniz gibi, konsolları oyun cihazı olarak görmüyorum. Neyse...

Cyberpunk 2077 nefretiyle bir yıl geçirip sağa sola saydırın arkadaşlar öfke kusmaya devam edebilirler ama gördüğüm kadarıyla yapıcı oyuna uğraşıyor. Şu anda karşımıza, bir sene önceki oyundan çok farklı görünen, çok güçlü atmosfere sahip başarılı bir oyun var. Tabii ki PC'lerin beygir gücünün de bunda büyük etkisi var ama genel olarak yapımcının elinden geleni yaptığına fark edebiliyoruz. CD Projekt Red her ne kadar ünlü ve bilinen

bir yapımcı olsa da sonuca Polonya'nın ekonomik ve teknik şartları (deneyimli oyun geliştiricisi bulmak da dahil) altında sıkışmış ve kıyasladığınız diğer dev bütçeli ABD/Avrupa merkezli geliştiricilere göre, daha zor şartlarda oyun geliştiren bir firma.

Ve anladığım kadariyla, elimizden gelen budur, yavaş ama emin ilerliyoruz, hata yapmak istemiyoruz diyorlar, bence iyi de yapıyorlar. 500 milyon dolar fon toplayan Chris Roberts bile Star Citizen'i 10 senedir, hala geliştiriyor. Polonyalı CDPR da bu kadar geniş bir oyuna biraz zaman harcasın. Zaten, oyunu söz verdikleri zamana yetiştirmek için zaman baskısıyla büyük hata yaptıklarını anlamak zor değil.

Bence, No Man's Sky'da olduğu gibi bir-iki sene sonra bu oyun artık tam anlamıyla bir atom bombasına dönüshecek. Ama asıl bomba sonradan gelebilir zira sonraki yıllarda da CD Projekt Red'in Night City tabanı üzerinde çok daha gelişmiş devam oyunları veya bu oyunun yeni eklentilerini ortaya koyacağını göreceğiz.

Oyun ilk piyasaya çıktığı dönemde yaşadığınız hayal kırıklığı nedeniyle büyük nefret kusmak istiyor olabilirsiniz ama bence nefretinizi yenip oyunla barışmaya çalışın çünkü öümüzdeki 15-20 sene Cyberpunk 2077 ve devam içeriklerini göreceğiz. Bu içerikler de oyun dünyasını çok meşgul edecek ve neyse ki, öykü anlatmayı çok iyi bilen CD Projekt Red, artık teknik olarak cıtaladığı temeliyle, yeni Cyberpunk öykülerini önmüze sürecek zira, o Night City denilen devasa şehir, sadece bir oyunla ve öyküyle bitecek bir yatırım değil.

Skyrim'i 10 senedir bıkmadan oynayan oyun severler, Night City'de çok rahat 20-30 sene dolanır dururlar ve her eklentide şehirde yeni bölgeler açılır, yeni silahlar, yeni araçlar, yeni NPC'ler, yeni öyküler... Bu yapımcı oyun yapmadı, kendine altın madeni inşa etmiş. 15-20 sene de kazar burayı. O yüzden Cyberpunk 2077 ile barışmaya çalışın derim. Çünkü kabul edelim, sürükleyici bir öyküsü var ve oyun da giderek güzelleşiyor. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Guernica

Zaman zaman bazı oyunlar saklanır, şiddet içeriği yüzünden, vahşete özendirdiği için veya türlü sebeplerle.

İlk "şiddete özendirme" problemi şarkısı sözlerinde ortaya çıkmış, Amerikan kongresine kadar gitmişti hatırladığım kadarıyla. Dee Snider, Twisted Sister üzerinden olaya müdahale olmuş, kimsenin beklemediği enes bir savunma ile rock gruplarının aptallar tarafından oluşturulan para makineleri olmadığını adeta tek başına kanıtlamıştı. Çözüm, albüm kapaklarına Parental Guidance etiketi konulması ile gelmişti. Şimdi t-shirt olarak geziyor ortalarda.

Beni düşündüren, insanlara çok mantıklı gelen ve bizim de katılabildiğimiz etkilenme konusu. Bir dinleyici ya da

oyuncu maruz kaldığı ortamdan ne kadar etkilenmekte? Bu etkilenme formülü onun zekasını, psikolojik sağlığını, ailesini, yetişirilme şeklini, genetğini ve başka ayrıntıları içeriyor mu? İçeriyorsa, bu ağır bir inceleme konusu değil mi?

