

#295 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Eylül 2021 / 09 - 15.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



KTC Fiyatı: 19.50 TL



New World | Psychonauts 2 | Ghost of Tsushima: Director's Cut
 Twelve Minutes | Humankind | Back 4 Blood | eFootball | Chernobylite | Myst
 Assassin's Creed Valhalla: The Siege of Paris | Diablo II: Resurrected ve fazlası...



10 EYLÜL'DE SATIŞTA

NBA 2K22



© 2005-2021 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and NBA member team identifications are the intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams. © 2021 NBA Properties, Inc. Officially licensed product of the National Basketball Players Association. All rights reserved. "PlayStation Family Mark", "PlayStation", "PS5", and "PS4" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. *According to 2008-2021 Gamerankings.com and NPD Data.



www.pegi.info



PLAY HAS NO LIMITS™
OYUNUN LİMİTİ YOK



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

Kırmızı gökyüzü

Kıbrıs'taydım, kısa dönem askerliğimi yapıyordum.

Yaz ayları henüz başlamıştı, yerime almıştım, bana verilen görevi hakkıyla yapmaya çalışıyordu ve kitabı okuyarak terhis günü bekliyordum. Tatbikat hazırlıkları olduğundan hafta sonu çarşı izinleri bir iki haftalığına iptal edilmişti, hafta sonları gazinoda cinli perili korku filmi izleyip peşinden tırsa tırsa nöbet tutuyor, gündüz vakitlerini de dinlenerek geçiriyorduk. Dedi ki en azından geçici görevlendirme ile bağlı olduğum taburdan, asıl yerim olan bölüğümü gideyim, hafta sonu oradaki arkadaşları da göreyim. İzni aldım, gittim, yanlışlıyorsam Pazar günü öğle saatleriyydi. Hafif bir uykuya arasında birisinin "yangın" diye bağırdığını duydum, peşinden de düdük seslerini.

Uykusu hafif biri değilim ama o "yangın" çığlığı ve kafamı kaldırdığında camın hemen dışında gördüğüm alevleri çok net hatırlıyorum. Dışarıya terliklerle çıkışımızı, bulduğumuz kürek, çapa ne varsa kapıp hızlıca tutuşan otlara doğru koşuşumuzu. Söndü gitti ama son olmadı. Birisi bana "askerde en çok ne yaptın?" dese "çali yangını söndürdüm" derim herhalde. Evet, eğitimimiz iyiydi ama şartlar da öyle çok çetin değildi. Kıbrıs'ta nadiren yön değiştiriyordu rüzgar. Arkamıza alıyor, kazdığımız toprağı, boyu 40-50cm'yi asla geçmeyen tutmuş otlara doğru savuruyorduk.

Orman yanğını dediğimiz şeyin nasıl bir felakete yol açabileceğini henüz görmemiştim.

Sonra, geçtiğimiz ay dergiyi bitirdikten sonra annemlerin yanına tatile gittim ve bir gün televizyonda Manavgat'ı gördüm. Yangınlar başka şehirlere, başka kasabalarla sıçradığında, bizim o vakitler tahayül bile edemeyeceğimiz alev dağlarıyla ormanları, insanları, hayvanları ve evleri yuttuğunda boğazında kocaman bir yumru hissettim. Birilerinin ellerinde bidonlarla yardım götürmeye çalışan o kasabalıların çabalarını küçümsemiştiğini gördüğünde, elinde küreklerle, faraşlarla yanğını söndürmeye çalışan devre arkadaşları hatırladım, dişlerimi siktim, sakinleştim. Sonra bizim Nurettin'in çok yakında oturduğu aklıma geldi, iyi mi diye merak ettim, "evi boşalttık" dediğinde korktum, "tehlike kalmadı gibi" dediğinde rahatlardım.

Sonuç olarak, geçen ay korkunç bir sınav verdik doğaya karşı.

İtfaiyelerin, ormancıların, halkın, askerin ve polisin muhteşem çabaları bir tarafa, hemen her konuda ne kadar eksik olduğumuzu gördük. Doğaya karşı hoyratlığımızın, inat uğruna yere indirilen uçakların, çok fazla kaybin, çok fazla öfkenin, çok fazla çaresizliğin, çok fazla yardımseverliğin, çok fazla üzüntünün, çok fazla güzelliğin içinden geçip geldik buraya kadar.

Bir daha yaşamamak umuduyla.

Bu son olsun.

Kürsat Zaman



**ÜCRETSİZ
KARGO!**

LEVEL

ABONE OLAN HERKESE*
VÜCUDUNUZ NASIL ÇALIŞIR?
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 değiştirmeye ve kampanyayı bitirme hakkını saklı tutar.

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



POPULAR SCIENCE

YOUTUBE KANALI AÇILDI!!



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



TIKLA!

Hemen üye ol
her hafta harika
bilim videolarını



KAÇIRMA!



TIKLA
& İZLE

POPULAR SCIENCE



Dr. Alp Sirman ile Korona virüs ve aşılar hakkında.



TIKLA
& DINLE

Apple



TIKLA
& DINLE

Spotify



TIKLA
& DINLE

Google

POPULAR SCIENCE PODCAST **YAYINDA!**



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



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



#295 İÇİNDEKİLER

03	Editörden	56	Myst	80	Synth Riders
05	Takvim	58	12 Minutes	81	Mini Motorways
06	Küheyylan	60	Assassin's Creed Valhalla: The Siege of Paris	81	Night Book
08	Haberler	62	Chernobylite	82	Mobil İncelemeler
İLK BAKIŞ					
16	Diablo II: Resurrected	64	Sockventure	83	Online
18	Back 4 Blood	65	Tribes of Midgard	88	BUG Game Lab: Bir Akademi Macerası
20	eFootball	66	Microsoft Flight Simulator (Xbox)		
22	Aragami 2	68	Patron		
DOSYA KONUSU					
24	Silent Hill: Yeryüzündeki Cehennem	70	The Great Ace Attorney Chronicles	91	Donanım
34	New World	71	NEO: The World Ends with You		
32 Hala Oynanır Mı?					
İNCELEME					
42	Psychonauts 2	72	Last Stop	98	Film, Kitap, Müzik
46	Humankind	73	Labyrinth City: Pierre the Maze Detective	100	Ph.D
48	Ghost of Tsushima: Director's Cut	74	Recompile	102	Otaku-chan!
54	King's Bounty II	75	Foreclosed	104	Figürünün Seyir Defteri
		76	Blightbound	106	Board Game Talk
		77	Lost at Sea	108	Cosplay Republic
		78	King of Seas		
		79	Lawn Mowing Simulator		
		79	Cotton Reboot		
		80	Omno		
				110	Köşe Yazılıarı
				114	LEVEL 296

Eylül

1 Eylül

Lake (PC, XS, XONE)

2 Eylül

WRC 10 (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Pathfinder: Wrath of the Righteous (PC)
El Shaddai: Ascension of the Metatron (PC)

3 Eylül

The Medium (PS5)
Big Rumble Boxing: Creed Champions (PC, PS4, XONE, Switch)
Golf Club Wasteland (PC, PS4, XONE, Switch)

7 Eylül

Chernobylite (PS4, XONE)
Encased (PC)
F.I.S.T.: Forged In Shadow Torch (PS5, PS4)
Sonic Colors: Ultimate (PC, PS4, XONE, Switch)

9 Eylül

BloodRayne Betrayal: Fresh Bites
(PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)
The Artful Escape (PC, XONE)

10 Eylül

NBA 2K22 (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)
Life is Strange: True Colors
(PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch, Stadia)
WarioWare: Get It Together! (Switch)
Tales of Arise (PC, PS5, PS4, XS, XONE)

14 Eylül

Deathloop (PC, PS5)

17 Eylül

Aragami 2 (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Ni no Kuni II: Revenant Kingdom (Switch)

21 Eylül

Kena: Bridge of Spirits (PC, PS5, PS4)

22 Eylül

Pokémon Unite (iOS, Android)

23 Eylül

Diablo II: Resurrected (PC)
Embr (PC, PS4, XONE, Switch)
Sable (PC, XS, XONE)

24 Eylül

Death Stranding Director's Cut (PS5)
Lost Judgment (PS5, PS4, XS, XONE)

28 Eylül

Ghostrunner (PS5, XS)
In Sound Mind (PC, PS5, XS)
Lemnis Gate (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
New World (PC)

29 Eylül

Insurgency: Sandstorm (PS4, XONE)

TAKVİM



*Kampanya detaylarına dergiburda.com'dan ulaşabilirsiniz.

EYLÜL AYI BOYUNCA
DERGIBURDA.COM'DAN
YAPACAĞINIZ **75 TL** VE ÜZERİ SİPARİŞLERDE
TÜRK MUTFAĞI YEMEK KİTABI
HEDİYE!



DB
DOĞAN BURDA DERGİ

*Dijital ve basılı abonelik siparişleri kampanyaya dahil değildir.

KÜHEYLAN

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



Malumunuz burayı genelde kendimizle dalga geçmek ve sizlerden gelenlere yer vermek için kullanıyoruz ama son dönemde o kadar çok mesaj gelmiş ki, bu ay ağırlığı sizlere vermek istedik. Bizi sorarsanız iyiyiz, yangınlar hepimizi üzüdü, ülkedeki vaziyet de üzmemeye devam ediyor ama oyunlar var, Voleybol Milli Takımımız var, Ghost of Tsushima var, Saykonots 2 var. Eh, bir de kahve koyalım, on numarayız.

Ayın yazarı: Nurettin TAN

TAN, çünkü incelemelerinin sonunda adam öyle yazıyor. Nurettin TAN İçin bu ay çok endişelendik (yangınların çok yakınında oturuyordu) bu yüzden ona iyi davranışacağız. Yine de Nurettin Bey, bu işler konuşmaları çarşaf çarşaf Facebook'a basıp "Burası Blizzard mı Kürşat Bey?" demeye benzemez. Nurettin samimi bir arkadaşımızdır, yazılarında küfür edebilir, oyundaki sınıfları anlatırken birden durup Cumhuriyet sucuğu üzerine konuşmaya başlayabilir, durduktan yere sınırlenip Emre'ye "Hearthstone çöp!" diye mesaj atabilir. Açık konuşayım, Haberler bölümünü Nurettin'e tapuladığında "hah, şimdi ayvayı yedin" diyen bir ses ve bir de "şirrrak!" şeklinde vuku bulan diğeri çınlamıştı kulaklarında. Fena mi yaptı, hayır. Adam oraya tarzını kattı, bozuk ağzını kattı, huysuz ruhunu kattı. Peki her şey çok mu güllük gülistanlık, eh, genelde evet ama bir sıkıntımız var ki büyük Warhammer oyunlarını kimin yazacağı.

Görseniz, sanki on yılda bir Warhammer oyunu çıkıyor. Games Workshop'un bu mendebur fikri mülkün lisansını vermediği tek kişi, bizim mahallenin muhtarı İbrahim Abi olabilir, yılda çıkan oyun sayısı da herhalde 15-20 arası. Hal böyleyken, yav arkadaş, neyi paylaşamıyzsunuz? Beni niye üzüyorsunuz? Editörlük bu değil.

Neticede Nurettin hakikaten nevi şahsına münhasır, iyi bir heriftir. Tüm sektördeki en deneyimli oyun yazarlarından biri olduğundan, yirmi senelik tecrübesinden falan bahsetmeyeceğim. Köpekleri sever, Warhammer sever, Legends of Runeterra çok sever. Elinde mekanik klavye, oyunların chat'ini berbat eden gürühla savaşırlar. Riot'a dargındır bir de; ne zaman açtığı ticketlara dönmemeyen cevaplar aklına gelse, gözünden bir damla yaş süzülür umarsızca. Böyle de duygusal bir adamdır Nurettin.



Dark Souls'ta acı çekmeye doyamayanlar

Uzun süredir evlerden çalışıyoruz ve bu yüzden Emre'nin ofiste dalıp dalıp "aaaaaaarrghh" diye sevmediği türlerin aydınlanmasıyla uyanışları na tank olamıyoruz. "Kim niye oynar böyle bir oyunu?" derdi Emre, yüzüne iki avuç soğuk suyu vurduktan sonra, şu posterin ne kadar fazla istek aldığına görseydi eger. Gör Emre. "Merhabalar, ben Tarık Şamil Şahin. Derginizin sıkı bir takipçisi olarak her ay içten içe Dark Souls posteri istiyordum. Sonunda gerçek oldu ve havalara uçtum. Hepinize çok teşekkürler LEVEL allesi. Not: Posterle çok samimi olduk, resmimiz ektedir."





Çerçeve çerçeve nereye kadar?

Sevgili İbrahim Güneş son ayların gözde posterlerinden ikisini çerçeve yaptırmış ve bakar misiniz, ne kadar da güzel durmuyor mu? Yalnız İbrahim, önmüzdeki aylarda öyle posterler gelecek, aklın durur. Bence şimdiden çerçeve parasını bir kenara ayırdı ve duvarda açıllacak delikler için de ev halkıyla müzakere et, o masaya otur. LEVEL okurusun sen, olmadığı masa yok, olmamalı. Bu arada GTA posterine elimizi verdik kolumuzu kaptırdık he, okurlar şimdilerde "GTA III ve GTA IV nerede?" diyor. Biz buradan GTA London 1969'a kadar gideriz.



Başucunda posterlerle uyuyanmak kalp

"Selamlar LEVEL ailesi. Ben Baran Yiğit. İlk GTA 5 sizinle beri sıkı takipçinizim. Artık espor haberleri dışında League of Legends'a yer vermemeniz de ben oynamaya devam ediyorum ve sizden bir sayınızda Zed posterleri (en azından bir tane) koymazsanız rica ediyorum. Bu isteğimi kırmazsanız beni çok mutlu edersiniz. Sağlıklı kalın, sevgiler."

Sevgili Baran, başucundaki iki şişe ve duvardaki "şşşş" görseli bize çok şey anlatıyor. Biz random bir büyüğün olsaydık odaya girince "BU KADAR POSTERİ NE Y..." gün diyemeden duvardaki "sus, lütfen" resminin etkisine girer, odadan sakince çıkar ve bir çay koyardık. Kendine şahane bir köşe yapmışsan ve muhtemelen Türkiye'de Just Cause 4 posterini asan tek kişisin, tebrik ederiz.

Emre'ye bir haller oldu

Emre Öztinaz, bildığınız gibi dergimizin birciçik görsel yönetmeni ve kendisi hakkında bilinen ilk şeyler World of Warcraft ve Köpoğlu sevgisi ise, diğeri de uzak doğu kültüryle kuramadığı bağı olsa gerek. Emre zaman içinde bunu Yakuza serisine ve Hideo Kojima'ya karşı olan sınırı ile de birleştirdiğinden, iş bir yerde kontrolden çıktı, Kojima deyince üzerimize mouse falan fırlatır oldu adam.

Lakin son zamanlarda Emre pamuk gibi, çiçek gibi, kiraz ağacı yaprağı bir adama dönüştü. Ghost of Tsushima oynadığından beri yüzünde güller açıyor, internet sitelerinden bahçeye ekmek için sakura fidanları sıparış ediyor, bir rivayete göre eve de kimono ile gezip Kochira katsushika-ku Kameari Koen-mae hashutsujo izliyor.

Uzak doğu kültür meğer ne kadar da güzelmiş, değil mi Emre? Kojima tişörtü ile gezdiği günleri de göreceğ bu gözler. Umarım. Yani.



Resident Evil doğada iyi gider (Acaba?)

"Ben sizin derginizi çok seviyorum, Karadeniz'de bir fotoğrafını çekip atayım dedim. Yayınlanmasan kel kal Kürşat abi" demiş sevgili Sevgi Adakoğu. Sevgi o iş söyle olmuyor, bak anlatayım. Üniversite ilk sınıfta alnım açık diye "kılıhi kel kalıcan" diyen tüm arkadaşlarıma kel kaldı ama ben hala lepiska gibi geziyorum orta lükta. Gen dediğin dilek/istek dinlemiyorum, poster dinlemiyorum, Ethan Winters dinlemiyorum, Lady Dimitrescu sıkıntı, fazla büyük konuşmayıyorum.





SYBERIA: THE WORLD BEFORE

Benoit Sokal'ın güzelim macerası tekrar bizimle

İlk, içimizi ısıtan Syberia macerası daha dün gibi ama üzerinden neredeyse 20 sene geçti. Üçüncü oyunuyla bizleri üzен seri dördüncü oyunuyla ve yine Benoit Sokal'ın danışmanlığında kış aylarına girerken bizlerle olacak. Kahramanımız yine, çok sevdigimiz Kate Walker ve hikayemiz de kaldığı yerden devam edecek. Şimdi endişelenenler olmuştu, 20 senelik hikayeyi nasıl yakalayacağımız diye, merak etmeyin, seriyle ilk kez tanışanlar bile gönül rahatlığıyla bu oyundan başlayabilir. Açıkçası umutluyuz ve serinin üçüncü oyunda yaptığı hataları tekrarlamayıp özüne döneneceği konusunda da beklenimiz yüksek. ♦





YANDIK

Cok b****'n bir aydi. Bilen bilir, bilmeyenler için tekrardan yazayım, ben Marmaris'te yaşıyorum. Bildiğiniz üzere felaket boyutunda yangın belası yaşadık. Rahatlıkla söyleyebilirim ki Marmaris'in 5/2'si bu yangında kül oldu. Gökyüzüne baktığınızda gecenin karanlığını kızıl bir buğu kaplıyordu. Alevler merkezden uzaklaşmasına rağmen on gün boyunca yanmış ormanların dumanı sis gibi her yeri kapladı. Soluğumuz havada ölen ağaçların kokusu, üzerimize esen rüzgârda kor olan ağaçların (ve belki de canlıların) küllerini yağıdı. Alevler yaklaşığı için üç kez evimi terk etmek zorunda kaldım. Belli bir noktadan sonra artık garip bir umursamazlık vardı içimde. İlk iki tahliyede bilgisayarımı, üç boyutlu yazıcılarımı yanına almıştım. Üçüncüsünde yanarlarسا yansişlar moduna girip, Jinx'i ön koltuğa koyup evden uzaklaştım. O an garip bir aydınlanmadı. Evdeki onca koleksiyon ve elektroniğin Jinx kadar kıymetinin olmadığını anlamıştım. Köpek sahibi olmak güzel bir şey... Ha bu arada beni bu süre boyunca merak ederek arayan herkese teşekkürler. Özellikle Kürsat ve Emre, iyi ki varsınız.

Bunun dışında haberler açısından sakin bir ay geçirdik. Evet Blizzard'da gene olay üstüne olay oldu ama artık o kadar normalleşti ki haber değeri olmadığını düşündük Kürsat'la. Bunu söylediğimiz anda ikimizde de acı bir his oluştu. Oyun dünyasında kadına taciz, eşitsizlik gibi konuların ne kadar yaygınlaşığının farkında vardık. Haberini yapmıyorum ama gelişen olayları kızgınlıkla takip etmeye devam ediyoruz.



ABANDONED

"Abandoned" teorileri geri tepmeye başladı

Hasan Kahraman onderliğinde hazırlanan Abandoned, son çıkan trailer'la biraz tepki çekti. Oyun ilginç bir şekilde yeni bir Silent Hill'e aç tayfa tarafından SH'nin ardılı olarak gösterildi. Hatta komplot teorileri o kadar ileriye gitti ki Hasan'ın Kojima'yla beraber çalıştığı, "Blue Box Komplot Teorileri" adı altında tartışılmaya başlanmıştı. Hatta durum o kadar Arap saçına döndü ki Geoff Keighley bile "Düşündüğünüz gibi değil" diye bir mesaj atmak zorunda kaldı.

Elbette oyunun, daha doğru düzgün neye benzediğini bile bilmemişimiz şu aşamada bu kadar ilgi çekmesi pazarlama açısından başarı gibi görünebilir. Ama komplot teorileriyle beslenen yanlış umutların gelecekte nasıl sert tepkilere döndüğünün acı örneklerini oyun tarihine baktığımızda rahatlıkla görebiliriz. Ne yazık ki Hasan Kahraman ve ekibi şu an bunun bedelini ödüyor gibiler.

En son adımları yıldırımları üzerine çekmelerine neden oldu. Trailer App'la beraber yayinallyacaklarını söyledikleri

trailer eski trailer'in hemen hemen aynısı ve üç, dört saniyelik bir görüntüden ibaret. Oyunun hali hazırladığı görüntüleri de pek tekin olmayan bir ormandaki ağaçları göstermekten ibaret...

Hasan Kahraman, ekibi ve kendisinin çok büyük bir stres altında olduğunu söylüyor. Uyuyamadığını, ekibininse evden çıkmaya çekindiğini belirtmiş. Bunları duymak gayet üzücü ve kendilerine buradan en yakın zamanda stres altında kaldıkları çalışma ortamından çıkmalarını diliyorum. Lakin...

Blue Box'ın şimdije kadar bitirdiği bir oyun yok. Abandoned'den önce çıkaramadıkları Haunted buna dahil. Heyhat Cyberpunk'ın bile ipini çekmiş PlayStation, böyle sansasyonel bir isim haline gelmiş ve yıldırımları üzerine çeken bir yapımı halen PS5 çatısı altında tutuyor. Hani yarın işin içinden Kojima çıkarsa şaşırımayacağım. Kafalar çok karışık ama ne olursa olsun ortalarda pek görünmeyen Hasan Kahraman'a destek vermeye devam edelim diyorum. İşin aslı bir belli olsun o zaman daha isabetli yorumlar yaparız. ♦

FROSTPUNK 2

Hiç beklenmedik şekilde, buzların arasından geldi!

Öğrenme eğrisi benim için en bela oyunlardan birisi Frostpunk olmuştur. Bunun basın betasını oynarken nasıl eğlennmiştim. "Aaaa çok kolaymış" falan diyordum. Meğer bizim gibi maymunlar için adamlar oyunu bir hayli kolaylaştırarak yollamışlar çünkü Frostpunk çıktıktan sonra ilk denememde şehrim bir saat bile ayakta durmamıştı.

Açıkçası hepimiz 11 Bit Studios'un yeni oyununu heyecanla bekliyorduk. Frostpunk'ın çıkacak bütün ek paketleri çıkmıştı ve stüdyonun yapacak başka bir şeyi olmadığına göre yeni oyunu duyuracakları değil mi? Ama bu oyunun Frostpunk 2 olacağı aklımın ucundan geçmemiştir. Yeni ne yapabilirler ki? İlk oyunda üst düzey şekilde o kadar iyi bütün elementleri kullandılar ki, bu dünyadan ilk oyundan farklı olarak nasıl bir şey çıkarabilirler? Yahu menüsünden bile özen, kalite akyordu oyunun, menüsünden...

Tanıtım filminden gördüğümüz üzere insanlık olarak buz çağını atlattık ve soyumuzu tükenmekten kurtardık. Ama bu sefer kömürle işimiz bitti ve petrol savaşlarına geri döndük

gibi görünüyor. Çünkü hayatı kalmamıza rağmen unutmadığımız tek bir şey var; vahşi doğamız.

Oyun hakkında söylenecek şimdilik fazla bir şey yok çünkü 11 Bit bize ufak bir teaser'dan ötesini vermedi. Fakat işin ilginç tarafı oyun açıkladıktan sonra anında bazı satış sitelerinde "key" olarak 40\$'dan yerini aldı ve 11 Bit'in buna tepkisi biraz sert oldu. Şöyle ki; "Oyunumuzun satış fiyatını daha belirlemedik ve elimizde daha hiç "key" yok. Bazı B**N DOLANDIRICILAR ön sipariş adı altında başka bir DOLANDIRICI site (ismini yazıyorum) şemsiyesinde satış yapıyor. Basın tarafı, biraz gürültü yapalım ve bunu durduralım!?" dediler.

Frostpunk 2 görüldüğü kadariyla GOG, Steam ve Epic'te satışa sunulacak. Oyunun hayran kitlesini düşündüğünüz zaman bazı oyuncuların erken sipariş adı altında satılan bu üçkağıt ağına düşmeleri mümkün. Eğer bu haberı okuyorsanız, onlardan biri olmamış için 11 bit'in çağrısına yanıt verdik diyebiliriz. ♦



HALO INFINITE

En önemli özellikleri olmadan çıkacak

Gelişтирici 343 Halo hayranlarını üzecek bir haberle geldi. Buna Türk oyuncuların pek üzüleceğini sanmıyorum keza ülkemizde Halo pek popüler değil (buna ben de dahil olmak üzere). Fakat oyun piyasasındaki başarısı yadsınamaz. Halo'nun en eğlenceli özelliklerinden biri olan normal senaryoyu

co-op şeklinde oynamanın, başlangıçta oyuna dâhil olmaması ise gerçekten akıl almaz bir olay.

Campaign co-op olmayacağı gibi Forge modu da Halo'dan tırpanlanmış durumda ve tahmin edersiniz ki bayağı bir hayran kitlesi olan oyunun severleri buna sağlam tepki

göstermiş vaziyetteler. 343 buna "Gerçekten zor bir karardı" diye cevap vererek geçiştirirken oyunun çıkış tarihine yetişmesi için bu iki özelliğin şimdilik kirpildiğini görüyoruz.

Abi aklınız yok mu sizin? Campaign co-op'suz Halo mu olur? Çıkış tarihini erteleyin ya da projeye daha fazla insan olarak yolunuza devam edin, bir şey yapın yav? Halo bu, nihayetinde para basacak, oyuncular mutlu olacak, hayran kitlesinin önemi diyorum. Haaaaa duyuyor musunuz? Ama hayır sevgili okuyucu çünkü önemli olan hisse senetlerine yatırım yapmış kişileri belli tarihlerde oyun çıkararak kazanacakları paraya mutlu etmek. İyice şirketleşen oyun yapımcılarının derdi seni beni mutlu etmek değil artık, yatırımcıları memnun etmek. Ha Blizzard'da gördüğümüz gibi yarı yamalak oyun çıkarma anlayışının uzun vadede yatırımcılara da bir şey kazandırmadığı ortada lakin bunun iyice anlaşılmaması için sanırım bizim protesto ederek bu ürünleri almamamız gerekiyor. Belki böyle yaparsak oyun şirketler bizlerin sadece sökülecek müşteriler değil kalplerimizi bir oyuna adamış hayranlar olduğumuzu hatırlarlar. ♦





CALL OF DUTY: VANGUARD

Tekrar, yeniden İkinci Dünya Savaşı'na dönüş

Ben artık bu kısır döngüden acayıp sıkıldım Arkadaşlar. Hani benim gibi biraz yaşıni başını almış bir oyuncusunuz ve CoD serisinin doğusuna şahit olmuşsunuz her dört yılda bir; biraz gelecek, biraz günümüz, biraz da İkinci Dünya Savaşı sarmalı iyice can sıkma basladı. Heyecanlanmış gibi yapıp "Evet sevgili okuyucu CoD'un yeni oyunu 5 Kasım'da çıkıyor!" diyevim.

Valla hiç ilgimi çekmiyor artık. Aynı hikâyeleri gelişen teknolojiyle beraber daha şasalı bir şekilde biz oyunculara tekrar servis etmekten başka bir şey yapmıyorlar. Bu sefer direksiyona geçen Sledgehammer'in Amerika'yı tekrar keşfetmemeyeceğini düşünüyorum.

Evet tanıtım videosu sinematografik açıdan mükemmel, izlerken gaza geldim mi? Evet.

Sonra 2017'de çıkan Call of Duty: WWII'yi hatırladım ve yüzüm anında buruştu. Arkadaş onun nasıl kötü bir hikayesivardı öyle...

Dergi için yazdığınımdan bitirmek zorundaydım ve ekran karşısında "Lütfen bit artık" diyeyalvarriyordum. Bu yüzden Vanguard'ın da farklı olmayacağı düşünüyorum. Oynanış açısından bildiğimiz CoD, görsel açıdan şahane, hikâye açısından vasat bir şey olacak kesin.

Notlara bakıyorum ne demişler: "Tarihin yüzünü değiştirin." Yav he he... Özel bir grup askeri yöneteceğimiz oyunda umarım bu ekibin birbiriley olan bağını güzel verebilirler. Öyle olursa hikâye bence iyi olur. Ama

WWII gibi bayat olacaksayı yapmasınlar. Battlefield'ın aksine kadın askerlerin Rus tarafinda doğru noktada koymuş olması tarihi gerçeklik açısından hoşuma gitti. Muhtemelen Polina Petrova keskin nişancı olacak ve Rus WWII cepheleri düşman için ölümcül olan birçok kadın Rus keskin nişancı görüldü. Bu askerleri ayrı hikâyelerde mi oynayacağız ya da sonra hepsi buluşacak mı? Bilmiyorum. Düzgün kotarırlarsa hikâye iyi olabilir. Oyunla beraberinde 20 adet çoklu oyuncu haritasıyla gelecekmış. Zombi kısmını ise Treyarch almış, söyle güzel böyle iyi olacak demekten öteye gidemiyorlar.

Gelelim asıl meseleye yeni anti-hile sistemi;

şimdilik elimizde sadece vaatler var. Vanguard, Warzone'a entegre ediliyor. Bu güzel bir haber... Bu sene Warzone'a gelecek yeni haritala beraber PC için yeni bir anti-hile sistemi devreye sokacakmış. Açıkçası Activision'un PC'deki hileleri zerre umursamama gibi bir başarısı var. Hatta Warzone'u bırakan birçok oyuncunun ayrılma sebebi bu. O yüzden bir adım atalar mı, atarsa ne kadar etkili olur, süttün ağızım yandığı için artık hep şüpheyle yaklaştığım bir firma oldu ne yazık ki. Ağır CoD hayranları çok sevinmişir eminim ama benim cebimdeki parayı Activison'a atacaksam bana biraz daha güven vermelemeli gerekli. ♦





RAINBOW SIX: SIEGE

Sürpriz bir operatör geliyor!

Haberleri benden takip ediyorsanız kafa yapımın "Herkesin hayatına kimse karışmaz" minvalinde olduğunu bilirsiniz. Ama öte yandan özellikle oyun firmalarının sifre reklam ve daha fazla para kazanmak için bir yandan kadın çalışanlarını taciz ederken öbür yandan insanların cinsel seçimlerini destekler şeklinde pozitif reklam yapmaya çalışmaları na nasıl nefret kustugumu görmüşünüzdür. Neyse efendim, sizi bilmem ama bu benim hoşuma giden, ilginç bir ekleni oldu keza Rainbow Six Siege'nin yeni operatörü Osa transseksüel bir karakter. Queer yönelimli biri tarafından yazılıyor ve trans bir hanım tarafından seslendiriliyor. Hikâye yazarı Smion

Duchamer böyle bir karakteri oyuna sokabildikleri için çok sevindigini söylemiş valla ben de sevindim. Açıkçası farklı cinsel yönelimleri olan insanların toplum baskısı yüzünden bunu açıkça dile getirmelerini ve hayatlarını bu şekilde yaşamalarını her zaman çok cesurca bulmuştum. Kemikleşmiş toplumsal normalerin aksine kürek çekmeye çalışmak, ben de varım ve farklıyım diyebilmek hiç kolay bir iş değil. Özellikle ülkemizde trans şekilde yaşamını yönlendirmiş insanların iş bulma konusunda (düşünsenize hayatınızı idame etfirmek zorundasınız) yaşadıkları zorlukları düşününce bu karakterin açıklanması daha da hoşuma gitti.

Osa'nın özelliklerine gelirsek kendisi kurulabilir bir şeffaf kalkan taşıyor. Bunu eğer pencere küçükse boydan boya, büyüğe bir bölümüne, yere koyuyorsa siper gibi kullanabilecek. Böylece kendisine düşmanları görebilmek için temiz bir görüş açısı sunuyor. Kurşun geçirmez bu kalkan savunma yapan oyuncuların pozisyonlarını bozmak için ideal. Lakin kalkana yapılacak yakın vuruş ya da zayıf noktalarına isabet edecek kurşunla cihaz etkisiz hale gelecek. Kendisi saldıran tarafında olduğu için ve kalkan gibi ekipmanların savunan tarafta kullandığını düşünürseniz oyuna ilk bir hava katacak operatöre benziyor. ♦

WILD

7 yıllık proje tamamen rafa kaldırıldı

Halbuki güzel görünüyordu. PlayStation'a özel olarak çıkacak olan açık dünyada hayatı kalma oyunu Wild, yapımcısı Wild Sheep'in açıklamasına göre yolun sonuna geldi.

Ta 2014'te ilk defa PS4 için duyurulan, oyuncuların şaman rolüne bürünerek vahşi hayvanları kontrol edebileceği, dünyanın doğal güzelliğiyle dikkat çekiyordu Wild. Ama tatlı okuyucu aradan geçmiş yedi yıl... Dünkü çocuklar bugün askere gidiyor artık. Ben bile haberi gördükten sonra "Evet ya böyle bir oyunvardı mı?" oldum. Jeff Grub'in açıklamasına göre ekipten Michel Ancel çıktıktan sonra stüdyo dağılmış fakat adam emekliliğini alana kadar oyunun geliştirme süreci gayet iyi gidiyormuş. (Ancel'in yapımına başladığı oyunları bitirme oranını hesaplayan var mı? – Kürşat) Anlamadığım şey bir oyun neden göbekten bir kişiye bağlı olabiliyor? Tamam gidiyor

musun kardeşim? Yolun açık olsun, kalan saşlar bizimdir. Ekip yetenekli kişilerden oluşan için dağılmak istemiş ve yeni projelere yelken açacakmış. Ama bana so-

rarsanız yedi senedir çalıştığım bir proje iptal olsa o insanların ipiyle hiçbir yeni kuyuya inmeye çalışmazdım. Neyse, güzel bir hayatı kalma oyunu olabilirdi. Olamadı... ♦



SON DAKİKA!

◆ Warhammer'ın ilk ücretsiz animasyonu olan Hammer&Bolter'i izledim. Rezil... Nurgle peluş oyuncu çakaran Games Workshop'tan Grim Dark beklemek şu saatten sonra hayalcilık olur.

◆ Dokuz yıl sonra Kingdoms of Amalur çalışanları son maaşlarını nihayet almışlar. Yaşasın kapitalizm!

◆ Kürşat beyin özel isteği; Kült klasiklerden Syberia Aralık ayında yeni oyunla dönüyor. MUTLU MUSUN KÜRŞAT! (Syberia severiz, mutluyuz, huzurluyuz – Kürşat)

◆ League of Legends'in efsanevi K-Pop grubu K/DA Altın Sertifika almaya hak kazandı. Altın Sertifika, dijital bir single albüm 500,000 tekil indirme olduğunda veriliyor.

◆ Dead by Daylight'tan bir süre sonra Stranger Things DLC'si satışa kalkacak. Lakin Hellraiser eklenileri gelecek. Clive Barker der saygı duruşuna geçerim.

◆ Remedy sonunda köklerine dönüyor gibi söyletilere göre Alan Wake'in yapımına resmen başlanılmış.

◆ Switch için çıktılığında günlerimizi şenlendiren The Touryst, Eylül ayında PlayStation'da arzıendam edecek gibi gözüküyor.

◆ Black Myth: Wu Kong'un yeni videosu yayındır ve Emre hariç herkes bayıldı. 2023'e kadar neler olur bilinmez ama dikkat çekmek büyük iş ve Çinliler bunu başarmış gözüküyor.

◆ "Sifirdan Zirveye" hikayelerinin favori oyunlarından Stardew Valley'nin geliştiricisi 40 bin dolar ödüllü ilk turnuvalarını duyurdu. Neden bu kadar geç kaldınız ki? 4 Eylül'de başlıyor!

◆ Injustice'in devam oyununu bekleyenler vardır ama duyular NetherRealm'in önceliğini yeni Mortal Kombat oyununa verdiği yönünde. Buna da kimse itiraz etmeyecektir herhalde.

◆ Tarihin en kötü WWE oyunlarından olan 2K20'den sonra mola veren seri, Mart ayında WWE 2K22 ile ringlere dönüş yapacak.

◆ Saints Row şöyle bir Reboot teaserı saldı piyasaya, hemen ardından da çekti ve her ne olacaksası bunun bir remaster ya da remake olmayacağına açıkladı. E biz de öyle anlamıştık zaten?

◆ Kahve makinelerimiz dahil her platformda kendisini gösteren Skyrim, şimdi de Kasım ayına gün aldı, bu defa Anniversary Edition versiyonıyla. E yeter, The Elder Scrolls VI'dan bir şeyler gösterin artık be kardeşim.



BIOMUTANT

Garip şekilde 1 milyon kopya satmış...

Herkesin anlamadığım şekilde büyük bir bekleniyile yolunu gözlediği ve beni şaşırtmayan şekilde -her büyük bekleni gibi- istenilenin çok altında kalan Biomutant 1 milyon kopya satmış. Cidden ağlayacağım şimdi ya... Battlerite gibi harika bir arena brawler kepenkleri kapatmak zorunda kalmışken ne idiği belirsiz yaratıkların ortalıkta koşturduğu,

optimizasyondan tut da ortalamanın bile altında grafikleriyle, tür çorbasından başka bir şey olmayan oyun, aldığı bütün ağır eleştirilere rağmen 1 milyon satmış. Yapımı stüdyo Experiment 101 bile buna çok şaşırmasıdır eminim. Lakin insanların sağa sola saçacağı bol parası varsa ben kim oluyorum da konuşuyo-rum değil mi? ♦

TWITCH

Yayınçılar greve gidiyor

Twitch yayınçıları tek bir çatı altında birleşip en azından bir gün boyunca yayın yapmadarak, Twitch'in ilgisini çekip seslerini duyurmaktı istiyorlar. Boykot kararı birkaç yayınçıdan çıktıktan ve ünlü oyun haberleri sitelerinde yer aldıktan sonra bir hayli destek gördü. Nedeni ise şu; yayınçılar yayınlarının bot saldırısına uğramasından, kanallarına nefret baskını yapılmamasından ve ünlü yayınçıların hedefi olmaktan rahatsızlar.

Söylediğim gibi açıklayayım, eğer yayın hayatına yeni başlamış ve ortalama 30-40 izleyici toplayabilmışseniz bu bir başarıdır ve Twitch'in sizi ana sayfada ara sıra gösterme şansı olur. Lakin bir bot saldırısı yediğiniz anda algoritma dolandırıcı olarak görünürsünüz ve bir daha ön sayfada yer bulamazsınız. Potansiyeli olan yayınçıları yok etmek için kötü bir yöntem ve bildiğim kadariyla ufak yayınçıları bunlardan koruyan bir sistem yok. Eğer Twitch'e çok sağlam para kazandıran bir yayınısanız, yaşadığınız için söylüyorum istediğiniz insanı hakaret eder, oranızı buranızı açsanız bile en fazla bir süre uzaklaşırma alırsınız. Nefret bas-

kını muhabbetini ilk defa duyuyorum ve kulağa mide bulandırıcı geliyor.

Fakat Twitch trajik komik bir şekilde çok sağlam rakipleri çıkışmasına rağmen yayınçıların inatla ayrılmadıkları bir platform. Hem de yaptıkları bunca saçılığa rağmen. İşte Hot Tub yayınları olsun, onun bunun mikrofonu yalayıp yutması olsun, büyük yayınçıların dilediğine laf sokartması olsun, yaşanan taciz vakaları olsun... Saymakla bitmez ama günün sonunda Twitch halen orada, tonla para kazanıyor ve ne yazık ki en donanımlı yayıncı platformu. O yüzden dostlar boykotunuzu tamamen desteklesem bile bir kivilcim dahi yaratmayacağım eminim. ♦



DIABLO II: RESURRECTED

Senelerdir beklediğimize demiş gibi, artık sürpriz istemiyoruz!

Sayfa
16

İLK BAKIŞ



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendirdiyoruz

5 ★★★★☆



Yapım Blizzard Entertainment **Dağıtım** Blizzard Entertainment **Tür** RPG **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Web** diablo2.blizzard.com **Cıkış Tarihi** 23 Eylül 2021

Diablo II: Resurrected (Beta)

Dayandık dayandık sonuna geldik. Artık çıksın!

Gericen de artık çıksın en sevdigim okur! Bildiginiz üzere bundan 21 yıl önce hayatımıza giren Diablo II, özellikle döneminde deneyim eden oyun tutkunlarının hayatlarından asla çıkmamış, çıkamamış ender yapımlardan birisidir. Bir manada hack & slash oyun türüne başlayan ya da bir diğer deyişle dünyaya tanıtan bu muazzam oyun, uzun süredir Resurrected adı altında bulunan Remaster versiyonunun çalışmalarını sürdürüyor. Bu arada altın çizmek istiyorum, bu oyun "remake" değil, "remaster" ama orijinal oyunun düzenlenmesinden çok ama çok daha fazlasına sahip. Bu bağlamda dileyen oyuncular tek bir tuşla eski oyun deneyimine dönbilecekken, dileyen oyuncular da yenilenen özellikleri ile Diablo II'nin keyfini sürebilecek. Açıkçası benim için yeni eski fark etmez, "yeter ki Diablo II" olsun, azıcık da yüksek çözünürlükte olsun yeter! Tabii benim gibi düşünen milyonlarca insan olsa da özellikle döneminde bu oyunu deneyim etmemiş genç arkadaşların da ilgisini çekenek

bir yapım olması şart. Öyle görünüyor ki Blizzard iki jenerasyonu da mutlu edebilecek bir yapımla karşıma çıkabilecek gibi duruyor. Tabii böyle atıp tutmakla olmaz; gelin biraz da Beta versiyondaki deneyimlerimi sizlere aktarayım. Artık bir sonraki Diablo II yazında bitmiş halini inceliyor olacağız! (Inş pls!)

Olaylar olaylar

Geçtiğimiz aylarda belli bir zümreye özel ilk erken erişimini deneyim etmiş, hatta kendileri Twitch'inden yayını bile yapmış, üzerine dergiye de gördüklerime dair bir yazı yazmıştım. Bu ay da iki farklı Beta deneyimi yaşadık. Bunlardan ilki erken erişim yanı 13 - 17 Ağustos, ikincisi de 20 - 23 Ağustos





tarihleri arasında olan Beta deneyimleri idi. Öncelikle genel olarak oyunun sunduklarına bakmaka fayda var. Pek tabii yeni Diablo II, beraberinde baştan aşağıya değişmiş ve yenilenmiş grafik optimizasyonları ile geliyor. Yani orijinal oyun ile Resurrected'in görünüş olarak pek alakası olmadığını rahatlıkla söyleyebilirim. 4K çözünürlüğe kadar uzanan bu muazzam görsel şölen, aynı zamanda animasyon ve efektler ile de tam bir şova dönüşmüşt... Karakter animasyonları gerçekten şaşılacak derecede detaylı ve başta ateş olmak üzere hemen her türlü elementin oyunda etkileri detaylı şekilde kendisini gösteriyor. (Tabii poison hariç; yeşil oluyorsun sonuçta :P) Işıklardırma sanıyorum bu oyunun her şeyi. Daha doğrusu Diablo II demek, atmosfer demektir. Işıklardırma ise bu konudaki esas etkiyi yaratın başlık olarak karşımıza çıkıyor ve Resurrected'da da gerçekten muazzam şekilde kullanılmış. O karanlık, o çaresizlik ve bilinmeyece doğru ilerleme duygusunu yıllar sonra böylesine güzel şekilde yaşayabilmek harika bir his. Bu arada tüm bu deneyimi arka plana atıp, dileyen oyuncular "legacy" modu ile tamamen eski Diablo II deneyimini bugünün bilgisayarlarında da yaşayabilirler.. Bir diğer dikkat çeken gelişme de bir önceki teknik alfa deneyimimde olmayan video içerikler oldu. Eski oyunda bir disk sadece si-

nematikler içindi zira Blizzard firması Warcraft II'den bu yana geçen sürede anlatıtı pekiştirecek sinematiklere her daim çok ama çok önem veren bir firmadır. Eski videoların yenilenmiş halini tekrar izlemekse gerçekten beni çok mutlu etti. Böylesine bir yenilenmeyi yapan, yapabilen herkesin eline sağlık diyorum!