Spartalı gibi bebeği uçurumdan atalım demiyorum tabii ama oyuncu ekranda veya zihninde uzay gemisine lazer atarken de bundan başarı çıkarıyorsa ve bunu öldürmek, vurmak, yok etmek ile beceriyorsa ve eğleniyorsa etkileşimin eşik değeri nedir? Genel geçer şekilde "oyun bu yahu" diyecek kolay yol elbette. Ya da daha kolayçı açıklamalarla yasak-haram-yanlış demek de olası.

Ben kaç kişiyi öldürdüm acaba toplamda? 40 yıldır oynuyorum desek epeyce olsa

gerek. Hele Max Payne oynamaktan nasıl keyif alındığımı düşünürsek, savunulacak tarafım yok gibi.

Son zamanlarda en çok neden iskeletler, kanlı senaryolar, kuru kafalarla dolu eserleri yaparken, güzel cehreler, doğaya özgü renk ahengi içeren özünde basit şeylelere nasıl uzak olduğumu düşünüyorum. Lovecraft, bir hikayesinde o korkunç gün gelirken Dünya'da bütün sanatçıların ölüm, canavarlar, kabuslarla dolu eserler yapmaya başlayacağından bahseder. Kıyamet tellali olmak için demiyorum ama eline silah almak kolayken, ne gereği var demek; öfkenin son noktasına ulaşmak salise alırken, affetmek nasıl zor diye tasarılanıyorum işte. İhtiyarlık mı dersiniz bilmem, ama güzele, narine, incecik ayrıntılara, naifliğe olan öz-

lemimiz/beceriksizliğimiz gün geçtikçe arası ışık hızı ile katlanarak parseklerce galaktik boyutlara ulaşıyor gibi geliyor. Peki ya siz insanın içinde elmayı yediğinden beri olan şiddet, oyunların sahte bir tatmin duygusu ile atılmasına ve pasifleştirilmesine yaradığını mı inanıyorsunuz, tipki bir drenaj gibi? Ne yapmak gerektiğini bilen ve sınırlarını tanımadan, uzaydan görüldüğü gibi üzerinde gezdiğimiz Dünya'da, özgürlük için, olması gereken birlilik ve barış içinde varoluş için Internet, seni selamlıyorum. Hepimize, oyunlarda ve hayatın her anında vahşetin çağrısına uymak yerine, aynı olduğumuzu göstereceksin sen!

Savaşın tam içinden doğmuş olsan bile. ♦





Bir Sonraki Dünya Dr. Ertuğrul Süngü

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

Yeni çağda RTS

En son ne zaman iyi bir strateji oyunu oynadın en sevdığım okur? Gerçekten ne zaman kendini bir RTS içinde kaybettin? Saatlerini tek bir bölüm geçmeye harcadın? Onlarca farklı taktik düşünün? Ya da düşündün ama düşündüğünü yapamadın? Sanıyorum bu duyguyu şahsen en son 2010 yılında, StarCraft 2 piyasaya çıktığında yaşadım. O dönem büyük bir özlem ve arzu ile beklediğim bu güzide oyunun, bir alamda RTS'nin sonu olacağını inan tahmin edememiştim. Aksine, böylesine muazzam bir ismin ortaya çıkış ile bu alandaki reabetin büyük ölçüde artacağına olan inancım çok ama çok fazlaydı.

Tabii ki MOBA'yı hesaba katmadım. Daha doğrusu MOBA'yı değil ama oyuncuların ve sektörün yıllar içerisindeki değişimini hesaplayamamışım diyelim... Bugün Dijital Oyun Tasarım bölümü derslerimizde de sıkılıkla dile getirdiğimiz bir durum var ki sanıyorum işler bu noktada karışıyor...