Karakterler, karakterlerimiz

Diablo II'nın alametifarikalarından bir diğeri de sahip olduğu D&D ekolündeki farklı karakterlerdir. Orijinal oyun ve eklenen paketinin tamamını barındırması sayesinde, Amazon, Barbarian, Paladin, Sorceress, Necromancer, Assassin ve Druid olmak üzere yedi farklı karakteri kontrol edebileceğiz. Beta aşamasında ise Necromancer ve Assassins karakter deneyime açık değildi ki aslında gerçekten de Necromancer açıp etrafta koşturmak istiyordum. Bu isteğimin bir sebebi karakteri sevmem, bir diğeri de etrafında onlarca iskelet koştururken ortaya çıkacak performans değerleri idi ama ne yazık ki test edemedim. Pek tabii eskiden beri severek deneyim ettiğim Sorceress karakteri ile etrafi buza tutarak yoluma devam ettim. Oyun deneyimini iyileştirmek için kolları sıvayan yapımcı ekip gerçekten de birkaç noktayı harika şekilde düzenlemiş. Bunlardan ilki cross platform dediğimiz hadise. Bu

sayede hesaplar Battle.Net sunucusuna bağlı olduğu sürece, konsol ve PC platformları arasında koordinasyon sağlanabiliyor. Bir diğer heyecan uyandırıcı gelişme ise orijinal Diablo II kayıt dosyaları olan oyuncuların, bu dosyalarını Resurrected'a taşıyabilmeleri hakkındaki bilgi oldu. Böylece uzun saatler harcadığımız karakterler yok olup gitmeyecek! (Çok mutluyumdur!) Dönemin oyuncularının şöhesisiz en çok canını sikan hadiselerin başında yetersiz eşya saklama alanı ve eşyaların karakterler arası transferindeki zorluktu. İki konuya da çözüm getiren yapımcı ekip, öncelikle saklama alanımızı 6×8 'den 10×10 'a genişletmiş durumda. İkinci özellik ise saklama alanımıza atanın yeni tablar sayesinde ortak karakter alanı yaratılması. Böylece daha fazla "mule" karakter açmak zorunda kalmayacak, bir karakter ile düşen eşya, diğer karakter tarafından anında ulaşılabilir hale gelecek. Otomatik altın toplama da bir diğer yenilik en sevdigim okur. Her ne kadar ben halen altınların üzerine tıklamaya çalışıyo olsam da buna artık gerek yok. Bu arada Beta ile multiplayer deneyimler de açıldı. Hemen hemen tüm oyunları multiplayer olarak oynadım ve herhangi bir aksaklı yaşamadım. Tabii tek aksaklı, Diablo II'nin oyuncuları bir arada olmaya zorlayamayacak bir yapı sunması. Yani oyununuza giren birisi rastgele bir yere gidip takılabilir ve bunu engelleyecek hiçbir şey yapamayız. Sanıyorum "Hell" zorluk seviyesinde Mephisto farmlamaya başlayana kadar insanlar sağa sola takılarak ilerleyecek.

Açıkçası Beta deneyimlerinden de memnun kaldım. İlk gün bir hayli sunucu sorunu söz konusuysa ama ikinci gün oyundan sadece bir defa düşüm. Henüz sadece ilk iki bölümü deneyim edebilmiş olsam da gördüklerim, oyunun kalanının da muazzam olacağı yönünde. PC, PS5, PS4, Xbox Series X ve Xbox One ve Nintendo Switch platformlarına çıkışması beklenen oyun 23 Eylülde piyasada olacak. Ben dev bir heyecanla bekliyorum! Umarım piyasaya çıktığında sorunsuz bir yapıp ile uzun saatler sürecek Diablo II deneyimine dalabiliz. ♦ Ertuğrul Süngü





Yapım Turtle Rock Studios **Dağıtım** Warner Bros. Games **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web** back4blood.com **Çıkış Tarihi** 12 Ekim 2021

Back 4 Blood 2 ★

Yoksa beklendiği gibi, 2021 model Left 4 Dead mi?

Valve'den çok şey bekledik. Portal 3 bekledik, Yarım Can 3 bekledik, Left 4 Dead 3 bekledik, Team Fortress 3 bekledik, bekledik de bekledik. Hala da değişen bir şey yok, bekliyoruz. Adamların 3 rakamı ile kesin bir derdi var. Left 4 Dead'in yapımında bolca katkısı bulunan Turtle Rock Studios -eski adı ile Valve South- da bizim gibi bükmiş olacak ki, bu kez tek başına aynı tür ve amaçta bir oyun yaptı ve açık betasını oynamamıza imkân verdi. Oynamadan önce beklentim yüksekti açıkçası, sevgili Editörüm Kürşat önerdiğinde de sevinçle kabul ettim. Gelin bakalım neymiş bu Back 4 Blood, beklentimizi karşılamış mı?

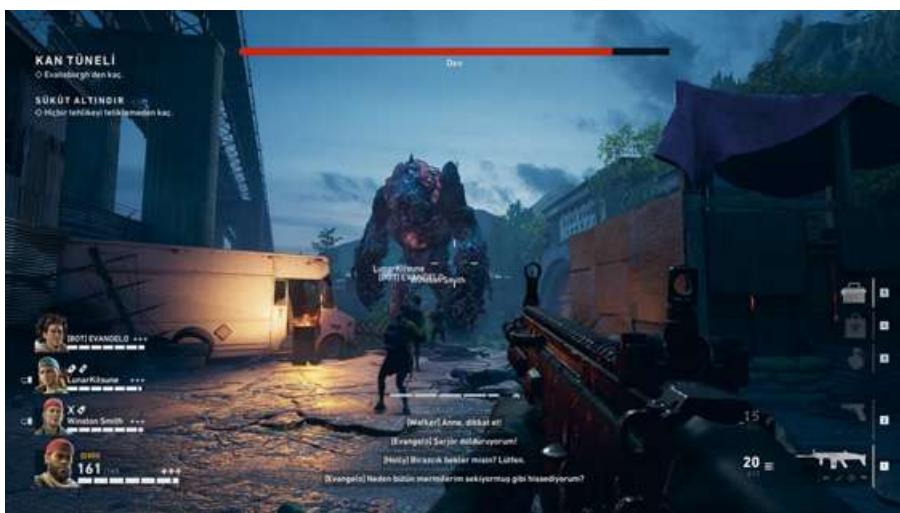
İmece usulü hayatı kalmak

Left 4 Dead serisinin kendine has bir oyuncu kitesi var. Turtle Rock Studios, bunu düşünmüştü ve o kitleyi hedef almış olacak ki; oyuncunun ayınlısını yapmış. İsmi ve birkaç yenilik harici farklı bir şey yok. Sistem tamamen aynı, dört kişilik ekipler halinde bir güvenli bölgeden diğer bir güvenli bölgeye gitmeye çalışıyoruz. Arada türlü zombiler ve özel parazitiller bize saldırıyor ve bizi durdurmak için ellerinden ne geliyorsa yapıyor. Oyun ilk başladığımızda gözlerimizi bir kampta açıyoruz. Bu noktadan sonra oyun ilginçleşmeye ve farklılaşmaya başlıyor diyebilirim. Sadece başlıyor ama devamı yok. Bu kampta atış talimi yapabileceğimiz, yumruklarını konuşturabileceğimiz, deste seçebileceğimiz yerler var. Özellikle bu deste konusu farklı bir hava katmış oyuna. Farklı bir hava diyorum ama, sizi temin ederim ki büyük bir değişiklik gibi değil. Sadece minik ufak dokunuşlar olmuş.

Kart destesi düzenleyebiliyor ve oyuna başmadan önce bunlar arasında geçiş yapabiliyoruz. Daha fazla cephane taşımamızı sağlayan, daha fazla can, daha fazla saldırı gücü veren derken elimizde birçok farklı kart var. L4D serisinde karakter seçimi önesizdir. Hangi karakteri alırsak alalım, tamamen estetik kaygılarıla seçimimizi yapıyorduk. Ancak bu oyunda seçtiğimiz "Temizlikçi" karakterlerinin

kendilerine has özellikleri var. En büyük farklılık da bu sayılabilir. Örneğin Walker'ı seçtiğinizde tüm hasarınız %10 artarken, takım canınız %10 artıyor. Holly'yi seçerseniz hasara karşı %10 direnç kazanıyorsunuz ve takımınızın toplam enerjisini %25 artırıyorsunuz. Yani kendinizin yanında, takıma da katkı sağlıyorsunuz bu karakterlerle. Toplam 8 karakter olan oyunda, 3 tanesi şu an seçilebilir değil.

Oyna giriş yaparken rastgele 5 kart içerisinde birini seçmeniz isteniyor. Örneğin sağlık paketlerinden daha fazla can kazanmanızı sağlayacak kartı alabilir veya benim yaptığım





gibi cepheane kapasitenizi artırabilirsiniz. Akın akın gelen parazitiler –özel parazitiler hariç– kolay öldürülebiliyor. Son böülümlere doğru görünüşleri ve saldırı hasarları daha can alıcı hale gelse de savunmaları zayıf. Aslında bunun iyi dengelendirdiğini söylemeliyim, zaten özel parazitli diye tabir edilen düşmanlar oldukça fazla mermi tüketiyor. L4D serisinde neredeyse hiç cepheane sorunu yaşamazken, bu oyunda pek bir mermisiz kaldım. Zorluğu artırmak için mi böyle yaptılar bilinmez, oyun zevkimi düşürdüğünü itiraf etmemiyim. Arkadaş, böylesi bir oyunda John Wick gibi yargı dağıtacığımız yerde ben mühimmatsızlıkta balta ile saldıryorum. Versene elimize 700-800 mermi. Etrafta bulduğumuz mermiler, sağlık paketleri, bombalar elbette bize yardımcı oluyor ama yetmiyor. Yine etrafta bulduğumuz bakır paralar ile güvenli evlerde kendimize sağlık paketi, mermi, dikenli tel, parça tesirli bomba, silahımıza özelleştirme gibi pek çok çeşit malzeme alabiliyoruz.

"Yeni" değilse niye 250 TL verelim?

Oynamaya başladığında farklı bir şey görmedim desem yeridir. Mutasyonlu zombiler bile neredeyse aynı L4D2 ile. İsimleri farklı sadece. Bir de farklı koca bir boss geliyor o kadar. L4D2'de sessiz sakin ağlayan Witch'i hatırladınız mı? Siz rahatsız ederseniz size saldırıyor, aksi halde kendi kaderine ağlıyordu. Bunda da oldukça benzer bir şey var: Kuş sürüleri. Sarı gözleriyle ben buradayım diye bağıran bu kuş sürülerine eğer taş atıp korkutursanız, uyuyan zombiler de uyuyor ve size saldırmaya geliyorlar. Ne kadar da farklı bir yenilik değil mi? Back 4 Blood zorluk konusunda da bir garip

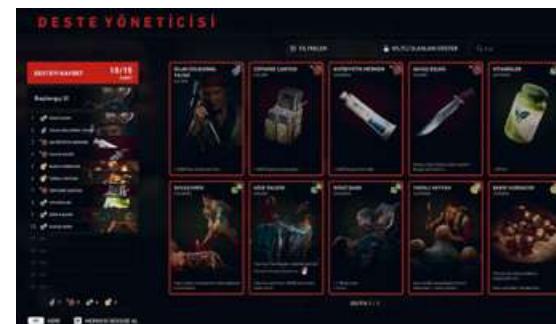
seçimlere sahne olmuş şimdilik. En kolay olan Afetzede seçeneğini seçerseniz, canavarların arasından yürüyerek bile geçebilirsiniz. Bir üst seçenek Amansız ise dost ateşini açıyor ve %35 oranında olmasını sağlıyor. En seçilebilir olanı bu bana kalırsa. Zor olan seçenek Kabüs ise, gerçekten isminin hakkını veriyor. Çok zor olmuş, ilk güvenli odadan 50 metre öteye anca gitmişizdir. Her taraf mutasyonlu düşman dolu, canlar az, verdığımız hasar yetersiz, cepheane yok gibi bir şey. Kart destesi oyuna pek etki etmiyor demiştim ya hani, seçtiğimiz kritik kartlar tam da burada işe yarıyor. Nokta atışı yapmayı ki, biraz daha hayatı kababilelim. Bu üç zorluk içerisinde Amansız olan, en iyi seçenek gibi duruyor. Tabii dost ateşı olduğu için oyun zevkinizin içinden geçebilecek oyuncular da mevcut. Umarım kendi ekibiniz vardır bu oyun için, yoksa karşılaşmanız pek muhtemel. En sevdığım yönlerden biri ise silah çeşitliliği ve özelleştirme yapabilmemiz. Silahlar da eklentiler deenderliklerine göre renk kodları ile ayrılmış durumda. Oyunu başladığımız kampta enveçesi silahı ve eklentiyi deneyebildiğimiz bir atış poligonu var. Silahlarla pek bir içli dışlı olduğumuz Back 4 Blood'da silah özelleştirme elbette beklenen bir şedydi ve Turtle Rock Studios da bu bekleniyi tam anlamıyla karşılamış.

Bir yerlerden tanık geliyor

Erken erişimde sadece iki bölüm görüyoruz. Bu iki bölüm de toplam sekiz alt bölüme ayrılmış. Amaç tabii ki ikisinde de aynı. Bu hikaye modunun yanında bir de toplam sekiz kişinin girebildiği, bir tarafta temizlikçilerin diğer tarafta da parazitlerin olduğu kışkırtma modu var. Eğlenceli evet ama sadece bana tanık

geliyor olamaz. Belirli bir bölgede savaşabiliyoruz bu kısımda, yanı temizlikçi ekip hikayedeki ilerlemiyor. CS GO'da olduğu gibi, bir onlar zombi oluyor bir de biz. Süre açısından en çok dayanan ekip, puanı kapsıyor.

12 Ekim 2021 tarihinde tam anlamıyla piyasaya çıkacak olan Back 4 Blood, Steam'de 249 TL gibi bir fiyat etiketine sahip. Her şey gözden geçirildiğinde, bu fiyatta alınması için herhangi bir sebep göremiyorum. Oldukça pahalı ve zaten bildiğimiz şeyler bize sunuyor. Getirilen yeniliklerin hiçbir "Çok iyi ya, kesin oynamalı" diye biliceğimiz türde değil. Ek olarak çok kötü de sayılmaz. Fakat çok daha uyguna, %90 benzeyen Left 4 Dead serisinden devam edilebilir. Yeni model bir vuruş hissi, grafik ve farklı bir hikaye deneyimlemek istiyorsak bile, satın alınması için kendimizi zorlamamız gereklidir. Çıkmasına yaklaşık 1 ay kala oyunda devasa değişiklikler de olmayacağı açık. Oyunun nihai sürümü bu değil, elbette kendilerine göre sürprizleri de vardır ve oyunun bir live service olarak kendisini geliştirmesi için de planlar yapılmıştır. Fakat genel itibarı ile farklı bir şey göreceğimizi düşünmüyorum. ♦ **Talha Şahin**





Yapım Konami Dağıtım Konami Tür Spor Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Mobil Web konami.com/efootball Çıkış Tarihi 2021 Sonbahar

eFootball

Ufkta gözüken bir buruk veda...

Ülkemizde bir dönem video oyunu denince akla gelen oyun PES'di. Hatta PES markası öyle bir noktaya ulaşmışlığı, PS ve PES isimleri karıştırılmıştı. Ne var ki PES ve FIFA serilerinin 2008 versiyonları ile birlikte, PES serisi rakibi karşısında geriye düşmeye başlamıştı. 2014 versiyonları ve Konami'nin yeni nesli es geçmesi ile birlikte aradaki fark FIFA lehine hızla açılmıştı. Sonrasında Konami gidişatı tersine çevirmek için ciddi anlamda çabalamış, hatta son dönemde oldukça iyi oyunlar da piyasaya sürmüştü. Ancak PES serisinin FIFA karşısında yıllarca üstün gelmesini sağlayan alışkanlık faktörü bu sefer PES'in aleyhine işlemiştir. Konami bu zinciri kıramayacağını düşünmüş olacak ki Temmuz ayının sonlarında gelen bir açıklama ile "Pro Evolution Soccer" markasında yeniden adlandırmaya gittiğini ve farklı bir model üzerinde çalıştığını

duyurdu. Yıllarca bize eşlik eden, arkadaş rekabetlerinin merkezindeki PES maalesef artık yok...

Kabuk değişimi

eFootball isim değişikliğinin temelinde Konami'nin yaptığı model değişikliği yatıyor. Bu modelse son dönemde oldukça popüler olan (ki bana sorarsanız spor oyunlarına da oldukça uygun) ücretsiz oyun, oyun içi içerik satışı modeli. Özellikle MyClub ve FIFA tarafında Ultimate Team modları ciddi oyun içi satın almalar sunan modlar ve bu modları oynamak için bir de ana oyunu satın almak zorunda olmak çok da anlamlı sayılmaz. Hele ki bu modlarda binlerce liranızı kolayca harcayabileceğiniz düşününce. Lakin bu tarafta ciddi bir sorun da bulunuyor. Son dönemde özellikle Belçika'nınbaşı çektiği pek çok Avrupa ülkesi, kumar temelli,

oyuncunun karşısında ne alacağını net bilmeden ödeme yapmasını zorunlu kılan, paket açma sistemine karşı bazı kısıtlamalar getirdi. Tüm firmalar bu düzenlemelerin arkasından dolaşmaya çalışıyor. Bakalım bu konuda ne kadar başarılı olabilecekler? Konumuza donecek olursak, hatırlayacağınız üzere son yıllarda Konami, MyClub modunu sezonun yarısından sonra ücretsiz olarak sunuyordu. Ancak MyClub dışında kalan modlara erişmek için ana oyunu komple satın almak gerekiyordu. Tam olarak netlik kazanmamış olsa da görünen o ki bu durum eFootball ile birlikte değişecek. MyClub modu yine ücretsiz olarak sunulacağsa da diğer modları edinmek için ödeme yapmak gerekecek ve tüm modlar birbirinden bağımsız olarak satın alınabilecek. Dürüst olmak gerekirse bu pazarlama modeli ilk bakışta oldukça yerinde gözüküyor.

Cross-Platform

eFootball ile serinin geçireceği bir diğer değişim ise oyunun artık tam anlamıyla Cross-platform olacak olması. Bu değişim ile birlikte eFootball'un çıkış yapacağı tüm platformlardaki oyuncular birbirine karşı oynayabilecek. Kağıt üzerinde bu tercih iyi gözükse de bazı sorunları da beraberinde getirebilir. Bu sorunların ilki ve bana sorarsanız en büyüğü oyunun yeni nesilden, mobile kadar aklınıza gelebilecek tüm platformlara çıkış yapıyor olması ve bu platformların gücü arasında ciddi uçurum olması. Bu sorunun üstesinden gelen Fortnite gibi bir örnek olsa da Konami bu konuda ne kadar başarılı olabilir ciddi şüphelerim var. Ayrıca Haziran içerisinde Konami'nin "Online Performans Testi" adı altında PlayStation ve Xbox'ta listelediği eFootball test sürümü de bu şüphelerimi destekler nitelikte. Bu test





sürümü sessiz sedasız şekilde mağazalara eklendiğinde, bu oyunun PES 2022 olabileceğine (o dönem daha isim değişikliği duyulmamıştı) ihtimal dahi vermemiştim. Çünkü özellikle oynanış ve animasyonlar tarafında ciddi bir gerileme vardı. Grafikler tarafında da durum pek farklı değildi. Söylediğim gibi bu duruma ihtimal vermemiş olsam da üzünlerek söyleyorum ki oyunun duyuru videosu bu test sürümünün oyunun final sürümüne benzer olacağını onaylar niteliktedi. Hatta oyunun "Ambassador" olarak anılan marka yüzleri Neymar ve Messi'nin oyun içi yüzleri oldukça geriye gitmiş gözüküyordu. Anlayacağınız eFootball tarafında yeni nesil bir oyundan ziyade arada kalmış bir oyun beklemek daha doğruymuş gibi gözüküyor.

Belirsizlik

Eylül ile birlikte spor oyunları açısından yeni sezon açılmış olsa da eFootball'un çıkış tarihi henüz belli değil. Bunun yerine Konami tanıtım videosunun sonunda bir yol haritası duyurdu. Bu yol haritasına göre oyun etap etap piyasaya sürülecek. İlk olarak sonbaharın başında 9 kulübün yer aldığı santra modu piyasaya sürülecek ve online çok oyunculu modu bulunmayacak. Ardından da bu modun çok oyunculu oynamasına müsade eden bir güncelleme gelecek. Bu güncelleme ile birlikte jenerasyonlar arası çok oyunculu oynanış da oyundaki yerini alacak. Temelde, sonbaharın başında çıkacak olan eFootball'un bu sürümünü bir demo olarak düşünmek pek de yanlış olmaz. Çünkü MyClub modu bu süreçte oyunda yer almayacak. Yine sonbahar içerisinde (muhtemelen sonrasında) MyClub ve online ligler oyuna eklenecek (bu modların henüz isimleri duyurulmadı muhtemelen isim değişiklikleri

de olacaktır). Bu süreçte eFootball ayrıca platformlararası eşleşmeye de kavuşacak. Sonbahar aylarında oyunun alacağı son güncelleme ise "Match Pass System" olarak anılan, artık hemen her oyunda görmeye alıştığımız "Season Pass" sistemi olacak. Bu sistemin ayrıntıları da hala duyurulmamış olsa da büyük sürprizler içereceğini sanıyorum. eFootball final sürümüneANCAK kış aylarının gelişiley kavuşabileceğimiz gibi gözüküyor. Bu dönemde oyunun mobil sürümüne kontrolcü desteği gelecek ve e-spor turnuvalarının da ilk düdüğü çalacak. Konami'nin oyunun kısa gelecekte nasıl bir değişimle uğraşacağını açık açık belirtmesi oldukça yerinde bir karar gibi gözüküyorsa da bu kadar kısa süre kala net tarihler vermemesi ve elle tutulur bir oynanış videosu yayına yaması oldukça düşündürücü. Ayrıca Master League gibi modların akibi de belirsizliğini koruyor.

FIFA Online

Açık konuşmak gerekirse Konami'nin PES markasını rafa kaldırıp, futbol oyunlarındaki rekabete sil baştan başlaması anlaşılabili bir durum. Ne var ki bu hamleyle Konami'nin rekabete girdiği yapıp da değişmiş gibi oldu. Grafikler ve oynanış tarafındaki muhtemel geriye gidiş ve pazarlama tekniği sebebiyle eFootball artık FIFA serisinin değil, ülkemiz için de çıkışa hazırlanan ve özellikle Asya piyasasında ciddi bir pazara sahip olan FIFA Online'ın rakibi olabilecekmiş gibi gözüküyor. Umuyorum bu değişimin ardından rekabetteki düşüş ile zaten tembel olan EA iyice tembelleşip futbol oyunları büyük bir çıkmaza girmez. Üzüldük söyleyorum ki eFootball'dan belli olentileri yüksek tutmamak gereklidir. Geçtiğimiz yıllarda AAA oyun üretimini bırakan ve elindeki büyük markaları bir bir çöpe atan Konami'nin sonunun da bu markalar gibi olmaması en büyük temennim. ♦ Tolga Yüksel





Yapım Lince Works **Dağıtım** Lince Works **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web** linceworks.com/games/aragami-2 **Çıkış Tarihi** 17 Eylül 2021

Aragami 2

Bazı şeyler olduğu gibi kalmalı. Bazlarırsa yerinde saymak yerine, değişimeli!

Bazen hepimizi müptelasi eden, her yerde konuşulan ve sürekli konuşulmaya başlanan oyunlarla karşılaşıyoruz. Bu oyunların ille de AAA klasmanında oyunlar olması gerekmeyi. Basit bir anlatım, kendine has görsellikler ve keyifli oynanışla uzun süre arzıendantıyorlar. Aragami de 2016 yılında piyasaya sürüldüğünde, oyuncuları uzun bir süre boyunca oyalamayı başarmış.

Lince Works, 5 yılın ardından serinin devamı olan Aragami 2 ile hikayeyi ve yaratığı mistik dünyayı devam ettirmek istiyor. Karanlıklara saklanabilecek, özel güçlere sahip bir suikastçıyı canlandırdığımız Aragami'nin devam oyununda da aynı mekaniklerle karşılaşacağız. Bu, sandığınızın aksine kötü bir tercih olabilir.

Aragami 2'de, oyuna ismini veren savaş ve suikast konusunda özel bir eğitimi almış olan Aragami'yi canlandırıyoruz. Karanlıklar ve gölgeler yine en iyi dostumuz. Yolumuza çıkacak olan tüm düşmanlarını gizliliğe sırtımızı dayayarak aşmaya ya da ortadan kaldırma-ya çalışıyoruz. Aslına bakarsanız Aragami

2'nin ilk oyunun üzerine koyduğu pek bir şeyi de yok. Bu yüzden olsa gerek, resmi çıkışını yaptığından yorumlar ve puanlamalar Lince Works'ün istediği gibi olmayı bilir. İlk oyunla alakalı hatırlamda kalan çok fazla şey yoktu. Ancak bir süre boyunca Aragami 2 ile haşır neşir olunca, sanki ilk oyunu oynamışum gibi hissettim. Hafızamın gizli köşelerine gizlenmiş mekanikler bir anda ortaya çıktı ve kendi kendime "Eee bu aynı oyun?" diyerek, oyun için aldığı not defterini tamamladım. Yine de ilk bakış bunlarla sınırlı kalmayacağı ve Aragami 2'yi bekleyenleri tatmin edebilmek adına, oyunu biraz daha anlatmaya çalışıyorum. Aragami 2'de, bir dövüş sonrasında kendini hiçliğin ortasında bulan bir savaşçıyı canlandıryoruz. Maceramıza devam ederken köyümüzün ve yoldaşlarımızın Akatsuki Klanı tarafından yok edildiğini öğreniyoruz. İntikam hevesiyle ilerlerken, düşmanlarımızın sandığımızdan daha güclü olduğunu ilk elden öğreniyor ve nihai sonumuza hızlı bir şekilde ulaşıyoruz.

Elbette oyun burada bitmiyor. Akatsuki Klanı'na savaş açmış Kuratsuba Klanı tarafından ölümünden çekilipli gizlenmiş köyleri olan Kakkurega Köyü'nde hikayemizi devam ettirmeye çalışıyoruz. Bu köy, son dönemde birçok oyun da karşımıza çıkan, görevlerimizi alabildiğimiz yerli halk ile bilgi alışverişi yapabildiğimiz bir "Hub". Azıcık soluklanabileceğimiz, yeni yeteneklerimizi test edebileceğimiz bir alan. Pano üzerinden görevleri alıp Akatsukiler'den intikam almak için tüm özel güçlerimizle macea-ryaya atılıyoruz.

Aragami 2, hikayesel açıdan ilk oyuna göre pek bir iddia sunmuyor. Ancak görevlerde tercih edeceğimiz yollara göre Hayalet-Ruh-Seytan dengesini korumamız gerekiyor. Tahmin edeceğiniz üzere gidişata ve karakterimize alabileceğimiz güçlere de doğrudan etkisi oluyor. Yani bir görev sırasında tüm düşmanları öldürürseniz Şeytan kısmına daha yakın oluyor, kimseyi öldürmezseniz Hayalet tarafımız daha baskın olmaya başlıyor. Seviye aldıkça da yeni becerilerle düşmanlarınızın konuşlandıgı alanlarda daha etkifl hareket etmeye başlıyoruz.

Grafiksel ve animasyon açısından bakarsak da ilk oyunun üzerine pek fazla bir şey konulmamış gibi duruyor. 3 oyuncuya kadar sunulan Co-op oynaması seçeneği, belki de Aragami 2'nin en dikkat çeken özelliği olabilir. İlk bakış içerisinde bu deneyimi sağlayamadım ama çıkışıyla birlikte belki belli noktalarda daha tatmin edici bir oynanabilirlik sunabilir.

Öte yandan Aragami 2'yi meraklı ve büyük istekle bekleyenlerin hayal kırıklığına uğrayacağını söyleyebilirim. Kapali-kutu haritalarda ilerlemek, bazı bölgelerin gereksiz zorlu olması, bazlarının da acayıp kolay olması bariz bir dengesizlik sunuyor. İlk oyunun keyifli oynanabilirliğinin biraz daha üzerine çıkışını beklerdim. ♦ Özay Şen



Auto SHOW

Ağustos - Eylül sayısı bayilerde



DB
DOĞAN BURDA DERGİ

GÜNCEL: BMW X3/X4, Kia Sportage, Dacia Duster, Ferrari 296 GTB, Mini Urbanaut, Opel Grandland, Polestar 4, VW Multivan T7; **SÜRÜŞ İZLENİMİ:** Honda Jazz Crosstar, Jaguar E-Pace P300e, Jeep Wrangler Hybrid, Fiat Egea Cross, Hyundai Ioniq 5, Tesla Model Y, MG ZS EV, Nissan Qashqai, Skoda Kodiaq, Jeep Compass ve fazlası

www.autoshow.com.tr



* [f /AutoSHOWDergi](#)



* [t /AutoShowdergi](#)



* [i /autoshowdergi](#)



SILENT HILL

YERYÜZÜNDEKİ CEHENNEM

Oyunlar birer sanat eseridir...

Şene olmuş 2021, zaman zaman hala oyunların bir sanat formu olup olmadığı tartışılmıyor. Rahmetli sinema eleştirmeni Roger Ebert bu konudaki en sert seslerden biriydi, hatırlayanlarınız vardır. Oyunların asla sanat olarak anılamayacağını, bu ürünlerin popüler kültürün en dip örneklerinden olduğunu söylemiş ve büyük tepki çekmişti. Daha sonra tükürdüğünü yalamak istemiş ama ilerleyen yaşı ve hastalığı nedeniyle yere eğilemediğinden bu eylemini de tam olarak gerçeklestirememiştir. İnsan bilmediği, deneyimlemediği "sey" hakkında iddialı yorumlar yapmamalı şeklinde bir özür var kendisine.

Bu eleştirileri bertaraf etmek oldukça kolay

aslında. Ana konumuza balıklama damadan biraz bu kıyılarda yüzmemiz şart diye düşünüyorum. Gördüğü tek oyun Call of Duty veya PUBG olan biriyle oyuncuların sanat olup olmadığı konusunu konuşmak zor - ki bana göre bu isimleri de kötü örnek olarak göstermek imkansız. Gelelim bizi hızlıca haklı çıkartacak o güzelim, nadide oyunculara. Hangımız Journey oynarken yalnızlığı dibine kadar yaşamadık? Tanımadığımız bir oyuncu sunucuya düştüğünde istemsizce peşine takılıp birlikte yol almak istemedik? Spec Ops serisinin altıncı oyunu The Line nasıl da ters köşe yapıp bize savaşın anlamsızlığını ve beraberinde getirdiği psikolojik yıkımları fokat formatında yüzümüze vurmuştu mesela.

What Remains of Edith Finch ölüm kavramının etrafında ne de güzel gezinmiş ve bizleri derin düşünceler kuyusuna atvermişti. Sonuçta sanat ne demek? Bir fikrin, duygunun, güzel veya çırkinin (Umberto Eco amcam, saygıyla anıyorum seni) görsel veya işitsel yolla anlatılması, resmedilmesidir sanat. Bu da hayatımızın önemli parçalarından olan oyunları da sanatın bireylerinden birine dönüştürüyor iste.

Bozma Psikolojimizi Konami...

Şimdi biraz daha derinlere inme zamanı geldi. Takvim 1999 yılını gösteriyordu ve Konami tüm dünyanın ruh sağlığını bozmaya karar vermişti. Capcom, Resident Evil

SPOILER ALERT!

SEN KİMSİN BRE PİRAMİT KAFA?

Serinin ikinci oyunu ile hayatımıza dahil olan, kahramanımız James'in tarikatın koruyucusu olarak gördüğü Pyramid Head, yani Piramit Kafa baştan aşağıya ölüm kokuyor, görebileceğiniz en büyük tehditlerden biri o. Aslında James'in suçluluk duygusu ve cezalandırılma duyduğu açlığın vücut bulmuş hali kendisi ve bu konuda sonuca ulaşmaya da kararlı. Halloween'deki Mike Myers gibi emin adımlarla hedefine yürüyen bu

karakteri görüp irkilmemek imkansız. James'in baskılacağı sorunları çok ciddi. Yaşayamadığı cinselliği, karşısını öldürmüş olmanın getirdiği büyük suçluluk duygusu gibi sorunlarla boğuşuyor James. Bu baskılama durumu, oyundaki tek erkek düşman olan Piramit Kafa'nın diğer yaratıklara tecavüz ettiği rahatsız edici sahneleri doğuruyor. James hem Piramit Kafa tarafından cezalandırılmak hem de yaşayamadıklarını onun üzerinden

den izleyici olarak deneyimlemek istiyor. Silent Hill 2 ile oyun dünyasına hediye edilen bu karakter kısa sürede efsane oldu haliyle, serinin bazı oyuncularında da karşımıza çıktı. Bu noktada en orijinal hamleyi Downpour yaptı ve Bogeyman adı altında yeni bir karakter sundu bizlere. Aslında Pyramid Head mitinin yeni bir görüntüsünden ibaretti Bogeyman ve bu mitin üzerine gilme cesaretini göstermişti.

HANGİ OYUN, HANGİ TRAVMA?

(AĞIR SPOILER İÇERİR)

Yahu ne güzel oyun oynayacak, gerçek dünyanın tüm sorunlarından arınacaktık? Ne oldu da daha dertli olduk böyle? Ah, Silent Hill oynadık tabii az önce. Madem dertleri kadehimiz yapmışız, her oyuna tek tek bakalım ve ne gibi meselelerle uğraştığını görmek için bırazcık kazı yapalım.



SILENT HILL (1999)

Ruhumuzun karanlık köşelerine göz diken Silent Hill, bizleri bir baba kızın yolculığına ortak ediyor. Anı bir kazanın ardından aracında uyanan Harry Mason, kızının kaybolduğunu görüp yola düşer ve Silent Hill kasabasına varır. Burada korkuların hayat bulduğu bir dünya keşfedecektir. Harry'nin koridorları kanlı okul koridorları, paslı hastane ve sisli puslu kasaba sokaklarında geçen macerasında yapabileceğimiz okumalar çok net aslında. Çocukluk travmaları, sorunlu cinsel dürtüler, anne rahmine olan dönme isteğini doğuran yalnızlık ve çocuk kaybı gibi temalar Harry'nin rahatsızlıklarına parmak tutuyor. Bizi diken üzerinde tutan sis efektinin PlayStation'in teknik yetersizliklerini örtmek üzere kullanıldığına göre Silent Hill'de beklenileri aşan teknisiz bir atmosfer doğurduğundan da notunu düşeyim.



SILENT HILL 2 (2001)

Hemfikiriz, değil mi? Silent Hill 2 serinin en iyi oyunu. İlk oyunun başarısı sayesinde hem bütçe, hem de sirt sıvazlama anlamında desteği alan yapımcı ekibi bu sefer her anlamda çok daha dolu bir oyunla karşımıza çıkmıştı. James Sunderland bu sefer başrolde. Üç sene önce ölmüş olan eşinden aldığı mektup ile Silent Hill'e gelen ve gizemi çözmeye çalışan James'in boğuştuğu sorunlar pek fena. Eş kaybı ve yalnızlık korkularıyla başlayan oyunda aslında James'in eşini öldürdüğüünü öğreniyoruz. Bunun kefaretini ödeme isteği Piramit Kafa gibi bir düşmanın hayat bulmasına yol açıyor. Evlilik hayatında kötü giden ve eşinin ölümünden sonra da arpa boyu yol almayan cinsel hayatının yarattığı stres ise bir başka büyük sorun. Gittikçe daha kötü temaları su yüzüne çıkarılan anlatım diliyle Lynch ve Hitchcock'un sinema diline yakın bir seyir izliyor Silent Hill 2 ve klasik olması için gereken her şeyi doğru bir şekilde kullanıyor. Aksiyon ilk oyuna oranla ikinci plana atan ve mekan bulmacalarına odaklanan oyunun gizli tansiyonu çok ama çok leziz. O sinir bozucu sis ise burada daha da etkili.



SILENT HILL 3 (2003)

İlk oyunun hemen ardından start alan hikayesinde Heather Morris'i kontrol ediyoruz. Gördüğü rahatsız edici rüyanın ardından bir AVM'de uyanan Heather burada sıkışıyor ve Silent Hill kasabasındaki bu AVM'nin öbür dünya haliyle yüzleşmek zorunda kalıyor. Aslında ilk oyundaki kahramanımız Harry Mason'ın kızı olan Heather'in The Order'in taptığı tanrıyi doğuran Alessa olduğunu öğreniyoruz. Tüm bu hikayedeki gizli psikolojik notalar ise kişilik bölünmesi, toplumun bu soruna bakışı ve annelik kavramı. Anlatım dilinin daha hafif olması ve aksiyona iyice sırtını yaslaması sebebiyle serinin zayıf oyunlarından olarak görülür Silent Hill 3 ama ele aldığı meseleler hiç de hafif değil ve tümden bakıldığından oyun aksiyonundan anlatımına kadar her başlıkta taş gibi bana sorarsınız. Siz dinlemeyin her şeyi boklamayı sevenleri kıcası, hala deneyimlemediyseniz Heather'a yolculuğunda ortak olun.



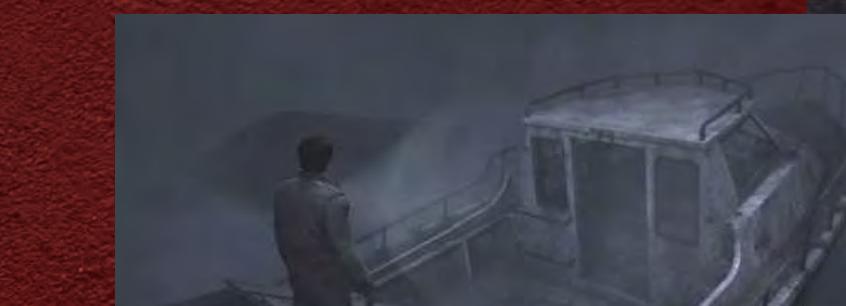
SILENT HILL 4: THE ROOM (2004)

Henry Townshend'in pabuçlarına girdiğimiz The Room belki de serinin en denyesel işi. İlk defa Silent Hill kasabasına gitmediğimiz oyunda Henry'nin evindeyiz ve sokak kapısı gizemli bir şekilde kilitlenmiş durumda. Banyosunda bulduğumuz delikten alternatif bir dünyaya çıkan Henry, ölümsüz bir seri katil olan Walter Sullivan ile yüzleşmek zorunda kalıyor. Evimizdeki geçen bölümlerin birinci şahıs kamerası ile oynandığı oyun aksiyona sırtını biraz fazla yaslıyor, sıkı bulmacalar ise umla aranıyor. Gene de toplam paket hiç de fena değil, özellikle anlatım dili ve temposu oldukça sıkı olan The Room'un modern insanlığa salladığı göndermeler de boş değil. Yalnızlık korkusu, çocukların terk edilme, anne karnı özlemi ve sosyallesmemeye gibi pek çok insanın bünyesinde saklı sorunlara değiniyor oyun.



SILENT HILL: ORIGINS (2007)

Climax tarafından geliştirilen Origins bizleri ilk oyunun öncesine götürüyor ve kamyon şoförü Travis Grady'yi kontrol ediyoruz. Yolunu kısaltmak için Silent Hill'i kestirme olarak kullanma gafletine düşen keko Travis, yanın bir evden Alessa isimli bir kızı(!) kurtarır. Kendinden geçen karakterimiz Silent Hill'de uyanır ve devamı az çok tahmin edilebilir diye düşünüyorum. Serinin zayıf halkalarından olan Origins'in etrafında dolanlığı ciddi mevzular ise çocukluq travmaları ve mental rahatsızlıklar.



SILENT HILL: HOMECOMING (2008)

Origins ile birlikte batılı yapımcıların eline düşen serinin bu ayağı Double Helix elinden çıkma ve bekletilerimin biraz üstüne çıkmayı başarmıştı. Askerden evine dönen Alex'in kaybolan kardeşini arama ve bu sırada tarikatla karşılaşmasına tanıklık ediyoruz oyunda. Tahmin edeceğiniz üzere askerlik sonrası travmalar alt metnin gizli öğelerinden. Tahmin edilenden çok daha ciddi bir sorun bu; ordudan ve özellikle de aktif savaş görevlerinden dönen askerlerin ülkelerinde yeterli desteği almadıkları bir gerçek. Bunun sonucunda sonu intihara varabilen çok ciddi psikolojik sorunlarla boğuşuyor insanlar. Ayrıca kardeş kaybı gibi hassas bir diğer konuya da değiniyor Homecoming. Yarattığı atmosfer ve başarılı düşman tasarımları ile dikkat çeken oyun bir şekilde seride sıyrılmayı başaran isimlerden.



SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES (2009)

İlk olarak Nintendo Wii için geliştirilen Shattered Memories ilk oyunun yeniden yorumu aslina bakarsanız. O yüzden tekrar irdelemeye, altını kaçırmaya çok da gerek yok. Yazının bir yerlerinde bu oyuna başka bir sebepten tekrar değineceğiz ama, unutmayın.



SILENT HILL: DOWNPOUR (2012)

Konami kendini mobil oyunlarından ve paçinko makinelerinden kafasını kaldırıbilsse güzelce yoluna devam edebilir belki seri. Oyunun başrolünde Murphy var ve kendisi TOMA çaldığı için hapis yatağında. Başka bir yere transfer olurken ne tesadüf ki Silent Hill yakınlarında kaza yapan otobüsten kurtulan Murphy farkında olmadan belanın kucağına düşer. Downpour zayıf bir oyun olabilir ama sarıldığını temalar kuvvetli. Çocuk tacizi, çocuk kaybı, bundan kendini sorumlu tutma ve intikam gibi derinleştirikçe rahatsız edici hal alan konular bunlar.



serisi ile çığır açmış ve korku türüne ilgi tavanlarında geziniyordu. Konami ise bu türün çok daha farklı bir yoluna gitmeye karar vermişti. Psikolojik korku türüne hızlıca sokabileceğimiz (türü yaratı da diyebilir miyiz?) Silent Hill ile evlerimize konuk oldu. İlk tanışmamızı hiç unutmadım, renkli oyunlardan geçilmeyen PlayStation'a diski taktığım anda bir anda ruhum çökmüş, arkada gaipen gelen arabesk bir müzik beni Harry Mason'ın acısına ortak etmişti. Bu oyun kelimenin içini doldura doldura "yenİ"ydi. Atmosferi, düşmanları ve hikayesi ile bir anda kancayı attırmıştı bana. Ancak asıl derinliği ilerleyen yıllarda seride iyiden iyiye aşık olduğumda ve ilk oyunu tekrar ziyaret ettiğimde fark ettim. Psikolojik olarak çok ağır bir seriydi bu ve ciddi konuların etrafında cesurca geziniyordu. Bunların

hepsine birazdan daha detaylı bakacağız, başlamadan bir rahatlayın ve bir kahve koyun kendinize veya açın bir bölüm Sünger Bob izleyin de az sonra kaybedeceğiniz keyfinize biraz depolama yapın. Serinin karanlık köşelerine düşmeden önce bilmeyenler için biraz Silent Hill denen kasabadan da bahsedelim. Pensilvanya'daki Centralia isimli gerçek bir kasabayı kendisine model almış Konami. Centralia bir maden kasabası ve bundan 50 yıl önce yaşanan maden patlamasının ardından şehir hızlıca terk edilmiş, yanın yer altında devam ettiği için burası artık bir hayalet kasaba olmuş. Hızlı bir Google araştırmasının ardından Centralia'nın Silent Hill'in görsel dilini nasıl etkilediğini görebilirsiniz. Kurgusal kasabamızın hikayesi ise şöyle; günümüzde turistler için bir cazibe merkezi-

dir Silent Hill, doğası kadar karanlık geçmişi de bunda etkilidir. The Order isimli bir tarihin tapındıkları cadıya verdikleri sayısız kurban, karanlık turizm sevenleri bu kasabaya çekmektedir. Ancak her şey geçmişte kalmamıştır, kötülük burada hiç uyumamıştır ve o güzeli(!) siren sesi ile birlikte şeytanın tohumları burada uyanmaktadır. Nasıl ama, DVD arkasındaki film özeti tadında oldu bu tanım, değil mi?

Tamam da Gerçekten Nedir Bu Silent Hill Kuzum?

Efendim, Silent Hill'i oyunda adım attığınız gerçek bir kasaba olarak düşünürseniz büyük yanlışlığa düşer ve oyunun gerçek alt metnini hızlıca kaçırmış olursunuz, benden söylemesi. Spoiler içeren bir kutucuktan serinin her oyununu temaları ile ele aldık

SILENT HILLS VE P.T.

Aslında bu kadar uzun süre bekleyemez yelektik. Konami, 2012 yılında Silent Hills'i duyurduğunda yönetmen koltuğu-



nu Hideo Kojima ve Guillermo Del Toro paylaşacak, Norman Reedus da göründüğü ve sesiyle kabuslarımıza renk katacaktı. Sonra haberler kesildi, Kojima'nın Konami olan problemleri ayyuka çıktı ve umutlar biraz tükenir gibi olmuşken P.T. demosuyla karşılaştı. Playable Teaser kelimelerinin kısaltmasından oluşan bu isim, resmi olarak bir Silent Hill oyununa işaret etmiyordu ancak bir taraftan seride bağlıydı da. Derken MGS V bitti, Kojima gitti ve Silent Hills iptal edildi. Konami

de bu kısa ama çok sevilen demoyu PSN'den kaldırıp oynanmasını imkansız Hale getirdi. P.T. ile bu kadar bağ neden kuruldu, aradan geçen yıllarda sonra düşünmeye değer. Belki çok sevilen bir seriyle ve Kojima ile Konami'nin efsanevi birlilikleriyle olan son bağ olması, belki bir saatten beş saatte kadar değişebilen süresi. Neticede halen demonun PSN'de tekrar yayınlanması için kampanyalar yapılıyor, sonuç vermeyeceğini bile bile.



önce sayfalarda ama şimdi işin özüne bir bakalım hep birlikte. Silent Hill isimli kasaba aslında bir ayna görevi görüyor ve karakterlerimize kendi iç düşmanlarını, korkularını yansıtıyor. Korktuğumuz zayıflıklarımız, unutmak istedigimiz anılarımız ve asla kabul etmek istemedigimiz, bizi zayıf ve kötü gösteren özelliklerimiz bu ayna yüzünden gün yüzüne çıkıyor, kanlı canlı düşmanlara dönüşerek karşımıza çıkıyorlar. Kasabada sakın sakın dolanırken aniden gökyüzünü dolduran o siren ve değişen dünyadan karakterin anlık değişen psikolojisi olduğunu söylememiz de mümkün. Kim bilir, belki de bu sayede kahramanlarımız kendilerini cezalandırmak da istiyor olabilirler. Kefaret ödemek için ne ilginç bir yol olurdu, değil mi?

SIKI BİR REMAKE İSTERİZ!

Oyun dünyasının kısır döngüsü zaman zaman harika dönüşlere sebep olabiliyor. Otu tüyü remake yapan oyun dünyasının gazıyla paçınko kralı Konami'den söyle sıkı bir remake paketi gelir mi dersiniz? İlk dört oyuncun yer aldığı bir paket seriyle henüz tanışmayanlar veya bir kez daha ziyaret etmek, alt metin okumalarını daha iyi yapmak isteyenler için çok sık olur bana sorarsınız. Seriye hakkını verecek yeni bir üye elbette ilk tercihimiz olur ama Konami'nin o taraflarda pek bezi yok gibi artık. Bu tembellikleri ve farklı alanlara olan ilgileri yüzünden yeni bir Metal Gear Solid ve Silent Hill görmemiz çok zor. En azından versinler yetenekli bir ekibe, seriyi baştan yapıp sunsunlar. Çok mu şey istiyoruz be Konami?

Yola çıktıklarında Konami'nin tam olarak desteğini alamayan yapımcının elinde düşük bir bütçe vardı ama ah iste o vizyon yok mu, nasıl da değişiriyor her şeyi. İki boyutlu küçük bir proje bütçesi alan ekip, sinema ve psikoloji gibi konulardaki zenginliklerini kullanarak bir anda Silent Hill'in kaderini değiştirmeyi başarmış. Serinin dokusunda fena halde David Lynch'in İkiz Tepeler'ini hissedirsiniz hemen, yönetmenin genel dili de anlatıma sırayet etmiş zaten. Okültizm ve tarikat tarafına geçtiğimizde ise efsane İtalyan yönetmen Dario Argento izi kuvvetle yakalıyor. Zaten yönetmenin filmlerinden bazı isimleri seride yakalamak mümkün. Bir psikolojik korku klasiği olan ve nedense yeniden çevrimi gündemde olan Jacob's Ladder da etkisini sinemanın oyuna aktaranlardan. Bunlar dışında Hitchcock'tan Judy Garland'a, Kindergarten Cop'tan Hellraiser'a kadar sayısız popüler kültür göndermesi bulmanız da mümkün Silent Hill evreninde.

Yukarıda saylıklarımız iyi güzel de pek çok oyunda karşımıza çıkan bir durum. Bizi asıl ilgilendiren Silent Hill'in psikolojik derinliği. Az önce dedik ya, bu kasaba korkularımızın aynasını temsil ediyor. Freud'un Uncanny, yani Teknisizlik kavramı burada oldukça önemli. İnsanoğlu bilinmeyeşenden her zaman korkmuştur. Bilinmeyeşin o gizemli çekiciliği ise beraberinde merak duygusunu getirir ve belki de bu sayede insanlığı bugün durduğu yere gelebilmiştir. Silent Hill ise bu teorinin karanlık tarafında. Karşımızda korkunç bir bilinmeyeş vardır ancak kaynağının biz olduğunu içten içe bildiğimiz bu korkunun üzerine gitmek, onu kaçmak kaçınılmaz bir duygudur. Tam tersi şekilde, bilinenin bilinmeyeşine dönüştüğü ve beynimizin bize oynadığı oyunlardan korkar hale



BEYAZ PERDE YARADI MI?

Brotherhood of the Wolf gibi temiz bir filme imza atmış olan Christophe Gans'ın el attığı Silent Hill, gişede fena bir iş yapmasa da eleştirmenlerin fena halde gömdüğü bir film oldu. Görsel estetiği gayet iyi olan filmin çakıldığı yer hikayesi idi çoğu insana göre. Seriye hiç bilmeyen insanların bodoslama bir şekilde Alessa'nın yarattığı bu kaotik dünyaya düşmeleri ve ardından homurdanmalrı çok normaldi tabii. Gans'ın en büyük hatası herkesin bu evrene hakim bir şekilde sinema salonlarına geleceklerini düşünmesi ve konuyu hızlıca anlatmaya çalışmasıydı. Film serinin fanlarını da çok mutlu edemedi bu arada, o sıkı metaforları açık bir şekilde aktarmıyordu film ve orta karar bir tecrübeden öteye gidemedi.

2012'de çıkan ve ne yazık ki 3D pastasından pay çalmaya çalışan devam filmini ise anmak bile istemiyorum ama anmış bulundum işte. Ne serinin göndermelerine, psikolojik alt yapısına saygı duyuyordu Silent Hill 2: Revelation, ne de elle tutulur bir görsel dile sahipti. Üç boyutlu Piramit Kafa ve hemşire saldırısı görmek için giden gitti, gitmeyen de sıfır kayıpla hayatına devam etti.

Devam filminde imzası olmayan Christophe Gans bu sefer kafayı kırmış durumda, iki yeni oyun uyarlaması üzerinde çalışıyor. Bir tanesi zamanında Nintendo Wii'de altımıza yapırıran müthiş seri Fatal Frame, diğeri ise bir kez daha Silent Hill. Gans bu sefer daha iddialı ve seriyi sıfırdan yaratacağını iddia ediyor. Merakla bekliyoruz efendim.

EN ORİJİNAL SILENT HILL DÜŞMANLARI

Piramit Kafa, tabii ki seni ayrı tuttuk bu başlıkta. Sen sıradan bir düşman değilsin, olamazsun. Biz de başımıza bela almak istemeyiz tabii. Burada işaret edeceğimiz en orijinal düşmanlardaki kasıt tasarım kalitelerinden ziyade temsil ettikleri olacak.



GUM HEAD (SILENT HILL 4: THE ROOM)

Çocukken terk edilen ve yetimhanede büyüyen karakterimizin yetişkinlerle olan travmasının yansıması Gum Head. Görüntüsüyle çok da tehditkar gözükmemeyebilir ama temsil ettiği korkular yeterince gıcıck.



NURSE (SILENT HILL 2)

Piramit Kafa'dan sonra serinin en ikon kötülerinden olan bu hemşireler deformé yüzlerine rağmen seksi vücutları ile neyi temsil ediyorlar acaba? James hastanede yatan karısının ölümünü beklerken baskıladığı tüm arzularını bu hemşireler üzerinden kusuyor adeta. Eşi ölürlen ona bakan güzel bir hemşireyi arzulamak mı? Yeterince kötü bir ikilem yahu.



HELEN GRADY (SILENT HILL: ORIGINS)

Öz oğlunu öldürdüğü için akıl hastanesinde yatan Helen'in "öteki" versiyonu kafes içinde ve işkenceye maruz durumda. Kafes akıl hastanesinde sıkışmışlığın yansıması, işkence ise oğluna yaptıklarının bir cezası adeta.



ASPHYXIA (SILENT HILL: DOWNPOUR)

The Last of Us 2'deki Rat King'in kilo vermiş haline benzeyen Asphyxia, Margaret Holloway'in küçük kızını öldürdükten sonraki pişmanlığından hayat bulan bir düşman. Bir sürü bedenin içe geçtiği bu varlığın iki eli kendi boynunda. Teması kadar görüntüsü de rahatsız edici.



MANNEQUIN (SILENT HILL 2)

Sen ne sorunlu adammışsun be kardeşim! James'in arzuları ve cinsel ihtiyaçları sonucu hayat bulan Mannequin'ler zaman zaman Piramit Kafa'nın da gaza-bına maruz kalıyorlar. Arzuların hayatı geçirilmesinde manken bu karakter, ismi ve tasarımları da boş değil kısacası.



TWIN VICTIMS (SILENT HILL 4: THE ROOM)

Kahramanımızın karşısına dikilen seri katil Walter 21 kişinin canını almıştır. Bunlardan ikisi ise 7 ve 8 yaşlarındaki Locane kardeşlerdir. Küçük yaşıta ölen kardeşlerin öteki dünya yansımaları ise oldukça acımasız ve ürkütücü.



LYING FIGURE (SILENT HILL 2)

James'in derdi bitmek bilmiyor. Gene hastane dönemlerinde eşinin hastalığı boyunca sıkışıp kalan James'in zemindeki yansıması gibi Lying Figure, bir kabığın içinde sanki ve çika-bilmek için kendini paralıyor. Rahatsız edici bir temsil şekli.



BOGEYMAN (SILENT HILL: DOWNPOUR)

Piramit Kafa'nın farklı bir yansımıası olan Bogeyman, çocuğu katledilen Murphy'nin öfkesinin hayat bulmuş hali. Çocuğunu öldüren katili hatırlatmak istercesine elinde çocuk cesedi tutup acıları sıcak tutuyor. Elindeki çekici ile aklımıza getirdiği tek kelime ise ölüm.



CLOSER (SILENT HILL 3)

Sırık gibi boyları ve çekiç benzeri ellere sahip bu suratsız düşmanlar, çocuk istismarı suçu işleyen yetişkinleri temsil ediyor. Temsil ettiğin şeye senin, ne rahatsız edici bir konu yahu.



geldiğimiz durumları da yaşıtar Silent Hill. Normal bir dünyada mankenler dükkan vitrinlerini süsleyen cansız varlıklardır, büyük duvar saatlerinin tek görevi ise bizi zaman konusunda bilgilendirmektir. Silent Hill'in sirenlikte değişen dünyasında zararsız bildiğimiz tüm bu nesneler birer düşmana dönüşebilirler. Bilinenlerin bilinmeye dönenliği bir dünyanın psikolojik yıkımı hiçbir şeye benzemesi gerek.

Bunlar serinin psikoloji tarafındaki temel noktaları ancak her oyunda çocuk/ eş kaybı, yalnızlık, cinsellik, anne olma ve sosyalleşmemesi gibi bambaşka başlıklarda da insan korkuları ve beraberinde ortaya çıkan içsel problemler ele alınıyor. Bilincimiz aslında karanlıkların atıldığı bir depo gibidir, tıpkı Stephen King romanı Dreamcatcher'da olduğu gibi. Bu depoda gün yüzü görmesini asla istemediğimiz anılarımız, korkularımız, karanlık yanlarınıza bastırırız. Gün gelir de deponun kapısını sonuna kadar açarsak yıllardır inşa ettiğiniz o rüya gibi insanın ne hale gelebileceğini düşünüyor musunuz?

İşte Silent Hill de bastırılan tüm bu duygular bütününe topyekün salındığı hikayelere ev sahipliği yapıyor.

Ruhum Daraldı, Ben Çıkıyorum...

Şuraya kadar yazdığım şeylerde bir tane güzellik, çiçek böcek, meyveli pasta yok gördüğünüz gibi. Ruhum daraldı yahu, içim büzüldü. Hayat da her zaman çiçek bahçesi değil elbette, o yüzden oyun dünyasının en önemli serilerinden birine, temas ettiği temalar üzerine değinmek bizim için önemli. Silent Hill'in etrafında dolaştığı hassas konular ve bunları anlatış yöntemi gerçekten eşsiz. Daha iyisi varsa gelsin diyorum ve tüm paramı Silent Hill'e oynuyorum arkadaşlar. Yazının en başında dejindiğim gibi, oyunlar sanat değildir diyenlere kafam... öhöm... diyenleri kafam almıyor. Silent Hill ve benzeri örneklerin varlığı bile bu tezi çürütmek için yeterli. Neyse, ruhum daraldı arkadaşlar, gidip çiçek alacağım ve hastanedeki eşime götüreğim. Eş... Hastane... Yoksas?

◆ Hakan Orkan



DEAD BY DAYLIGHT SILENT HILL CHAPTER

Eh, Downpour'un üzerinden uzun zaman geçti ve bu sayfalarda bulabileceğiniz yüksek çözünürlükteki görselleri edinirken bile çok zorlandık. Hal böyleyken, elimizdeki en güncel, en yeni Silent Hill örneğine bakmadan geçmemek gerekiyor. Efendin, Dead by Daylight bize buluşmuş epey zaman geçti bildiğiniz gibi, lakin yeni içeriklerle sürekli olarak gündemde kalıyor ve slashlenmeye hevesli Gencoları her akşam sunucularında buluşturmayı başarıyor.

Peki bu içerikte neler var? Ekstra 20 TL ödemekle bulabileceğiniz Silent Hill Chapter'ın içerisinde ilk oyundan tanığınız (kayıp kızımız) Cheryl Mason'a Pyramid Head eşlik ediyor. Düşüncesi bile korkunç, değil mi?



SENİN PSİKOLOJİK PROFİLİNI ÇIKARACAKIM!

Silent Hill: Shattered Memories anınlarda uzun süre yer tutamamış olabilir ama çok ilginç bir özelliği sayesinde dikkat çekmeyi başarmıştı. Psych Profile isimli oyun mekanığı sizin oyunu oynamaya şeklinizi aktif olarak değerlendirdip pek çok noktada oyunu değiştirebiliyordu. Örnek mi? Karakterlerin vücuduna falan bol bol bakarsanız etrafta daha seksli posterler görürler ve kadın karakterlerle olan etkileşiminiz de seks odaklı oluyor. Bu tabii ki finali de değiştiriyor. Hiçbir nesne veya karakterle ekstra bir etkileşime girmez-

seniz iyi insan merkezli finale doğru yol alıyorsunuz. Alkol ve uyuşturucu illetine düşerseniz bu temaya sahip Drunk Dad isimli finale kavuşuyorsunuz. Yapığınız tercilerle birlikte her bölüm sonunda Psikolog Dr. K.'nın ofisinde bulacaksınız kendinizi. Burada bir dizi test sunulacak, oyun içi ve test tercihleriniz doğrudan oyuna etki edecek. Karşılaşacağınız karakterler, düşmanlar, hikayenin akışı gibi tüm temel başlıklar size göre şekil alıyor kısacası. Oldukça orijinal bir deneme, değil mi?

HALA OYNANIR MI?

~~KÜRSAT ZAMAN~~

MAHMUT SARAL

QuakeCon 2021, geçtiğimiz günlerde "online" olarak gerçekleştirildi.

Aslında bu sene pek çok oyuncu, yeni bir Quake duyurusu bekliyordu. "Yeni" oyundan kasit, aslında 1996'da satışa sunulan ve bünyesinde bolca Lovecraft esintisi de barındıran ilk oyunun remake'i. Yani tam da Quake'in çıkışının 25. yılı şerefine! Ama...

QUAKE

Cıkış Tarihi: 22 Haziran 1996

Yapım: id Software

Platform: PC

LEVEL Notu: Yok ki

Tarih, 5 Mayıs 1992. id Software, belki de o ana kadar görülmüş en etkileyici oyunu sundu, yani Wolfenstein 3D'yi. Muse Software'ın 1981 tarihli ve gizlilik temali Castle Wolfenstein'ından esinlenerek hazırlanan, ama bünyesinde bolca aksiyon barındıran bu FPS, gelecek yıllarda daha büyük

yapımlarla karşılaşacağımızın da müjdecisiydi. Tarih, 10 Aralık 1993. id Software, bu kez DOOM ile göründü. Büyüük harita tasarımları, yükselsip alçalabilen zeminler, farklı ışık ve gölgelik efektleri gibi unsurlarıyla DOOM, tüm zamanların en iyi grafikli oyunuydu. Yapım, multiplayer

oynanıga da imkân sunuyordu. En önemli özelliklerinden bir tanesi ise, "modlanabilir" yapıda tasarlanmasıydı.

Ve tarih, 22 Haziran 1996. "Zaten zirvede olan id, daha ne kadar yükselbilir ki?" diye düşünenler vardı ki, bu kez Quake geldi. Yani gerçek 3D grafiklere sahip ilk FPS oyunu!

Gerçek 3D FPS deneyimi!

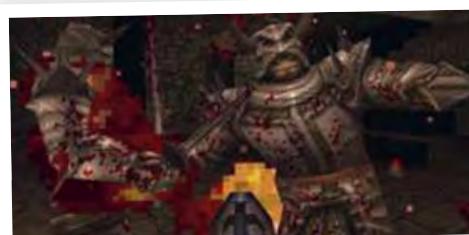
Quake, boyut kapıları aracılığıyla farklı zaman dilimlerine seyahat ettiğimiz ve ölümcül yaratıklara karşı mücadele verdiğimiz bir FPS oyunu. Karanlık atmosfer, gotik mimari, Lovecraft esintileri, ama bolca da ölümün olduğu bir oyundu. id Software'ın önceki oyunlarında olduğu gibi Quake'te de detaylı bir hikâye yoktu. Ana hatlarıyla amacımız, hayatı kalmak ve son yaratık yok edilene kadar edebiliyor (Gizli noktaları da bulmalısınız), daha rahat hareket edebiliyoruz. Quake, klavye + mouse'un bu denli uyumlu çalıştığı ilk oyunlardandı aynı zamanda. id Software, özellikle DOOM II: Hell on Earth'te pek çok dış mekân tasarımlını imza atmış, daha büyük haritalar hazırlamıştı. Quake ise, bu başlıklarda daha mütevazi.



Her düşman için uygun silahlar

Dönüşüme uğramış bir askerden tutundan eli kılıçlı şövalyelere, zombilerden tutundan devasa yaratıklara kadar pek çok düşmanımız vardı. Her biri için ayrı saldırısı yöntemi ve uygun silahı tercih etmeliydi. Balta, pompalı tüfek, çift başlıklı pompalı tüfek, roket atar, Thunderbolt, Nailgun ya da Super Nailgun... Siz nasıl bir şey bakmışınız?

Quake, hızlı oynanan bir oyundu. Oynamışta akıcılık faktörü önemliydi. Çoğu kez saklanmaya ihtiyaç duymadan, sürekli koşarak da saldırılardan kaçabiliyorduk. Yakın mesafede bir dönüşümüş askeri çift başlıklı pompalı ile haklayabilirken, uzak mesafede de seri roket kullanarak büyük yaratıcıları alt etmek mümkündü.



Trent Reznor faktörü

Quake'i özel kılan bir diğer faktör, gerçek müzik ve ortam seslerine yer veriyor olması. Öyle ki, bu işler için Nine Inch Nails (NIN) logo gibi mermi kutularına dikkat ettiniz mi?) grubundan Trent Reznor ile çalışıldı. Çünkü Reznor, bir DOOM hayranı ve bir dönem konserlerden önce DOOM oynayarak vakit geçiriyordu. id ekibiyle ile tanışması ve Quake'in yapımında rol alması sürpriz olmasa gerek. Bu çalışmalar neticesinde, zaman zaman tekinsiz bir ortamda olduğunuzu hissediyor, gerilebiyor sunuz.



Deathmatch!

Tek kişilik modu tamamladınız ve rekabet edebileceğiniz "gerçek oyuncular" mı arıyorsunuz? Öyleyse online arena sizi bekliyor! Deathmatch modunda, multiplayer oynamış için düzenlenen pek çok harita mevcut ve emin olun, tek kişilik moda kıyasla çok daha tehlikeli ve heyecanlı mücadeleler vardır.



25. yıl şerefine

id Software, Quake'in 25. yılında oyunun güncellenmiş bir sürümünü PC ve konollar için yayınladı. Eğer PC'de oyunun eski versiyonuna sahipseniz, ücretsiz olarak güncelleniyor.

"Peki nasıl olmuş?" derseniz, gerçekten begendim. Neredeyse tüm hafta sonumu oyuna ve eklenti paketine ayırdım diyebilirim. 4K'ya kadar gözünürlük desteginden tutun da mod desteğine, Co-op oynamışa kadar pek çok detay var ve gördüm ki insanlar hâlâ Deathmatch'te firtınalar estiriyor.

Özellikle dikkat çekmek istedigim taraf, MachineGames'in hazırladığı "Dimension of the Machine" isimli paket. Gerçekten keyifli bölümler var. Aynı ekip, Quake'in 20. yılı için de "Dimension of the Past" isimli eklentiyi hazırlamıştı. Siz de aynı şeyi mi düşünüyorsunuz yoksa? Bu ekip, başı başına bir Quake oyunu için hazırlık正在做着。Tıpkı Wolfenstein'i dirittiği gibi, Quake serisine de yeni bir hayat verebilir.



UNUTULMAZ AN

Lise ikinci sınıf bitmiş, yaz tatilindeyim. PlayStation için para biriktirmek adına, komşumuzun sahibi olduğu bilgisayar kursunda "ise" başlamışım ve Quake de o vakit gizlice oynadığım gözdeleminden birisi. Oyunu bir defa adam gibi bitirdikten sonra hileleri keşfetmemiz de fazla



sürmedi tabii ki, en önemlisi de havada uçup haritalarda duvarlara takılmadan özgürce uçmanızı sağlayan NOCLIP idi. NOCLIP bizi eğlendirse de esas bomba, oyunun bitmesine yakın, NOCLIP kullanırken kendimi bir oda dolusu Shambler'ın arasında bulmam oldu. O sıralarda God Mode da açık olduğundan üstesinden gelmem sürpriz degildi ama Mahmut'un bunu hatırlamadığını öğrenince ekstra şaşırdım - Kürsat

SONUÇ

Tam 25 yıl! Quake, pek çok FPS'ye kıyasla hızlı yapısı, ses efektleri ve Deathmatch modıyla günümüzde de etkisini sürdürüyor. Yeni gelen güncellemeyle de işin işine katarsak, eski tip FPS'lerden hoşlananların (Arasımda Quaker var mı?) günlerce başından kalkamayacağını düşünyorum.

Hikaye: -

Teknik: 3/5

Oynamabilirlik: 5/5

2021 PUANI: 75





AMAZON GAMES BU SEFER ON İKİDEN VURDU! AMAZON GAZOZ!

WOW KILLER! Hatırlarsınız böyle popüler bir söylev vardı. Baştan hemen söyleyeceğim New World WoW Killer falan değil. Oyuncular bir dönem her yeni çıkan MMORPG'nin WoW'u devirmesini bekliyorlardı. Neden WoW'a bir alternatif arıyorduk? Tahtından inmesini bekliyorduk? Çünkü daha o zamanlarda oyun vanilla zamanındaki özelliklerinden ilmek ilmek kopuyordu ve bu da oyuncuları -çok fark etmeseler de- bilincilerinden yavaş yavaş rahatsız ediyordu. Peki ne oldu? O dönemde çıkan ve denedığım MMORPG'lerden herhangi biri WoW'u tahtından indirebildi mi? Hayır. Ama şaşırtıcı bir şekilde ittihacın Burning Crusade'le başlayan ve WoW'u başarılı kılan özelliklerin yavaş yavaş fakat istikrarlı bir halde günümüz'e kadar erozyona uğramasıyla devam eden fiyaskolar silsilesi, WoW'un katilinin kendisi olmasına sebep oldu.

Şeytanla pazarlığa girip Activision'la ortak oldukları gün sonun başlangıcı görünmüştü. Ama ağır fanboylar bunu kabul etmeyeceğini zorluyordu. Hayatında herhangi bir şirkette çalışmamış çok ağır fanboylar "Yaaa bu sadece dağıtım konusunda bir işbirliği" diye saçmalarken, ben "Antlaşma metnini mi okudun arkadaşım? Şirket birleşmelerinin etkisi öyle hemen ortaya çıkmaz" diyordum. Keşke yanılsaymamışım.

Blizzard ve WoW'un çöküşü tamamen ayrı bir yazı konusu olabilir, odağımız bu değil.

WoW'dan sonra hep beni etkileyebilecek bir MMORPG aradım, ama bulamadım. Amazon'un New World'ü hazırladığını duyduğumda da heyecanlanmadım, betası başladığında hücum edip oynamadım. Görsellik benim için çok önemli, sırı bu yüzden her animeyi izlemem (Hentai'ler dahil asdasd). New World'ün Orta Çağ'ın bitiği Yeni Çağ'ın başlangıcı tarzı İspanyol, Portekiz ve Yeni Kıt'a göçmenlerini andıran kostüm tasarımları da beni itmişti. Bir de bunun üzerine Amazon'dan çıkan oyunların teker teker patlaması, yaklaşmamam için ayrı bir nedendi. Ta ki zevkine gönüldüğüm oyun arkadaşlarım "Burası çok güzel sen de gelsene" diyene kadar... Fiyatı uygundu, neden olmasındı. En kötü ihtimal arakadaşlara bakar çıkarım derdim ve Steam'de geri iade ederim. İşte böylece sevgili okuyucu, Aeternum'a ilk adımı attım ve bir daha çekmadım.

Her ay para bayılacak mıyız?

WoW'da en uyuz olduğum şeylerden birisi hem oyuna dünya kadar para sayıp bir de üzerine aylık ücret ödememi. Bunun için bahaneleri hep aynı oldu, işte "size kaliteli hizmet sunmak için Müşteri Hizmetleri (ki bu kalmadı artık) ve sunucu giderleri" falan filan ayağına, yıllar boyunca bundan tonla para kazandı. Blizz ve her ek pakette -her nasılsa- daha kötü bir oyun çıkarmayı başardı... Bu yetmezmiş gibi dükkân bölümünden koz-

metik eşyalara, evcil hayvanlara, bineklere ve oyun içi işlemelere anormal fiyatlar koyulmasını sayıyorum bile. Son saydığım tabii ki oyuncunun kendi tercihi, o bineği almasanız da olur. Fakat yapımcılar da çok iyi biliyor ki, WoW dünyasına bir kere giren oyuncu artık batağa saplanmış oluyor. Bir şekilde o dükkândan da alışveriş ediyorsunuz. Neyse... New World'de durum farklı, heal olmasını sevmeyen DPS manyağı okuyucu. Oyuna sadece 109 lira vererek sahip olduktan sonra dilediğiniz kadar oynayabileceksiniz. Sunucu gideri adı altında oyuncuya çakaldan itelemediyor yok. Bir süre önce açıklanan oyun içi dükkân seçenekleri oyuncular arasında endişe yaratmıştı. Fakat Amazon bir açıklama yaparak bu dükkânda oyuncular arasında güç farkı yaratacak hiçbir şeyin olmayacağı, sadece kozmetik eşyaların satılacağını belirtti. Muhtemelen adamlar parayı sadece kozmetikten ve yeni çıkacak olan ek paketlerden kazanacaklar.

Aeternum neresidir? Orada işimiz ne?

Aeternum, okyanusun içindeki gizemli bir sisteme geçtiğimiz, farklı bir boyuttaki kılanın adı. Betanın kapanmasına bir hafta kala girdiğim için hikâyeye falan bakmadan, vur kır görev atlamaya ve oyunun mekaniklerini anlamaya çalıştığım için benden hikaye neyin beklemeyin. Sanki bir ruh tarafından ele geçirilmiş



bazısı halen insansı görünümünü kaybetmemiş bazısı ise spikeri isıran zombi nineye dönümüş tipleri kese kese görev yapıyoruz.

New World ilk olarak oyuncuların Aeternum'daki bölgeleri ele geçirmek üzerine odaklı olduğu bir PVP MMORPG olarak tasarılanmıştır. Ama oyuna girdikten sonra durumun böyle olmadığını, her köşeye kitanın tarihini anlatan notların bırakıldığını ve konuşan her NPC'nin anlatabilir tonla hikâyesi olduğunu görüyoruz. Eklenen dungeonlar ve zorlukları Amazon'un ilk fikirleri olan PVP ağırlıklı bir oyundan ne kadar saptıklarını gösteriyor. Eşya üretmek ve ticaretten bahsetmiyorum bile... Ki ilk olarak bu konuya girmek istiyorum.

New World'de ticaret çok farklı

Aslında bu konuya çok erken girdiğimin farkındayım ama oyuncun beni en şaşırın ve ilgimi çeken yanı bu olduğu için erkenden dalmayı tercih ediyorum. Öncelikle arkadaşlar, New World'de düşürdüğünüz eşyaların hiçbirini hiçbir NPC'ye SATAMIYORSUNUZ! Kullanmadığınız eşyalarınızı kirabiliyor ve bundan düşen parçaları diğer eşyaları tamir etmek için kullanıyor ve çok ufak bir para kazanıyorsunuz. Ama bunun haricinde hiçbir NPC'ye hiçbir şey satamıyorsunuz (ama onlar size satabiliyor). Peki bu ne anlama geliyor ve nasıl para kazanıyorsunuz? Para kazanmanın en önemli yolu görev yapmak ve oyuncun bütün ekonomisi yaptıkları görevlerden kazandıkları parayı Auction House'ta harcayan oyuncular üzerinden dönüyor. Kısacası oyunu ne kadar çok oyuncu oynuyorsa sunucunun ekonomisi o kadar kuvvetli oluyor. Ve sunucuların hepsi

betada ağızına kadar, tıka basa doluydu. İşte bu yüzden oyundaki mesleklerde kendinizi geliştirmek ve yaptığınız eşyaları Auction House'ta satabilmek çok önemli. Oyun ilk çıktığında insanların acıl işine yarayacak, fazladan eşya taşımalarını sağlayacak çantaları üretebilmek için Armoring kasmak size önerebileceğim onlarca ipucundan sadece bir tanesi. Paranızı kesinlikle çar çur etmeyin çünkü bu dünyada para aslanın ağızına yuva yapmış vaziyette. Bir iki seviye sonra daha iyisini rahatlıkla bulabileceğiniz bir silah için gidip Auction House'a para bayılıp, iki saat kullanacağınız ve sonra çöpe atacağınız silahlara yatırım yapmayı.

NPC'lere eşya satamamak ve savaşlığınız yaratıklardan çok altın düşmemesi oyun parası satmak için sabah akşam "farm" yapacak satıcıların önüne geçmek için harika bir önlem ol-

muş. Böylece oyuncu tarafından yönetilen bir ekonomi ortaya çıkmış. Sizi bilmiyorum ama ben bu sistemin gerçekliğinin farkına ilk vardığında New World'u uzun süre oynamayağımı fark ettim. Çünkü yaşlı ve huysuz bir adam olduğum için, yaşımdan dolayı zayıflayan reflekslerim beni bir savaşçı olmaktan daha çok tacir olmaya itiyor. Ve New World'de ticaret gerçekten eğlenceli olacak gibi görünüyor.

Büyük bir dünya, gerçekten büyük bir dünya

New World'e beni bağlayan en önemli etmenlerden birisi muhteşem görselliği oldu. Hiçbir zaman çizgi film vari, tatlı tasarımın tutturulduğu oyunları sevmemişimdir. Karakterler ve çevre tasarımını gerçekçi görünen yorsa, beni içine çeker. New World bu konuda, özellikle çevre tasarımında üst düzey iş çıkarmış.





Koşarken (çok koşacaksınız) hiç sıkılmadan 92 saat bu oyunu oynayabilmemişsem içinde bulunduğum dünyanın detaylarının işlenisi beni sıkmadanızandır. Bir görevde giderken ilgimi çeken şelaleye uğramamam, "Aaaa şu tepenin altında acaba ne var" deyip dikkatimin dağılması ve içinde bulunduğu dünyayı farkında olmadan keşfetmekle uğraşmam zamanımın büyük bölümünü çaldı ama bundan kesinlikle pişman değilim.

Koşacaksınız dedim. Hem de öyle böyle değil çünkü seçeğiniz yere varmanız sağlayacak tek şey bacaklarınız. İşte bu yüzden içinde dolastığınız dünyanın çok büyük bir önemi var, burada seyahat ederken sıkılmamanız lazım ve New World bunu çok iyi bercemiş. Peki uzun mesafeleri koşmadan gitmenin kolay yolları var mı? Var... Seçtiğiniz şehrin tavernasına belirli aralıklarla geri işinlanabiliyorsunuz. Bazı bölgelerde işinlanma noktaları (Spirit Shrine) görebilirsiniz. Bunlardan herhangi bir şehrin işinlanma durağına doğrudan gidebilirsiniz (ama önce o şehri bir kere keşfetmiş olmanız gereklidir). Maalesef işinlanmak öyle kafaniza göre olmuyor çünkü seçtiğiniz taverna harici işinlanmalar, azoth denen bir madde gerektiriyor ve her işinlanmanız sağlam miktarda azoth tüketiyor. Azoth'u bulacağınız bazı kutulardan ve görevlerden -az miktarda- kazanabiliyorsunuz. Bana göre azoth çıkarmanın en kolay yoluya sisin ele geçirdiği (kirmizi kırmızı parlayan)

yaratıkları kesmek çünkü bunlardan bir miktar azoth düşme şansı var. Lakin şunu söylemek lazımlı, tükettiğiniz azoth kazandığınızdan çok daha fazla o yüzden dikkatli kullanmanızı öneririm.

Binek hayvanlarına gelince... Simdilik oyunda böyle bir şey yok. Amazon, oyunculardan gelen talep üzerine yaptığı açıklamada oyuna binek hayvanlarının ekleneceğini ama şu an için önceliklerinin bu olmadığını bildirdiler. Bana kalırsa oyun ek paketlerle gelen yeni topraklarla büyütünce binekler de eklenecek. Yani uzun bir süre tabanvay yapacağız.

Şehirler, değinmemiz gereken başka bir konu. Her şehir çok önemli ve oyuncular bunların kontrolünü ele geçirmek için birbirine giriyor. Eğer sizin bağlı olduğunuz faction bulunduğunuz şehri kontrol ediyorsa ticaret, eşya yapmak gibi maliyeli şeylerin fiyatları düşüyor. Eşya taşıma kapasitemiz özellikle oyunun başlarında çok düşük. Yanlış hatırlamıyorum ilk çanta slotu seviye 20'de açılıyordu ve bu şekilde eşya taşıma oranımızı arttıryorduk. Oyunda çok sağlam şekilde materyal toplayacağımız için bunları bir yerde depolamamız lazım; orası da şehirlerin depoları. Bir şehrin deposunda bıraktığınız eşyalarınızı başka bir şeherde kullanamayorsunuz ancak depoladığınız şehir ve bulunduğuınız şehir sizin factionunuza aitse bir miktar para ödeyerek transfer edebiliyorsunuz ki paranın ne kadar önemli olduğunu söylemiştim. O yüzden pek tercih etmenizi tavsiye edeceğim bir seçenek değil bu. Bulunduğunuz şehrin size verdiği özel görevleri yaparak buradaki ününüz arttırap, deponuzun kapasitesini artırabilirsiniz.

Bir şehri hangi faction yönetiyorsa ve siz de o factiona bağlısanız o bölgeden daha kaliteli eşya düşürebilir, eşya üretirken daha üst seviye bir şey çıkarabilir veya kestiğiniz yaratıldardan daha iyi loottar alabilirsiniz. Kısacası bir faction ne kadar çok toprağı kontrol edebiliyorsa oyuncuları da o kadar güçlü olabiliyor. Unutmadan şehirlerde ev satın alıp, içini döşeyebiliyorsunuz ama bunu yapacak vakitim olmadığından şimdilik bu konuyu bırakıyorum.

Factionlar

Oyunuda üç adet faction mevcut. Sanırım seviye 10'a gelince bunun görevi açılıyordu ve içlerinden bir tanesini seçmeniz isteniyordu. Syndicate, Marauders ve Convent... Syndicate doğru bilgiyi bulmaya kendini adamış bir faction. Marauders korsan vari, yağmala ve savaş hayat tarzıyla herkesin ilgisini çeken popüler bir grup. Convent ise Paladin vari, ışık da ışık diyen yobaz tayfası. Ben oynarken oyuncuların çoğu Marauder olarak görmeme rağmen bölgelerin çoğunu, benim üyesi olduğum Syndicate ele geçiriyordu. Factionlar size farklı silahlar ve belirli bir noktadan sonra farklı bufflar sunuyor. Diğerlerini



oynayamadığım için aradaki keskin farkları tam açıklayamıyorum lakin Convent olyorsanız ağır zırh giymeyi seviyorsunuzdur gibi bir çıkarım yapabilirim.

PVE yaparken bulunduğuğunuz factionun hiçbir önemi yok iken olay World PVP'ye geldiğinde factionlar konuşmaya başlıyor. Çünkü çok sevdığınız bir arkadaşınızla aynı factionda değilseniz beraber adam kesmeye gidiyor, aksine birbirinizi gırtlaklamaya çalışırsınız. Bu biraz canımı sıkladı değil çünkü kurduğumuz guildde betada herkes farklı factionlarda oyun çıktığında ortak bir şemsiye altında toplanacağız. Coğunluk Marauder istediği için ben hiç istemediğim bir factiona katılmak zorunda kalacağım.

Ne olmak isterSENİZ osunuz

New World'de tek bir ırk var o da insanır. Cinsiyetinizi ve tipinizi belirledikten sonra oyuna daliyorsunuz. Herhangi bir sınıf seçmeye gibi bir zorunluluk yok çünkü aynı Ultima Online'daki gibi kafanız neye eserse o silah kullanarak kendinizi o dalda geliştireyorsunuz. Çok zamanınız varsa bütün meslekleri yapabilir ve bütün silahlarda uzmanlaşabilirsiniz. Silahlar ağır ve hafif olarak ikiye ayrılmış diyebilirim. İki elle kullanılan çekiç ve eskrim kılıcı arasındaki fark hız ve yaptığıınız kombolar diyebilirim. Bir silahı alıp onunla adam biçmeye başladığınız anda silah tecrübe kazanmaya başlıyor ve bu doldurduça yeni özellikler kazanırsınız. Her silah kendi içinde iki dala ayrılıyor ve en fazla üç özelliğini tuşlara atayabiliyorsunuz gerisi size verdiği pasif yetenekler oluyor. WoW'da olduğu gibi kırktan ebeveyniniz var ama bunların sadece 3-4 tanesini sürekli kullanımyorsunuz. Gerçekten kullanacağınız üç tanesini seçip, bunlarla ortaklı dağıtıyorsunuz. Kulağa kısıtlayıcı ve sıkıcı gelebilir ama oynarken beni hiç rahatsız etmedi.

Üzerinizde en fazla iki silah taşıyabiliyorsunuz (çantadakiler hariç) ve bu ikisini istediğiniz anda değiştirep kombolar çıkabiliyorsunuz. Kalkan kullanımının süper kısıtlayıcı olması

negatif ve ilerde değiştirilmesi gereken bir özellik. Çünkü kalkanı sadece kılıçla kullanabiliyorsunuz. Eğer bu şekilde oynamıyorsanız karakterin otomatik olarak sırtına geçirdiği kalkanı çantanıza atmanızı tavsiye ederim. Çünkü oyunda sizin de ağırlık, kaçma hareketlerinizi etkiliyor. Eğer çok hafif giyindiyiseniz karakteriniz yerde yuvarlanarak üzerine gelen saldırılardan kaçabiliyor. Orta ağırlıkta yana doğru zipliyor, çok ağırsanız sağa sola sadece adım atıyor. Bu da üzerinize yapılan bir saldırından kaçmak için zamanlamanızın çok iyi olmasını gerektiriyor. Yani buradan anlayacağınız istediginiz zırh türünü dilediğiniz gibi giyebiliyorsunuz. Deriden göğüslü kullanırken çok iyi özellikleri olan bir demir başlık mı düşürdünüz? Giyebilirsiniz, tek yapmanız gereken ağırlığınızı oyun stilinizi etkilememesini sağlamak.

Büyük? Evet, bu dünyada büyüğün de var. Bulduğunuz asaları kullanarak ateş, buz ve hayat büyüğü yapabiliyorsunuz. Oyuncuların oyun dosyalarından çıkarmayı başardığı kadaryla ilerde Void Magic de listeye eklenecek. Ateş tamamen saldırgan, buz az hasar ama düşmanları yavaşlatmaya yönelik büyüler yaparken hayat asaları tahmin edebileceğiniz gibi iyileştirmeye yarıyor. Her oyunda ilk

başa büyücü olmak isteyen ben yaratıkları bu şekilde kesmenin eziz olduğunu gördükten sonra tamamen emekli oldum. Yalnız bu gözler beş büyüğünün PVP'de yaklaşık 20 oyuncuya yok ettiğini de gördü, tabii bunun için müthiş bir koordinasyon lazımlı o ayrı konu.

PVP&PVE

New World'ün güzelliklerinden birisi; Hedefe kilitlenerek büyütme, ok fırlatma ya da saldırma diye bir şey yok. Bu yüzden PVE'si biraz kaotik gibi görünse de gerçekten eğlenceli ve kolay değil. Aggronun rahatlıkla healerlere ya da başka oyunculara dönebilmesi tankları çok önemli bir sınıf yapıyor. Mana çabuk tüketiği ve oyuncular (özellikle dungeon bilmeyenler) aynı anda yüksek hasar alabildiklerinden healerların çok dikkatli olması gerekiyor. DPS oyuncularının yaratıkların özelliklerini ve hareketlerini ezberleyip mümkün olan en az hasarı alıp, en fazla hasarı vermeleri gereklidir. Özellikle uzaktan yapacakları saldırılardan yeterlik atışı olacağından yaratıkları iskalamadan vurmaları çok mühüm.

Bir şehrde girdiğinizde dilerken durumunuza PVP'ye açık hale getirebilir, böylece dışarı adım attığınız anda görev yapan garibanları kesebilir veya hatta şehir saldırılara katılabilirsiniz. Heyecandan başka oyuna kattığınız bir şeyi daha görmedim (Şehir alma dışında tabii ki). Peki görev kasmak ve seviye atlama nasıl? Görevler üye ayrılmıyor. Ana hikayenin sizin seviyenizle beraber ilerlediği görevler bunun ilkii. İkinci şehir görevleri, bunlar hızla seviye atlamanın en güzel yolu çünkü görevleriniz şehri geliştiriyor, şehir gelişeceği için size sürekli görev veriyor. Malzeme topla, şu hayvanların kürküne getir, şu hayvanları öldür falan gibi... Üçüncü görevlerse factionlardan aldığınız, fazla tecrübe puanı kazandırmayan ama size faction point ve ünү veren zimbirlitler. Faction pointler sayesinde oyuncunun başlarının normal görevlerden düşürecek sizden daha iyi silah ve zırh satın alabiliyorsunuz. O factiondaki ünүnüz arttıkça, ulaşabileceğiniz eşyaların kalitesi artıyor. Faction görevleri PVE





ve PVP olmak üzere iki ayrıyor, dilereniz ikisini birden alabilirsiniz ve evet; PVP görevleri daha fazla tecrübe veriyor.

Görevler muazzam şekilde -ama öyle böyle muazzam değil, Gargantua kadar, Godzilla gibi- birbirini tekrarlayıcı ve sıradan. Ama sor bakayım bana yaparken sıkıldım mı diye? Sor! "Sıkıldın mı abi?" Hiç sıkılmadım. Nedense üç yeteneğimle el baltamı sallayarak aynı yaratığı bininci kez kesmek, bütün samimiyetimle söylüyorum, beni zerre sıkmadı. Neden, çünkü çevre beni hep yoldan çıkardı. Bir görevde gitmeye çalışırken kendimi hep başka bir yerde buldum. İlkinci o görevi yaparken ya da gene yapmaya giderken hep "Aaa şurada bilmem ne çiceği var toplayıymaz olur" "Biraz ağaç keseyim skillim artısın" "Şu yarılığın durduğu yerde kabak var önce onu keseyim sonra kabaklıları toplarım" gibi dikkatimi dağıtan tonla şey oldu. En son faktörse savaşların akıcılığı o kadar güzel ki aynı yaratıkları durmadan kesmek, sürekli benzer görevleri yapmak sıkıyor. Lakin...