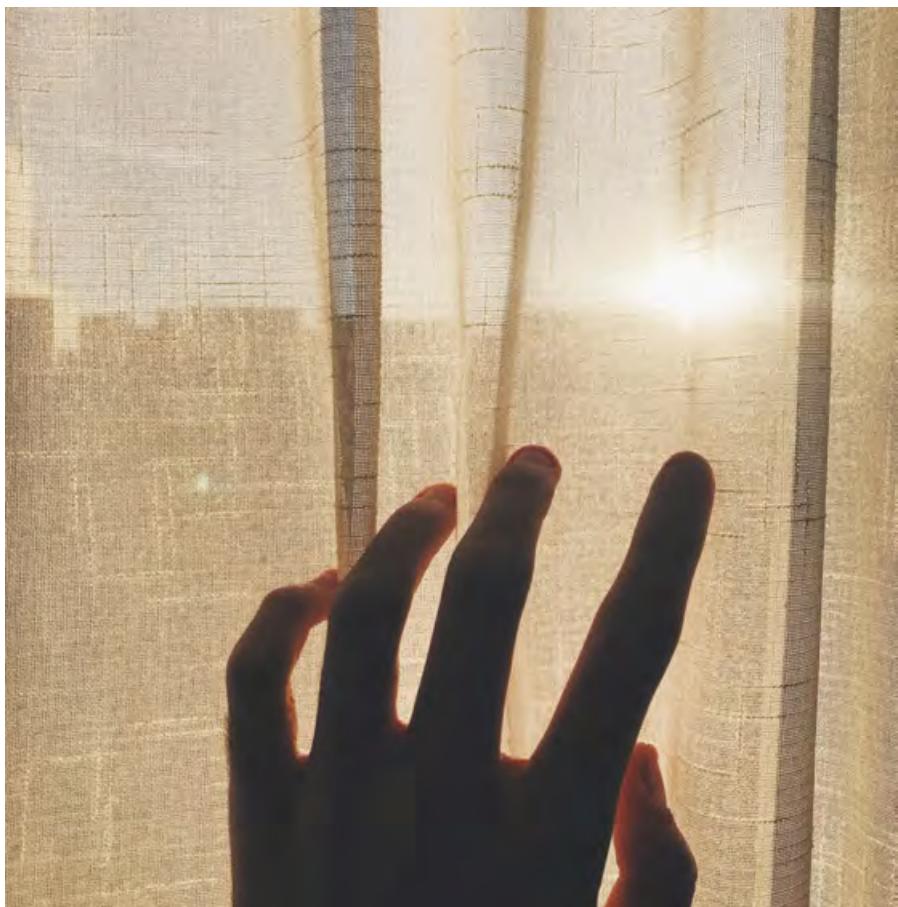
"Oyun nedir?" daha doğrusu "Dijital oyun nedir?" dersem daha doğru olacak. Şöyle düşünün, özellikle 70'li ve 80'li yıllarda doğan ve bilgisayarla büyüyecek kadar şanslı olan nesil için, bugünün cep telefonu oyuları "bildiğimiz anlamda oyun değil" olarak kategorileştiriliyor. Fakat hepimiz biliyoruz ki Assassin's Creed neyse, Call of Duty neyse, herhangi bir mobil oyun da aynı şemdir. (Evet, anlıyorum! Değildir ama öyledir!)

İşte problem de tam olarak bu noktada çıkmıyor. Kime göre, hangisi oyun? Bu sorulara cevap vermek için birçok farklı parametrenin hesaplanması gerekiyor. Oyuncu, oyun, oyun mekanığı, kullanıcı deyimi derken uzayıp giden birçok başlık söz konusu. Pek tabii geçen yıllar içerisinde StarCraft gibi muazzam bir oyunun ve akabinde RTS türünün gözden düşmesinin sebeplerini de ancak bu soruları cevaplayarak bulabiliyoruz. Sebeplerin başında şüphesiz yeni nesle

alıtırlan dört tuşla oyun oynamama deneyimi geliyor. Bildiğiniz üzere StarCraft'da neredeyse tüm klavyeyi kullanmanız gerekiyor ve bu gerçekten de ÇOK ZOR bir iş. Bir diğer sebep ise oyuncuların zaman içehrinsinde takım oyunlarına yönlendirilmeleri. Bunun en başında E-Spor ve beraberinde getirdiği devasa eğlence sektörü akımı bulunuyor. Yani insanlar bir kişiyi değil, bir takımı tutmayı daha çok sevdiği gibi, iki kişinin birbirine üstün gelmeye çalışmasını değil, beşli ya da daha fazla kişiden oluşan takımların bir arada mücadele etmesini seviyorlar. Bu bağlamda oyuna değil ama takıma muazzam bir aidiyet ortaya çıkıyor. Hal böyle olunca da RTS gibi kişisel yete-

nek odaklı bir türün günümüzde pek esemesi bile okunmuyor.