Dandik hafızam beni yanıltmıyorsa ana görev dalına bağlı 20. seviyede aldığımız Azoth Staff (bu olmadan dungeonlara giremiyorsunuz ama grupta bir kişiye varsa girebiliyorsunuz) görevi beni çıleden çıkardı. Yapması yaklaşık 4-5 saatimi aldı. O beyni büzüşesice yaşılı balıkçının istediklerini, Getir kuryesi gibi taşıyıp durdum. Adam bir şey istiyor getiriyorum, başka bir yere yolluyor, bulup veriyorsun o an bir şey daha hatırlıyor onu da istiyor. O kadar gereksiz yere uzatılmış bir görevdi ki sinir harbi yaşamadım çünkü Azoth Staff görevi kesinlikle bitirmeniz gereken bir şey. Umarım bunu biraz kısaltırılar.

Çalış, meslek sahibi ol evladım

Ah oyunun bence en güzel yanı bu... Toplayıcılık ve üretim... Ultima Online ve Albion Online'a çok benziyor diyebilirim. Önceden de dediğim gibi birkaç meslekle kendinizi sınırlamıyorsunuz. Her şeyi toplayabilir ve üretebilirsiniz (tabii zamanınız yeterse). New World'de işler şöyle yürüyor. Kaynak toplama, kaynağı rafine etme ve üretim. Topladığınız



materyaller sınırlı görünse de onları üretim için kullanabileğiniz alanlar gayet geniş. Maden toplama, ürün hasadi, deri yüzmeye, ağaç kesme ve balıkçılık, eğer yanlış hatırlamıyorsam bütün toplayıcılık yetenekleriniz. Ama misal ürün hasadiyla kabak, çiçek ve kenevirde toplayabilirsiniz. Kabakla yemek, çiçeklerle iksir, kenevirle de üzerinize giyebileceğiniz kumaşı üretebilirsiniz. Benden size tavsiye oyunun başında hemen bu yeteneklerinizi 30'un üzerine çıkarmadan haritada çok açılarak görevlere dalmayın. Çünkü madencilikte 30 oluctan sonra demir çıkarmaya başlıyorsunuz. 30 olana kadar taş (daş mı yiyecek!) çıkarın. Bu taşları da şehir görevlerine bağışlarsanız hem görev kassisı olursunuz hem de yeteneğinizi arttırrırsınız. Demir toplayarak 30'dan 45'e geldiğinizde altın çıkarmaya başlırsınız gibi gibi ilerliyor.

Tabii ki taşıma kapasitemiz toplama ağızlılığımızı karşılayacak kadar yüksek değil o yüzden ara ara şehir depolarına giderek topladığınız materyalleri bırakmayı unutmayın. Oyun başında topladığınız dandik kabaklar bile ilerde işinize yarayacak emin olun (dungeonlar için buff veren yemekler). Oyuncuların işlerine yarayacak eşyaları üretmeye çalışın ve bunun nasıl yapıldığını bulmak için oyunun size sunduğu menüyü kullanmaktan çekinmeyin, çok işe yarıyor.

Balıkçılık çok eğlenceli çünkü oltanıza takıldıktan sonra balığın misinizi kopartma şansı var. Misinayı ne kadar zorladığını göre "Ah büyük bir şey yakaladım!" diyebiliyorsunuz. Balıkçılık tatlı ve tuzlu su olmak üzere ikiye ayrılıyor, yemler falan derken gerçekten eğlenceli vakit geçireceğiniz bir hal alıyor.

Evvel zaman içinde, kalbur saman içinde

Bir hikâyeyin daha sonuna geldik. Bana sorarsanız WoW'un iyice leşinin çıktıığı şu dönemde New World kesinlikle oynanır. Betası kapandıktan sonra üzüldüğüm nadir oyunlardan oldu kendileri. Oyunun çıkışına bir ay ileri attı ve 28 Eylül oldu lakin Amazon Games attığı bir tweette sanki önce çıkışma sürprizi yapabilir gibi bir şeyler geveledi. Oyun çıktığında muhtemelen yeni silahlar da eklenmiş olacak, mis yani sayın okuyucu, gelin beraber oynayalım hatta. Göründüğü kadriyla ister savaşabileceğiniz isterse ticaret yapıp, gani gani altın kazanıp ev satın alabileğiniz ve kafaniza göre döşeyebileceğiniz gayet güzel bir oyun olmuş. Steam'de ne kadar popüler olduğunu ve sevilen bir şeyi Amazon'un nasıl destekleyeceğini düşüneniz New World çok uzun bir süreliğine bilgisayar oyun tarihindeki yerini almışa benziyor. ♦ Nurettin Tan

Hacker Gibi Düşünmeyi Öğrenin!

Hackerların farklarını, kullandıkları gereçleri ve onlardan nasıl korunacağınızı öğrenin, bir sonraki kurban olmayın!

CHIP, bu ay da yine dopdolu kaçırma!

CHIP 25

TAM 144 SAYFA!

25 YAŞINDA

**WhatsApp'a
güvenmeyenler**
Aldırmalarının güvenlik
eklentilerini sizin
için inceledik.

EN İYİ 30
Macarüstü/Mobil
İşlemci & Ekran
Kartı Listesi

**VİDEO KONFERANSLAR İÇİN
WEB KAMERALARI**
MERCEK ALTINDA

SİBER GÜVENLİK
Güvenlik ve korsanın
detaylarına göre herhangi
bir kişi yöneticisi data ni

**3 AY BOYUNCA ELİNİZDEN
DÜŞÜREMELYECEKSİNİZ!**

CHIP 25

CHIP 145

W
E
L
C
O
M
E



Sayfa
46

* Altın 9,0 - 10 puan

* Gümüş 8,0 - 8,9 puan

* Bronz 7,0 - 7,9

HUMANKIND

En son "Civilization katili" ile tanışmaya hazır mıyız?

Yıllar süren bekleyişin
ardından **Tim Schafer** yepyeni
bir başyapıt ile karşımızda!

PSYCHONAUTS 2

Yapım Double Fine
Dağıtım Xbox Game Studios
Tür Platform
Platform PC, PS4, XS, XONE
Web doublefine.com/games/psychonauts-2



Henüz daha onlu yaşların başlarında olduğum günlerden beri LEVEL’ı takip ettiğimi anımsıyorum sevgili okur. Hemen her sayımı büyük bir heyecanla alıp okumuş olsam da dönüp geriye baktığında bazı sayıların ben-deki yeri çok ayrı. Bu sayılardan birisi de 2005 Temmuz sayısı. Kapağını GTA: San Andreas’ın süslediği sayının gizli cevheri tartışmasız şekilde Psychonauts idi. O dönemde bile unutulmaya yüz tutmuş bir türde, böylesine farklı ve başarılı bir yapılmamasının yanında Psychonauts, Grim Fandango’nun ardından LucasArts’tan ayrılan Tim Schafer’in kendi stüdyosu Double Fine çatısı altında piyasaya sürdüğü ilk oyundu ve Tim Schafer için kendini kanıtlama mücadeleşine dönüşmüştü. Bu mücadeleyi kazanan Schafer, sonrasında Brütal Legend, Broken Age gibi oyunları oyunculuğa kazandırmıştı. Çıkış yaptığı sene sebebiyle Psychonauts maalesef pek fazla ödül kazanamamış olsa da akıllarda yer etmeye başaran, klasik statüsünde bir oyuna dönüştü zaman içinde. Ne var ki çeşitli maddi zorluklar sebebiyle Tim Schafer ikinci oyunu piyasaya sürmeye başaramadı, ta ki bugüne kadar Microsoft’un Double Fine’a destek vermesiyle birlikte oyunu tamamlayabilen Tim Schafer adeta kendimden geçmemi sağladı. Oyunun ayrıntılarına geçmeden önce, eğer okumadysanız bu yazının önce geçen sayımızdaki, Psychonauts’ı incelediğim “Hala Oynanır Mı?” bölümünü okumanızı tavsiye ederim. Böylelikle ilk oyunla ilgili anılarınızı tazeleyebilirsiniz.

Aksiyon kaldığı yerden

Psychonauts 2 ilk oyun ve seride yeni bir soluk getiren VR oyunu Psychonauts in the Rhombus of Ruin’ın bıraktığı yerden başlıyor. Ana karakterimiz Razputin “Raz” Aquato ve Psychonauts ajanları, Raz’ın ilk oyunun sonuyla beraber kız arkadaşına dönüşen Lili Zanotto’nun babası ve aynı zamanda Psychonauts ajanlarının da lideri olan Truman Zanotto’yu Dr. Caligosta’nun elinden kurtarırlar. Lakin beyni çalınmak üzereyken kurtarılan Truman Zanotto komadadır. Ekip Truman Zanotto’yu Psychonauts merkezi “Motherlobe”a getirir ve bu olayın arkasındaki gerçek ismin peşine düberler.

Ancak burada Raz’ın önüne çıkacak önemli bir engel vardır. Truman Zanotto’yu kurtarırken ekibe çok yardım ettiye de Raz gerçek bir Psychonaut değildir. Psychonaut’ların ikinci lideri Hollis Forsythe, Raz’ı stajyer yapmaya karar verir. Bir yandan Zanotto’yu kurtarmaya çalışan Raz, bir yandan da çaylak stajyer olarak diğer stajyerle uğraşmak zorundadır. Hikayesi oldukça hızlı başlayan Psychonauts 2’de tempo asla düşmüyor. Hikaye ile ilgili asla bakarsanız anlatılabilecek daha çok ayrıntı var ama spoiler vermek istemiyorum. Çünkü Psychonauts 2 hikaye konusunda ilk oyunun da ilerisinde ve herkesin deneyimlemesi gereken bir yapım. Tek söyleyebileceğim, her türlü sürprize hazır olmanız.

Davetsiz misafir

Psychonauts 2’de de oyunun büyük kısmını ilk oyunda olduğu gibi çeşitli karakterlerin beyinlerinin derinliklerine yolculuk ederek geçiriyoruz. Öyle ki pek çok zaman kendilerine dahi itiraf etmekte zorlandıkları karanlık sırlarına ortak oluyor ve akl sağlıklarını düzeltmeye çalışıyoruz ancak tüm bunlar olurken, yine ilk oyuna benzer şekilde önmüze çeşitli zorluklar çıkıyor. Kimi zaman bu zorluklar karakterlerin en büyük korkularının dışa vurumu olan bir bölüm sonu canavarı, kimi zamansa anksiyete gibi duyguların yarattığı karışıklıklar oluyor. Bu tarafta ilk oyuna göre en büyük farklılık ise bulmacaların daha az ve kolay oluşu. Örneğin ilk oyunda “The Milkman Conspiracy” bölümünü ilk oynayımda geçene kadar akla kararı seçtiğimi anımsıyorum. Ne var ki ikinci oyunda birkaç dakikadan fazla kafa yormam gereken bir bulmacaya rastlamadım. Psychonauts 2’de ilk oyuna göre geriye gidişin olduğu tek noktanın bu olduğunu söyleyebilirim. Bunun haricinde bölüm tasarımları hala oldukça üst düzey, bölüm sonu canavarları ise unutulmaz derecede yaratıcı. Hatta bir yemek yarışması bölümü ve bu bölümün bölüm sonu canavarı var ki, oyunu bitirdikten sonra geriye dönüp tekrar oynadım. Bunu Psychonauts 2 dışında bir oyunda yaptığımı anımsıyorum.







Kara mizah

Psychonauts'u bu denli unutulmaz yapan etkenlerden birisi de kesinlikle yaşayan ve yaratıcı yan karakterler sunmasıydı. İlk oyunda yaz kampında gezerken gördüğümüz tüm karakterlerle iletişim kurabiliyorduk. Aynı durum ikinci oyunda da Motherlobe ve çevresinde geçirdiğimiz süreçte aynen devam ediyor. Diyaloglar yine öylesine yaratıcı ki zaman zaman kahkahalar atmanız isten dahi değil. Bu yaratıcılık, yan görevlerde de aynı şekilde devam ediyor ancak burada söyle bir sorun var; yan görevlerin tamamı, kiyadan köşeden bir şeyler bulmak üstüne kurulu ve oyunun aksiyonu arasında bu görevlerin pesinde koşturmak bazen yorucu oluyor. Bu sebeple, yan görevleri oyunun sonuna bırakmak en doğrusu olabilir. Ayrıca oyunun ilk bölümünden itibaren erişilemeyen bazı kısımlar bulunuyor ve bu kısımlara ulaşmak için oyunda belirli yeteneklere kavuşmak gerekiyor. Bu yeteneklere ulaşmak içinse yalnızca ana oyunu oynamak ve tamamlamak yeterli değil. Bu sebeple de oyundan tüm içeriğini görmek istiyorsanız yan görevleri tamamlamak dışında şansınız bulunmuyor. Yeri gelmişken gelin bir de Raz'in yeteneklerine bakalım.

10 Parmağında 10 marifet

Raz ilk oyundan da bildiğiniz üzere çok güçlü psikik güçlere sahip. Bu güçleri sayesinde hızla Psychonauts kampında kabul gören Raz, ikinci oyunda da bu yetenekleri kullanmaya kaldığı yerden devam ediyor. Ancak bu noktada ilk oyunda ikinci oyunda birtakım kopukluklar mevcut. Bunların başındaysa Raz'ın ilk oyunda sahip olduğu "Shield" ve "Invisibility" yeteneklerini artık kullanamıyor olması geliyor. Raz ne oldu da bu yeteneklerini kaybetti

bilmiyoruz. Ana yetenek konumunda olmasa da, bu yetenekler oyunda yer alsa yahut Raz bir şekilde bu yetenekleri hikaye gereği kaybetse daha sık olabilmiş. Özellikle ilk oyunu yakın zamanda oynamış oyuncular için bu durum biraz rahatsız edici. Bu yetenekler oyunu terk ederken tabii ki yerlerine yenileri de eklenmiş. Bu yeteneklerin başındaysa "Mental Connection" ve "Mental Projection" geliyor. Mental Connection, Raz'in ziyaret ettiği zihinlerdeki düşünceleri birbirine bağlamasını ve bu düşünceler arasında sıçramalar yapmasını sağlayan bir yetenek. Düşünceler arasında sıçrama taraflı daha çok bölümler içinde bir yerden bir yere ulaşmak için kullanılırken, düşünceler arası bağlantıları değiştirek karakterlerin kişiliklerine etki etmeniz dahi mümkün. Bu kişilik değişikliklerini her karaktere yapamıyor olsanız da bu yeteneği kullandığınız bölgelerden ciddi anlamda keyif alacağınızı söyleyebilirim. "Mental Projection"

ise Raz'ın kağıttan 2D bir kopyasını yaratmasına olanak sağlıyor. Bu kopya sayesinde geçemediği dar yerlerden geçebiliyor ya da düşmanların dikkatini dağıtabiliyor. Oyunun sonrasında edineceğiniz bu yetenekle yarattığınız kopya ile Raz arasındaki iletişime de ayrıca dikkatinizi çekmek istiyorum. Belki de kağıt dostumuz haklıdır ve gerçek Raz odur, 3D olansa onun yarattığı bir kopyadan ibarettir...

Oyunda ayrıca tüm yetenekleri geliştirmek mümkün. Bu tarafta pek fazla tavsiyede bulunamayacağım. Yalnızca şunu belirtiyim: Oyundaki çeşitli mekanlara ulaşmak içinse "Mental Connection"ı son seviyeye yükseltmek şart.

Anılar

Psychonauts 2'ye ilk oyundan miras kalan bir diğer mekanik ise "Emotional Baggage" ve





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Hikaye oldukça hızlı başlayacak, daha ne olduğunu dahi anlamadan ilk saati geride bırakacaksınız.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Muhtemelen ana hikaye bitti ama yan görevler duruyor. Hala keşfedecek zihinler var!

İlk ay ◆◆◆◆◆

Maalesef bu maceranın da sonuna geldiniz. Üzüllerək söylüyorum ki geriye dönüp bakacak bir şey kalmadı.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Platformlar arasında ilerleyip düşmanları alt ediyoruz.

%25 Kırıda köşede kalmış gizli eşyaları bulmaya çalışıyoruz.

%15 Diğer karakterlerle sohbet edip kahkaha atıyoruz.



ARTI

+ Mükemmel bölüm tasarımları

+ Eğlenceli diyaloglar

+ Sürükleyici hikaye

+ Tarz sahibi grafikler

EKSI

- Bazı bölümler haddinden fazla uzun

- Hikayedeki bazı ufak tefek kopukluklar

SON KARAR

Sürükleyici hikayesi, yaratıcı bölüm ve karakter tasarımları, karakteristik grafikleri, başarılı seslendirmesi ve keyifli oynanışı ile Psychonauts 2 yılın oyunu olmaya dahi aday bir yapım. PC ve konsol için Game Pass'e de dahil olan oyunu kesinlikle kaçırılmayın derim.

92



“Memory Vaults” olarak bilinen, bölümlerin kuytu köşelerine yerleştirilmiş eşyaları toplamak üzerine kurulu sistem. Bunlardan ilki olan Emotional Baggage, aslına bakarsanız iki aşamadan oluşuyor. Her bölümde, bölümün büyülüğüne göre çeşitli miktarlarda çantalar bulunuyor. Zihnini ziyaret ettiğimiz karakterin duygusal anılarını barındıran bu çantaları toplamak öncelikle bu çantalardan etiketlerini bulmamız gerekiyor. Çantalara benzer şekilde kuytu köşelerde bulunan bu etiketleri bulduktan sonra sira çantaya geliyor. Çantalardan ağıldığı ve ses çıkarttığı için etiketlere göre daha kolay bulunabiliyor. Ayrıca yakınımızda bir çanta varsa Raz bunu dile getiriyor ve hızla çantayı bulabiliyoruz. Çanta ve etiketi kavuşturduğumuzda ise seviye atlıyor, yeteneklerimizi geliştirebiliyoruz. Memory Vaults ise yine bölümlerin kuytu köşelerinde bulunan kasalara verilen isim. Bu kasaları kirarak içersine ulaşabiliyoruz ve zihninde olduğumuz kişinin geçmişinden, kimseyle paylaşmak istemediği bir anıyla karşılaşıyoruz. Bu anılar hikaye için olmazsa olmaz bilgiler içeriyor olmasa da hikayenin derinlerine inmemizi sağlıyor. Son olarak oyunda Motherlobe'a yerleştirilmiş kilitli kasalar bulunuyor. Bu kasaları açmak için Raz anahtarla ihtiyaç duyuyor. Emotional Baggage'a benzer şekilde hem bu anahtarlar hem de kasalar oldukça rastgele yerlerde karşımıza çıkarıyor. Ancak bu kasalar çok da büyük ödüller barındırıyorlar. Bu sebeple köşe bucak aramanızı önermiyorum. Son olarak, kasaları açmak için her anahtar bulunduğuanda Raz aynı repliği tekrarlayarak “Bu anahtar bulduğum kasayı açmamı sağlayabilir.” diyor. Hatta anahtarları bulduğu sırada açılmayı bekleyen bir kasa yoksa bile. Tüm oyun aynı durumun tekrarlanması büyük bir karın ağrısı olmasa da rahatsız edici.

Karakter çeşitliliği

Psychonauts 2'de yer alan hemen her karakterle iletişim kurabileceğinizden daha önce bahsetmiştim. Böylelikle iyi kötü tüm karakterlerin hikayelerine ortak olmanız mümkün.

Ne var ki bu noktada Double Fine'in önemli bir kişisi, Lili Zanotto'yu unuttuğunu düşünüyorum. Lili'nin ilk oyundaki önemli rolü bir kenara, Raz'in kız arkadaşı olmasına birlikte iyice oyuncunun merkezinde olmasını bekliyordum. Fakat Lili'nin oyundaki rolü diğer stajyerlerden pek de fazla sayılmaz. Tim Schafer, Lili ve Raz'in ilişkisi üzerinde daha fazla duracağımız dedikten sonra neden böyle bir tercih yapmış, gerçekten anlamak güç. Bu tercihin diğer tarafında ise oyunda gizemli bir karaktere ünlü oyuncu/komedyen Jack Black sesiyle hayat veriyor. Tabii ki ünlü isimlerin oyunlarda yer alması oldukça kıymetli ama bu ünlülerin aşırı kaçılırlar insanın gözüne sokulmasına gerek yok. Bu noktada oyunda karakterlere verilen süreler arasında bir tutarsızlık olduğu kesin. Hazır sürelerden bahsetmişken, Psychonauts 2'de tüm bölümler üçer aşamadan oluşuyor. Oyunun süresini uzatmaya yönelik olduğunu düşündüğüm bu hamle bazı bölgelerde maalesef kabak tadi verebiliyor. Öyle ki her aşamada aşağı yukarı aynı şeyleri tekrarlıyoruz ve bazen her bir aşamayı tamamlamak yarı saat bulabiliyor. Yarımşar saatten bir buçuk saat boyunca aynı şeyi tekrarlamak böylesine başarılı fikirlere sahip bir oyun için doğru bir formül değil bana sorarsanız.

Son sözler

Bu yazıyı hazırladığım sırada Psychonauts 2 ile geçirdiğim süre 20 saatin biraz üzerindeydi ki yazımı yetiştirmek adına sahip olduğum süre kısıtlı olduğu için oyunu acele ederek oynamak durumunda kaldım. Buna rağmen Psychonauts 2 benim için en unutulmaz oyunlardan biri olmayı başardı. Hatta şunu rahatlıkla söyleyebilirim, yalnızca hikaye modu bulunan oyuncuları bitirip incelemelerini yazdıktan sonra kolay kolay geriye dönüp oynamam. Ancak Psychonauts 2 için durum böyle değil. Aksine yazımı bitirir bitirmez oyuna baştan başlayıp girilmedik mekan bırakmadan tekrar oynayacağım.

◆ Tolga Yüksel

Humankind



Medeniyet tarihine sıfırdan başlamaya hazır mısın?

4X strateji oyunlarının benim için yeri her daim ayrıdır. Grafikten ziyade oyun mekanığını odaklanan bu oyun yapısı, ne yazık ki oyun dünyasının sadece belirli bir kısmına hitap etmektedir. Bugüne kadar piyasaya çıkan hemen her türlü 4X strateji oyunun büyük başarılarla imza attığının da altını çizmeden edemeyeceğim. Pek tabii bu oyunlar arasında türün bir anlamda reklam yüzü olan Sid Meier's Civilization serisi, en çok bilinenidir. Zaten seriene hakim olanlar Humankind'ı gördükleri anda "E bu Civ'in aynısı" diyecek kadar benzerlik görebilirler. Fakat Humankind barındırdığı benzerliklere rağmen, kendisine has birçok mekanığı de beraberinde getiriyor. Hatta "Civilization'da keşke olsaydı" dediğim birkaç özelliği bu oyunda görmek beni hem şaşırttı hem de sevindirdi. Sanki birileri resmen sesimi duydum. Neyse efendim, lafı daha da uzatmadan uzun saatler boyunca oynadığım Humankind macerası esnasında dikkatimi çeken noktaları sizlerle paylaşmaya çalışıyorum.

Devasa bir dünya

Her 4X stratejide olduğu gibi, Humankind'da kocaman bir dünya, onlarca farklı mekanik

ve yüzlerce deneyim bulunuyor. Oyunumuza artık Türkçeye de geçen Neolitik Çağ yani Cılalı Taş Devrinde başlıyoruz. Benzeri oyunlara göre bu çağda başlamak gerçekten ilgi çekici ve keyifli. Haritayı açarak ve etraftaki objeleri toplayarak geçen bu sürenin ardından, ilk bölgemizi kurup yerleşik hayatı geçiyoruz. Tabii gönül isterdi ki bu devri dört tur değil de daha uzun süre deneyim etmek ama ne yapalım...

Oyunumuzda ilk çağlardan uzay çağına kadar uzanan bir zaman aralığı bulunuyor. Çağları deneyim etmek için benzeri 4X oyunlarından farklı mekanikler devreye giriyor. Öncelikle yeni bir çağ'a geçmek için "Era Star" dediğimiz yıldızlardan toplamamız gerekmekte. Bu yıldızlar bir manada "görev" gibi de düşünülebilir. "Şundan şu kadar yap, git bundan da bu kadar yap" gibi talepleri olan yıldızlar sayesinde haritada oradan oraya koşturnup duruyor, medeniyetimizde atacağımız bir sonraki adımı bu görevlere göre şekillendiriyoruz. Pek tabii çok hızlı şekilde çağ atlama bazen üzücü sonuçlar doğurabiliyor.

Özellikle de gerekli kaynak, askeri birim ve diplomasileri uygulamaya almadan, sadece ilerlemiş olmak için ilerlemenin hiçbir manası bulunmuyor. Bu sebepten kaynak yönetiminin oyundaki yeri ziyadesiyle önemli...

"Scout" birimlerimiz ile sürekli haritayı açmak ve farklı objelere ulaşmak şart. Bu birimler ile kurdugumuz ufak yerleşkeler sayesinde, kültürümüzü diğer medeniyetlere yaymamız mümkün. Zaten oyunda "etki etme" başlığı önemli bir yer tutuyor. Medeniyetimiz güçlenince ve birbirine bağlı ufak şehir devletlerine dönüştükçe daha da güçleniyoruz. Bu bağlamda oyunda yeterli yıldıza ulaştığımızda yolunu takip edebileceğimiz medeniyetlerden de bahsetmek lazım. Bu medeniyetler arasında on farklı başlık bulunuyor. Bir defa birisini seçmek, tamamen onun yolunu izleyeceğiz anlamına gelmiyor zira çağlararası geçişlerde farklı tercihlerde bulunabiliyoruz. Bizim için esas önemli olan "Affinity" olarak karşımıza çıkan yedi farklı madde. Bunlar arasında "Aesthete, Agrarian, Builder, Expansionist, Merchant, Militarist ve Scientist" gibi başlıklar bulunuyor. Oyunda ilerleme



kaydetmek için seçtiğimiz medeniyet ile gelen Affinity, bir anlamda ne gibi bir oyun deneyim edeceğimizi ortaya koyuyor. Bu sebepten her yeni çağda nasıl bir oyun deneyimi yaşadığımızı yeniden secebiliyor olmak muazzam bir fark yaratmış. Özellikle kaynak tüketimi ve ulaşımı gibi durumları göz önünde bulundurarak ilerlemek şart! Tabii bu da beraberinde on farklı kültür ve yedi farklı Affinity ile her seferinde birbirinden çok farklı oyun deneyimleri anlamına geliyor! Bu arada her kültürün kendisine özel gelen birimleri olduğunu da unutmamakta fayda var. Sadece bu özel ünite ile bile ne gibi bir oyun yapısını tecrübeğiniz önceden belirlemiş olabilirsiniz. Bu doğrultuda yapacağınız hamleler de genel oyun gidişatında muazzam farklar yaratıyor.

Şan şöhret

Fame yani ün, Humankind'daki en önemli başlıklarından birisi. Birçok farklı şekilde Fame elde edebiliyorsunuz ve yeteri kadariyla oyunu kazanmanız işten bile değil. Bu sebepten oyuna başlar başlamaz bu başlığı iyice araştırın derim. Bu arada, türe yabancı olanlar için çok fazla tutorial ve video içerik olduğunu da söylemeden geçmeyeşim. Oyunu harika şekilde anlatıyorlar!

Neyse, biz işimize geri dönelim... Bir diğer klasik 4X strateji mekaniği olan teknoloji ağaç sistemi de unutulmamış. Çok ama ÇOK uzun bir içeriğe sahip olan bu ağaç sayesinde, oyunda bir sonraki adınızı belirliyor, kültür, askeri, siyasi ya da kaynak anlamında önemli atılımlar yapabiliyorsunuz. Sıra tabanlı olan oyumuzda, her türlü üretim ve geliştirme tur hesabı üzerinden yapılıyor. Bir noktadan sonra 30 hatta 40 tur süren üretim ve araştırmalar olacağı için önceden iyi hesap yapmak şart.

Deneyim ettiğim kadarı ile diplomasi de gayet güzel çalışıyor. Evet, birkaç kere saçmalayan görüşme ile karşılaştım ama genel olarak çalışıyor diyebilirim. Relation, Trade, Treaties ve Crisis olarak dört ana başlığa bölünen diplomasi ekranında hemen her türlü

işlemi yapmak mümkün. Teklif verebiliyor, gelen teklifi reddedebiliyor ya da farklı bir teklif ile görüşmeleri sürdürbiliyoruz. Harita üzerindeki büyük uluslararası haricinde bir de "Independent People" denen, kimseye bağlı olmayan ve belirli bir noktaya kadar büyüyebilen sancaklar bulunuyor. Bu arkadaşlara vereceğimiz para ve influence ile kendimize bağlayıp, her anlamda etlerinden sütlerinden yararlanabiliyoruz. Hatta uzun vadede çok kazançlı işler yaptırdıklarını söyleyebilirim. Son olarak Civic seçimi söz konusu. Diplomasi, din, ekonomi ve askeri gibi birçok başlığa etki eden Civic, aynı zamanda bir ideolojiyi de beraberinde getiriyor. Benzeri bir durum din seçimi için de geçerli. Çağlar geçikçe tüm bu başlıklar üzerinden oynamaya yapmaksa saniyorum oyunun en iddialı olduğu noktalardan bir tanesi. Oyunu deneyim ettiğim süre boyunca büyük keyif aldığımı belirtmeliyim fakat karmaşık bir sorun açık ara yapay zeka oldu. Bu hem harita üzerinde dolaşan hayvanlar için geçerli hem de diğer medeniyetler için. Diplomasi kısmında tarafımı bir kere bile savaş açılmasına çok ilginç. İlk deneyimimde uzun süre

askeri birlik yapmamış olmama rağmen diğer medeniyetler tarafından hiçbir şekilde tehdit altında hissetmedim. Otomatik ya da manuel olarak yapılabilen savaşlarda "high ground" (ANAKİN!) mekanığı çalışıyor fakat yapay zekanın bir kere bile bu mevkii ele geçirdiğini ya da bunun için uğraştığını tanık olmadım... Açıkçası Humankind gayet güzel ve lezzetli bir oyun. Bazı sorunları olduğu doğru ama özellikle yüzlerce kere Civilization oynamış ve her zorlukta tümırklärla rakibi yok etmişseniz, emin olun bu oyun da ilginizi çekecektir. Özellikle 4X türüne yabancı oyunculara kollarını açması açısından da önemli bir yapılmayı başarmış gibi duruyor. Tabii çok daha iyi olabilirdi ama eminim gelecek DLC'si ve birkaç güncelleme ile kendisine ceki düzen verecektir. ♦ Ertuğrul Sungü

KARAR

ARTI Birçok medeniyet ve beraberinde getirdikleri. 4X türüne eklediği birçok yeni mekanik. Uzun ve detaylı oyun yapısı

EKSİ Yapay zeka çok üzembiliyor

85





GHOST OF TSUSHIMA DIRECTOR'S CUT

Tsushima için canınızı ortaya koymaya var misiniz?

Lafi hiç uzatmayacağım. Geçtiğimiz sene çıktığında, bu oyunu oynamak için son derece istekli olmama karşılık bir o kadar da ön yargılıydım. İstekliydim çünkü inFamous'ı çok sevmiştüm ve her iki oyunun yapımcısı da Sucker Punch'tı. Ama öte yandan oyun hiç de keyif almadiğım uzak doğu temasını barındırıyordu. Ve sonunda ön yargilarım ağır basmış olacak ki oyunun yüzüne bile bakmadım ve benim için çok kısa bir sürede adeta tarih olup gitmişti. Hatta ne Tuna'nın yazdığı incelemeyi okumuş ne de oyun hakkında herhangi bir video izlemiştüm. Peki diyeceksiniz ki "Bu sene ne değişti? Birdenbire uzak doğu hayranı falan mı oldun?". Hayır olmadım ama bu oyundan sonra belki bir miktar sempati duyabilirim. Belki diyorum! (Olmadı.)

Gelelim neden bu oyuna şans verdiğim'e. İllerleyen yaşam nedeniyle PC başında oturup oyun oynarken sırtım ve onun yakın dostu olan belim artık iyiden iyiye "biz buradayız" demeye başladılar. Ben de "Siz misiniz bana kafa tutan!" diyerek bir PS5 satın alarak oyun keyfini yumuşacık koltuğa taşdım ve bu iki arkadaşa yaklaşık bir 10 yıl daha çenelerini kapatmalarını söylediğim. PS5'in nimetleri ile birlikte düşen yükleme süreleri ve birçok oyunun güncelleme alarak 60 fps çalışmaya başlaması ile birlikte, PS4'te oynamaya başlayıp yarımd bıraklığım tüm oyunları da teker teker bitirmeye başladım. İşte tam da bu sırada Ghost of Tsushima, güçlenmiş ve yeni içerikler eklenmiş bir şekilde yeniden bizlerle buluştu. Fırsat bu fırsat dedim ve Kürşat'a "Oyunu ben

yazmak istiyorum." diye bir mesaj attım ve karşılığında sadece "Yaz." diye bir cevapla karşılaştım. Ama biliyordum ki içten içe kendisinin de şaşkın olduğunu... Diyorum ya, yan yana gelen iki konu; uzak doğu ve ben...

Bizi neler bekliyor

Director's Cut'ın oyuna neler kattığından bahsetmeden önce benim gibi oyuna yeni başlayacaklar için genel bir özet geçmek istiyorum. Oyun, 13'üncü yüzyıl sonlarına doğru Moğolların Japonya'nın Tsushima Adası'nı işgali ile başlıyor. Bizim de bir parçasının oluşturduğumuz ve Japonya'yı savunmaya ant içmiş samuraylar; onurlarına, şereflerine ve törelerine adeta ölümüne bağlılar ve karşıslarındaki binlerce



Yapım Sucker Punch
Dağıtım Sony Interactive Entertainment
Tür Aksiyon
Platform PS5, PS4
Web suckerpunch.com/category/ghost-of-tsushima



kışından oluşan Moğol ordusuna bana misin demeden kafa tutuyorlar. Sadece 80 kişilik bir grup olan samuraylar, tahmin edeceğiniz üzere ne kadar yetenekli de olsalar koskoca bir orduya karşı gelemiyorlar. Samurayların lideri (Kendisi bizim de dayımız olur.) Shimura Bey'in (Oyunda Türkçe alt yazı seçenekleri bulunuyor.) esir düşüğü, biz hariç tüm samurayların hayatlarının sonlandığı bir noktada başlıyor destanımız...

Hayatta kalmayı başardıktan sonra ilk olarak Shimura Bey'i kurtarmayı kendimize misyon ediniyoruz. Ama bunu tek başına yapabilmemiz de mümkün değil zira kendisi dört tarafı duvarlarla çevrili bir kalede Moğol lideri tarafından tatsak edilmiş halde. Bu noktadan itibaren adada yer alan ada halkın yarımını da alabilemek için çeşitli görevler yapmaya başlıyoruz.

Açık dünya temali olan oyunda, haritada çok sayıda görev ve keşfetmeyi bekleyen nokta yer alıyor. Bu tür açık dünya temali oyunların neredeyse tamamında ekranda nal gibi yer alan bir ikon ile görev nerede, bize gösteriliyor. Ancak Ghost of Tsushima'da çok ama çok ince bir ayrıntı var ve bu beni gerçekten de derinden etkiledi. Jin, çok genç yaşta trajik bir şekilde babasını kaybeder ve kılıcı, dayısı tarafından Jin'e "Baban her daim seninle" sözüyle bir-

likte teslim edilir. Bu olayın üzerinden yıllar geçer, Jin büyür ve bir samuray olur. Kılıcı da her daim yanındadır. Dayısını Moğolların elinden kurtarmak isteyen ancak ne yapacağını bilmez bir şekilde dizleri üzerine çökmüşken kılıcına bakarak "Baba, nasıl kurtaracağım?" diyerek iç geçirir. Tam bu esnada birdenbirer rüzgar eser ve kendisine yol göstermeye başlar. İşte bu rüzgar, tüm oyun boyunca bizimle birlikte ve her ihtiyacımız olduğunda DualSense'ı yukarı doğru kaydırarak erişebilmek mümkün. Üstelik bu rüzgar ne zaman esse etrafta uçuşan parçacıklar da (Yaprak, toz ve bilum şey) atmosferi o kadar güzel bir hale sokuyor ki tarifi yok gerçekten.

Batan güneşten tutun da yağan sağanak yağışa, uçuşan sonbahar yapraklarından rüzgarla birlikte savrulan çiçeklere kadar atmosfer o kadar güzel ve etkileyici ki, oyuna hayran olmamak elde değil. Üstelik oldukça büyük olmasına karşılık adanın her köşesi de ayrı bir detaylı.

Samuray olmanın gereklilikleri

Biraz evvel de bahsettiğim gibi, samuraylar geleneklerine bağlı yaşayan ve asla taviz vermemeyen bireylerden oluşuyor. Eğitimleri de ömrü boyunca bu yönde olmuş. Örneğin onursuzluk olarak nitelendirildiğin-

den dolayı düşmanlarını asla arkalarından vurmamaları gerekiyor. Ancak Jin karşısındaki binlerce askerden oluşan Moğol ordusuna karşı gelebilmek adına bu tür girişimlerde bulunmak durumunda kalıyor. Düşmanlara yakalanmamak adına hırsız gibi çatılarda dolaşıyor, onları sırtlarından bıçaklayarak suikast girişiminde bulunabiliyor. Açıkçası suikast yaparak ilerlemek bana fazla kolay geldi. Yani birini öldürdüm ve cesedi yerde yatıiyor ama yanından geçen Moğol askeri sanki hiçbir şey olmamış gibi devriyesine devam edebiliyor. En azından bu birkaç kez başıma geldi. Üstelik bir kampta suikast yaparken yakalandım ve bir anda üzerime birkaç tane düşman gelmeye başladı. Ama bir de baktım ki ortağım ayağa kalkması gereken kampta, sadece 25 metre ötede nöbet tutan Moğol askerlerinin olaydan haberleri yok ve boş boş bakıyorlar. Yani bu suikast olayı bence tam oturmamış ve bu yolla oynamak isterken de fazla kolay olmuş. Ayrıca oyun boyunca düşmanların arkası bir şekilde birbirlerine dönük şekilde konumlandırılmış gibi bir hissiyat da sezip durdum. Tabii suikast yapmak yerine göğüs göğse çarpışarak ilerlemeyi de seçebilirsiniz. Ayrıca benim son derece keyif aldığım teke tek dövüşler de mevcut. Bu, bir grup ya da kampa yaklaşırken kendilerini düello benzeri bir dövüşe davet ederek başlatılıyor. Doğru zamanda basılan üçgen tuşu ile tek bir hareketle düşmanı yere serebiliyoruz ve eğer arkasından gelen olursa (Yeteneğin seviyesine



bağlı olarak değişiyor.) onlara da benzerini yapabiliyor ve birdenbire üç dört düşmandan birden kurtulabiliyoruz. Zaten oyunun dövüş mekaniklerinde en sevdigim şeylerden biri de düşmanı tek bir hamlede yere serebiyor olmamız. Tabii dikkat etmezsek aynısı bizim de başımıza geliyor.

Yani diyeceğim o ki dövüş tarzını seçebilmek tamamen size kalmış. Ama bu noktada keşke bir karma sistemi olsaydı ve seçtiğimiz öldürme şekline göre karakter samuraylıkтан uzaklaşsa ya da yakınlaşsaydı. Buna göre de yeteneklerimiz değişimdir, oyuncuya daha bir seçim yapma şansı olabilirdi.

Destanımız büyüyor!

Görevleri yaptıkça ve Moğollarla kıydıkça Jin'in adadaki bilinirliği artırıyor ve bununla beraber doğru orantılı olarak Jin Sakai destanı da büyüyor. Bu da daha fazla yeteneğe ve silaha erişebilmemizi sağlıyor. Yetenekleri ve silahları bir kullanarak sayısız düşmanı alt edebilmek çok da zor olmuyor açıkçası. Bu noktada oyunun dövüş mekaniklerini oldukça beğendim. Bu mekaniklerin başında doğrudan zamanda doğru tuşa basmak geliyor.

Pratikte düşman hamle yaptığı zaman bunu savuşturmalı, savunma yaparken de savun-

masını kıracak hamleler yapmalıyız ama olay bununla da sınırlı kalmıyor. Samurayların kendilerini düşmanlarına karşı nasıl konumlanacağını belirleyen birtakım duruşları mevcut. Taş duruşu; kılıçlı düşmanlara karşı etkiliyken, su duruşu kalkanlı askerlere, rüzgar duruşu baltalı ve kargılılara ve nihayet ay duruşu da daha iri düşmanlara karşı etkili. Bazen üzerinize onlarca düşman akın etse de bu duruşları dövüş esnasında son derece hızlı bir şekilde değiştirebilme ve düşmana göre pozisyon olmak oldukça kolay. Zaten oyunun en sevdigim yanlarından biri de bu oldu. Oyun bu tip konularda çok detaylı olmasına karşılık hem oynanış açısından hem de akılda kalması açısından oldukça basit ve anlaşılır. Örnek vermek gerekirse Ghost of Tsushima öncesi Assassin's Creed Valhalla oynuyordum ve saatlerce oynamama karşılık hem yetenek ağacının karmaşıklığı hem de bu yeteneklerin neler olduğunu akımda tutmakta zorlanıyordum. Dolayısıyla rastgele tuşlara basma sayısı artıyordu. Ama Ghost of Tsushima'da durum bundan çok farklı ve kombolar dahil akılda kalıcı.

Yapılacak tonla iş

Tsushima Adası oldukça büyük ve hikaye

gereği toplamda üç farklı bölgeye ayrılmış durumda. Oyunu bu bölgelerin en güneyinden başlayıp, ilerleyen dönemlerde kuzeye doğru yol alıyoruz. Kuzeye doğru çıkıştıkça da hava koşullarının daha sertleştiğine şahit oluyoruz. Yazının başlarında da bahsettiğim gibi harita üzerinde çok sayıda etkinlik mevcut. Moğol'lar tarafından ele geçirilen ve düşman işgalinden kurtulmayı bekleyen kamplar, karakterin azim yeteneğini geliştirmek için kesilmeyi bekleyen bambular, maksimum sağlığını artırmaya yaranan kaplıcalar bunlardan sadece bazıları. Bu noktalar eğer harita üzerindeki sis perdesi kalktıysa görülebiliyor ama oldu da etrafi keşfe çıktıınız ve bilinmeye yerlere doğru at sürüyorsunuz ve birdenbire çevrenizde altın renkli bir kuş uçmaya başladı. Bu kuş takip ederek gizli olan bölgeleri bulabilmek mümkün. Yine benzer bir durum tilkiler için geçerli benden söylemesi.

Ayrıca etrafta bulunan sığınmacı kamplarını da ziyaret ettiğiniz zaman üzerinde konuşturma baloncuğu yer alan NPC'ler ile konuşmayı unutmayın. Bu sayede çeşitli yan görevler alabiliyorsunuz. Bu görevleri tamamlamak önemli zira sadece ana görevleri yaparak karakteri yeteri kadar geliştirmek mümkün değil. Evet yapmak zorunda değilsiniz ama yan görevler oyundaki gidişat açısından işlerinizi epey kolaylaştırıyor. Üstelik bu yan görevlerden bazıları destansı görevler ve görevleri tamamlamak için ipuçlarını takip etmemiz gerekiyor. Bu görevleri tamamladığınızda ise Tsushima Adası üzerinde daha önce yaşamış efsane kahramanlarının zırh ya eşyalarını hatta onlara özel vuruş tekniklerini dahi elde edebiliyoruz. Hazır ekipmanlarından bahsetmişken; oyunda üç farklı tipte ekipman bulunuyor. Bunlardan en önemlisi ve etkilisi üzerimize giydigimiz zırh. Her zırhın da kendine ait özellikleri var. Kimi savunma ağırlıklı



olarak alınan hasarı düşürürken, kimisi de daha saldırıcı odaklı ve verilen hasarı artırıyor. Oyunındaki ekipmanlar ise RPG manşından çok ama çok uzakta. Bu zırhların üzerinde rakamlar ile ifade edilen özellikler yerine daha basit ve anlaşılabilir olması açısından "Orta seviyede sağlık artışı" ya da "Alınan hasarı yüksek oranda düşürür" gibi ibareler var. Ayrıca bahsettiğim üç tipte ekipmanın diğer ikisi olan maske ve kafa bandı/şapka da sadece görsel amaçlı ve karakterimizin güçlenmesi açısından herhangi bir katkıları bulunmuyor. Bu ekipmanların haricinde elbette karakterimin kullandığı katana, suikast bıçağı, yay ve çeşitli fırlatılabilir silahlar mevcut. Zırh ve silahları da etraftan toplayacağımız ya da görevlerden kazanacağımız erzak, demir, altın, bambu vb. Malzemeler ile geliştirebilmek de mümkün. Oyunun en sevdigim yanlarından biri de bu toplanılabilir eşyaları alabilmek için herhangi bir animasyon devreye girmiyor oluşu. Oyunun hızına etki etmeden, eğilip büküldeden, attan inmeden malzemeler tek tuş ile hop envanterde! Gerçekliği baltalıyor belki ama oyun oynuyoruz değil mi? Her defasında attan inip de ot kesme animasyonu girmesi beni rahatsız ederdi zira topladığımız eşyalar ciddi anlamda fazla. Red Dead

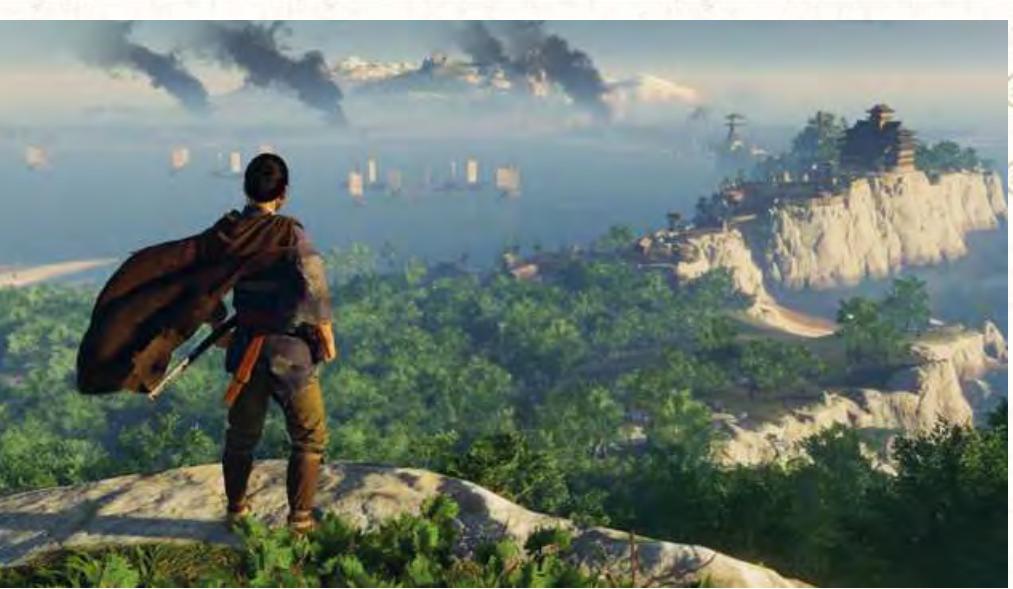
Redemption 2'de sırf bu yüzden hayvan postu yüzmüyordum ben! Bildiğin kasaplığı soyunuyordu sevgili Arthur Morgan. RDR 2 de ne güzel oyundu arkadaş...

Peki ya Director's Cut?

Şimdi gelelim oyunun geçtiğimiz sene çıkan versiyonundan farklarının ne olduğunu. Önemli yeniliklerin bir kısmı PlayStation 5 sahipleri için yapılmış durumda. Zaten aslında bakacak olursak da Director's Cut'ın çıkış nedeni de tam olarak bu. Oyun artık 4K'da 60fps çalışıyor. Ayrıca DualSense için dokunsal geri bildirimler ve adaptif tetikler eklenmiş durumda. Özellikle de at binerken kontrol cihazının verdiği tepkime gerçekten muazzam! Ek olarak oyununun atmosferini tam anlamlıya yaşayabilmek adına oyunun dilini Japonca seçenekler için, Japonca dudak hareketleri oyuna eklenen bir diğer özelliklerden. Bunun da sadece PlayStation 5 için olduğunu eklemek istiyorum ve neden PlayStation 4 sahiplerinin bu özellikten mahrum bırakıldığına da anlam veremiyorum açıkçası... Yapımcı tarafından yapılan açıklamaya göre PlayStation 5'te yer alan SSD buna müsaade etmiş. Büyük bir palavra gibi geldi bana açıkçası... Ne yani koskoca oyunu çalıştırın PS4'ün gücü bir buna mı yetmedi? Ama madem yapımcı

böyle söylüyor(!), peki deyip devam ediyoruz.

Ve gelelim en önemli yenilik olan ve yepyeni bir hikaye barındıran İki adasına. Eğer oyunu daha önce bitirdiğiniz ve sırf bu geliştirmeler için Director's Cut'ı aldıysınız, önceki tüm oyun kaydınızı yeni oyuna aktarabiliyor ve İki adasına doğrudan erişebiliyorsunuz. Ancak benim gibi en başından başladığınız, İki adasına ancak Shimura Bey'i kurtarıp, 1. Kısmı bitirdikten sonra erişebiliyorsunuz. Bunun nedeni de elbette hikâyeyi giderek gereği. Zaten oyunu oynadığınızda da neden en başından aktif olmadığını daha iyi anlayacaksınız. İki adasına ayak bastığınızda ise Tsushima'ya bir müddet geri dönemeyeceksiniz, benden uyarması. Bu adayı Tsushima'dan ayıran en önemli nokta, ada halkın samuraylardan nefret etmesi. Özellikle de Sakai klanından... Bu nedeni de adada yer alan akıncıların Jin'in babası tarafından bastırılmış olması. Kabaca, spoiler vermeden hikayeden ve adada bizi nelerin beklediğinden bahsedeceğ olursam; Jin adaya vardiktan kısa bir süre sonra, düşman tarafından yakalanıyor ve içerisinde zehir barındıran bir içecek içiriliyor. Bu zehir yüzünden de sürekli olarak kafasında geçmişine ait



halüsinsonlar canlıyor. Bu zehir ayrıca koşarken aniden dayanıklılığının tükenmesinden, avda öldürdüğü bir hayvanın cesedini görmesine kadar çok sayıda olayı tetkileyebiliyor.

Her şey mi olumlu?

Oyunun eksileri elbette var. Öncelikle hikaye genel anlamıyla oldukça tahmin edilebilir durumda. Zaten tahmin etmeye fırsat bile tanınmadan örneğin 1. Kısım için konuşuyorum "Şimura Bey'i kurtar" şeklinde spoiler veriliyor. Ayrıca bazen yapılacak şeyler de tekrara bağlayabiliyor. Bununla birlikte bazı görevlerde ara sahnelerin geçilemiyor oluşu da bir başka problem. Misal bir köylüyü ölümden kurtardık ve bir teşekkürü hak ettik. Ama bunu 83. kez falan yapıp, her teşekkürü de sonuna kadar dinlemek zorunda kalınca artık yeter diyebilirsiniz. Yazının bir bölümünde bahsettiğim ve sessiz ilerleme konusundaki yapay zeka-

nın zeka seviyesinin yerlerde oluşu da ciddi bir başka problem. Ayrıca Türkçe alt yazıda kullanılan dilin de eski Türkçeyi anımsatmasını da herkes sevmeyebilir.

Toparlayacak olursak

Ghost of Tsushima'yı geçtiğimiz yıl oynamadığım için pişman mıyım, hayır. Çünkü bu sayede oyunu en baştan PS5'te oynama fırsatı yakalamış oldum ve yapılan yeniliklerden de oldukça memnunum. Sonuçta 60 fps oynamak gerçekten göze çok daha hoş geliyor. Sırf bu yüzden hala PS5 için 60 fps güncellemesi gelmeyen Horizon: Zero Dawn'ı oynamıyorum örneğin. Sonuç olarak inanılmaz atmosferi, akıcı oynanışı ve keyifli dövüş mekanikleriyle birlikte bu oyunun kaçırılmaması gerektiğini söyleyebilirim. Hele ki benim gibi uzak doğuya gerçekten "uzak" birisine bile kendini sevdirebildiğine göre...

◆ Emre Özlinaz



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

At binip kılıç kuşanıyoruz!
Önümüze gelene saldıryoruz!

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Oyunu 7 gün 24 saat oynamadıysanız hala yapılacak yüzlerce şey olmalı!

İlk ay ◆◆◆◆◆

Ortalama bir düzeyde oynadıysanız artık yapılacak pek bir şey kalmamış, tüm kupaları açmış olmalıdır.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Düşmana kılıç sallıyor, saldırılını savuşturuyoruz.

%20 Nereye gideceğimizi görebilmek için rüzgarı çağrıyoruz.

%20 Etraftan ne var ne yok topluyoruz.



ARTI

Muazzam atmosfer
+ Keyifli dövüş mekanikleri
+ İki adası
+ Japonca dudak hareketleri
+ 4k 60 fps desteği

EKSİ

- Yapay zeka bazen saçmalayabiliyor.
- Görevler tekrar edebiliyor
- Türkçe alt yazı herkese hitap etmeyecek bir dil kullanıyor

SON KARAR

Son zamanlarda oynadığım en iyi aksiyon oyunlarından biri. Son derece keyifli dövüş mekanikleri, inanılmaz tabiatı ve beraberinde getirdiği atmosferi ve elbette PS5'e eklenen yenilikleri ile birlikte uzak doğu sevin ya da sevmeyin mutlaka denemeniz gereken bir oyun.





Yapım 1C Entertainment **Dağıtım** Prime Matter **Tür** Strateji **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch **Web** kingsbounty2.com

King's Bounty II

Orijinal King's Bounty ile herhangi bir RPG'nin melezi...

Ön sektörüne tam 31 yıl önce King's Bounty oyununun incelemesini yazarak girmiştim. O zaman 15 yaşındaydım ve böylelikle hayatındaki ilk parımı kazanmıştım. Hatta babam ilk parasını kazandığında yaptığına bana anlattıgi için, onu örnek olarak ben de eve bir karpuz alıp gelmiştim. İşte bu yüzden bu oyunun yeri bende çok ayrıdır. Bu kadar iş yoğunluğunun arasında sırı bu yüzden bu oyunun incelemesini yapmak için oturup günlerimi harcadım. Çünkü tıpkı ilk sevgilim gibi, benim için çok özel bir oyndu.

Bu King's Bounty değil

Şu konuda baştan anlaşalım ki bu oyun klasik bir King's Bounty değil. Bence oyunun yapımcıları oyunun günüümüze adapte edilmesi ve halilie daha çok satması için yeni bir formül geliştirmiştir. Ortaya RPG-Strateji karışımı bir yapılmıştır. Bu da şimdide kadar pek denenmemiş cesur bir karar olmuş. Eğer bilmiyorsanız buraya bir parantez açıyorum. Klasik King's Bounty oyunu tıpkı onu örnek olarak geliştirilen Heroes of Might and Magic serisinde olduğu gibi tüm haritayı üstten gördüğünüz, kalenizi geliştirdiğiniz ve altigenlerden oluşan savaş alanında birimlerinizi savastığınız bir yapıdadır. Ana haritada görünen atlı karakteriniz ile onu üstten gösteren bir açıdan yönetip gezinerek kaynak toplar, görevler alır, kaynak üreten binaları ele

geçirir ve haritadaki sisi açarak ilerlersiniz. Bu en tipik yapıdır. Bu oyun ise 2008'deki King's Bounty'i örnek alıyor. İlkiyle bir bağlantısı yok. Yeni King's Bounty de The Witcher gibi ilerliyor ama ondaki aksiyon burada yok. Hatta o kadar yok ki karakteriniz ziplama yeteneği bile bulunmuyor! Zaten bu yavaşlığı sizin en kanser edecek yanı olacak. 5 adet birbirinden farklı askeri birimlerinizi ve yedekinizde bulunan tüm birlüklerinizi ise adeta arka cebinizde taşıyor ve savaşa girdiğinizde cepheye sürüveriyorsunuz. Şehir dışındayken E tuşu ile bir ışık çalıp atınızı çağırıyor ve onun sırtında

yolculuk edebiliyorken, şehir içinde ise yürümek daha karlı oluyor. Çünkü nedense şehir içinde atınız sadece tırıs tırıs gidebiliyor! Ama daha hızlı koşabiliyorsunuz. Hatta shift tuşıyla bir yüreme seçeneği de eklemiş de kim neden yürümek ister onu anlamadım. Bu kadar çok git-gel yapacağınız bir oyunda bu yavaşlık adamı çıldırtabiliyor. Uzun mesafeler için ise keşfettiğinizde aktive olan ve "sadece yanına gittiğinizde" kullanabileğiniz ışınlanma taşları var. Yani bir yerde işiniz bittiğinizde önce bu taşlara yürümeniz gerekiyor ki ondan sonra daha hızlı yol alabilesiniz.





Her taşın altına bilmek gerek

Peki oyun yapımcıları neden bu uyuşluğu yapmışlar derseniz, sebebi gayet açık. Oyun sizin kaşif yönünüzdü ödüllendiriyor. Her ağacın arkasını taramak, her iskeleye inip bilmek, makaranın kayıp kolunu bulup yerine takınca çalışan mekanizmaları harekete geçirmek gibi basit bulmacaları yerine getirip oradaki hazine sandığını almanız için sizi teşvik ediyor. Tabii ki bu arada yapımcıların gerçekten de her detayına kadar keyifle uğraştıkları mekanları görüyorsunuz. Bunlar tamam da dediğim gibi karakterinizin aksiyon yeteneği gerçekten sınırlı ve iki kolunu vücutuna yapıştırıp durmadan koşuyormuş gibi görünen bu atletik maratona sizin asıl pek de bir yerlere gidemiyorsunuz. Bir yerden sonra bu sınırlılaşmış hareket serbestisi canınızı sıkıma başlıyor. Zıplayamıyoruz, atlayamıyoruz daha ne olsun!

İçimdekileri döktüm, şimdi anlatılması gerekenler

Oyunda üç ana karakter var ve tahmin ettiğiniz üzere birisi savaşçı, öteki büyüğü sonucusu ise paladin. İleride necromancer da gelirse şaşırınam çünkü ana hikayedede bunu destekleyen çok ayrıntı var. Her birisinin farklı avantajları var ve hepsi ortak bir yetenek ağacındaki farklı dallarda gelişiyorlar. Oyunda ana ilerleyiş söyle: Oyunun senaryosunda bir yere kadar geldikten sonra sandbox bir dünyaya salıveriliyorsunuz. Sonra hem ana görevi takip ediyor hem de yan görevleri toplayırsınız. Bunu yanı sıra kendinize ordu ve zırh vs. alabileceğiniz satıcılar var. Bunalardan da kendinizi toparlayıp ilerlemeye çalışırsınız. Savaşlar bazen görevlerden, bazen de yolda giderken karşınıza çıkarıyor. Ana yolda karşınıza çıktığında yanından falan geçmeniz mümkün olamıyor ama bir düşmanla karşılaşlığınızda onunla başa çıkmayıcağınızı düşünüyorsanız geri çekilebilirsiniz. O düşman orada kalır. Siz yan görevlerle falan kendinizi biraz daha toparlayıp sonra onunla dalaşabilirisiniz.

Karakteriniz level atlıyor. Birlükleriniz de üç seviyeye kadar yükselibiliyor. Birlüklerinize

bulunan asker sayısı, sizin liderlik yeteneğinizle alakalı. Bu yüzden eğer işin uzmanı değilseniz savaşçıyla başlamamanızı tavsiye ederim. Ama benim gibi biraz daha tecrübeniz varsa, büyüğü ile başlayın. Çünkü büyüler savaş alanında tüm dengeleri değiştirebiliyor. Burada büyülerinizi harcarken ve geliştirirken tek bir mana havuzu kullandığınızı unutmayın. Sonra tüm kaynağını büyüler geliştirmeye harcayıp savaşta kullanacak mananız bile kalmadığında beni anarsınız. Oyunda görevler sırasında verdığınız kararlar ve birliklerinizin tipleri dört alanda bulunuyor. Order, Anarchy, Power ve Finesse. Bunlar zaten sizin yetenek ağacınızda da var. Aynı görüştekî veya tipteki birimler bir arada olduğunda moralleri yükseliyor ve bazı yetenekleri daha iyi çalışıyor. Ama bir insan askerle iskelet okçuya aynı anda savaşa sürerseniz ikisi de moralsiz savaşıyor. Bu yapı savaş alanında rakibe karşı kullandığınız birimlerde de benzer bir şekilde kendini gösteriyor. Yani orada da bir kağıt makası yapısı var. Örneğin Void birimlerine karşı Power, Undead'lere karşı Magical birimler kullanmalısınız. İşte bu yüzden ordu stoğunuzda bu tip orduları bulundurmanız gerekiyor. Bunlar azaldıkça şehrə ya da bunların satıldığı yerlere

gidip stoklarınızı doldurmanız yahut görevleri teslim etmeniz gerekebiliyor. İşte o zaman da birkaç paragraf önce yazdığım seyahat sorunu ortaya çıkarıyor.

Gelelim savaşlara

Savaşlarda her birimin artıları ve eksilerini kapıma öncesi inceleme imkanınız var. Ona göre kendinizi hazırlayabilir ve ordu yapınızı değiştirebilirsiniz. Savaş alanlarında ise iki katlı bir yapı kullanılmış. Yani yüksek alan avantajı kullanılabiliyor. Aynı şekilde tepecikler, saman balyaları, dar yollar vb. engeller mevcut. Yükseksekteki okçular daha çok voruyor vs. Ama siz de bu saman balyaları vs. arkasına saklanabiliyorsunuz. Tabii ki kartallar gibi uçabilen birlikle var vs. Çok çeşitli büyülerle beraber savaş alanında yapabileceğiniz birçok taktik bulunuyor. Bu kısmı sevgim. Yukarıda bahsettiğim taş makas yapısı ve birimlerin seviye olayı da işin içine girince basit ve keyifli aynı zamanda sizi zorlayabilen bir mekanik oluşturulmuş ve ince ayarı da çok iyi çekilmiştir.

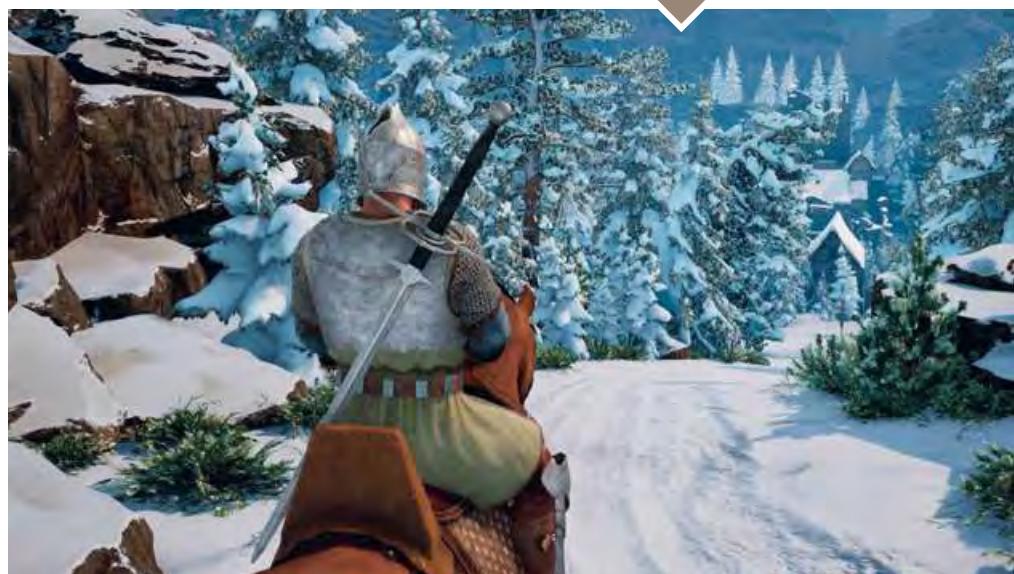
Basit ve ufak esprilerle yapılan seslendirmeler sizin havaya sokuyor. Şehir yapısı idare eder, genel senaryo ise vasatin üzerinde olsa da bence bu yeni oyun modeli hoş bir deneme olmuş. Oyun kendisini oynatıyor. Lakin karakterin hareket kısıntısı ve bunun yüzünden belki de oyuna eklenebilecek daha çok detay atlanmıştır. Oyunun o kısmını da toparlaşalarmış yeni bir strateji oyun türüyle karşı karşıya olduğumuzu söyleyebilirdim. Şu haliyle ise biraz garip duruyor. Ama kötü değil. ♦ **Burak Akmenek**

KARAR

ARTI Keyifli stratejik savaş. Kısa, güzel diyaloglar. İyi yazılmış ana senaryo. Keşfedilecek, detaylıca hazırlanmış alanlar

EKSİ Çok git-gelmasına karşın hızlıca gidilip gelinememesi. Gece gündüz döngüsünün olmaması

78





Yapım Cyan Worlds **Dağıtım** Cyan Worlds **Tür** Macera **Platform** PC, Mac **Web** cyan.com/myst

Myst

Atrus ve hayırsız evlatlarını özlediniz mi?

Maalesef macera türüne özel bir tutkunuz yoksa ve kendinizi alt başlıklı soruya cevap verebilecek yeterlilikte görüyorsanız bir 35 devirmişsiniz demektir. Rakıdan değil, yaştan bahsediyorum. İlk defa 1993 yılında piyasaya çıkan ve üç boyutlu slaytlardan oluşan bir macera oyunu olarak büyük ilgi gören *Myst*, *The Sims* gelip onun rekorunu kıranın dek, 2002 yılına kadar en fazla satış yapan oyun serisi olmayı başarmıştı. Bunu yaparken de hayatımıza birçok şey katıldı veya yayınağını hizlandırdı. Zamanı için muhteşem grafikler, CD'ler ve o zaman esine çok rastlanmamış şekilde, hikâyelerin birbirini takip ettiği, uzun mu uzun bir oyun serisi.

Peki, bu 6 milyondan fazla kopyayı bugün satabilir miydi? Cevabım hayır, sebeplerini aşağıda anlatacağım.

Neden bu kadar önemliydi?

Vay. İşte şimdi, nereden başlamam gerektiğini bilmiyorum. Bir kısmınızın oyuna başladıkten beş dakika sonra iade edebileceğini göze alarak, seneler önce oyunu deneyim ettiğim şekilde mi size anlatmalıyım yoksa şu bilgi çağında, ne olup bittiğinden, ne yapmanız gerekiğinden mi bahsetmeliyim?

Ben bunu düşünürken, gelin size bir hikaye

anlatayım. Çağumuzun "daha iyi bir vakitte oynamak için" sonraya bıraktığı oyunlar vardır, eminim. *Myst* benim için biraz öyleydi. Serinin ikinci oyunu olan Riven elime geçtiğinde liseyi yeni bitiriyordum. Riven'i oynadığında ise okul çöktün bitmişti, artık bir işim vardı ve hayat hep böyle sürüp gidiverecekmiş gibiydı. *Myst* serisi böyle böyle, hep ileriye atıldı, hep daha güzel bir günde "açılmak" için saklandı. Neticede serisi bitirdiğimde o muhteşem grafiklerin artık çok bir anlam ifade etmediğine, oyun modelinin korkunç demode olduğuna tanık oldum. Tadım kaçı, "keşke" dedim, "keşke bu oyunu bizlere teknik bir mucizeymiş gibi geldiği günlerde" bitirseydim.

Neyse ki oyunun yaratıcıları Rand ve Robyn Miller ile firmaları Cyan Worlds serinin ilk oyununu yeniden elden geçirme kararı aldı. Üstelik hep "ne kadar muhteşem olur ama" diye düşündüğüm VR tarafını da güçlü bir seçenek olarak sunarak.

Neredeyiz biz, ne yapıyoruz?

Öncelikle *Myst* (2021), teknik açıdan sahnelein slaytlarla bölündüğü 1993 versiyonu yerine, daha sonra çıkartılan 3D, serbest dolaşaklı versiyonu, yani RealMYST'i temel alıyor. Hikaye konusunda ise ilk oyuna bağlıyız. Peki, olayımız nedir?

İşte geldik biraz önce kafamda düşündüğüm sorunun cevabına. Öncelikle karakterimizin ismi Stranger, haliyle bu dünyada bir yeri olmadığını yüz metreden haykırıyor. Küçük, ilginç yapıplara bezeli bir adadayız ve çevremizde bize yardımcı olacak, elimizden tutacak, "hemşerim memleket nire?" diyecek hiç kimse, hiçbir işaret yok. Şalterleri kaldırıp indiriyor, ışıkları açıp kapatıyor, kitapları açıp 70-80 sayfa boyanca devam eden çizimlere bir anlam katmaya çalışıyoruz. Şimdi o çok konuşulan hikaye-lore olayı var ya, *Myst* bunun tam ortasında duruyor

aslında. Araştırdığınızda eşek yüküyle hikayeye, bilgiye, karakterlerin sevdigi müzklere kadar bulabiliyorsunuz ama Stranger için bunlar yok hükmünde. Haliyle, adada geçirdiğiniz ilk dakikalar, *Myst* dünyasından tamamıyla kopmanıza yol açabilir. Ben bunu istemiyorum, buraya alışmanızı biraz kolaylaştırmak gayretindeyim.

Gizemi kendisi çözmek isteyenler bir sonraki alt başlığı!

Stranger'ın üzerine düştüğü ada (*Myst*) Atrus adında bir adamın çizdiği ve "Ages" olarak nitelendirdiği dünyalardan birisi. Atrus, D'nı adında, kadim bir irka mensup, kitaplara yaptığı çizimler ile dünyalar yaratabilen, bununla da kalmayıp bu dünyaları birbirine bağlayabilecek bir karakter. Atrus yalnız değil elbette, karısı Catherine ve çocukları Sirrus ile Achenar da var. Biz adaya düşüğümüzde ne yaptığımızı bilmemişizden, yolumuz bizi merdivenlerin yukarıındaki kütüphaneye kadar getirecek ve orada biri kırmızı, diğeri mavi iki kitap göreceğiz. Bu kitapları açtığımızda kitabı orta yerinde bir media player varmış gibi video oynamaya başlayacak ama ses sürekli kesildiğinden bir şey anlamamızı şimdilik imkansız. Kütüphanedeki diğer kitapların onlarca sayfa süren notlarını okumadan da hikayeye anlaşılmamız mümkün değil ki sabırlı oyuncu burada sabırsızdan ayrıılıyor.

Anlıyoruz ki bu mavi ve kırmızı kitap birer zindan ve iç sayfalardan konuşup bize bir şeyler anlatmaya çalışanlar da Atrus'un bencil ve kötü kalpli oğulları Sirrus ve Achenar. İkisi de Atrus'un olduğunu söylüyor ve suçu diğer kardeşine atıyor. Sayfalar eksik olduğu için bizimle daha fazla iletişime geçmemeleri ilk aşamada mümkün değil. Peki bu sayfaları nasıl bulacağız? Tabii ki bir bulmaca deryasında seyahat ederek.

Myst bu konuda da oyuncuya hiç acımadır. Bulmacaları çözmek bir yana, onların ne olduğunu anlamak bile ciddi anlamda kafa yormayı





gerektiliyor. Bu dünyalar gemi, ağaç, çark ve ses. Bu dünyalara geçmek de öncelikle Myst'te olan biteni anlamanız ve bulmacaları çözmenizle mümkün.

Peki nasıl çözülecek? Öncelikle kitaplıkta bir resim göreceksiniz ve hemen ardından da bu resimdeki kuleyi çevirebildiğinizi fark edeceksiniz. Kırmızı renkle gösterilen dört yönün her birine çevirdiğinizde kuleden yukarı çıkmınız ve ipucunu almanız gerekiyor. Bundan sonra da işiniz kesinlikle kolaylaşmıyor ancak biraz daha girersem oyunun bütün zevkinin içine edeceğim gibi hissediyorum. Aldığınız ipucunu adada gördüğünüz ilgili noktalara gidip anlamlandırmaya çalışmanızı öneririm. Kolay olmayacak ve muhtemelen sıkılacaksınız ama çözüdüğünüzde bunun vereceği keyif çok başka, bana güvenin.

Gelsin sonrakiler de

Oyunun bir tane sonu yok. Ben yeni versiyonda her birini tek tek deneyemedim ama

eskiden üç farklı sona çıkabiliyorduk verdığımız kararlar neticesinde, muhtemelen hala aynıdır. RealMYST hikayeye ufak dokunuşlar yapmıştı ancak bu versiyon özüne sadık kalmayı tercih etmiş.

Peki oyun başarılı bir yenileme geçirmiştir mi? Evet, grafikler elden geçirilmiş ve çok detaylı olmasalar da göze hoş geliyorlar. Oyun Epic detaydayken 120fps'yi sürekli tutturmayı başarmasına rağmen bende biraz stuttering yaptı ve oynadığım süreçte buna bir çözüm bulamadım. Yama gerekecek gibi. VR desteği öne çıkartılmasına rağmen bence oyun klavye-fare ikilisiyle de son derece başarılı ve kesinlikle eksik bir deneyim sunmuyor. Myst, hikayeye başladığımız oyun olduğundan önemli ama serinin en iyisi değil elbette. Haliyle Riven veya Myst IV: Revelation'in acilen yeni nesle kazandırılması gerektiğini düşünüyorum. Zor olması bence kötü bir şey değil, insanlar neler çekiyorlar soulslike oyunlar oynarken yahu.

Macera oyunları eskisi kadar popüler değil, biliyorum. Oyuncu profili de çok değişti. Myst belki bugün çırka o 6 milyon satışın onda birine bile ulaşamayabilirdi ama açıkçası, bu çok güzel bir hikaye ve URU dahil yan oyunları da eklediğimiz zaman neredeyse epik seviyesinde. Haliyle, bence insanlara ulaşması ve yeni nesle kendisini deneyim etmemiye başarması gerekiyor. Ben çok beğendim, çok da güzel nostalji oldu. Sabrınız varsa kaçırmayın.

◆ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Muhteşem bir hikayeyin ilk bölümü, başarılı grafikler, lore sevenlere kazip çıkararak bolca bilgi.

EKSI Stuttering problemi var, yamıyla düzeltebilir. Oyunu ve bulmacaları anlamak en üst derecede zor.



Yapım Luis Antonio **Dağıtım** Annapurna Interactive **Tür** Macera **Platform** PC, XS, XONE **Web** twelveminutesgame.com

Twelve Minutes

Hep aynı güne mi uyanıyoruz yoksa günler mi aynı?

Merhabalar pek sevgili LEVEL Der-gisi okurları. Umuyorum ki keyfiniz yerindedir. Özellikle de Twelve Minutes için iki senedir hayaller kuran, bekleniyi tavana çıkan okur, umarım senin keyfin süper ötesi yerindedir. Yoksa bir de bozuk moraline yüksek dereceli oyun hayal kırıklığını eklemeğ istemem. Derinlemesine olarak incelemeye dalmadan önce, Twelve Minutes ile ilgili düşüncelerimi ünlü düşünür Berkay'ın sözleriyle sabırsız okurlarımız için özetlemek istiyorum.

Hep aynı sahne, hep aynı perde
Sanki aşka dejavu

İleri görüşlü şairimiz Berkay, bugününlere görmüş de yazmış sanki bu unutulmaz cümleleri. Geleneğe dönünen geyik giriş sekanslarımdan birini daha yaptığımıza göre, Twelve Minutes incelememize gönül rahatlığıyla geçebiliriz. Yazının başında bahsettiğim iki senedir hayaller kuran, heyecandan kendini kaybeden kişilerden biri de bendim. Ağustos ayı başlar başlamaz Kürşat Bey'e (Dünya üzerinde bana "Bey" diye hitap eden tek kişi Ertuğrul and i think that's beautiful – Kürşat) bu oyunu istedigimi ilettirm ve sağ olsun beni kırmadı. E tüm bu heyecanın üstüne bir de derginin sayfalarına bu oyunu benim taşıyacak olmam aşırı derecede beni yükseltti. Yine de bunlara rağmen incelemede objektif ola-

cağıma ve eleştirilerimde bu yüksek beklenenin izinin çok olmayacağına söz verebilirim.

Aşkın on iki dakikası

İlk olarak hiç bilmeyenler ya da "bu oyun da nedir?" diyenler için birazcık Twelve Minutes'ü özetleyeceğim. Oyunumuz 12 dakikalık bir döngüye sıkışmış ve bu döngüyü tekrar tekrar yaşayarak ortadaki gizemi çözmeye çalışan bir adamı konu alıyor. Eşiyle mutlu bir şekilde yemek yerken evlerine giren ve eşini cinayette suçlayan bir polisin onları tutuklamaya çalışmasıyla hayatı başına yıkılıyor ve 12 dakikalık sekanslarla bu felaketten kurtulmaya çalışıyor.

Buradan bakıldığından harika konusu ve gizem unsuruyla iştah açmadığını söylemek yalan olur. Heh bir de unutmadan bu iştah açıcı öğelere mükemmel seslendirme kadrosu da eklendiğinde, kolayca "Dünyaya hoş geldin Hype Bebek" diyebiliriz. Daisy Ridley, James McAvoy ve Willem Dafoe gibi çok ünlü Hollywood yıldızlarının Twelve Minutes'ü ileriye taşıyacağından kimsenin şüphesi yoktu. Evet, benim de yoktu ama oyunu bitirmiş biri olarak söyleyebilirim ki bu konuda hayal kırıklığına uğradım. Konusu karmaşık, anlatımın son derece önemli olduğu bir oyunda seslendirme kadrosuna doğal olarak bayağı bir iş düşüyor. Gelgelelim





Twelve Minutes, yıldızlar geçidi kadrosuya bu işi pek kotaramamış. Oyunun animasyonlarının hantallığından midir yoksa diyalog seçimlerinin dengesizliğinden midir bilinmez, karakterlerin sesleri bana atmosferi hissettirmemi. Kendinizi hikayenin akışına bırakmak istediğiniz gerilimli bir anda farklı diyalog seçildiğinde, karakterin o ses tonuna ve psikolojiye hiç girmemiş gibi konuşması beni bu konuda epey rahatsız etti. Dediğim gibi, bu sadece seslendirme kadrosunun değil aslında oyunun genel akışının da bir hatası. Seslendirme ve diyalogların somut olarak hatalı olduğu noktanın yanı sıra, soyut seviyede de birden fazla sıkıntıları var. Ortada devasa bir gizem var ve biz bunun içinde kaybolmuşuz. Aklimiza binlerce soru binlerce çözüm geliyor ama üzülkerek söyleyorum ki ne diyaloglar ne de etkileşime geçilebilir objeler buna imkan vermiyor. Bir döngüye girdik, garip olaylar yaşandi, 12 dakika bitti başa döndük ve bir sürü sorumuz var. Yeni döngü başladığımızı görür görmez sorularımızı yöneltmek istedik ve o da ne "AYNI DİYALOG-LAR". Yaklaşık 6 saatlik bir oynanış süresi olan Twelve Minutes'ten detaylı diyaloglar beklemek en büyük hakkınız. Fakat bu bekleniminiz karşılaşmayacağınızı kolayca söyleyebilirim. Durum buyken, diyalogların kendini çok çabuk tüketmesi ve bir sonraki heyecanlı olaya kadar (yaklaşık 1 saat) yeni seçenekler eklenmemesi, Twelve Minutes için çok büyük bir eksidir. Biliyorum sürekli olarak eksilerden bahsediyorum ama üzülkerek söyleyorum ki bu yazı sonuna kadar şikayetlerden ibaret olacak.

Ne kadar da umutluyduk

Oyunla ilgili en büyük şikayetim ise kısıtlı diya-

loglara bir de kötü oyun dizaynının eklenmesi olacak. Biliyorum sizin de aynı 12 dakikayı anlatan bir maceranın en fazla ne kadar çeşitlilik sunabileceğini geçiriyor olabilirsiniz ama elinizde çeşitliliği sağlayacak kadar öge yoksa, o zaman oyunu kesinlikle 6 saatte uzatmamanız gereklidir. Twelve Minutes oyunundaki en büyük dizayn hatası kesinlikle döngüler içindeki çıkmaz sokaklar ve bunların oyuncunun gözünün içine sokulması olmuş. Döngüler içindeki bazı eylemlerin hiçbir sonuç vermeyeceği gayet bellisi olmasına rağmen onu yapmak zorunda olmanız ve aynı sahneleri tekrar tekrar izleyip olmanız, belki bir süre sonra sizin aşırı derecede sıkıcı olabilir (En azından beni çok sıkı).

Oyunun hem hikayesi hem de etkileşime geçilebilir içerikleri de 6 saat için oldukça kısıtlıdır. Bu bahsettiğim çıkmaz sokaklar ve tekrar tekrar izlediğimiz aynı sahnelerle oyun zoraki olarak uzatılmış gibi duruyor. Oyunda geçirdiğiniz sürenin en az yarısı birbirinin aynısı ve yeni hiçbir şey sunmuyor. Tüm bu eleştirilere son olarak ekleyeceğim yeni madde ise Twelve Minutes'ın sonunun beni tatmin etmemesi olacak. Hem alternatif sonlar hem de ana son hiçbir şekilde beni oyunun içine tekrardan alıp daha önce yapmış olduğum şeyleri anlamamı kılmayı yetmedi. Bütün sonlar (ve genel olarak hikaye) bana "hadi birazcık insanların kafalarını yakalım ama soru işaretlerini cevaplamayalım" dan ibaret geldi. Tabii ki sizlere spoiler vermeyeceğim ama

oyunun bu minvalde hareket etmesi ve deyim yerindeyse sadece beyin yakmaya odaklımasında beni üzен noktalardan biri oldu.

Oyunun başları ilgi çekici gelse de vadettikleri beni heyecanlandırsa da ilk 1 saatten sonra maceranın sonuna dek sadece sıkıldım. Hele bir de polis gelmeden saklanmanız gerektiğinde karakterinizin hantal animasyonları sizin kesinlikle çileden çıkaracak, onu da söylemeden geçmiş olmayıam.

Benim hayallerimin yıkıldığı ve sizlere bolca yakındığım bir incelemenin sonuna geldik. Biliyorum daha önce hiçbir oyun için önermediğimi söylemedim. En azından türün severlerine özel önerdiğim oyunlar oldu ama bu sefer üzülkerek söyleyorum ki ben Twelve Minutes'ü begeneemedim. Bu nedenle de doğal olarak sizlere de tavsiye etmiyorum. Yok efendim ben oynayaçağım kendim deneyimleyeceğim diyen varsa sorumluluk kabul etmiyorum. Bir sonraki sayıda görüşmek üzere. ♦ Ertuğrul Burak Emanet

KARAR

ARTI İlgi çekici konsept. Karakterlerin işlenisi ve onların canlandırılışı çok başarılı.

EKSİ Ruhsuz ve dengesiz diyaloglar, oyunun çok çabuk tekrara binmesi, seslendirme kadrosunun potansiyeli harcanmış.



Yapım Ubisoft Montreal **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS5, PS4, XSX, XONE **Web** ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/valhalla

Assassin's Creed Valhalla: The Siege of Paris



Ragnar'ın izinden Fransa'nın kalbine...

Dünya üzerinde Ağustos ayının en çok konuşulan şehirlerinden biri Paris oldu. Bunun tek bir sebebi var, o da The Siege of Pari... Yok artık, daha neler! Bunun tek sebebi Messi gibi bir dünya yıldızının 21 yıl sonra Barcelona'dan -üsteslik bedelsiz olarak- ayrılarak PSG'ye transfer olmasıydı. Bu noktada ise yanın Agüero oldu. Sen git "En yakın arkadaşımla aynı takımda oynamak istiyorum" diyerek Manchester City'den Barcelona'ya transfer ol ama sonra o en yakın arkadaşın finansal sorunlar nedeniyle kulüpten ayrılmak zorunda kalsın... Assassin's Creed, Messi ve Agüero'yu bir şekilde birbirine bağladığımıza göre, biz dönemlim konumuza.

Paris'in gördüğümüz en eski hali
Assassin's Creed ile Paris kelimelerini yan yana görünce, akıllara hemen Unity faciası geliyor. Güzelim şehir, oyunun hatalarla dolu olması sebebiyle heba olup gitmiş.

Hatırlarsanız yüzü olmayan karakterlerden tutun da duvarların içinden geçen insanlara kadar envaçışit hatalar birçok oyuncuyu bezdirmiştir. Bu eklenti paketi tabii dönem olarak çok daha öncesini konu aldığı için Paris'in Unity zamanındaki gibi gelişmiş ve yapılaşmış bir şekilde olmasını beklememek gerekiyor. Ama itiraf etmeliyim ki haritanın bu kadar da ufak olmasını beklemiyordum. Esas olay -günüümüzde Sainte Chapelle ve Notre Dame Katedrali'nin de bulunduğu- Paris'in merkezi olan Seine nehrinde yer alan ufak bir adada yani Ile de la Cite'de geçiyor. Surlarla çevriliş bir kalenin bulunduğu bu adanın haricinde elbette başka bölgeler de var ancak özellikle bir önceki eklenti paketi olan Wrath of the Druids ile karşılaşıldığımızda harita hatırı sayılır oranda küçük. Şöyle özetlemek gerekirse, kuzgunumuz ile bir miktar yükseldiğimiz zaman haritanın bir ucundan diğer ucunu görebiliyoruz. Evet belki olay bahsettiğim

ada etrafında dönüyor ama yine de daha büyük olmasını temenni ederdim. Maalesef problem sadece haritanın küçük olmasıyla da sınırlı kalmıyor. Büyük beklenenler içinde sabırsızlıkla çıkışını beklediğim eklenti paketinin hikayesi de oldukça yavan. Yolculuğumuz, tıpkı Wrath of the Druids'de olduğu gibi İngiltere'de yer alan kampımıza birtakım misafirlerin adım atmasıyla başlıyor. Toka isminde genç bir Viking diyar diyar gezip Francia'da olup biten zulüm için yardım bulma derdinde. Peki bilin bakalım bu çağrıya cevap verecek olan kim? Evet! Doğru bildiniz! O kadar Viking klanının içinde yardım etmeye kabul eden tek klan biziz! Toka ile konuşduğumuzda amcası Siegfried'in Francia topraklarında yardıma ihtiyacı olduğunu, Francia kralı Şişman Charles'in kendilerini alt etmesi durumunda ise İngiltere topraklarına dayanacağını ve bizim Eivor'un klanının da böyle bir durumda tehlike altında kalacağını öğreniyoruz. Ve hemen pılımızı



pırtımızı toparlayarak Fransa'ya doğru yelen açıyoruz. Ayrıca ufak bir not; bu eklenti paketine erişebilmek için karakterimizin güç seviyesinin kaç olduğu önemli değil ama yine de önerilen seviye 200.

Sadece eklenti paketinin değil, oyunun genelinde beni hayal kırıklığına uğrattığı şeylerden biri de bu herkese yardım etme çabasının içerisinde oluşumuz. Oyunun ana hikayesinden tutun da İrlanda'daki kuzenimizden gelen yardım çağrısına kadar kim yardım istediyse imdadına koştuğ. Ya arkadaş, biz Viking değil miyiz? Oyunun çıkmadan önce yayılan trailerlerında acımasızlığı ve yağmalama özelliklerini ön plana çıkardınız mı? Neden The Siege of Paris'te yine birine yardım etmeye gidiyoruz? Neden "Paris'te bir sürü ganime var, gidip yağmalayalım." gibi bir hikaye uydurmadınız? Ben bir Viking'i canlandırıyorsam, önüne geleni yakıp yikan bir hikaye bekliyordum! Ana oyunda sürekli bir müttefik arayışı içerisinde olduğumuz yetmedi, iki eklenti paketinde de benzer senaryolar ile karşılaştık. Üstelik hikaye de o kadar saçma ilerliyor ki. Elimizi kolumuzu sallaya sallaya kaleye girip birileriyle konuşup (Spoiler vermek istemiyorum.) sonra da kampa geri dönüyoruz. Hatta tüm Assassin's Creed oyunları içinde gördüğüm en saçma dövüş sahnelerinden biri de bu oyundaydı...

Yeni mekanikler mi?

Gelelim farelere. Eklenti paketi ile oyuna eklenen yeni mekaniklerden biri fare istilası. Özellikle kanalizasyonlarda karşılaştığımız ve sürü halinde dolaşan fareleri öldürmek mümkün değil. Ancak balta ya da meşale sallayarak bu sürüyü bir süreliğine korkutup kaçırlıyoruz. Sürekli oyunun olumsuz yönlendiren bahsediyorum ama bir diğer anlamsız konu da burada yatıyor. Bu fare sürülerinin neredeyse hiçbir amaçları yok ve zorlama bir görev ve birkaç kanalizasyon

haricinde etkileşime girmek bile gerekmiyor. İsteyenler için fareleri düşmanların üzerine salabileceğimiz bir yetenek mevcut ama açıkçası ben kullanmayı tercih etmedim. Olmasa da olmuş yani...