Bildiğiniz üzere MOBA, RTS içerisinde çıkan hatta birçoklarına göre RTS'nin devamı olan bir başlık. Nitekim belki de oyuncuya hem tasarım yapma hem de oyun deneyimini anlama açısından büyük bir içerik sunan RTS giderek yok oluyor. Bu yok olusa bu ay incelediğim Age of Empires IV çok iyi bir örnek teşkil edecek diye düşünüyorum. Yıllar sonra karşımıza çıkan bu muazzam marka, asla ikinci oyun kadar ilgi görmeyecek ve asla onun kadar oynanmayacak zira dönem RTS'in değil başka türlerin dönemi. Şimdi sırada Company of Heroes 3 var, bakanım onun kaderi nasıl şekillenecek! ◆





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✉ cepejderi

Yeni bir yıla daha merhaba!

Heşimizin hayatında iniş ve çıkışların olduğu bu zamanlarda, yeni bir yıla daha yaklaşıyoruz. İyi mi desem kötü mü bilemedim ama ortalığın karıştığı bir gerçek. Neresinden tutarsak tutalım, bazen sadece kötü tarafına odaklıyor musun gibi hissediyoruz. Ne ara geçti zaman, onu da anlamadım ki arkadaş! Aylardır hayatımda tek bir rutin var. Uyan, kahvaltıyı hazırla, çayı koy ve PC başına geç. Az ayaklan, mutfağa geri git, çayı demle, PC başına dönüp e-postalarla bak. Aradan biraz daha zaman geçsin, çay demlenmiştir, koy bardağı, al tostunu ya da kahvaltını neyse, PC başına geri geç. Çalışırken de çayını yudumla, elinin altında ne varsa kemir ve zaman geçmeye devam etsin. Bir saatte bir hafiften ayaklan, iki kol bacak çalıştır ve PC başına geri geçip çalışmaya devam et. Muhtemelen bu durum öğle ve akşam yemeğine kadar aynı şekilde devam etsin. Ve uyumaya devam edene kadar rutine devam.

Muhtemelen çoğu sizin için de hayat böyle devam ediyor. Tabii arada ufak tefek kaçamaklar yapmıyor değiliz. Aradan geçen yaklaşık altı veya yedi aydan sonra arkadaşlarla iki muhabbet'e yemeye çıkıyorum dedim, eve geldiğimde bacak kollarım ağriyordu. Arkadaş, aylardır hiçbir şey yapmadığımı biliyor. Elbette dışarı çıcip sosyalleşmek de riskli de insan kafayı yiyor tabii, aylardır evde kalınca. Bu bir bahane mi, elbette hayır ancak hepimiz aynı şeyi düşünüyoruz.

Belki de birçoğunuza benim kadar şanslı değilsinizdir. Ben kendimi şanslı sayıyorum aslında. "Çok şanssız insanım" desem de ardında sevdigim işi yapmanın ve kendime az da olsa zaman ayıramanın mutluluğunu yaşayabiliyorum. Sizler de böyleseniz, ne mutlu. Yeni bir yıla girerken veya yakla-

şırken diyeyim, muhtemelen koca bir-iki-üç yılı boş'a harcadım diye düşünebilirsiniz. Bunun yerine hayatı kalabilmenin, sevdiklerinizin ve değer verdiklerinizin yanınızda olabildiğinin güzelliğini görmeniz daha iyi aslında. Böyle ponçık yazdığima bakmayın, hepimiz bir şeyler kaybettik. Bazılarımız fiziksel anlamda, bazılarımız ruhsal anlamda, bazılarımız çok daha fazlasını.

2022 bize neler getirecek bilmiyorum, zaten bilmemek de işin güzel yanı. Her gün yeni bir macera ne de olsa. Belki aynı şeyle yaşıyor olabiliriz veya her günümüz çok farklı, zorlu geçiyor olabilir. Günün sonunda yatağa mutlu girmek, gözlerinizi kapattığınızda gülümseyebilmeniz önemli.

Bunun için de çalışmalısınız. Mutluluk asla kendiliğinden gelmiyor. Bazen zaman, bazen sabahlara kadar çalışmak, bazen daha fazlası. Eh, zaten şu birkaç yılda neler yaptığımı ben bile unuttum bir noktada. Daha güzeli önceki yazılarında da muhtemelen dile getirmiştim, hani aile sadece kan bağı demek değildi. Biricik ailemi pek özledim mesela, diğer noktada bu zamanla ailemden çok gördüğüm daha doğrusu konuştuğum arkadaşlarım ailem oldular. Bu da hepimizin başına gelmiştir. 2022 bize huzurlu bir aile/dostluk ortamı, yeni mutluluklar, bu zor zamanları geride bırakacak şansı getirsin diyoruz ve kapınışa da daha fazla tatlı oyuncular da gelsin istiyoruz. ♦



YAYINCı

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

GRAFİK TASARIM

Hasan Kaya

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KURUMSAL İLETİŞİM MÜDÜRÜ

Fundu Demirci Ayan

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Gezer

Ahmet Ridvan Potur

Ayça Zaman

Burak Güven Akmenek

Bülent Güler

Ceyda Doğan Karaş

Ege Tülek

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Burak Emanet

Ertuğrul Süngü

Hakan Orkan

Hasan Elmas Örké

İlker Karaş

İmge Melisa Satlı

Mahmut Karslıoğlu

Mehmet Nalçakan

Merve Çay

Metehan İğneci

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltasar

Sonat Samir

Şahin Derya

Şeymanur Özgür

Taitha Şahin

Tolga Yüksel

Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Üretim Planlama Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Yakup Kurtulmuş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Dijital İçerik Direktörü: Eren Demir

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, İşıl Baysal Turan
Satış Koordinatörü: Burcu Açıvut, Burcu Kevser Karaçam

Hedef Sayfalar Reklam Koordinatörü: Aysel Şener

Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336- 53 91

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezirün Balıkçıoğlu

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balibey

Tel: 0 312 577 31 56

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka

Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12
Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22, 34387, Şişli, İstanbul

Tel: 0 212 410 32 00, Faks: 0 212 410 35 81

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

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Ulusal süreli, aylık

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
yayınlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların
her hakkı saklıdır. İznsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

Çalışma saatleri: Her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.



NEXT LEVEL

HALO INFINITE

Master Chief'in hikayesi, şimdide kadarki en kallavi bölümyle bizlerle!



Hediyen
Doğadan Olsun

Yeni Yıl
Umutla
Dolsun!



Evlat edinin, yeni yılda sevdiklerinize ve
doğaya umut dolu bir hediye verin.

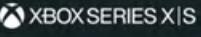




RUINED KING

A LEAGUE OF LEGENDS STORY™

TAMAMEN TÜRKÇE



* RUINED SKINS EXCLUSIVE TO RUINED KING: A LEAGUE OF LEGENDS STORY™. † RUINED KING: A LEAGUE OF LEGENDS STORY™ COLLECTOR'S EDITION INCLUDES A VOUCHER CODE FOR THE DIGITAL DELUXE VERSION OF RUINED KING: A LEAGUE OF LEGENDS STORY™. PURCHASERS WILL SELECT THE VOUCHER CODE FOR THE PLATFORM OF THEIR CHOICE AT THE TIME OF PURCHASE. INTERNET CONNECTION REQUIRED FOR CODE REDEMPTION.

© 2021 Riot Games, Inc. Developed by Airship Syndicate. "PlayStation", "PS5 logo" and "PS4 logo" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series XIS logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series X|S are trademarks of the Microsoft group of companies. Steam and Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. © 2020 Epic Games, Inc. All rights reserved. Epic, Epic Games, Epic Games Store, and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the U.S. Patent and Trademark Office and elsewhere. © 2021 GOG sp. z o.o. GOG.COM, GOG GALAXY, FANTASY GENERAL, WAR WIND, PACIFIC GENERAL and the GOG.COM and GOG GALAXY logos, and any other GOG product names, services names or other trade usage, are trademarks and/or registered trademarks of GOG sp. z o.o. All rights reserved except as stated herein.