Yine eklenti paketi başında at üstünde bize kılıç sallayan düşmanlar ile karşılaşıyoruz ama bunlara da bir daha rastladığım söylemenem. Yani hem fare sürüleri hem de bu at üstünde koşturulan süvariler sanki oyuna sonradan sırık eklenmiş olsun diye eklenmiş gibi duruyor. Wrath of the Druids gibi farklı tipte düşmanlar beklerdim...

İşte şimdi durun! Sonunda olumlu bir gelişme aktaracağım! Assassin's Creed Unity ile oyuna eklenen ve o dönem black box adı verilen suikast görevleri, modernize edilmiş olarak geri dönüyor! Infiltration Missions adı verilen ve bir dizi adımı izleyerek suikast edeceğimiz karaktere ulaştığımız bu görevlerde yolumuzu kendimiz seçebiliyoruz. Yani dilersek birtakım araştırmalar sonucunda gizli bir kanalizasyonu bularak

hedefimize ulaşabiliyor ya da çevredekilerle konuşup kilitli kapıların anahtarlarını bularak farklı bir yol izleyebiliyoruz. Seçenek çok fazla değil belki ama en azından oyuncuya bırakılmış olması güzel. Bu görevlerden oyun boyunca beş adet bulunuyor. Bir sonraki Assassin's Creed oyununda bu sistemin daha geliştirilmiş ve kapsamlı bir halini görmeyi umuyorum.

Son sözler

Coc fazla spoiler vermek istemiyorum lakin özellikle eklenti paketinin adını taşıyan Paris kuşatmasının da beni pek tatmin ettiğini söyleyemem. Kuşatma denince böyle akla hemen büyük bir savaş, daha kalabalık bir ordu geliyor ama oynadığınızda göre-ceksiniz ki herhangi bir raid bile bundan çok daha "kuşatma" havasında geçiyor. Çok daha akıcı, çok daha keyifli bir savaş beklerdim. Wrath of the Druids'i oynadığım dönemde bunun çok daha iyi bir paket olacağını tahmin etmiştim ancak yanıldığımı itiraf etmeliyim.

Yine de seriyi sevenlerdeniz, yeni eşyaların ve silahların eklendiği, ana görevleriyle ortalamala 8-10 saat, yan görev ve toplabilirlirlerle de yaklaşık olarak toplamda 13-15 saat sürecek bir Fransa macerası siz bekliyor. "Yok, ben çok hayranı değilim" diye düşünüyorsanız da ne yalan söyleyeyim, benim şahsi fikrim pek de keyif verecek bir eklenti paketi olmadığı yönünde...

◆ Emre Öztnaz

KARAR

ARTI Suikast görevleri, yeni eşyalar, bir eklenti paketi için yeterli uzunlukta oyun süresi

EKSİ Hikaye oldukça vasat, harita fazla ufak, eklenen mekanikler yeterli değil

70





Yapım The Farm 51 **Dağıtım** The Farm 51 **Tür** Macera, Hayatta Kalma **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web** www.chernobylgame.com

Chernobylite

"Çernobil'i rahat bırakın" deyip ağlayan kız...

Oyun ve sinema dünyası aslında Çernobil faciasının pek de üzerine gitti diyemeyiz. Ülkemizi de etkileyen bu büyük radyoaktif felaketi meşhur dizisinden önce bilen pek fazla Z Kuşağı üyesi bulunmuyordur, eminim.

Çernobil nedir diye merak eden gençler için çok kısa bir bilgi vereyim, bugün Ukrayna'da bulunan ve eskinin Sovyetler Birliği sınırlarında kalan Çernobil bölgesindeki nükleer santralde yaşanan sızıntı ve ortaya çıkan radyoaktif felaketler bütünü. Bu öyle büyük bir felaketti ki, bölgede yaşayan herkes tahliye edilmek zorunda kalmışken, bugün hala yüksek sıcaklıklar da için içini yandığı düşünülen Çernobil nükleer santralinin üzerinde binlerce ton beton dökülerişen santraldeki radyoaktif sızıntısının atmosfere karışması önlenmemişti. Ancak bu operasyon bitene kadar sızan radyasyon nedeniyle tüm dünyaya radyoaktif bulutlar yayılmış, o dönemde radyoaktif bulutlardan yağan yağmurlar nedeniyle Rusya'da, Ukrayna'da, Doğu Avrupa'da ve ülkemizde Batı Karadeniz'de, çok sayı-

da insan radyasyona maruz kalmış, kanser olmuş ve hatta yıllar sonra doğan çocukların bile sakat halde dünyaya gelmişti.

İmparatorluk yıkın sabotaj mı yoksa aptalca bir kaza mı?

Bugün bireylerinin sabotaj olduğunu da iddia ettiği bu kaza sonrasında Sovyetler Birliği çöküş sürecine girmiş, kısa süre sonra da dağılmıştı. Yani büyük bir felaketin ardından dünya döneminde kökten bir değişim yaşanmıştı.

İşte bu korkunç felaketin konu alan filmler, diziler ya da video oyunları, nedense, son derece az sayydı. Birkaç sene önce çıkan meşhur HBO dizisini saymazsa, daha önce ses getiren bir sinema çalışması görmemiştir. Ukrayna'da yaşayan bir grup indie oyun geliştiricisinin hayatı geçirdiği kapsamlı bir proje olan S.T.A.L.K.E.R ise Çernobil bölgesinde ortaya çıkan hayali anomalileri konu alan bir bilimkurgu yapımlı olarak 2006 yılında büyük ilgi görmüş ve milyonlarca satmıştır. Öyle ki, bu başarıyı yakalamaya hazır olmayan yapımcı-

lar, gelen parayı bölüşmek konusunda kavga edince, oyun stüdyosu dağılmış, oyunun merakla beklenen devamı da gelmemisti. Ancak 15 sene sonra, şimdiden yeni S.T.A.L.K.E.R 2 oyunu hazırlanıyor. Bu kez, oyunun isminde, harflerin arasındaki noktaları kaldırılmalarını umuyorum çünkü gerçekten her defasında oyunun adını yazmak bir işkenceye dönüşebiliyor. Neyse...

Hakkında çok az eser verilen bir konu olan Çernobil hakkında bu kez karşımıza ilginç bir macera oyunu çıktı.

Bir STALKER değil ama...

Chernobylite, dışarıdan bakınca STALKER oyunlarını anımsatıyor olsa da oyunun içine girenler çok farklı bir mekanizmayla karşılaşlıklarını fark ediyorlar. Aslında oyuna karşı aniden oluşan büyük ilginin de tamamen STALKER ile bağlantısı var çünkü 2006'dan beri STALKER lezzetinde yeni bir oyun bekleyen oyuncular, bekledikleri oyunun Chernobylite olabileceğini düşünerek bu oyunu



olağanüstü bir ilgi gösterdiler.

Fakat Chernobylite, Çernobil nükleer santralindeki anormal olayları konu alan bir macera oyunu olarak, tamamen farklı bir oynanış ve farklı bir mekanizma sunuyor. Yani STALKER fanları için oyun çok tatmin edici olmayabilir.

Temel olarak, çok sürükleyici bir öykünün peşinde elle yaratılmış küçük haritalarda, gørece özgür kaldığımız bazı görevlere çıkıyoruz ve bu görevlerden edindiğimiz malzemelerle hem kendi üssümüzü geliştirirken hem de öykünün bizi sürüklediği düğüm noktalarına doğru ilerliyoruz. Oyun kısaca budur.

Oyunun bize sunduğu içerik ise, biraz korku temali, biraz gizlilik tabanlı, yarı-şık dünya görünümü, craftinge dayalı bir tür hayatı kalma içeriği olarak da tanımlanabilir. Biliyorum çok karışık oldu ama bu oyunu kısa bir şekilde tanımlamak çok kolay değil.

Yapımcının, dikkat çeken bir Indie ruhuyla, orijinal bir oyun ortaya çıkarmaya çalıştığını da söyleyebiliriz. Biraz ondan biraz bundan katarken farklı bir türler çorbası yaratmaya çalıştığını söyleyebiliriz ama kötü anlamda değil. Neticede sonuca bakacak olursanız, oyun sürükleyici. Elinizde silahla bir tür FPS koşturmacası yaşamasanız da aksiyon arayanlar için FPS çalışma da var,

macera arayanlar için gizlilik teması ve bilmece bulmaca çözme de var.

Tabii oyunu en cazip kılan kısmı ise, öyküsü. Kahramanımız elinde aşık olduğu ablanın bir fotoğrafıyla sağa sola koşarken, bu oyuncunun altından bir de aşk öyküsü çıkıyor ki işin içine kısa süre sonra hayaletler, farklı boyutlar, boyutlar arası hoplamalar zıplamalar, canavarlar gibi korku öğeleri de giriveriyor, o yüzden öyle tatlışko bir aşk öyküsü ariyorsanız, burada bulamayacağınızın da altını çizelim.

Sonuç olarak, Çernobil konusunu irdeleyen farklı bakış açısından bir oyun karşımıza duruyor ve oyun kendini oynatıyor. Güzel bir öykü, fotogerçekliği yüksek grafik kalitesi, ilginç bir crafting ve üs kurma mekanizması derken... Böyle acayıp acayıp oyunlar yapan Indie kardeşlerimizi seviyoruz.

Eğer henüz Çernobil konusunda bilgi sahibi olmayan, o da ne ya diyen ze kuşağı kardeşlerimizden biriyseniz, tarihin tozlu sayfaları arasında kalmış garip isimli bir olay olarak duyduğunuz Çernobil konusunu incelemek ve öğrenmek için bu oyun size motive edici bir kapı da açabilir. TikTok'da dans eden akranlarınıza like basmaktan başka konulara zaman ayırmaya pek enerjiniz kalmayıabiliyor biliyorum, ama bu Çernobil konusu ger-

çekten yakın tarihin en acayıp olaylarından biri. Bu konu hakkında biraz araştırma yaparsanız, arkadaş çevrenizde çok ilgi toplayan sohbetler açıp dikkat çekerek poppi olmanız işten bile değil.

Çernobil hakkında başka ne bilmemiz gerekiyor?

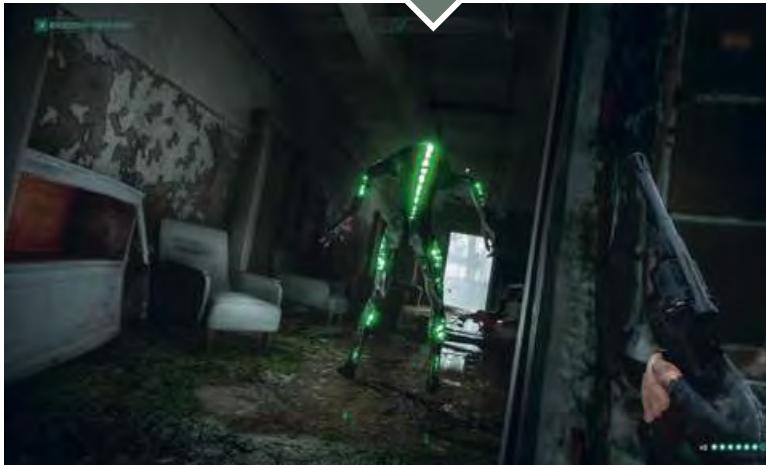
Yok bu oyun size çok ağır kalıyorsa, STALKER serisi oyuna bir göz atmanızı da öneririm ama onlar da hafif, tüketmesi kolay yapımlar degiller. Üstelik STALKER'in devam oyunu da yakında piyasaya çıkacağı için, bu ilginç retro deneyimiyle kendinizi yeni oyuna hazırlamış olursunuz zira STALKER 2'ye on milyonlarca insanın akın etmesini bekliyoruz. Öyle böyle değil! Herkesin STALKER'ı konuşacağı bir dönemde sizin bu oyunlar hakkında deneyimli ve bilgi sahibi olmanız da "yav bu STALKER da ne, herkes neden bundan bahsediyor" diyenlere konuyu açıklamak için güzel bir yatırım olabilir. ♦ Cem Şancı

KARAR

ARTI Gelişmiş grafikler. Sürükleyici öyküsü. Sesler ve müzik kalitesi.

EKSİ Gørece küçük oyun alanı. Kısa oyun süresi.

85





Yapım Nighthouse Games **Dağıtım** Versus Evil **Tür** Platform **Platform PC Web** www.nighthousegames.com

Sockventure



Çorabın tekinin nereye kaybolduğu belli oldu

Coraplarla ilgili bir oyun ne kadar güzel olabilir ki diye düşünmeyin! Eğlenceli bir platform oyunu arıyorsanız tam yerine geldiniz. Sürekli öldüğümüz için bana Super Meat Boy'u anımsatan (daha soft hali diyelim) Sockventure, kısa da olsa iyi zaman geçirmenizi sağlayacak.

Sizin de hiç çorabınızın teki kayboluyor mu? Şahsen bizim evde bu olayın sıkça gerçekleştiğini belirtmeliyim ve Sockventure de tam bu noktaya çorap tutmaktadır. Oyunca sadece "çocuk" diye hitap edilen bir yeniyetmenin konsol oynamasına tanıklık ederek başlıyoruz. Uykı vakti geldiğinden annesi oyunu kapatmasını ve evin her tarafına dağılmış olan çoraplarını toplayıp çamaşır makinesine atmasını ister. Çocuk söylenerek çorapları toplar ve çamaşır makinesi canlanarak tüm çorapları yer! Meğer çamaşır makinesi lanetlidir ve tüm çopralara el koymustur! Çocuk elbette endişelidir çünkü annesi bunu öğrenirse çok kızacaktır. Derken bir kahraman çıkagelir ve çocuğa

tüm çoraplarını sağ salım geri getireceğinin sözünü verir. O kahraman bizizdir! Yedi bölümden oluşan çamaşır makinesinin derinliklerine inip çorapları kurtarmayı sadece ama sadece biz başarabiliriz!

Sockventure'a çok kısa da olsa çocuğu kontrol ederek başlıyoruz lakin itiraf etmemiyim ki çocuğu yönetirken hantal kontrolleri görünce birazcık korktum. Derken çorap kurtarıcı kahramana sıra geldiğinde kontroller bir hayli akişkan ve oynanabilir hale geldi. Belirttiğim gibi oyun yedi bölümden oluşmaktadır. Dolayısıyla zorlarsanız bir oturuşta bile bitirebilmeniz mümkün. Oynanabilirliği artırmak adına oyun bizlere birkaç mücadele sunmakta. Bunlar: belirli bir sürenin altında bölümü tamamla, hiç ölmeye ve tüm paraları topla. Bölümü tamamlarken gösterdiğiniz başarıya göre de dünya sıralamasındaki yerinizi görebiliyorsunuz. Ben sıralamada kaçinci mi oldum? Söylemeyeşim şimdi, geçemezsiniz falan (hahaha).

Dediğim gibi oyunda biraz Super Meat Boy havası var. Tabii daha kolay olanı. Oyun her ne kadar hiç ölmemeniz için sizi teşvik ediyor olsa da sayamayacağınız kadar çok öleceksiniz. Ölünce de bulunduğunuz ekranın başından yeniden başlıyorsunuz. Yani bölümün ta en başına gitme gibi bir durum yok. Sockventure, klasik bir platform oyunu. Hopluyorsunuz, engellere yakalanmamaya çalışıyorsunuz, zamanlamayı denk getirip lazerlerin arasından geçmeye, dikenlerin üzerinden zıplamaya, sonsuz boşluğa düşmemeye uğraşıyorsunuz. Zamanlamayı

tutturmadığınız anlarda beyne birazcık kan sırası da imkansız değil. Her bölümde tema değiştiğinden ve yeni bir özellik kazandığımızdan oyun kendisini tekrarlamıyor ve asla biktirmiyor. Mesela ilk öğreneceğiniz özellik duvardan duvara atlama ve duvara tutunabilme olacak. İlk bölümde karşınıza düşmemeniz gereken köpükler çökarken, ikinci bölümde lazerlerle çevrili sıcak bir ortam siz bekliyor olacak.

Sockventure'un grafiklerine ve müziklerine bayıldım. Kahramanımıza topladığımız çorapları giydirebilmemiz de cabası. Ekran rengarenk ve müzikler sizi moda sokmasını çok iyi başarıyor. Tek sıkıntı Türkçe karakterler. Oyun Türkçe değil ama az da olsa yazılar büyük harfle yazıldığından büyük i harfi (İ) yerine bir kare görüyoruz. Belirttiğim gibi oyunu etkilemiyor ama olmamasını yeğlerdim. Oyunu alıştığınızda ve kahramanınız ile tempoyu tutturduğunuzda sizleri kısa da olsa eğlenceli ve mücadeleci bir macera bekliyor olacak. Bakalım sizler sıralamada kaçinci olacaksınız. ♦ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

ARTI Tempolu ve oynanması kolay.

Sevimli grafikler ve uyumlu müzikler.

Platform öğeleri zorluyor ama asla biktirmiyor

EKSI Zamanlamayı tutturamamak.

Oyunda Türkçe karakter problemi var.

Fiyatı bir miktar pahalı.





Yapım Norsfell **Dağıtım** Gearbox Publishing **Tür** Aksiyon, Hayatta Kalma **Platform** PC, PS5, PS4 **Web** www.tribesofmidgard.com

Tribes of Midgard

İskandinav Mitolojisi sardı dört bir yanımı...

Bundan birkaç ay önce Valheim isimli, basit görünüslü ama şahane oynanabilirliğe sahip bir oyunla tanışmıştık. Temeline aldığı İskandinav Mitolojisi'ne sırtını dayamamakla kalmamış, üzereine kendine eklemeler yapmıştır. Saatlerimizi de yemeyi başarmıştı.

Valheim ayarında, saatlerimizi yiyecek yepen bir oyuna merhaba demeye hazır mısınız? Tribes of Midgard, hayatta kalma türünü, Roguelite bir havada ele alıp Tower Defense (Kule Savunma) mekanikleriyle birleştiren şahane bir oyun olmuş. Oyunumuz, birçok hayatta kalma oyununda olduğu gibi etraftan kaynak toplayıp üzerinde başımıza sağlam zırhlar giydirip daha iyi ekipman peşinde koştuğumuz bir hayatta kalma oyunu. Bunu dilersek tek başımıza yapabiliyoruz fakat oyunun geliştiricisinin de tavsiye ettiği üzere, birkaç oyuncuya birlikte bunu yapmak, daha keyifli ve uzun soluklu oynanabilirlik sunuyor. 10 kişiye kadar atılabilceğiniz maceranızda, Midgard'ı korumaya yemin etmiş ve Ragnarök'ün gelisini engellemeye çalışan Einherjarlar'ı canlandırıyoruz. Cesaretiyle nam salmış savaşçı ruhlarına verilen bu adım

hakkını verebilmek için de canla başla mücadele ediyoruz.

Her oturumda, karakterimize edindiğimiz becerileri, ekipmanları ve malzemeleri kaybediyoruz. Ancak oyuncu seviyemiz baki kalmıyor. Oyuncu seviyemiz arttıkça ve oyunda köyümüzü musallat olan devleri, yani Jotunlar'ı öldürdükçe, kalıcı bazı içeriklere sahip olma şansınız var. Oyuna don-atlet ikilisiyle başlamak yerine, balta, kılıç ve yayla başlayabiliyorsunuz ya da başlangıçta sadece İzci ve Savaşçı sınıfları yerine daha fazla sınıf tercihiyle karşılaşıyorsunuz. Bunları elde edebilmek için benim hiç sevmediğim ama sunulanların bir değeri olduğunu anladığımızda müptelası olduğum "grind" işine girmemiz gerekiyor.

Biraz önce bahsettiğim üzere, oyuna bir köyde başlıyoruz ve amacımız, köyün ortasında bulunan yaşam ağacını korumak. Bu ağacı korumak için surları ve kapıları güçlendiriyor yeni okçu kuleleri inşa ediyor ve köyün etrafına serpiştirilmiş maden ocaklarını ve marangozhaneleri yapmamız gerekiyor. Oyundaki ilerleme oyuncu başına bireysel olmasına karşın, köyün gelişmesi

kümülatif birikimle gerçekleşiyor. Yani oyuncular ortaklaşa ahşap, taş ve ruh hibe ederek bahsettiğim alanları geliştirebiliyor.

Bu arada ruh demişken; oyunda topladığımız her materyalin ve öldürdüğümüz her düşmanın bir ruhu bulunmakta. Ruh da oyunda ilerlememiz için yegane parçalardan biri. Hem ekipmanlarıımızı iyileştirmek hem de köyü geliştirmek için bol bol ruh toplamamız gerekiyor. Eğer tanıdık bir arkadaş grubıyla Tribes of Midgard'a dalarsanız ve iyi organize olursanız, birçok farklı görevi pay edebiliyorsunuz. Öte yandan tanımadığınız insanlarla girince, işiniz biraz daha zorlaşıyor çünkü tek başına kahramanlık taslayanlarla uğraşmanız gerekebilir. Oyunu tek başına oynamanın da pek bir keyfi olmadığını söylemem gerekiyor. Görsel anlamda biraz zayıf kalması ve bu ufak detayı, gözüme çarpan can sıkıcı durumlar. Bunlara ek olarak oyun, yüzlerce saat oynamama potansiyeline sahip. Zaten sezon mantığı üzerinden gidileceği için sizi uzun bir süre oyalayacaktır. Gerçi sezonda verdiği içerikler kozmetikten öteye gidemiyor ama topluluğu dinleyen bir gelişirci ekibe sahip olması, kısa vadede oyunu daha ilginç yerbere getirecektir diye düşünüyorum.

Tribes of Midgard, Türkçe dil desteği sunmasının yanı sıra 32 TL gibi uygun bir fiyat sahip olmasıyla ve de düşük sistemlerde de rahatlıkla çalışmasıyla, içeriğinin hakkını sonuna kadar veren bir oyun olmuş.  **Özay Şen**

KARAR

ARTI Hızlı öğrenme eğrisi. Keyifli oynanabilirlik. Steam fiyatı çok uygun. Düşük sistemlerde rahatlıkla çalışıyor.

EKSİ Keyif kaçıran buglar. Grind kısmı herkese hitap etmeye bilir. Sezon bazlı kozmetik ürünler.

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



Yapım Asobo Dağıtım **Xbox Game Studios** **Tür** Simülasyon **Platform** PC, XS **Web** flightsimulator.com

Microsoft Flight Simulator (Xbox)

Türünün gelmiş geçmiş en iyi örneği şimdi konsol sahnesinde!

Microsoft Flight Simulator serisi her zaman türü seven oyuncular için ilk tercih olmuştu. Ne var ki Microsoft Flight Simulator X'in ardından seri uzun süren bir sessizlik sürecine girmiştir. Neredeyse 15 seneyi bulan bu sürecin sonunda dönüşü ise dillere destan oldu! Geçtiğimiz sene PC için piyasaya çıkan yapının Xbox Series konsolların çıkışıyla beraber, konsollar için de piyasaya çıkacağını umuyorduk ki pek de umduğumuz gibi olmadı ve Microsoft Flight Simulator'a konsollarımızda kavuşmamız neredeyse 1 seneyi buldu. Bakalım bu bekleyişe dek mi?

Şu bizim ev mi?

Microsoft Flight Simulator'ın PC için çıkışının üzerinden yaklaşık 1 sene geçtiği için açıkçası oyundan uzun zaman bahsetmek istemiyorum. Bunun yerine bu süreçte oyunun nasıl değiştiğini ve konsol sürümünün neler vadettiği üzerine konuşmanın daha yerinde olacağı görüşündeyim. Yine de oyunun belki de en büyük silahı olan haritalandırma teknolojisinden bahsetmeden geçmemeyeceğim. Microsoft Flight Simulator tüm Dünya'yı gerçekine oldukça yakın bir şekilde haritalandırın ve Dünya'nın en ücra köşesindeki, balta girmemiş ormanları dahi gerçekine uygun şekilde ziyaret edebileceğiniz bir yapım.

Bunu ise Azure AI ve Bing haritalar yardımcı ile yapıyor. Kabaca, Bing'in harita uygulamasında kullandığı uydu görüntülerini Azure AI işliyor ve iki boyutlu bu görüntülere derinlik kazandırarak onları üç boyutlu hale getiriyor. Dürüst olmak gerekiyor bu konuda oldukça başarılı. Kendi yaşadığım bölgede yaptığım tüm uçuşlarda dağ, tepe, ova gibi coğrafi yer şekilleri oldukça gerçekçi halde karşıma çıktı. Ayrıca binaların yükseklikleri de gerçekine uygundu. Microsoft Flight Simulator'da kullanılan hali bile oldukça heyecan verici olan bu teknoloji ile ileride daha neler yapılabileceğini açıkçası oldukça merak

ıyorum. Tüm Dünya'nın olduğu bir GTA oyunu düşlediğimde fazla mı ileri gidiyorum dersiniz?

Turistik gezi

Microsoft Flight Simulator'ın piyasaya çıktığı dönemde benim için en büyük sorunlarından birisi oyundaki aktivite eksikliğiydı. "Dünya'nın istedigin köşesine gidebiliyorsun daha ne olsun?" dediğinizi duyabiliyorum ki haklısınız. Ancak bunu yaparken oyun her şeyi sizin yapmanızı bekliyordu. Örneğin önceden hazırlanmış bir Barcelona - Monaco uçuşu yapmanız önerip, Akdeniz'in tadını çıkartmanızı sağlamıyordu.





Eldeki, önceden hazırlanmış uçuşlar olan tek mod "Bush Trip" moduydu ki, bu modun da asıl maksadi navigasyon yeteneklerinizle yolunuza bularak çeşitli mekanları ziyaret etmenizi sağlamaktı. Açıkçası ben yolumu bulmaya o kadar odaklıyordum ki görülecek yerlerin pek çoğunu kaçırmıyordum. Bu noktada oyuna güzel bir dokunuş gelmiş ve "Discovery Flights" modu oyuna eklenmiş. Çeşitli turistik mekanların bulunduğu bu modda, Kahire'de piramitleri ziyaret edebilir ya da Everest'in zirvesine çıkabilirsiniz. Bu modda yer alan mekanların ayrıca söyle bir özelliği de bulunuyor: Microsoft Flight Simulator'a çıkışından bu yana "World Update" adıyla anılan 5 farklı harita güncelleme yapıldı. Bu güncellemeler ile çeşitli şehirler daha ayrıntılı bir hal alırken, bu şehirlerdeki tüm önemli yapılar gerçeğine birebir uygun şekilde oyuna aktarıldı. Discovery Flights modunda ziyaret ettiğimiz mekanlar da işte bu güncellenen şehirlerden oluşuyor. Böylelikle her yeni güncelmede de yeni uçuşlar bu moda ekleniyor. Ancak "World Update" güncellemelerini konsol tarafında da ayrıca oyuncunun içerisinde yapmak gerekiyor. Oyuna ilk kez giriş yaptığınızda oyun içi mağazayı ziyaret edip bu güncellemeleri almayı unutmayın derim.

Duvarlar

Microsoft Flight Simulator serisinin en önemli özelliklerinden birisi de yüksek modlanabilirliğidir. Serinin son üyesi için de durum farklı sayılmaz. Oyun içi mağazada çeşitli mod yapımcılarının modları bulunuyor olsa da modlar tarafında asıl kaynağın çeşitli internet

siteleri olduğunu söyleyebilirim. Oyunun konsol sürümünün en büyük iki sorundan ilki de aslında bakarsanız burada başlıyor. Konsol sürümünde tahmin edebileceğiniz üzere oyuncunun kendi mağazası dışından mod edinmek mümkün değil. Oyunun kendi mağazasında ise maalesef modlar ve DLC'ler oldukça kısıtlı ve bu DLC'lerin çoğunun fiyatı da inanılmaz yüksek. Bu tarafıyla oyuncunun konsol sürümünde bir kapana kışılmış hissetmeniz oldukça olası. Oyunun konsol sürümündeki ikinci büyük sorunu ise arayüz tarafında. Microsoft Flight Simulator konsola aktarılırken maalesef arayüz konusunda hiçbir güncelleme yapılmamış ve PC'de olduğu haliyle bırakılmış. Fare ile kullanılmak üzere tasarlanan bu arayüzü kontrolcü ile kullanmak ise adeta bir zulüm. Menüler bir kenara, uçuş sırasında haritayı bilmek adına uçağın tüm kontrollerini bırakmak, onda da haritayı rahat rahat kontrol edememek bile büyük bir sıkıntı ki Navlog tarafına hiç girmiyorum bile. Oyun, konsolda da fareyi desteklediği için bu durumun üstesinden gelmek mümkün gibi gözükse de benim gibi duvara asılı bir TV ile oyunu oynarken fareyi nereye koyup, nasıl kullanabileceğimi bilemiyorum. Kontroller tarafında bir diğer sorun ise Xbox'ın yalnızca lisanslı joystickleri destekliyor oluşu. Bu durum sebebiyle evde halihazırda sahip olduğunuz HOTAS setlerini maalesef kullanamıyorsunuz. Xbox lisanslı tek HOTAS ise şu an için Thrustmaster T.Flight One. Bu setin şu anki fiyatını da düşününce konsol tarafında oyuncu kontrolcü dışında bir aksesuarla oynamak imkansız desem yeridir.

Göz kamaştırıcı

Microsoft Flight Simulator için grafiksel anlamda yeni nesil hissini sonuna kadar yaşatan ilk yapılmamasını yapsam sanırım kimse buna itiraz etmez. Tabii grafiklerin bu denli iyi olması oldukça yüksek sistem gerekliliklerini de beraberinde getiriyor. Xbox Series X oldukça güçlü bir konsol olsa da küçük kardeşinin neler yapabileceğini ciddi anlamda merak ediyordum ki ortaya çıkan sonuç hiç de fena değil. Xbox Series X'de 4K 30 FPS olarak çalışan yapılmış, Series S'te ise 1080P çözünürlükte 30 FPS vermemi başarıyor. İlk bakışta 30 FPS düşük gibi görünse de Microsoft Flight Simulator'ın sakin oyuncusunda son derece yeterli bir sayı. Microsoft Flight Simulator çıkışının üstünden geçen bir yıllık süreçte aldığı güncellemelerle cehresi değişen bir yapılmış. Bu değişimlerin tamamının iyiden önce olduğunu da gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Ne var ki konsola geçişte birtakım sorunlar yaşadığı da su götürmez bir gerçek. Ancak bu durum oyuncunun konsol sürümünün de oldukça başarılı olduğu gerçekini değiştirmiyor. Microsoft Flight Simulator türle alakası olmayan oyuncuların dahi en azından bir kez deneyimlemesi gereken bir yapılmış. Türü sevenlerse sırf Microsoft Flight Simulator için bile gönül rahatlığıyla Xbox Series S satın alabilirler. ♦ Tolga Yüksel

KARAR

ARTI Mükemmel grafikler. Dünya haritası. Kusursuz yakın oynanış.

EKSİ Konsolda arayüz kötü. Modlanabilirlik PC'nin gerisinde



Yapım Overseer Games **Dağıtım** Overseer Games **Tür** Yönetim Simülasyonu **Platform** PC Web www.patronnewworld.com

Patron

Yine bir gün, bir yerlerde köy kuruyoruz...

Bu şehir, uygarlık geliştirme oyunlarıyla kaç saatimiz geçti arkadaşlar? Kimisinde mahallelere odaklandık, kimisinde ulaşımı, kimisinde hayatı kalmaya, kimisinde ise sınırlarımızı savunmaya... Patron, aslında benim çokça keyif aldığım şehir kurma ve hayatı kalma oyun türlerinin bir örneği. Hatta şimdide kadar Age of Empires'tan tutun; The Settlers'in, Cities Skylines da dahil olmak üzere SimCity'nin ve ANNO'nun çoğu versiyonunu da denedim, en bayıla-

rak oynadığım türler arasında sayabilirim. Şimdide kadarki en büyük favorimi sorarsanız da Banished, 225 saatimi başında geçirince bu tür hakkında diyeblecek bir şeylerim olduğunu düşünüyorum affınıza siğınarak. Bu yazımı yazarken arka plana da Civilization'ın müthiş soundtrack'i Baba Yetu'yu açtım moda girmek için, gözümüzün önünden şimdide kadar büyütüğüm bütün köyler, şehirler ve uygarlıklar bir bir geçiyor... Tam o arada kafamın içinde

Cities Skylines'ta çılgın trafik oluyor, sonra SimCity'de "Mayor, mayor" peşinden koşuyorlar, Banished'te salgın olmuş; herkes ölüyor falan; mesleki dezenformasyon diyelim... Neyse oyunumuza dönelim.

Banished klonu mu?

Patron, minnən halkımızı hayatı tutundurma ve onlara görevler atayıp hayatı kalırken bir yandan da köyümüzü büyütme çabası. Overseer Games'in ilk denemesi, Ağustos başında yayınlandı ve Steam sayfasında denemeniz için ücretsiz bir demosu da bulunuyor. Beğenirseniz satın almanız için de fiyatı gayet makul tutmuşlar, 32 TL ödeyerek gayet keyifli saatler geçirebilirisiniz. Patron'a girmeden önce birkaç tercihte bulunmamız gerekiyor, ne kadar gerekli bilmiyorum; bence aşırı kozmetik, ilk olarak sancağımızı seçiyoruz. Tree of Life'i animsatın dev ağaçlı bir şey seçtim ben; sonra harita özelliğimizi seçmemiz gerekiyor, yanardağ olan adadan tutun da ikiz adalar gibi çeşitli harita seçenekleri var. Bunların da farklı kriterleri var; zorluk, toprak verimliliği, maden zenginliği gibi hava durumu gibi. Türe aşinasanız zorlu bir harita da seçebilirsiniz ama maden konusunda kitlik çekebilirsiniz falan, malum köyü geliştirirken bazen demir, kömür ve





sonucunda tüm haritayı talan etmeniz gerekebilir ama söyle bir uyarı da göreceksiniz, "yerleşim yerinden çok uzak". Ortalama şartlarda bir harita en keyifisi diylem başlangıç olarak. Sonraki seçim ise oyun tercihleri ile ilgili. Kaç kişi başlayacağınız; bu biraz kritik, yetişkin, genç ve çocuk sayısını belirliyorsunuz, bir diğer ise başlayacağınız ay/mevsim ve kaynaklarla ilgili. İlk çıkan kurallar bence kafi, öyle başlayın derim.

Ne yapıyoruz, nasıl hayatı kılıyoruz?

Oyun başında herkes köylü sınıfında; kişin yakacak yapmaktan kesilecek oduna, yakanacak balıkta eklecek toprağa kadar her şey ile halkın ilgilenecek. Mutlulukları köydeki temel ihtiyaçlara, barınmaya vs. şartlara bağlı. Ara ara kralımızdan komutlar geliyor, bazlarını kabul edip etmemek size kalmış; belli şartlar altında halkın huzur seviyesi veya inancı düşebiliyor veya köyünüzü sığınmak için gelenler oluyor. Köyden çıkış ufak ufak büyündükçe ise birçok yenilik yapılmayı bekliyor.

Meslek panelleri çok önemli mesela, dengeyi sağlamak gereki zaten iş gücünüz zaten limitli, Banished'in tersine çoğalmak da epey zaman alıyor bu oyunda, 10x hızla alsanız bile gençler zor büyüyor. Bunun için ise belli kanunlar var yönetimde ekleyebileceğiniz, yıllık vergilerden gelen veya limanda satınızı yaptığınız ürünlerden gelen paraların gelirinden kesiliyor. Bunu göçe teşvik veya bütün binaların bakım seviyesini düşürecek kanunlar seçenek müdahele edebilirsiniz. Aldığınız her karar bir sonraki nesli ciddi etkiliyor olacak.Çoğu benzer tür oyunda olduğu gibi geliştirmeniz gereken bir teknoloji ağacı da bulunuyor. Mesela balıkçı kulübünü yaptıktan sonra kiş mevsiminde balık dondurma seçeneği ile kişin insanların aç kalmasını engelleyebilir ve üretimi arttırabilirsiniz. Hepsinin mikro yönetim mekanikleri çok iyi ayarlanmış. Ya hiç kıyaslamak istemiyorum ama o kadar benzerler ki, işin içine biraz önce bahsettiğim yönetim kuralları da girdiğinden Banished'e kıyasla

bir tık zor ilerliyor, ama yine de rakibinden daha detaylı değil kesinlikle. Grafikleri elbette daha iyi, daha yeni. Banished'in göz dağladığı hava olaylarında falan daha az göz yoruyor. Etkileşimden bahsetmek gerekiirse, insanların üzerine tıkladığınızda direkt bilgilerini alamıyorsunuz mesela. Bunun yerine sağ üstteki menüden kişilerin durumlarına bakmanız gerekiyor. Çok mühim mi, çok da değil. Topraktaki nüfus ve gelişmeler arttıkça sınıflar da değişiyor tabii ki, köylü, işçi, tüccar ve eşraf sınıfları ekleniyor ve hepsinin talepleri ayrı; çok dengeli ve oyunun da istediği gibi biraz yavaşa büyümek lazım. Madenleri, aktarları, avcı kulubesini falan verim getirecek yerlere yapmak lazım ki halk ayaklanması, mutlu olsun.

Bu arada oyunu ilk önce İngilizce sonra da Türkçe oynadım, dil desteği müthiş. Oyun gelecek vaat ediyor fakat beni Banished'ten kurtarır mı, samimi söyleyeyim workshop desteği gelirse, onun gücüyle ancak. Zaten bence böyle oyunların en büyük güç kaynağı topluluk ve kullanıcı üretimi olan içerikler. Artısı var kesinlikle ama workshop Banished kadar gelişirse o oynamanabilirliği uzatabilir. Bence deneyin, hem ücretsiz demosu varken ve fiyat bu kadar makulken. Dertlerinizden uzaklaşıp oradaki 15-16 insana odaklanırsınız, iyi de geliyor valla. Köylü "mayor, mayor" demeden direkt gidiyor yalnız köyden, haberiniz olsun. ♦ Ayça Zaman

KARAR

ARTI Detaylı yönetim şeması. Grafikler türün örneklerine göre başarılı

EKSİ Workshop desteğinin artması lazım.

Zaman 10x'te bile çok yavaş geçiyor, köyümüz zor büyüyor

75



Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür Görsel Roman Platform PC, PS4, Switch Web www.ace-attorney.com/great1-2

The Great Ace Attorney Chronicles ♦

İtirazım var bu zalim kadere hakim bey!

Aranızda avukat olan var mı bilmiyorum ama bu işin aslında ne kadar zorlu olduğunu ve benim asla yapamayacağım bir meslek olduğunu çok iyi biliyorum. Mahkeme salonlarının nasıl işlediğini daha önce o ortamda bulunmadığım için ancak tahmin edebilirim. Diziler ve filmler dışında bu ortamı görmedim. Gelgelelim diziler ve filmlerin dışında oyun sektöründe de mahkeme salonlarında uzun saatler harcadığınız bir marka mevcut. Ace Attorney, benim şu ana kadar deneyim etmediğim bir oyun serisi. Kendisini sadece internet üzerinde denk geldiğim bazı memeler üzerinden tanıyorum.

Açıkçası oyunu merak etsem de belli bir noktadan sonra monotonlaşacağını tahmin etiyordum. Nihayetinde Ace Attorney serisi bir görsel roman arkadaşlar. Mahkeme salonlarında avukatlık yaptığınız ve müvekkiliniz her kimse onu savunmak için sayfalarca diáloglar okuduğunuz bir oyun. Dolayısıyla oyunun bir süre sonra monoton hale geleceği hissi daha en başta vardı. Oyunu bir süre oynadıktan sonra ise bu durum iyi anlamda değişti. Oyun sizin daha ilk bölümünden olayların içine bodoslama atıyor. Daha önce Ace Attorney oynadıysanız ya da bu seride bir yerinden aşınaysanız Phoenix Wright'ı biliyor olmalısınız. Bu güzide avukatımızın

avukatlık yeteneklerinin adeta genetik olduğunu kanıtlar nitelikte olan TGAAC, Phoenix Wright'ın atası olan Ryunosuke Naruhodo'nun macerasına tanık olmamızı sağlıyor.

TGAAC aslında daha önce Nintendo 3DS'e çıkmış olan, The Great Ace Attorney: Adventures ve The Great Ace Attorney 2: Resolve oyunlarının birleştirilmiş bir versiyonu. Artık Switch, PS4 ve PC'de de oynayabildiğimiz bu oyunda Ryunosuke Naruhodo olarak bir anda kendimizi cinayetten suçlanır halde buluyoruz. Bir restoranda elimizde bir silah, karşımızda kalbinden vurulmuş bir öğretmen ve bütün delillerin cinayeti bizim işlediğimizi gösterdiği bir olay yeri... Ryunosuke Naruhodo olarak yapmamız gereken ilk şey, daha avukat bile değilken kendimizi savunmak, suçsuzluğumuzu ispatlamak ve olayın arkasındaki bu gizemi aydınlatmak. İlk defa bir Ace Attorney oyunu oynadığımdan benim için oldukça farklı bir deneyim sağlayan bu oyunda, neredeyse her bir ifade aleyhimize işlerken, rakip avukatla anlaşmalara giriyor, aleyhimize konuşan tanıklara çapraz sorgulama uygulayarak ifadelerindeki tutarsızlıkları keşfetdiyor, olay yerinde veya sonradan sunulan deliller ile bu tutarsızlıkları destekliyor ve bir şekilde işin içinden çıkmaya çalışıyor.

Oyundaki diğer maceralar da aslında bu formüle uygun işliyor ve farklı davalarda da rol oynuyorsunuz. Mantıksızlıklar bulmak için hiçbir cumleyi kaçırmadan oyunu takip etmek önemli. Ancak görsel roman türünün getirdiği bir durum olarak olayları uzatılmış diáloglar nedeniyle fazlaca uzayabiliyor. Aslında her diálog bir davayı çözmek için gerekli değil ancak ipuçlarını kaçırılmamak için bu diálogları okumak önemli. Böylece delillerinizi buna göre sunabilir, itirazlarınızı buna göre yapabilirsiniz.

The Great Ace Attorney Chronicles, birçok farklı macerası ile benim oldukça sevdiğim bir yapımdı. Üst üste Ace Attorney oyunları oynamak bir noktadan sonra bunaltıcı olabilir ancak gelecekte farklı Ace Attorney oyunlarına şans vereceğim kesin. TGAAC, Oldukça uzun oyun süresi ile görsel roman oyuncularının yine takdir edeceğii bir yapımdı. ♦ **Enes Özdemir**

KARAR

ARTI Eğlenceli karakterler, akılda kalıcı davalar ve davalarda yaşanan plot twistler.

EKSİ Oldukça yavaş işleyen bir senaryo modeli var.

90



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





Yapım h.a.n.d **Dağıtım** Square Enix **Tür** JRPG **Platform** PC, PS4, Switch **Web** square-enix-games.com/neowewy/en-us

NEO: The World Ends with You

15 sene sonra gelen bir devam oyunu

Ülkemizde JRPG'ler sonradan bilinen bir tür oldu. Özellikle uzak doğu tarafı bu türde oyun kaynarken, Nintendo 64 veya DS gibi konsollar bizde çok yaygın olmadığı ve birçoğumuz ancak çakma Atari'lerle oynayabildiğimiz için Zelda, Super Mario RPG, Chrono Trigger gibi oyun serilerini pek bilemedik. İnternetin yaygınlaşması, emülatörler, anime kültürüne duyulan ilgi ile beraber bu kültür de yavaş yavaş bize geldi.

The World Ends with You bu süreçte bizim kaçırdığımız oyunlardan biri. Zaten 15 senelik bir oyun. Unutmuş olmanız bile olası. İlk bakışta klişe bir high-fashioned, urban bir teen drama gibi durmasına rağmen aslında karanlık temalara sahip bir seri TWEWY. Yukarıdaki diğerleri gibi bizde çok duyulmamış olmasına rağmen dünya çapında kült kitlesi olan bir oyun. Kendi kitlesini oluşturduğu için de sürekli bir devam oyunu beklandı ve bu en sonunda gerçekleşti.

Yeni oyunun ismi NEO: The World Ends with You. Oyun 15 sene geçti ama JRPG'lerin ve benzer konsepte yapımların (Netflix'teki Alice in Borderlands) popüler olması sebebiyle günümüzde çıkması oldukça yerinde bir hamle.

NEO, gameplay olarak birkaç türün sadeleştirilmiş bir karışımı gibi. İşin RPG kısmı yine uzak doğuda oldukça popüler olan yazı tabanlı hikaye oyunlarına benzeyiyor. Yani aslında siz diyaloglara

pek dahil olmuyorsunuz. Onun yerine karakterlerin iki boyutlu sabit resimlerinin bulunduğu diyalog ekranlarını izliyorsunuz. Bir tür yarı-interaktif roman gibi ilerliyor her şey. Ben bu yazı tabanlı oyun türünü pek anlayamıyorum açıkçası ve bir türlü keyif alamadım ama seveni çok. Belki ben biraz boomer kaliyorumdur bu olaya. Aralarda da oldukça animemsi cut-scene'ler var. Zaten yeni oyunla beraber TWEWY serisinin bir animesi de yayınlandı. Bulursanız izleyebilirsiniz. Ben izleyemedim.

Olay Tokyo'nun alışveriş ve finans merkezi olan Shibuya'da geçiyor. Ana karakter Rindo, bildiğimiz cool ve outcast bir genç. Yakın arkadaşı ile beraber kendisini içinden çekamadığı Reaper's Game isminde bir oyunda buluyor. Sıradan diğer insanların fark edemediği bu oyunda Rindo ve arkadaşları çeşitli güçler kazanabiliyor ve Noise isminde gizemli varlıklarla savaşarak oyunda yükselmeye çalışıyorlar. İlerledikçe de işin için daha beklenmedik twistler ve karanlık temalar giriyor. NEO çok akıcı bir oyun. Bu kısmı başarılı. Başına oturunca vakit hızlıca geçiyor. Oyundaki karakterler ve hikayenin gelişimi çok derin olmasa da ilgi çekici. Oyunun dünyasına kolayca çekiliyorsunuz. Kalan her şey de sade. Haritada gezmek ve belirli noktalardaki düşmanlarla savaşmak dışında birkaç ufak mekanik var. Dövüş sistemi de yine bence biraz sıkıcı. Klasik JRPG'ler gibi

sıra tabanlı değil. Bu sıra tabanlı dövüş olayının da çok hayranı var ama aynı şeyleri defalarca yapmak beni sıkıyor. Aksine bu oyunda dövüşler dinamik, hatta fazla hareketli. O kadar hareketli ki kimin ne yaptığı pek belli olmuyor, bir yerden sonra kendinizi sadece amaçsızca tuşlara basarken buluyorsunuz.

Oyunun asıl olayı aslında bir şeyler toplamak. Bu toplanan şeyle kozmetik ürünlerden, size farklı güçler veren rozetlere veya başarı delilleri için sırf bulması zor objelere kadar değişiyor. Bu kısım da oyalayıcı ve bir şekilde kendi içine çekiyor. Aslında baktığınızda NEO tam bir Switch oyunu. PC ve PS4'te de var ama daha çok elinizde bir konsolla, herhangi bir yerde aşırı konsantr olmadan keyifle oynayacağınız bir oyun. Anime severler ve bu tarz JRPG seveler için uygun bir oyun. Fakat iyi bir aksiyon oyunu arıyorsanız ya da derinlikli bir hikaye arıyorsanız bu oyun çok size göre değil. ♦ Ege Tülek

KARAR

ARTI Akıcı ve kendini kolay içine çeken oyun yapısı.

EKSI Kendini tekrar eden gameplay ve genel olarak derin olmayan hikaye.

72





Yapım Variable State **Dağıtım** Annapurna Interactive **Tür** Macera Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web** variablestate.com/projects/laststop

Last Stop

Hikaye, tamam! Grafik tarzi, tamam! Müzik ve seslendirme, tamam! Peki ya oyuncu?

// Mind the gap" (boşluğa dikkat edin), hem yazılı hem de sesli olarak Londra metrosuna binmiş olan herkesin mutlaka dikkatini çekmiş bir uyarıdır. Standart olmayan metro istasyonlarında, tren kapısı ile durak arasındaki boşluğun farkı olmasından dolayı yolcuların olası bir kaza yaşamaması için her durakta sürekli tekrarlanıp durur. Londra'liların beynine kazınmış bir uyarıdır. İncelemeye bu gereksiz bilgi ile başlamamın sebebi ise Last Stop'un hikayesinin işte tam da burada, Londra metrosunda başlıyor ve gelişiyor olması!

Oyunda yolları metroda kesişen üç farklı karakterin hikayesine tanık oluyoruz. İlk başta birbirlerine tamamen yabancı gibi dursalar da oyun ilerledikçe ortaya çıkan minik bağlantılar oyunu gerçekten oldukça ilginç kılıyor ve sürükleyici yapıyor. Spoiler olmaması için daha fazla detay vermeyeceğim. Oyunun kurgusu ve hikayesi oldukça benzersiz. Benim gibi düzgün bir hikaye olmadan oyundan zevk alamayan biri için biçilmiş kaftan. Ancak sanki geliştirici Variable State, hikayeye odaklanırken bir oyun yapıtlarını unutmuş gibi duruyor.

Oyun, kontrolleri de öğrenebileceğiniz teaser tadında kısa bir kovalamacı sahnesi ile açılıyor. Sonrasında, her biri altı bölümden oluşan üç ayrı hikaye ile devam ediyor. Bir de tüm kurguyu toplayan son bir bölüm daha var. Hikayeleri her

bölüm için istediğiniz sırayla oynayabiliyorsunuz, ama bir sonraki bölüme geçmeden önce üç hikayeyi de tamamlamış olmak gerekiyor. Üç hikaye de Londra'nın aynı bölümünde geçse de, her birinin çok farklı bir havası var. Oynarken bazı karakterlerin birden fazla hikayedede yer aldığı fark edeceksiniz. Örneğin bir hikayedede ana karakter olan bir doktor, diğerinde kısaca yer alıyor. Ayrıca ana karakterlerin arada bir birbirlerinin hikayelerinin arka planında görünmesi de hoş bir detay olmuş. Ancak hiçbirde diğer hikayelerde gerçek bir rol üstlenmiyor. Şimdi gelemem incelemenin başında da bahsettiğim eleştiriye. Aşağıda hikayeyi etkilemek için daha fazla şans sunulmasını isterdim. Bizden sık sık bir diyalog seçimi yapmamız istense de gerçekten bunlardan çok azı anlamlı. Birkaç nokta hariç oyun size hikayedeki bir şeyi etkileme şansını çok az veriyor ve bu etkilerin hepsi de çok yüzeysel görünüyor. Hatta bana verildiğini hissettiğim en büyük seçim, her bölümde hangi kıyafetleri giyeceğimdi. Hoş bir detay olmuş ama sadece o kadar.

Diyalog seçimleri yapmadığınız zaman çoğunlukla bir bölgeden diğerine sokaklarda yürüyorsunuz. Ancak kontrol pek sizdeymiş gibi hissettirmiyor. Bunun dışında oyunla etkileşime girdiğiniz şeyler çok minimal. Karakterinizin kahvesini karıştırmak için analog çubuğu çevirmek. Bir şeyi çalıştmak için ileri geri iki düğmeye basmak, yemek için bir çubuğu eğmek gibi. Bunlar içinde piyano çaldığımız ve bir karakterin evini araştırdığımız bölümler gibi birkaç tane anlamlı etkileşimiz de oluyor elbette. Özellikle TV'lerinin altında saklanan DVD koleksiyonlarını keşfetmekten eğlenceli olmuş. Ama sonuç olarak Telltale oyunlarının bile daha fazla oyun mekanığı sunduğunu belirtsem herhalde yeterli olacaktır.

Last Stop, Londra'nın harika bir versiyonunu sunuyor. Farklı geçmişlere sahip çeşitli karakter

lerle her şey çok gerçekçi duruyor. Karakterler farklı ulusal geçmişlere, cinsel tercihlere, yaşlara ve hatta ekonomik seviyelere sahip. Bu faktörler normalde hayatın bir parçası olsa da, çoğunlukla oynlarda göz ardı edilir. Ancak Last Stop, doğrudan hikayeye etkileri olmasa da onları oyuncunun içine yerleştirmiştir. Grafikler gerçekçi bir tarza olmasa da bu detaylar ile oyun mekanı gerçekten Londra gibi hissettiriyor. Sonuçta Last Stop, zaman ayırmaya değer harika bir hikaye anlatıyor. İçinde bir video oyunu gibi hissetiren çok az şey var ve bunların çoğu, oyuncuların yapacak çok az şeyi olmasına diye eklenmiş gibi duruyor. En iyi haliyle, daha çok sağlam bir TV sezonu izlemek gibi denenebilir. Elbette bu kötü bir şey değil. Doğru beklenenlerle girdiğiniz sürece, sevecek çok şey bulacağınızı düşünüyorum. Üstelik daha önce de belirttiğim gibi Türkçe ve Xbox Gamepass ile de tamamen ücretsiz. ♦ **Mahmut Karslıoğlu**

KARAR

ARTI Hikaye anlatımı gayet başarılı,

Türkçe desteği

EKSİ Çok fazla müdahale olduğunuzu hissedemiyorsunuz. Hikayelerin ikisi pek başarılı değil.

65



Labyrinth City:

Pierre The Maze Detective



Puzzle kutusu içinde ara parça aramanın güzelliği...

Hiro Kamigaki'nin bol detay içeren illüstrasyonlu çocuk kitabı serisi Pierre The Maze Detective, 2015'te çıktığında tüm dünyada beğenisiyle karşılandı. Where Is The Waldo'ya benzerliğiyle dikkat çeken kitaplar bolca ayrıntı ve detay içeriyor. Fransız şirket Darjeeling de kitaplara neredeyse birebir aynı olan, muhteşem çizimler ve animasyonlardan oluşan bu şirin oyunu ortaya çıkarmış.

Oyundaki amacımız; Labyrinth City'nin baş kahramanı Pierre'in, tüm şehrin labirentlere dönüşmesine sebep olan taşı çalan, mor smokinli Mr. X'i yakalamasına yardımcı olmak. Pierre ve her türlü yardımına koşan arkadaşı Carmen, tuhaf pazarlardan, müzelere, sokak partilerinden, kalelere kadar, toplam on bölümde Mr. X'ı bulmak için bulmacalarla dolu ilginç labirentlerden geçiyorlar. Labirent denince hemen akınıza klasik düz bir şey gelmesin insanlar, objeler, hayvanlar, merdivenlerle dolu karmakarışık yollardan bahsediyoruz. Bazen öünüzdé üç yol olabiliyor ve bunun sadece bir tanesi bizi Mr. X'e götürüyor.

Diğer iki yoldan eliniz boş dönenbilir ya da ufak oyular oynayıp o bölümün ödülünü kazanabilirsiniz. Basit ama yaratıcı olan bu oyuları bulabilmek için üzerinde üç nokta çıkan hayvanlar ya da insanların etkileşime geçmelisiniz.

Bölüm boyunca bir büyük ödül, dört hazine sandığı, üç yıldız ve Mr. X'in günlüğünün

sayfaları gibi koleksiyon ürünlerini de bulmaya çalışıyoruz. Bulmanız şart değil ama oyun çok zor olmadığı için bu detaylarla uğraşmak yorucu oluyor. Aksine oyunun süresini uzatmış oluyorsunuz. Ben bu nesneleri bulmak için çok uğraşmasam da ilk seferde yaklaşık %70'ini tamamladım. Oynamış oldukça kolay, sadece karakteri gitmesi gereken yere yönlendirmeniz ya da klavyedeki yön tuşlarını kullanmanız gerekiyor. Etkileşime geçmeniz gereken objelere de dokunmanız yeterli. Oyunu kapattığınızda tam olarak kaldığınız yerden değil de checkpoint'lerden devam ediyor, bu şekilde olması da daha avantajlı çünkü labirentler kafa karıştırıcı olduğu için aynı yerde sürekli dönerken bulabiliyorsunuz kendinizi. Her bölüm başladığında karşılaşığınız ilk kişi, size kalabalığın içindeki bir sonraki hedefi gösteriyor ve ona ulaşmanın yollarını arıyoruz. Bazen dev bir güvercin bazen de köpek olabilen dört ya da beş hedefe ulaştıktan sonra bölümün finalinde Mr. X'e yaklaşmayı başarıyoruz ama her seferinde bizden kaçmanın bir yolunu buluyor. Yolda karşılaştığımız kişiler, bize nereden gitmemiz gerektiğini ya da yön bilgisi verebiliyor ama oyuna eğer ara verip geri dönmişseniz doğru yolu bulmakta zorlanabiliyoruz. Zorlanmak derken, çok da gözünüz korkmasın. Labyrinth City kolay bir oyun. Oyunu kısa bir süre içinde bitirdim ve belki iki ya da üç yerde zorlanmışım.

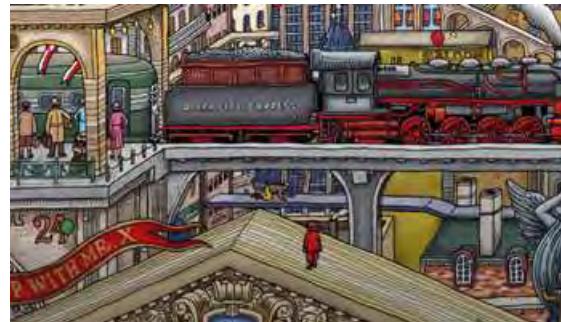
Zor olmaması Labyrinth City'yi sıkıcı bir hale getirmiyor, her noktada çöp tenekesinden çıkan maymunlar, konuşan köpekler, komik diyaloglarla eğlenceli bir deneyim sunuyor. Labyrinth City: Pierre the Maze Detective, çocuklara yönelik gibi görünse de huzurlu oynanışı, kolay bulmacaları, çizimlerin ve müziklerin güzelliği sebebiyle hiç sıkılmadan bitirebildim. Bir on bölüm daha olsa oynardım çünkü gayet eğlenceli zaman geçirdim. Bu tarz oyuları sevenler, Labyrinth City'ye bir şans verebilir. ♦ **Nevra İlhan**

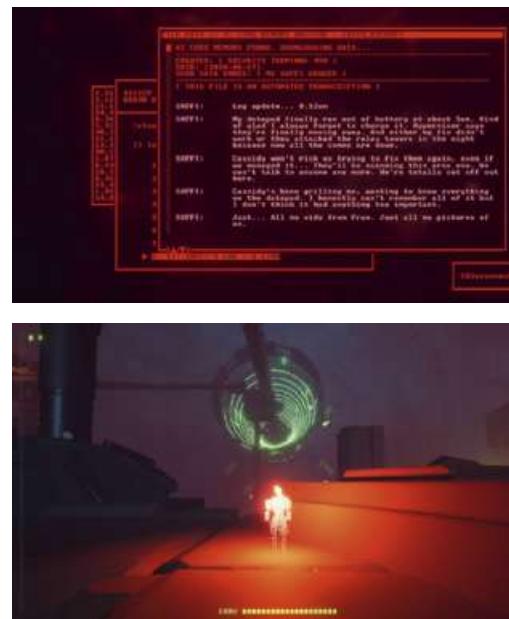
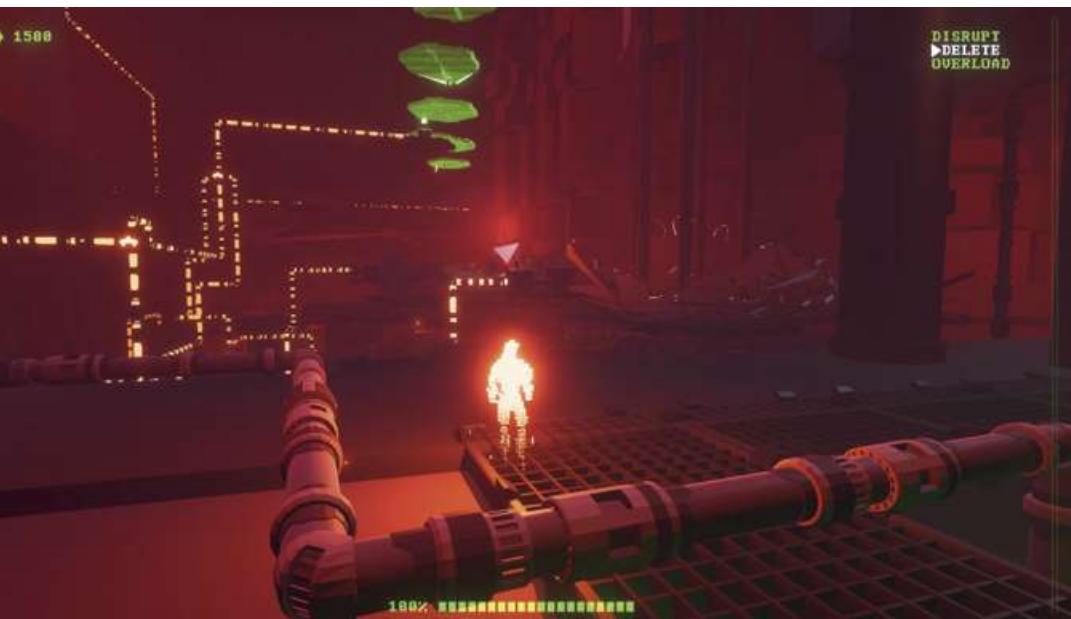
KARAR

ARTI Grafikler ve müzikler başarılı, rahat ve keyifli bir oyun deneyimi sunuyor.

EKSİ Kısa sürüyor, yetişkinler için çok da zorlayıcı değil.

75





Yapım Phigames **Dağıtım** Dear Villagers **Tür** Macera, Bulmaca **Platform** PC, PS5, XS **Web** recompilegame.com

Recompile

Hak yiyen hack yer mi gerçekten?

Ufaklıktan beri bilgisayar ile pek bir haşır neşrim. Hal böyle olunca kodlama, "Hackerlik" gibi işler gözüme hep bir ilgi çekici gelmiştir. Bunlardan dolayı Recompile'in oynanışını görünce heyecanlandım. Tür olarak Metroidvania platform diyeBILECEĞİMİZ yapım olan Recompile'da, yapay zeka tarafından yönetilen bir bilgisayara sızmaya çalışıyorum. Kendimi Ajan Smith gibi hissettim. Sizce de kulağa çok hoş gelmiyor mu bu fikir? Peki, nasıl siziyoruz bu sisteme? Sağda solda koşturarak, butonlara basarak ve türlü bulmacaları çözerek. Tabii sisteme sızmaya çalışıyoruz ama, çevrede bulunan anti virüsler de bize engel olmaya çalışıyor. Oyuna başlar başlamaz zıplama yeteneğini kazanıyoruz ve ilerledikçe güvenlik duvarlarına ve oyunun dünyasına karşı kullanabileceğimiz yeni yetenekleri de elde edebiliyoruz. Çeşitli silahlar veya işinlanma gibi farklı yeteneklerin yanında, elbette olması gereken hack yeteneği oyna çok farklı bir hava katıyor. Bununla birlikte bizi takip eden ve silmeye çalışan robotları kendi tarafımıza çekerbilir ve bizim yanımızda

savaşması için pek bir ikna edici olabiliriz (WOLOLO). Silahlar demişken, oyunda bu konuda çokça nefret ettiğim bir şey var: Silahı istedığım yüksekliğe doğrultamamak. Uçan düşmanlara silahı doğrultamadığım için, çok kez öldürdüm. Oyunda 5 adet silah elde edebiliyor, istediğimiz zaman istediğimizi kullanabiliyoruz. Boss savaşları ilk oynandığında zor gibi görünse de ikinci veya üçüncü denemede artık zayıf noktalarını çözduğumuz için kolayca geçilebiliyor. Dijital dünyada yaşayan bir hack programı olarak, istediğimiz yere gidebilir istediğimiz yerden başlayabiliyoruz. Birçok yerde müziğin olmadığını, olsa bile etkin olarak hissettirmediğini söylemeliyim. Bize yardımcı tek karakter olan Janus, bir alana girdiğimizde orası hakkında bilgi veriyor ve mevcut görevimizi söylüyor. Tabii buna da mesaj yoluyla yapıyor. Her şey konuşmalar üzerinden geçtiği için ortalamanın üzeri bir İngilizce seviyesi gerektiriyor. Oyun içerisinde çeşitli bölgelerde konuşmalar ve günlükler bulunuyor. Mürettebat ile Hypervisor adlı yapay zeka asistanı arasındaki diyaloglar hem ilginç ve eğlenceli hem de bizden önce neler yaşadığını öğrenmemizi sağlıyorlar. Zaman geçtikçe Hypervisor'un kararları kendi kafasına göre aldığı ve mürettebatı bu kararlara uyacak şekilde manipüle ettiğini fark ediyoruz.

Kısa ve eğlenceli oyun deneyimi sunan Recompile'da, bulmacalar biraz karışık olmuş. Türü sevmeyenler için direkt bırakma sebebi olabilir bu. Görüntü olarak da karanlık olduğunu söylemeliyim. Coğu

zaman nereye gittiğimi göremedim ve deneme yanlış yöntemi ile yolumu buldum. Bakın ne yapacağımı çözüdm demiyorum, önmü görmekten bahsediyorum. Bazı yerler ise bunun aksine oldukça parlak. Etraftaki bazı bloklar da yanıp söndükçe kör oldum diyebilirim. Beni oyundan soğutan bir başka özellikten daha bahsetmek istiyorum. Ziplayacağımız platformlar, yakınına gelene kadar birleşmeyip ve atlama için birleşmesini bekliyoruz. Yani burada birkaç saniye kaybediyoruz, bu olay başı başına bir sıkıntı doğurmuyor. Fakat yanlış bir atlayış yaptıktı diylelim ve boşluğa sürüklüyoruz, bir platforma veya uçurumun dibine gelene kadar etrafı izliyoruz. Bu da tek başına bir sorun gibi gelmeyebilir. Fakat bu iki özellik birleştiğinde, her yanlış hareket sonrası minimum 10 saniye kaybettiliyor.

32 TL'lik fiyat etiketiyle satışa sunulan Recompile, Metroidvania platform türüne farklı açıdan yaklaşmak ve bulmaca çözüm isteyenleri yarı yolda bırakmayacaktır. Fakat diğer tüm oyun zevkini düşüren etkenleri hesaba kattığında, keşke olmasın dediğim birçok özelliği barındırıyor. Kesinlikle kötü bir oyun değil, fakat herkese hitap etmediği açık. ♦ **Talha Şahin**

KARAR

- ARTI** Atmosfer ve ortam çok iyi, farklı şekilde düşünmeye teşvik ediyor
- EKSİ** Savaş sistemi pek rahatsız edici, göz yoran tasarımlar



Yapım Merge Games **Doğıtım** Antab Studio **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS5, PS4, XONE, Switch **Web** www.mergegames.com

Foreclosed

Cyberpunk dünyasında, hayatı kalma mücadelesi

Saniyorum izlediğimiz ya da bildiğimiz Cyberpunk temasına sahip böyle çiçekli böcekli hiçbir içerik bulunmuyor en sevdigim okur. Yani bu tema devreye girer girmez, hep bir pislık, hep bir hainlik, hep bir hayatı kalma mücadelesi ile karşılaşıyoruz. Aslında böyle düşününce bu çok sevdigimiz settingin de biraz korkunç olduğu gerçeği ile yüzleşiyoruz. İşte tam da bu noktada Foreclosed'un ana karakteri rolündeki Evan Kapnos'un yaşadıklarının bu söylediklerimi ne kadar da doğruladığı ile yüzleşiyoruz! Ana karakterimin bilmediğimiz bir sebep yüzünden kimliğine el konulmuş durumda! İşini, beyin implantını ve içinde yaşadığı şehrin blockchaine olan tüm bağlantılarını kaybeden karakterimizin, kaybettiklerini açık artırmada satılmadan önce yaşadığı kaçış deneyimini yaşadığımız bu farklı oyun, gelin bakın içerisinde ne gibi farklılıklar barındırıyor...

Oyunu başladığımız anda kendimizi bir nevi RGB dünyası içerisine buluyoruz. Özellikle mor ve pembe tonlarının ön planda olduğu yapım, tam da bir çizgi roman tadında geliştirilmiş.

Özellikle XIII'ü oynayanların çok iyi bileceği üzere, kullanılan çizgi roman panel sistemi sayesinde olan olaylar karşımıza tıpkı bir çizgi roman okuyormuşuz gibi çıkıyor. Hatta panel sistemini bir adım ileriye götürmeyi başaran yapımcı ekip, bu panel geçişleri esnasında oyunu deneyim etmemize de imkan sunmuş. Fakat henüz oyunun ilk başında yaşadığımız kaçma sahnesindeki kamera açıları o kadar kötü tasarılanmış ki inanın yolumu üç seferde bulabildim. Anlayacağınız iyi bir fikir yine teknik sıkıntılardan zora sokulmuş. Nitekim oyunda kullanılan bu çizgi roman ekolu panel sistemi kesinlikle harika bir anlatı deneyimi sunuyor. FPS kamera açısından deneyim ettiğimiz yapımda, karakterimi ve oyunun ilk yarım saatinde kavuşturduğumuz silahımızı kazandığımız yetenek puanları ile geliştirebiliyoruz. Karakterimizin birçok siber netlik özelliği bulunuyor. Fakat silaha ulaştıktan sonra karakter yerine silahı güçlendirmek çok daha avantajlı diyebilirim. Yine de sadece implatlara odaklanarak "farklı" bir karakter deneyimi yaşamamız da olası. Gerekli geliştirmeleri yapmak içinse

önce birinci seviye, akabinde ikinci seviyeye geçebiliyoruz.

Ana ilerleyiş esnasında bolca koşuturma ve ateş etme olduğu gibi, bazı bulmacalar da söz konusu. Fakat genel olarak baktığımızda çok fazla "boş" koştuğumuzu görüyoruz. Yani geniş geniş alanlarda oradan oraya gidiyoruz ama o kadar kopuk bir koşutma ki anlatamam... Bulmacalar da aynı bu koşma hali gibi "kopuk" şekilde karşımıza çıkıyor. Bir anda alakasız bir cyberpunk temalı mekanda kendimizi bulup, rastgele bir bulmaca çözümek zorunda kalabiliyoruz. Silah (Evet, silahlar değil) ise sahip olduğu bes geliştirme haricinde bir şey vadetmiyor. Ayrıca mermiler o kadar zayıf ve vurus hissiyati o kadar yok ki anlatamam... Hatırlayanların bileceği üzere Delta Force isimli oyunda sıkılık dile getirdiğimiz "Su tabancası" temalı ateş etme hissiyatı ne yazık ki bu oyunun tamamına yayılmış durumda.

Bu arada düşman birimleri de uzun süre birbirinin aynısı olarak karşımıza çıkarıyor. Sanıyorum 15 dakika, düzenli olarak aynı birimi etkisiz hale getirmiş olabilirim. Yapay zeka tarafı da patates! Düşman bizi bir kere gördüğü zaman, karşımızdaki birimleri etkisiz hale getirip bir yere saklansak bile artık o haritadaki herkes bizi görmüş sayılıyor... Yani 2021 yılı yahu! Tüm bunların haricinde de oyunu sadece üç evet sadece üç saatte bitirdim! Yani 22.95 TL büyük bir rakam değil kabul ediyorum ama halen harcanabilecek daha iyi oyunlar olduğuna eminim. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Çizgi Roman ekolu anlatı deneyimi. Geliştirilebilir karakter ve silah.

EKSI Kısa oyun süresi. Kalitesiz yapay zeka. Garip kamera açıları. Yetersiz içerik.



Yapım Ronimo Games **Dağıtım** Devolver Digital **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.devolverdigital.com/games/blightbound

Blightbound

Çıktıktan sonra erken erişimdeki halini aratan oyunlar, vol.156

Bir zindan temizleme oyunu olan Blightbound'u hatırlarsınız erken erişimdeken incelemiştik, eh madem çıkışını yapmış, tekrar bir ziyaret edelim dedik. Tam sürüm deneyimim çok kötü başlıdı aslında, şöyle ki, üç arkadaş oyuna girdik, parti davetini attık ama o da ne, herkes "Ready" bastığı anda oyun otomatik olarak hepimizi "Unready" konumunu geri çekiyordu. Bir 5 dakika kadar "eee nasıl olacak bu iş?" derken, çok basit bir çözüme giderek hallettiğim. Ne mi yaptı? Başkası attı davetleri ve buton çalıştı lol. Hatırlarsınız görsel olarak pek sevgili Darkest Dungeon'ın çizim tarzını anımsatmıştı bize oyun, halen de öyle. Yani ilk bakişta her şey güzel aslında.

Hikaye neydi oyunda derseniz, kısaca hatırlıyorum. Büyük bir savaşın ardından Shadow Titan adındaki şeytani varlık (ne kötü bir isim seçimi ya) öldürülüyor ve savaş sona eriyor. Ancak Titan ardında bir sis perdesi bırakıyor ve bütün diyarı sis kaplıyor. Bu sis içerisinde kalan bütün canlılar da çürüyerek ölmeye başlıyorlar, hayatı kalabilmek için en yüksek dağlara yerleşkeler kuruyor ve orada

yaşamaya başlıyor. Oyunda kamp alanımız bir dağın tepesinde ve ufukta ölü titan ve yayıldığı sis görülebiliyor. Hazırlıkların hepsi sığınak bölgesinde gerçekleştiriliyor. Ekipman dizmek, karakterlere seviye atlatmak ve alışveriş gibi. Karakterler arasında savaşçı, büyüğü, suikasti sınıflarından oluşuyor ancak her biri kendi içerisinde farklı karakterlere yer veriyor. Her bir karakter keyfimize göre kuşandırabiliyor ve tabii ki statlarını dağıtabiliyoruz.

Elder adında bir NPC'mız var, seviyesi ilerledikçe bize farklı çeşitlerde ödüller veriyor. Elder seviyesi arttıkça sığınak bölgесine başka NPC'leri de çağırabiliyoruz, bunlar arasında blacksmith, merchant, artisan gibi NPC'ler var. Oyunda bizi en çok yoran şey crafting oldu, istediği malzemeler o kadar çok ve kimisi o kadar fazla vakit alıyor ki, tadımız kaçmaya başladı bir noktadan sonra, çok oynamak gerekiyor.

Oyunun vitamini zindanlarda. Bölgelere ayrılmış durumdalar. Çok karmaşık olmasalar da zindanlarda bulmacalar da yer alıyor. Kimisinin zamana karşı çözülmesi gerekiyor

ki ödülü kapabilelim. Ayrıca belirli bir alanı gezmek ya da kapıyı açmak için yine bunlar ile uğraşmak gerekiyor. Zindan temizlemeye giderken en fazla 3 kişi olabiliyoruz. İsterniz eşleşme sistemini kullanabilir ya da botlar ile maceraya atılabilirsiniz, biz oyun üç arkadaş oynadık. Oyun her bir sınıfın bir karakter ile girmeye izin veriyor, yani bir büyüğü varsa başkası seçemiyor.

Blightbound, erken erişime göre biraz daha zorlaştırmış, net şekilde fark ettiğim. Erken erişimde elimizi kolumuzu sallayarak temizlediğimiz zindanlarda dayağımızı yedik. Bir zindanı bitirince oynadığınız karakter kesin seviye atlıyor ve karakterler en fazla level 8 olabiliyorlar. Erken erişimde karakter animasyonlarını çok sevemediğimi dile getirmiştim, şimdi de çok sevdığımı söyleyemem. Ama en azından, kim ne yapıyor, nerede duruyor, vurabileceğim açıda mı duruyor, bunları rahatça seçebildim.

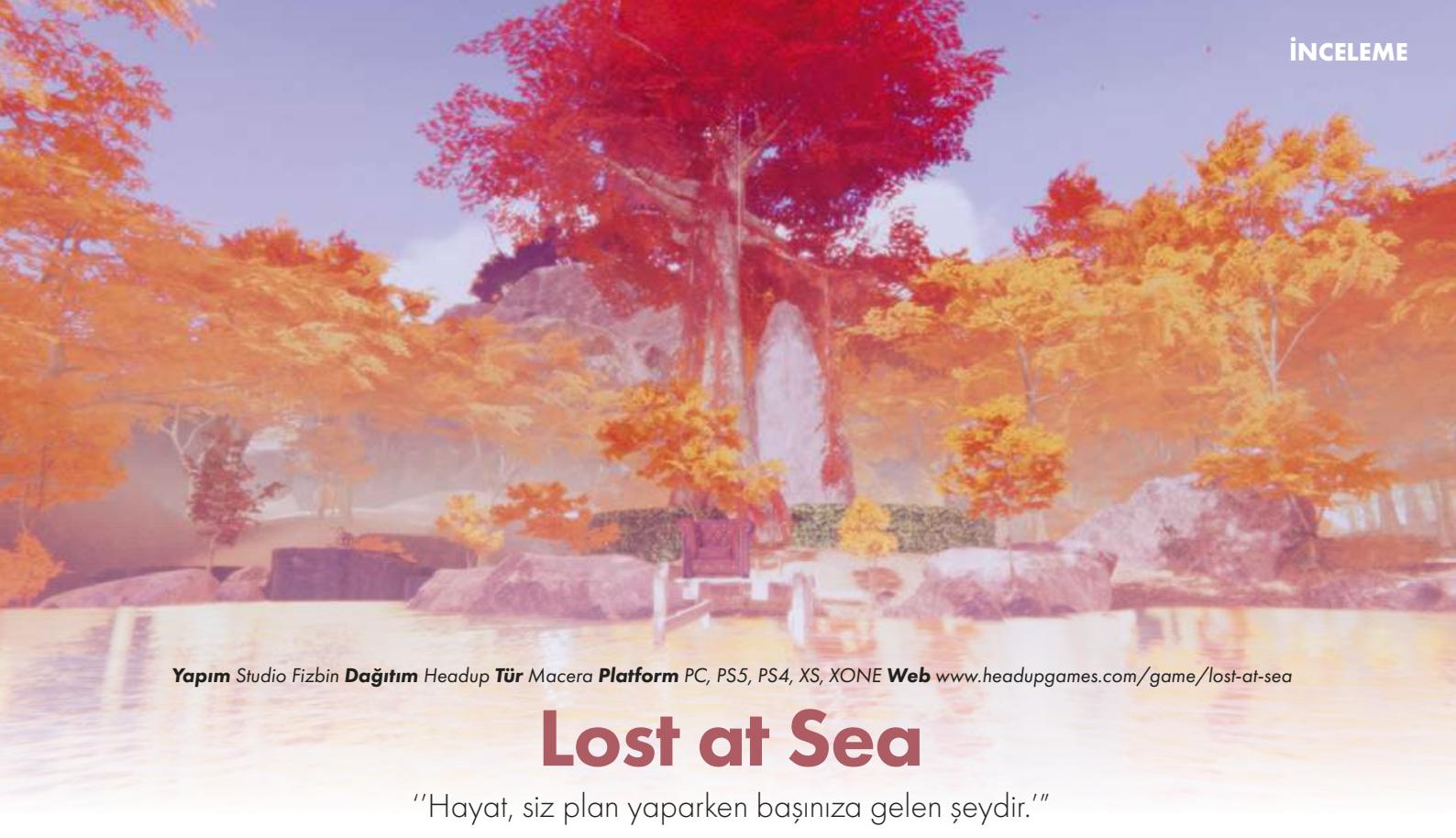
Erken erişimden sonra güzel oyuncuları dinleyip değişiklikler yapmışlar, iyi de olmuş. Şu aralar co-op oyun arayışınız varsa önce bir bakın o animasyonları falan görün, alıp almamaya ondan sonra karar verin derim. Son diyeceğim şudur ki Devolver'in yayınladığı ve benim çok fazla yükselemediğim nadir oyunlardan biri oldu. ♦ **Sonat Samir**

KARAR

ARTI Co-op oynayınca arkadaşlar ile birlikte birkaç saatliğine eğlendiriyor. Oyunuz kaldıysanız gideri var. Karakter ve eşya çeşitliliğinin bol oluşu tekrar oynanabilirliği artırıyor.

EKSİ Şu karakter animasyonları çok daha iyi olsa, her şey çok daha farklı olabilmiş gibi hissediyorum. Craft sistemi çok yorucu, çok malzeme gerekiyor ve bunların kimisini toplamak ciddi vakit istiyor





Yapım Studio Fizbin **Dağıtım** Headup **Tür** Macera **Platform** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web** www.headupgames.com/game/lost-at-sea

Lost at Sea

"Hayat, siz plan yaparken başınıza gelen şeydir."

John Lennon ne de güzel özelemiş hayatı, değil mi? Bu güzel sözün en acı tarafı da bizzat kendisinin başına gelmiş olması. Bundan tam 18 sene önce yaşadığım bir acı yüzünden uzun vadeli planlar yapmayacağımın sözünü vermiş, 6 ay önce yaşadığım bir diğer acıyla da kısa vadeleri de artık çekmeceye kaldıracığım konusunda kendimle sıkı bir pazarlık yapmışım.

Sonrasında oturup şu "Ölüm" denen kavram üzerine derinlemesine düşününme fırsatım oldu. Gidenler için bir anlamı olmayan bu kavramın arkada kalanlar üzerinde bu kadar travma yaratması ne kadar ilginç. Aslında gidenlerimden ziyade onlarsız kalmış bizleri ne kadar yıkıcı düşüncesi üzerinden yola çıkıp kendimize üzülme hali hissedilen bu acı, en azından benim varabildiğim sonuç bu. Lost at Sea sevdiklerimi kaybetmenin acısı ve bu travmanın zaman zaman suçluluk duygusu ile harmanlanıp daha da sert bir boyuta kavuşması üzerine bir oyun. Kahramanımız Anna yaşını başını almış bir kadın, kaybettiği aile fertlerinin (çocukları dahil) acısında kendi

suçu hiç olmamasına rağmen hep bir pay çıkartmış ve yıllarını acı soslu suçluluk duygusu ile geçirmiştir.

Düşürü gizemli adada elindeki büyülü pusula ile anılarını ortaya çıkartıp acısını hafifletme, durumu kabullenme sürecine giriyor Anna. Bizim yapmamız gereken de bu kayıp anıları ortaya çıkartıp Anna'yı huzura kavuşturmak. Lost at Sea'de anıların çoğuna ev sahipliği yapan dört bölge bulunuyor ve buralarda anılar unutulmuş objeler olarak saklı. Beyaz obje siluetini aldığınız anda pusulada gerçek yeri belirliyor ve oraya gidip o anıyi tam olarak ortaya çıkarıyorsunuz.

Pusula dedik, oyundaki en etkili araç pusula. Lost at Sea'de objeleri hızlıca bulmanın tek yolu bu araç. Pusulanızda iki kısım var, üst bölümünde obje siluetini seçebiliyor, alt bölümde de seçtiğiniz objenin yönünü ok ile takip edebiliyorsunuz.

Objelerin çoğunu alabilmek için ufak bulmacaları çözmelişimiz ama hiçbir sizi asla zorlamayacak, söz veriyorum (girdik bir topun altınla, hadi bakalım). Bu bulmacaların pek çoğu orijinal değil ancak açığa çıkarılacak olan anılarla bağlamaları olduğu için anlam kazanıyorlar. O yüzden bir bulmacayı çözerken yaptığınız eylemi aklınızda tutun derim.

Hava karardığında korku mor bir küre olarak dolaşmaya başlıyor adada, tek yapmamız gereken gözlerinin içine bakmak. Yoksa bizi yutuyor, en yakın kontrol noktasına dönüyoruz. Hayata karşı ciddi bir öğüt niteligideki bu dinamiği pek bi sevdim, ne yalan söyleyeyim. Oyunun atmosferi zayıf görsel ve ses efektleri yüzünden pek bir zayıflıyor. Ses efekti yok gibi,

uzaklardan gelen dalga ve üç beş kuş sesinden ibaret. Anna'nın seslendirmesi çok başarılı sadece. Grafikler de ilk başta góze hoş geliyor ancak gereksiz parlak ışık efektleri yüzünden kendinizi Lestat'in kuzeni gibi hissedeeceksiniz bir yerden sonra.

Lost at Sea, her köşesini karış karış dolaşanız bile 3 saatinizden fazlasını almayacak bir oyun. Ciddi bir temayı hafif bir anlatım ve renkli görsellilik ele alarak bir şekilde oyuncusunu elde tutmaya çabalıyor. Tökezleyen kontroller, zayıf grafikler ve olmayan ses efektleri tüm bu çabanın önündeki en büyük engeller. Potansiyelini tam kullanamayan bu bağımsız indirim döneminde göz atabilirsiniz. ♦ Hakan Orkan

KARAR

ARTI Ciddi teması ve anlatım dili, şirin bulmacalar

EKSI Kısa süresi, asla zorlamaması, kötü görsellik ve ses işçiliği. Öyle mi açılır bir oyun?

62





Yapım 3DClouds **Dağıtım** Team 17 **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.kingofseas.net

King of Seas

Sea of Thieves yetmediyse, burada bir alternatif var

“Ufkıta güneş korsanların yeni bir şafağında doğarken, top atışları yedi denizde yankılanmak! Bağlarınızı bırakın, yelkenleri açın ve imparatorluğunuzu şekillendiren fırtınanın kalbine kendinizi bırakın. Babanızın öldürülmesi affedilmeyecek!” diye bağırrarak başlıyoruz incelemeye!

Bu yapımız 3DClouds tarafından geliştirilmiş ve Team 17 Digital tarafından dağıtılmış aksiyon türünde bir korsancılık oyunu. İçinde hayal gücünüz sınırlarını zorlayacak kadar rol yapma ögeleri de var diyebiliriz.

Kısaca bahsedebek olursak King of Seas ile birlikte yemyeşil adalar, masmavi denizlere

bir korsan olarak açılıyoruz. Oyun bize gemi, mürettebat ve yelken açabileceğiniz harika ufuklar veriyor. Oyunun en başında iki seçenekiniz var; kralın kızı ya da oğlu olmak. Bu seçimden sonra ise 5 adet zorluk seviyesinden size uygun olanı seçip oyuna başlıyorsunuz. Babanız siz bir yolculuğa çıktıığınızda öldürülüyor ve suç sizin üstünüze kalyor. Hikaye buradan şekillenmeye başlıyor...

İlk öncelikle şunu belirtelim ki oyunun haritaları rastgele yaratılıyor, yani oyuna ne zaman yeni başlarsanız size en baştan, yeni bir deneyim sunuyor. Yani keşf mekanığı açısından çok tatlı olmuş bu olay. Zaten bu yapının size sağladığı en büyük imkan özgürce keşf yapmak. Sislerden kaçarken yönünüzü kaybetmekten tutun da fırtınalı bir havada rüzgar yönünü iyi ayarlayıp batmamaya kadar harika detaylar mevcut. Navigasyon sistemi gerçekten çok güzel olmuş. Kendi kartografiniz var. Siz ilerledikçe o da size yeni rotalar çiziyor.

Bunların yanı sıra gemi özelleştirmelerimiz de var. Ekipmanınızı ve kendi beceri/yetenek puanlarınızı geliştirip açıldığınız denizlerde daha güçlü bir üstünlük kurabiliyorsunuz. Bu size gerçekten oynadığınızı hissettiriyor. Oyunda toplamda geliştirebileceğiniz 5 adet gemi türü de mevcut. Peki, keşf yapmak ve gelişmek güzel ama savaşlar tatmin edici oluyor mu? Gemi savaşı yapmak bu oyunda gerçekten zor. Geminin iki tarafındaki güvertelerde sıra sıra toplar bulunuyor. 3 adet mermi tipiniz var. Ancak atışları tutturmak için gerekli pozisyon alıp, bayağı nişan almanız gerekiyor. Hızınızı saldırdığınız gemiye göre belirlemeniz, iskalamanadan atmanız ve karşı gelecek saldırıyla göre de kaçınma manevrası yapmanız gerekiyor. En başlarda bu

insanın gözünü korkutuyor çünkü oldukça komplike ve yavaş bir sistem ancak alışıkça ve yeni denizlere açılıp geminizi geliştirdikçe çok zevkli bir hale geliyor diyebilirim. Şunu da söylemeden geçmeyeelim, her bir savaş kazandığınızda, başınıza konulan ödül artacak, aman dikkat edin! Oyunun size sundukları bunlarla da sınırlı değil. Hazine avları ile batık hazinelerin haritalarını bulup keşfetmek çok eğlenceli oluyor. Ayrıca oyunda ticaret sistemi mevcut. Her limanda satın alabileceğiniz şeylerin belli bir fiyat var ve fiyatlar her limanda değişebiliyor. Bu yüzden bir eşya alırken birkaç yerden fiyat alıp kazanmamanız gerekiyor. Bunların yanı sıra balıkçılık da yapabiliyorsunuz! Evet yanlış duymadınız. Okyanus yüzeyinin altında yaşayan birçoğ balık var, çoğu zaman bu balıklar haritanızda çıkabiliyor, eğer size yakınsa. Bunları da avlayabiliyorsunuz.

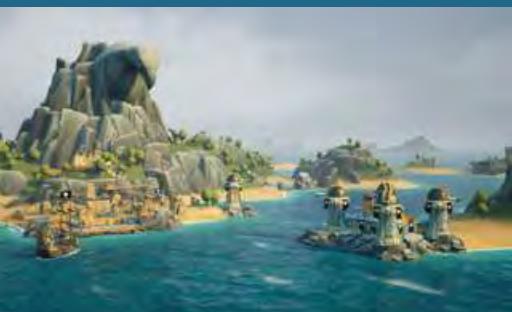
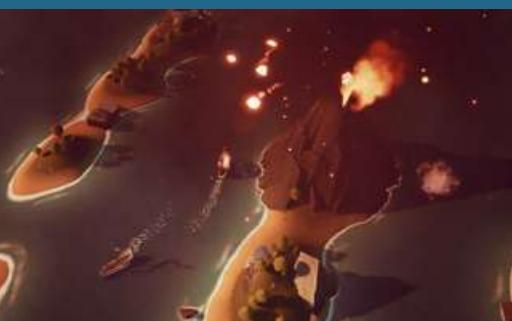
King of Seas her ne kadar basit gözükken bir oyun gibi dursa da içerik olarak çok güzel detайлara sahip bir yapı. Grafiklerin tatlılığı, masmavi denizde açılmak ve yemeşil adaları keşfetmek oldukça eğlenceli ve harika bir tecrübeidi. Eğer siz de oturup saatlerce keşf yapıp biraz da savaşmak istyorsanız, gözünüzü kapatıp bu oyunu alın derim. Gerisi size kalmış.

◆ Seymanur Özgür

KARAR

ARTI Grafikler çok hoş, savaşlar detaylı ve heyecanlı, loot peşinde koşmak eğlenceli

EKSİ Ticaret sistemi laf olsun diye, hikaye pek sıradan





Yapım Rocket-Engine Co. **Dağıtım** United Games Entertainment, Beep **Tür** Shoot'em Up Platform PS4, Switch **Web** cotton.iningames.com

Cotton Reboot

Bu oyunda maşallah herkes pamuk şeker!

İlk olarak 1991 yılında Japonya'da çıkan, 1993 yılında da batıya açılan Cotton: Fantastic Night Dreams'in cıalanmış ve günümüzde uyarlanmış halidir Cotton Reboot. Oyunun kahramanı Nata de Cotton tam bir şeker hastasıdır (şeker seven anlamında) ve uçan süpürgesinin üzerinde, Silk adlı bir perinin de yardımını ile şeker avına çıkmıştır. Hikayenin çıkış noktası bu ve şekerleri ele geçirmek sanıldığından da zor dur çünkü şeker seven bir tek siz değilsinizdir. Oyun klasik soldan sağa ilerlemeli (side scroller) bir vur&geç oyunu. En kaba ve basit örneği olarak Metal Slug oyunlarını verebi-

lirim. Elbette günümüze göre de uyarlanmış durumda. Oyunda seçebileceğiniz üç adet mod bulunmaktadır. İlk, X68000 orijinal modu. Adından da anlaşılacağı üzere orijinal oyunu bu mod aracılığı ile oynayabilirsiniz. İkinci olan Arrange modunda yenilenmiş grafikler ve çözünürlük içeren yeni halini oynayabilir, üçüncü mod olan Score attack modunda da puanlar toplamaya çalışıp diğer oyuncular arasında kaçıncı olmuşsunuz, ona göz atabilirsiniz.

Oyunun 2D grafiklerine ve sevimlilikten kırılan anime benzeri karakterlerine diyecek bir

seyim yok. Nitekim oynamanıllık herkese hitap etmiyor. Önünüzde gelene ateş ederek ilerlediğiniz oyunda bazen ekran kadar çok karışıyor ve arkada plan ile uçaşan nesneler o kadar iç içe geçiyor ki, neyin ne olduğunu çıkaramıyorsunuz. Hatta birkaç kere kendim bile kaybettigim oldu. Anlayacağınız, Cotton Reboot her ne kadar pamuk şekere benzese de zorlayıcı yanını asla küfürsememek lazım ve reflekslerinize güvenmeyorsanız hiç bulaşmayın diyebilirim. ♦ **Rafet Kaan Moral**

64

Yapım Skyhook Games **Dağıtım** Curve Digital **Tür** Simülasyon Platform PC, XS **Web** skyhookgames.com

Lawn Mowing Simulator

"Ben artık makine izlemek değil, makine kullanmak istiyorum."

Evet yanlış duymuyorsunuz. Çim biçme simülatyonu! En sevdığım, tamamen rahatlama ve zaman öldürme için birebir olan bir tür. Bu yapım gerçekten güzel veince düşünülmüş olsa da ekonomisinin çevresinde şıklanan çok yükseltmeyi almanız uzun zamanınızı alıyor. Beni yanlış anlamayıp, ben bu çiftlik oyuna hayatımı vermiş biriyim ancak bir oyunda ekonominin bu kadar sıkışması bir süre sonra oyundan sıkılmana yol açıyor ve o kadar zaman harcamanıza rağmen bir şey elde edemediğinizi görmek, sizi hayal kırıklığına uğratıyor.

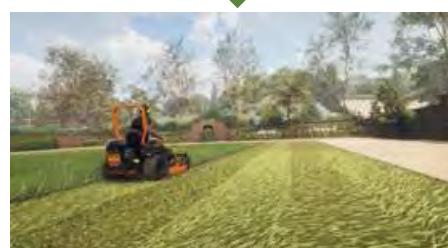
Oyunda anlaşma yaparak insanların bahçelerini

büçüyorsunuz. Yapmanız gereken şeyleri oyun size en başında incelikle gösteriyor. Örneğin çok hızlı dönerseniz bahçenin toprağına ya da zeminine zarar veriyorsunuz, bu da size ödenecek paradan kesiliyor. Sunu da demeden geçmeyeelim, yaptığınız tüm anlaşmalar belirli bir süreye bağlı. Bu süre içinde yapmazsanız başarısız oluyorsunuz. Ayrıca oyun size es geçtiğiniz çimleri gösteriyor ancak emin olun çok kullanışlı değil, özellikle çim biçmenin sizin temel odaklıınız olmasına rağmen, bu özelliğin iyi çalışmaması canınızı bir noktadan sonra sıkıyor. Es geçip biçimdeğiniz noktalar beyaz gösteriliyor, ancak görebilirse-

niz... Eğer çok minik bir noktada çimleri almayı unuttuysanız vagy halinize. Tüm bahçede Ctrl tuşuna spam basarak gezmeniz gerekiyor. Ayrıca grafiksel olarak ortalama olan bir oyunun bilgisayarında 20-25 fps ile düşüşler yaşaması çok rahatsız etti. Optimizasyon kötü. Bu yapım gerçekten güzel düşünülmüş ancak uygulama bazında beni hayal kırıklığına uğrattı. Steam'de her ne kadar olumlu yorumlar görseñiz de benim düşünceme göre bu fiyat düzeyi için kesinlikle yetersiz bir oyundu. Dikkat edelim.

♦ **Seymanur Özgür**

60





Yapım Jonas Manke **Dağıtım** Future Friends Games **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.playomno.com

Omno

Fantastik bir evrende süregelen, şahane bir yolculuk

Devasa kaplumbağalarla, ışık saçan denizanalarıyla ve gözleri ile ayakları olan çeşitli büyülükteki toplarla karşılaşacağımız fantastik bir yolculuk var karşımızda. Hatta yolculuk demisen; oyun Journey'yi bir hayli animsatıyor. Amaç, tipki Journey'de olduğu gibi bir yere seyahat etmek. Yani Omno'da hedef önemli değil, önemli olan yolculuk.

Asa Taşıyıcısı olarak adlandırılan karakterimiz, uzun sürecek bir yolculuğa çıkmaktadır. Bu yolculuk sonunda yüksek bir mertebeye ulaşacaktır. En büyük yardımcısı ise asasıdır. Asa, gereği yererde gerekli şekillere gire-

bilmekte. Mesela, karlı arazide kullanılmak üzere bir kızıga dönüştürmek. Oyun da dövüş, dövüşü geçtim herhangi bir şekilde şiddet katılen bulunmamakta. Rengarenk ve eşsiz manzaralar eşliğinde gerçekleştirilen bir seyahat bu. Ayrıca ejderhalar tepenizde gezinirken ilerlemek gerçekten nefes kesici.

Omno'da dövüş olmadığı için ölmek gibi bir olay da yok. Gerçi uçurumdan düşebilir veya bataklığa batabilirsiniz ama on adımda bir checkpoint olduğu için fazla meraklanmayın. Gerçekleştirildiğimiz bu yolculuk platform öğeleri ile süslenmiş

halde. Gereği yerde zipliyor, gereği yerde kayıyor yahut taşları yerine itiyoruz. Omno kısa süren sevimli bir oyun lakin daha önce gördüklerimizin üstüne de bir şey koymuyor. Journey ve ona nazaran daha küçük bütçeli birçok yapıp zaten bize harika yolculuklar yaşamıştı. Bununla birlikte, Omno eğlenceli ve kendini oynatıyor. Ayrıca bu oyunun tek birisinin, Jonas Manke'nin, elinden çıktığını da belirtiyim. Sırf bu sebepten bile şans verilebilir.

♦ Olca Karasoy Moral

83

Yapım Kluge Interactive **Dağıtım** Kluge Interactive **Tür** VR, Müzik **Platform** Oculus Rift PSVR **Web** synthridersvr.com

Synth Riders

Tekno eşliğinde kilo vermek isteyenleri piste alalım

Malam; pandemi dönemi hepimizden bir şeyler götürdü, göbeklere de göbek kattı. Hal böyle olunca, bir nebzde de olsa egzersiz yapabilmek için farklı alternatiflere yöneldik. Bunnelardan birisi de VR – Fitness oyunları. Beat Saber ve BoxVr bunun en güzel örnekleri. Şimdi bunların arasına Synth Riders'i da katabiliriz. Gerçi Oculus

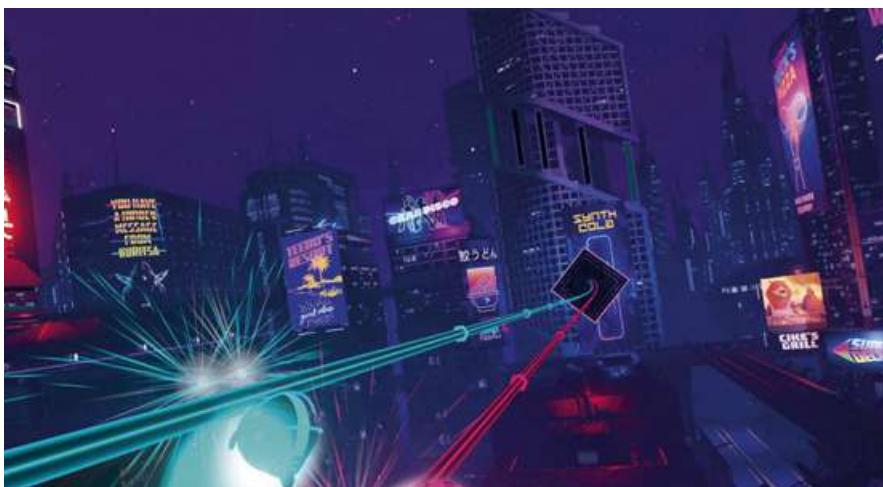
Rift için yıllar önce çıkışmış olsa da PlayStation sahipleri de konsola kısa süre önce çıkış yapmasıyla Tekno müzikler eşliğinde bolca hareket edebilme fırsatını yakaladık.

Doğal olarak Synth Riders'i oynamak için VR seti ve iki move setinizin olması şart. Akabinde gerisi kolay. Oyunun size sunduğu rütmik

müziklerden birisini seçip başlıyoruz kolları sallamaya. Elbette şarkı kütüphanesini genişletebilirsiniz fakat kimisi ücretsiz kimisi azıçık para talep ediyor. Oyundaki müzikerler gaza getiriyor, içerisinde serpiştirilen engeller sayesinde de kolların dışında vücudunuza da hareket ettiriyorsunuz. Bu çok iyi bir ayrıntı olmasına karşın oyunun can damarı olan vuruş hassasiyeti, ne yazık ki olması gereği gibi değil. Move'larınız, yani kollarınız iki farklı renk temsil ediyor ve gelen topzlara doğru kolunuz ile vuruyorsunuz fakat herhangi bir tuşa basmadığınızdan veya sert hareket etme gereği olmadığı için kolları dümdüz ileri tutsanız da aynı işlevi görüyor. Örnek vermek gerekirse BoxVr'da hızlıca ve move'un arka tuşuna basarak yumruk atmamız gerekiken Synth Riders'da böyle bir özellik bulunmamakta. Ha, amacını yerine getiriyor mu? Evet ama bir müddet sonra monoton bir hal almaya başlıyor. Yani kolları sallamak başka, vurmak başka. İşin güzel yanı ise performansınızı dünya genelinde görebiliyor olmanız. Peki, 219 TL'lik fiyat etiketi? Pahalı arkadaşlar...

♦ Rafet Kaan Moral

70





Yapım Dinosaur Polo Club **Dağıtım** Dinosaur Polo Club **Tür** Strateji, Simülasyon **Platform** PC, Switch, iOS **Web** dinopoloclub.com

Mini Motorways ◊

Dikkat! İleri derecede bağımlılık yapabilir

Hem basit hem de çok bağımlılık yapan bir oyun söyle deseler, anında Mini Motorways’ı söylerdim. Oyunda yaptığım tek şey yol yapmak. Yollar, köprüler, kaynaklar ve otobanlar kurarak mini minnacık ve renkli arabaların koşturmasını seyrediyoruz. Tabii oyun ilerledikçe işler karmaşıklıyor ve ne kadar yol yaparsanız yapın, bir yerde lastik patlayıcıveriyor! Oyunda Los Angeles, Tokyo, Pekin yahut Dubai gibi envançetşit şehir bulunmakta ama şehir dediğime bakmayın, sadece tema değişiyor. Hangi şehri seçerseniz seçin önce bir ev ve dükkan ile başlıyorsunuz. Amacınız bu iki yerleşim yerinin arasına yol yapmak. Ne kadar basit değil

mi? Sonrasında harita otomatik olarak evler ve dükkanlar oluşturmaya başlıyor ve doğal olarak sizlerin de inşa etmeniz gereken yollar arıyor. Evlerin oluşturduğu arabalar dükkanlara gidiyorlar. Eğer araba belirli bir süre içinde dükkan ulaşamazsa oyun sonlanıyor. Ayrıca ilerledikçe ev/dükkan renkleri de çoğalmakta. Mesela sarı evler sarı araba üretiyor ve sadece sarı dükkanlara gidebiliyor. Keza aynı kural kırmızılar, maviler veya yeşiller için de geçerli. Oynadığça gerek renkler gerekse evler ve dükkanlar arıyor ve doğru renkteki arabaların dükkanlara en kısa sürede gitmesi için çaba sarf ediyoruz. Tabi bunun için oyun da size açık

yardımcı olmakta. Oyunda günlerin akışını gösteren bir saat var ve her Pazar günü oyun size iki seçenek sunuyor. Örneğin kavşak mı yoksa otoban mı yahut otoban mı yoksa köprü mü gibi. Elbette yol sayımız da sınırlı ve bunları da her Pazar yenilenmekte.

Oyun sonunda kim hangi şehirde ne kadar ileri gidebilmiş veriler sunulmakta ve dünya genelindeki sıralamanız da açığa çıkmaktır. Dolayısıyla “bir dahakine daha fazla dayanacağım!” diyerek başlıyorsunuz sıfırdan yollar inşa etmeye. ♦ Olca Karasoy Moral

90

Yapım Ghost Dog Films **Dağıtım** Wales Interactive **Tür** FMV **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.walesinteractive.com/isawblackclouds

Night Book

“Okumak salığa zararlıdır”

Tipki Late Shift ve The Bunker gibi etkileşimli bir film olan Night Book, önemli kararları sizin verip, sonunu sizin belirlediğiniz türde bir oyun. Gerçek aktörlerin kullanıldığı ve birden fazla sona sahip olan bu tarz oyunları her ne kadar sevsem de Night Book’tan istedigim tadi alamadığımı itiraf etmemiyim.

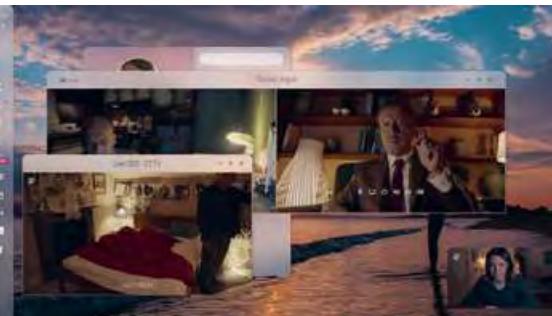
Hikayemizin kahramanı Loralyn hamiledir ve

internet vasıtası ile evden simultane çeviri yaparak, ev ekonomisine katkı yapmaktadır. Kocası da bir iş gezisindedir ve hamile başına yalnız kalmak yeterince sıkıntılı dejilmiş gibi, psikolojik sorunları olan babası da Loralyn’ın yanındadır. Daha ne kadar kötüye gidebili ki? Bir kitabı okuyarak! Sadece ruhlarla konuşmak için kullanılan bir dilde yazılmış kitabı okuyunca, Loralyn davetsiz misafirleri evine çağırılmış olur.

Night Book’ta belirttiğim gibi tek bir hikaye ama farklı sonlar bulunmakta. Yani belirleyeceğiniz seçimler hayatı. Sıkıntı da maalesef burada başlıyor. Oyununda (veya filmde) etkileşim bir hayatı az. Bir noktada iki tıklama arasında öyle uzun bir zaman geçti ki artık elimden bile bırakıtm. Keza oyunun süresi de hiç yeterli değil. Bu tarz oyunların ortalama süresi bir buçuk – iki saat olur ve Night Book’un sonrasında birine kırk beş dakikada ulaşabil-

meniz mümkün. Bahsettiğim gibi etkileşim de bir hayatı az olunca bir daha başlayıp birçok tanık sahneye tekrardan izlemek insanı ikinci kez düşünmeye itiyor. Hikaye gerçekten merak uyandırıcı fakat gerek oyun süresi, gerekse etkileşimin az oluşu ne yazık ki oyun zevki birazlık baltalamış durumda. ♦ Rafet Kaan Moral

66





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları



1. PUBG Mobile



2. 101 Okey Plus



3. Kelime Savaşı



4. Judgment Day



5. Words of Wonders



En Popüler Ücretli iOS Oyunları



1. Messiah



2. Minecraft: Pocket Edition



3. Plague Inc.



4. Hitman Sniper



5. Earn to Die 2



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları



1. Fidget Toys Trading



2. Be The Judge



3. Judgment Day



4. Top Moto Bike



5. Race Master 3D

En Popüler Ücretli Android Oyunları



1. Hitman Sniper



2. Construction Simulator 2014



3. Minecraft: Pocket Edition



4. Earn to Die



5. The Sun Origin



Tür MOBA Platform Switch, iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Pokémon UNITE

MOBA Pokémon evrenimiz hayırlı olsun!

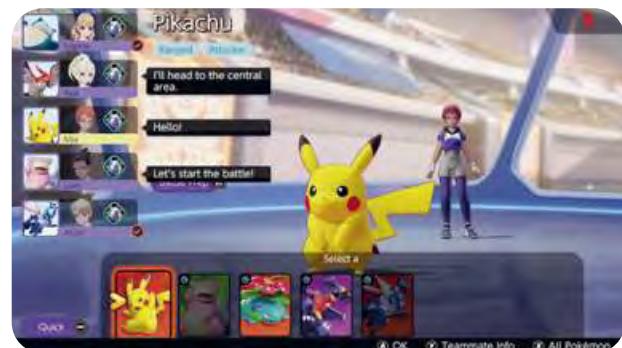
Gecmişimde DotA başta olmak üzere MOBA'lar az çok yer tutuyor. Bu tür hala hayatı mı diye düşünürken Pokemon UNITE'in önüne düşmesi de isabet oldu. Oynaması kolay, kullanıcı dostu fakat yine de pay-to-win tarafı baskın bir oyun olmuş. Hemen detaylara bakalım! Aeos adasında geçen oyun, profesör ve eğitmenlerin oyunu anlatan oldukça açıklayıcı yardımlarından sonra başlıyor. Alıştığımız dörtgen MOBA haritasından farklı olarak alt ve üst koridorun olduğu bu haritada normal ve ranked mode'da 5v5, quick modda ise 4v4 takımlar olarak bir araya geliyoruz. Norman ve ranked modu 10 dakika sürerken, quick mod oldukça keyifli, 5 dakika kadar sürüyor ve günlük değişen haritalar bulunuyor. 10 dakikanın uzun geldiği zamanlar oluyor, ne yalan söyleyeyim, quick modda daha çok eğleniyorum.

Haritada spawn olan düşman pokémonler da bulunuyor ve biz bunları öldürdükçe Aeos enerjileri düşüyor. Amaç ise bu enerjileri toplayıp alt ve üst yolda bulunan, karşı takımın kulesi de diyeBILECEĞİMIZ dairelerin içine hızla biraktıktan sonra bu alanları ele geçirmeye çalışmak. Oyunun içinde dükkan yok, eşyaları maç öncesi yanımıza alıyoruz ve diğer takım arkadaşlarımızın kulesini de görebiliyoruz. Peki pokémonlar nasıl sınıflandırılıyor, bir de onlara bakalım. Pokémon Go'daki gibi yüzlerce Pokémon beklemeyin; 23 tane var şimdilik. Bunlar da Attacker, Defender, Speedster, Supporter, and All-Arounder olarak sınıflandırılmış. Yakın dövüş, menzilli veya destek rollerinden birini seçip karşılaşmaya girebiliyorsunuz. Oyun sırasında ise

Charmander gibi bazı pokémonlar evrimleşebiliyor. Evrim geçirememelerin ise oyun içinde farklı güçleri açılamıyor veya bunlara seviye atlatabiliyorsunuz.

Oyunun ödüllü ise başlarda bol. Yapılan her görev, günlük hediyeler, trainer seviyesi arttıkça verilenler konusunda oyun pek cömert davranışmış. Yine de oyunun kendi mağazası bir noktadan sonra sizin gerçek para harcamaya itebiliyor, oyuna girmeden yukarıda bahsettiğim güçlendiriciler ve eşyalar geliştirebiliyor ve bunlar Aeos gems denilen oyun içi bir para ile yapılmıyor. Battle diye bir sistem de bulunuyor bu arada, ücretsiz hediyeler verdiği gibi, bunu edindiğinizde eşya geliştireciler,

Aeos Gemleri, kıyafet almanızı yaranan Aeos biletleri ve daha çok kozmetik hediyelere sahip oluyorsunuz. Bu ayıklar mesela Pikachu setleri, kaptan temali Cinderace vs. Şunu da söylemeden geçemeyeceğim, oyun Eylül ayında, siz bu yazıyı okurken cross-platform olacak ve mobil cihazlarda da Nintendo hesabınızla oynayabileceksiniz. Umarım ilerleyen dönemlerde pokemon sayısına, pay to win seçeneklerine de bu vesile ile bir düzenleme gelir tabii. Yoksa zaten oyun çok keyifli, Switch'le bile saatlerce vakit geçirdim, mobili dört gözle bekliyorum. ♦ Ayça Zaman



80

ORCS MUST DIE! 3

Yıllardır Ork'lara "dur" dediğimiz seri, artık konsollarla da buluştu.

Sayfa
86





VIGOR

Dokuzuncu sezon bomba gibi geldi!

Bir konsol oyuncusu iseniz Vigor'u duyduğunuzu inanıyorum. Konsollara özel olarak sunulan yapım, aksiyon dolu bir looter-shooter oyunu. Post-apokaliptik bir temaya sahip olan Vigor'da diğer oyuncularla karşılaşırken looting yaparak karakterimizi daha kullanışlı hale getiriyor, hatta sığınaklar inşa edebiliyoruz. Neticede Bohemia Interactive'in oyunu, dokuzuncu sezona merhaba dedi. Peki yeni sezonda oyunculara neler sunacak?

Boşuna bomba gibi bir sezon demiyorum arkadaşlar. Yeni güncelleme ile beraber oyuncular artık el bombası kullanabilecekler. (Kelime esprisini kes!) Evet, oyunun ilk çıktığı günden bu yana iki yıl geçmesine rağmen henüz el bombası namına bir şey görememişti ancak yeni sezonda beraber el bombası sayesinde düşmanlarınızı havaya uçurabilirsiniz. Rakibinizin yanında ölmесini sağlayacak olan bu el bombalarından sadece iki tane

taşıyabilecekseniz. Bunun yanında A74-KSU (Bildiğiniz AKS-74U) silahı da oyuna eklenen yenilikler arasında.

Henüz bitmedi! Dokuzuncu sezon ile beraber gaz maskeleri ile dolaşan stalkerlarla da uğratabilirsiniz. Bunun yanında teknik anlamda hata düzeltmeleri güncellenede yer aldığı gibi Bohemia Interactive oyunu artık kesintisiz 60 FPS olarak oynayabileceğinizi duyurdu.

◆ Enes Özdemir

SPACE PUNKS

Erken erişim için önemli adım!

Space Punks, aksiyonun, bilim kurgunun ve RPG öğelerinin iç içe olduğu bir oyun olması için geliştiriliyor. İzometrik kameradan co-op olarak görevlere çıka-

cağımız oyun şu anda erken erişimde ve ilk büyük güncellemesini yayınladı. Güncelleme pek çok yeni içeriğin yanında çeşitli geliştirmeler de içeriyor.



Bir kere oyunun yetenek sisteminin büyük oranda değişime uğradığı görülüyor. Bir kere yetenek sisteminin üç bölüme ayrıldığı görülmeye. Offensive, Utility ve Defensive olarak ayrılan bu yetenek sistemine tam tamına 126 adet yeni yeteneğin eklenildiğini görüyoruz. Böylece karakterleri özelleştirmenin bir hayli detaylı olacağını söyleyebiliriz. Yapımcıların oyuncuların oynayış stiline uygun karakterler geliştirebilecekleri bir sistemi oyuna entegre etmeye çalışıkları açık.

Bu yeniliklere ek olarak oyuna bir upgrade sisteminin eklendiğini görüyoruz. Bu sistemle beraber oyuncular silahlarını Black Market üzerinde upgrade edebilecekler. Elbette bunun bir bedeli olacak ancak yükseltmeler belirli bir sınıra da sahip olacak. Son olarak ise genel oyun döneminde çeşitli iyileştirmeler yaptığıını ekleyeyim. ◆ Enes Özdemir

Çesit çesit Centurion!

War Thunder'ın en büyük rakibi World of Tanks'e kıyasla farklılarından biri, tankları spekleştirmiştir. Yani aynı tanka farklı taret, farklı top (çoğu büyük hayal ürünü olan) takmak yerine tanklar hizmete nasıl girdiyse, o şekilde oyuna ekliyor. Bunun en önemli örneği de oyunda 14 farklı versiyonu olan Centurion. Hepsini koyacak yerimiz yok ama gelin bakalım neler varmış?



Centurion Mk.1 (İngiltere)

Battle Rating: 6.0
Top: 76mm QF 17-Pounder
Delicilik: 228 mm (APDS)
Cromwell-Charioteer arası tanklar geri gitmek zorunda kalmadıkları sürece oldukça keyifliydi ama artık yeni nesle yol açmalarının zamanı gelmişti. Sinirleriniz zorlanabilir zira top Comet'ten aynen buraya aktarılmış ve patlayıcı mermi de yok. Ayrıca gun stabilizer olmaması da hareket halinde isabet oranınızı düşürüyor.

Centurion Action X (İngiltere - Premium)

Battle Rating: 7.3
Top: 84mm QF 20-Pounder Mk1
Delicilik: 285 mm (APDS)
Almak istediğinizde size yaklaşık 30 dolara mal olan bu tank bir prototip. 50'lerin başında tank taretinin en zayıf yeri olarak gördükleri mantletsiz bir tasarım denenmiş, bu sayede balistik dayanımın artırılması planlanmıştır. Kimi yerlerde 240mm'yi bulan taret zırhı kendinizi savunmanızı kolaylaştıracak.

Centurion Mk.5/1 (Avustralya - Premium)

Battle Rating: 7.3
Top: 84mm QF 20-Pounder Mk1
Delicilik: 285 mm (APDS)
Geçtiğimiz Battle Pass'in büyük ödülü olan bu tank koruma konusunda kendisini geliştirmiştir, karşılığında da hareket kabiliyetinden tasarruf etmek zorunda kalmış. Gece görüş sistemi ve ön tarafa eklenen eğimli zırh hayatı kalma yeteneğinizi çok artıracak.

Centurion Mk.5 AVRE (İngiliz-Premium)

Battle Rating: 7.3
Top: 165mm ORD BL 6.5in L9A1
Delicilik: 203 mm (HESH)
50\$'lık bu acayip Centurion, ROMOR-A ERA reaktiv zırhıyla kaplanmış bir Mk.3 pratikte. 165mm'lik topu en son güncellemeden sonra rakip tanımayan bir canavar dönüştü bu arada. HESH mermi vurduğu zırhı delemese bile içerisindeki mürettebatı adeta yok ediyor.



Centurion Mk.10 (İngiliz)

Battle Rating: 7.7
Top: 105mm Royal Ordnance L7A1
Delicilik: 303 mm (APDS)
İşte işler güzelleşmeye başlıyor. 105mm L7A1 topuyla beraber savaş alanındaki her tank için ciddi bir rakip ve artık HESH mermilere erişimi de var. Unutmayın, pratikte medium olsa da heavy tank gibi oynamanız gerekiyor bu noktadan sonra.

Sho't Kal Dalet (İsrail-Premium)

Battle Rating: 8.3
Top: 105mm Sharir
Delicilik: 400 mm (HEATFS)
Benzinli motor yerine dizel motor, Blazer ERA blokları, geliştirilmiş 105mm top, yeni transmisyon, korumalı yakıt tankları ve daha niceci. İsrail'in Yom Kippur savaşından öğrendiği tecrübelerin yarattığı gerçek bir canavar. Yine de 8.3'te hayatı kolay değil.

Strv 104 (İsveç)

Battle Rating: 8.3
Top: 105mm Kan Strv 101
Delicilik: 337 mm (APFSDS)
İsveç'in yıllarca kullandığı Centurion'ların en gelişmiş olanı. Yerli üretim bir top, ERA blokları ve geri gitme hızının ciddi anlamda artırılmış olması. Savunma savaşı için muhteşem bir tank olan Strv 104 maalesef saldırı anlamında çok etkili değil.

Olifant Mk.2 (Güney Afrika)

Battle Rating: 9.3
Top: 105mm GT-8
Delicilik: 436 mm (APFSDS)
İşte karşınızda Super Centurion! Güney Afrika'nın değişmedik parçasını bırakmadığı bu tank yeni atış kontrol sistemi, elektrik taktikli tareti ve GT-8 topuyla tam bir canavar olsa da seri üretime geçemedi. Kendi sınıfının en iyileri arasında, mutlaka deneyin.



Yapım Robot Entertainment **Dağıtım** Robot Entertainment **Tür** Tower Defence **Platform** PC, PS4, XS, XONE, Stadia **Web** robotentertainment.com/omd3

Orcs Must Die! 3

Taze taze, avlamalık yeni orklar gelmiş!

Orcs Must Die! serisi 10 yıllık bir maziye sahip ve üçüncü oyununu da piyasaya sürdü. Bu serinin oyuncuyu kendine çeken ilginç bir havası var arkadaşlar. Düzenli olarak Orcs Must Die! oynayan

bir oyuncu değilim ama ilk iki oyunu bolca oynamışlığım vardır. Hatta yıllar evvel LEVEL'in YouTube kanalı için ikinci oyunu oynayıp videosunu bile çekmiştim. O güzel yıllar geride kaldı ama Orcs Must Die!'a

olan sempatim azalmadı. Yeni bir Orcs Must Die! oyunu geldiğinde ise buna hayli sevindim. Bu defa umarım daha fazla aman gömeliyim umuduyla oyunun analizini yapmaya koyuldum.

Orklar mutlaka ölmeli!

Orcs Must Die! aşina olmayan oyuncular için oyunun temel mantığını anlatmak faydalı olacaktır diye düşünüyorum. Adından da anlayabileceğiniz gibi bolca ork ile savaşır onları kitir kitir kestiğimiz bir oyun Orcs Must Die! 3. Özünde bir kule savunması oyunu olan OMD 3!, hem aksiyonu hem de strateji öğeleri bol bir oyun. Orcs Must Die!ın ruhuna uygun olarak üçüncü oyunda da üzerimize dalga dalga ork saldıruları yapılmıyor. Bu saldıruları savutmak için hem karakterimizle savaşıyoruz

hem de saldırılardan önce kurduğumuz tuzaklarla saldıruları yavaşlatmaya çalışıyoruz. Tabii bu tuzakları farklı düşman tiplerini doğru noktalarda yavaşlatacak ya da öldürecek noktalara yerleştirerek çok önemli. Siz doğru şekilde tuzakları yerleştirdikten sonra gerisi sizin savaşma yeteneğinize kalyor. Sadece aynı anda tek bir koridordan ork saldıruları yapılsa bunları atlatmak oldukça kolay olurdu

ancak orklar farklı noktalardan saldırıyla geçikleri için stratejik düşünerek tuzakları buna göre kurmak oldukça önemli.



OMD'ın vazgeçilmezi Co-op!

Orcs Must Die! serisinin elbette en eğlenceli tarafı oyunu arkadaşlarınızla beraber oynamama imkanı. Fütursuzca saldırılan ork

guruhuna karşı bir arkadaşınızla omuz omuza savaştığınızda pek az oyundan bu derece bir co-op heyecanı alabilirsiniz. Dolayısıyla bir arkadaşınızla co-op oynayacak bir oyun arıyorsanız Orcs Must Die! 3 en iyi seçeneklerden biri olabilir. Orcs Must Die! 3 için de co-op heyecanı sürmeye devam ediyor. Gerek senaryo modlarını gerekse diğer modları arkadaşınızla beraber deneyim edebiliyor korumanız gereken yarık puanlarını onlara karşı muhafaza edebiliyorsunuz. Bahsi geçmişken bundan da bahsedede-

yim. Diyelim ki 20 yarık puanınız var. Bu durumda korumanız gereken yarıktan 20 ork geçerse oyunu kaybediyorsunuz. Dolayısıyla arkadaşlarınızla orkların saldırıldığı farklı doğru paylaşmanız, tuzaklara beraberce karar verip oyuna başlamanız oldukça önemli. Orcs Must Die! 3'ün de co-op modunun ilk iki oyunun eğlencesinden eksik kalmadığını söylemek doğru olacaktır. Eminim sizin de sadece OMD oynarken Antep fistığına çıkaran arkadaşlarınız vardır. OMD öyle bir efsaneydi işte.



Daha iyi tuzaklarla daha fazla ork avla!

Orcs Must Die! oyunlarında sadece bireysel yeteneklerinize güvenirseniz, ork gürusu siz kolayca alt edip arkanızdan gülecektir. Bu nedenle oyunun sağladığı en önemli imkanlardan olan tuzakları doğrudan kullanmak oldukça önemlidir.

Oyun içerisinde pek çok tuzak ork gürunu koruduğunuz yarıya doğru ilerlerken onları durdurmak için kullanmanızı bekliyor. Bu tuzaklar hem orkları öldürmek için hem de onları yavaşlatmak için çok önemlidir. Oyunun başında sahip olduğunuz para ile tuzak satın alıyo ve bunları doğru noktalara yerleştiriyorsunuz. Yerlerden aniden kazık çıkarılan Dikenli Tuzak ile orklara hem hasar vermeniz hem de onları

büçmeniz mümkün. Daha da iyisi bıçkı sayesinde orkların geçtiği hatta ciddi hasarlar bırakan bir tuzak bırakabiliyorsunuz. Katran Tuzağı sayesinde orkların oldukları yere bir süre yapışmasını sağlarken Ari Kovası Ağacı ile dikkatlerinin dağılmamasını sağlayabiliyorsunuz. Bazı düşmanlar ise orklardan farklı olarak çok daha hızlı olduğundan tuzaklarınızı onları da düşünerek yerleştirmelisiniz. Daha da güzelü tüm bu tuzaklar bir süre sonra upgrade edilebilir hale geliyor. Mesela Ok Duvarı

50 orku biçerse kuru kafalar karşılaşında ateşli oklar atabiliyor. OMD3'de tuzaklara iyi çalışırsanız siz de orkların gün yüzü görmesini engelleleyebilirsiniz.



Oyun modları ne durumda?

Orcs Must Die!'ın olayı bellidir aslında. Amansız ork akınlarına karşı kuleni koruve kazan ancak Orcs Must Die! 3 bunu yaparken oyuna yeniden bir senaryo modu ekliyor. İkinci oyundan yaklaşık 20 sene sonra geçen bu senaryo modunu yine çeşitli

bölümlerde kule savunması yaparak geçiyoruz. Eski Dostlar ve Etkili Adımlar isimli iki senaryo modu bulunuyor ve ikincisini açmak için önce ilk senaryo modundaki bölümleri geçmeniz gerekiyor. Yine zaman zaman geleceğimiz ve eğlendirecek bir senaryo olsa

da OMD 3'ün güçlü yanının bu senaryo modu olduğunu söyleyemem. OMD serisi her zaman en çok oynanışa odaklı olan ve oyuncuya daha eğlenceli bir oynanış sunmayı planlayan bir seri olmuştur.

Senaryonun dışında da oyunda birkaç mod bulunuyor. Bunlardan biri olan Scramble ile çok daha zorlu mücadelelere giriyorsunuz ve oyun size zorluk çıkarmak için her türlü pisliği, adiliği yapıyor. Karaktere debuff etkileri uygulayabiliyor ve işinizi zora sokabiliyor. Endless modu ise sonsuza kadar üzerinize ork dalgası yolluyor ve ne kadar dayanabileceğinizi ölçuyorsunuz. Son olarak ise özel tasarım haritalara girebileceğiniz ve haftalık mücadelelerde yer alabileceğiniz bir Weekly Challenge bulunuyor.



Bu orklar ne böyle?

Orc Must Die! 3 ile beraber yeni düşman türleri de oyuna eklendi. Ancak klasik türde düşmanlar da yer alıyor. Her ne kadar ork katliamı yaptığımız başlıca faaliyet olsa da düşmanlarımız sadece orklardan olmuyor. Envai çeşit düşman Orcs Must Die! 3'de yanlığınızda saldırmak için üzerinize akın ediyor. Bu düşmanların en sinir bozucularından biri daha oyunun başında karşınıza çıkan ve çok hızlı oldukları için tuzaklarından etkilenmeyen Kabold Runner'lar. Aslında bunları öldürmek oldukça kolay. Tek bir darbede öteki tarafı boyluyor olsalar da aynı anda birden fazla akınla uğradığınız zamanlar kolayca aradan sıyrılmayı başarıyorlar.

Orkların yanında çeşitli elemental akıncıların da olduğunu görüyoruz. Buna ek olarak ejderhalar dahi orkların yanında savaşıyor-

lar. Ejderhalar uçabildikleri için ciddi tehdit oluşturuyorlar. Hellbat veya Frostbat gibi yaratıklar gerçekten de sinir bozucu düşman-

lar arasında. Gel gelelim bu düşman çeşitliliği ve bunlara karşı strateji geliştirmek Orcs Must Die! 3'ün en güzel yanısı!





BUG GAME LAB

OYUNCU OLMANDAN OYUN OLMAZ

ÇAKIR AKER

Pek çoğu bir oyunu arkadaşlarına anlatmaya çalışırken nelerden bahsedeceğini tam olarak bilemeyez. Oyun dediğimizde aklimiza ilk gelen belki oyunun grafikleri, anlatısı veya oynaması oluyor. Halbuki asıl olan bunların bir bütün olarak sunduğu deneyimdir. Oyun kavramına çok eski tarihlerden beri baktığımızda hep başrol-

de oyuncuyu görürüz ama oyun dünyası daha yeni yeni oyuncu deneyimi alanına eğilmeye başladı. Pek çok büyük oyun stüdyosu halen oyuncuların yaşadığı deneyime odaklanmadığı için kendi topluluğundan eleştiriler almaya devam ediyor. Oyuncular, oyun stüdyoları ile sık sık bu sebeple tartışmalara giriyor ve küslükler yaşanıyor.





yor. Bu durum bir yandan bir eksikliği ortaya çıkarırken bir yandan da yeni fırsatlar sunuyor.

Oyuncu deneyimi ve algısı Üzerine çalışmalar yapmak ve bu konuya hakim olarak oyunlar geliştirmek, geleceğin oyunlarında oldukça önemli bir kısım olacak. Bu anlayışla oyuncu odaklı tasarım yapma fırsatını kaçırılmamak gerekiyor.

Genel bir tanımlama yapmak gerekirse oyun deneyimi, tipki diğer interaktif dijital deneyimlerdeki gibi kullanıcı odaklı bir deneyimdir. Oyunlara baktığımızda, değerleri oyuncunun algıladığı ve deneyimlediği kaderiyle limitlidir. "Kullanıcı-odaklı" tasarım süreçleri ve benzeri yaklaşımlar sayesinde günümüz yazılımları çok daha verimli etkileşimler sunabilmekte ve bizler de bu dijital aplikasyonları kolaylıkla ve zevkle kullanmaktayız. Günümüz mobil aplikasyonlarından web uygulamalarına, insan bilgisayar etkileşiminin hakim olduğu hemen her alanda bu tür yaklaşımların hem kullanıcı hem de firma adına başarı getirdiğini biliyoruz. Buna paralel olarak oyun tasarımları alanında da benzer süreçler artık konuşuluyor ve oyuncunun algısı ön plana çıkıyor. Tam da bu sebeple, yillardır Bahçeşehir Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı Bölüm'ünde oyuncu psikolojisine yönelik dersler vermektediyim. Bu derslerin bir amacı da oyuncunun algı ve deneyimlerinin ne kadar önemli olduğunu anlatmak.

OYUNCU NE DERSE O!

Tekrarlamak gerekirse bana göre iyi bir oyunun sırrı, oyuncunun yaşadığı iyi deneyimdir ve oyuncu, oyunda sunulanın ne kadarını algılayıp deneyimliyorsa, oyunun da değeri o kadarlar. Bu yüzden, oyuncunun psikolojisini ve algısını dikkate almak şart. Temelde oyunlar diğer yazılımlardan ve etkileşimlerden farklı olarak bize sanal engeller sunar ve özünde motive edici, eğlenceli ve hatta bazen öğretici deneyimler aktarır. Tam

da bu sebeple oyuncu motivasyonuna bağlı ödül sistemleri gibi pek çok psikolojik ve algısal öğe artık daha oyunlar yapım aşamasındayken kurgulanmaya başlamış durumda.

Pek çok araştırmacının ve oyun stüdyosunun da işaret ettiği gibi, ben de derslerimde bu konuya değinip, oyuncu algısına vurgu yaparak oyunları analiz etmenin ve oyuncu deneyimini baştan düşünmenin önemine değineniyorum. Burada bazı kavramlar ön plana çıkıyor. Bunlardan bir kısmı oyuncunun gördüğü ve isittiği şeyler iken bazlıları da motivasyon ve ödül/ceza sistemleriyle oyuncunun duygularını kapsıyor. Oyunun genel kurgusunda tasarımcıların bu konularda bilgi edinmesi çok büyük önem taşiyor. Örnek vermek gerekirse, oyuncunun yalnızca elde edeceğii bir ödülün peşinden koşması, iyi bir deneyim yaşayacağı anlamına gelmeyebilir. Düşenli olarak bir ödülün peşinde koşmak, oyun deneyiminin bir noktadan sonra yok olması ve bu deneyim bir "ise" dönüşmesine yol açabilir ki bu durum ne yazık ki birçok oyuncunun başına geliyor.

Eminim pek çokumuz saatlerce başından kalkmadığımız ama aslında tam olarak eğlenmediğimizi fark ettiğimiz oyunlar oynamışızdır. İşte bu gibi durumlarda oyuncunun motivasyonunu gözlemlemek ve buna göre oyun tasarımında adımlar atmak sorunu baştan çözebiliyor. İşin sırrı oyuncuyu dinlemekten ve onu anlamaktan geçiyor. Bu sadece geliştiricilerin oyuncu yorumlarını dikkate almasını kapsamıyor, onlara nasıl bir deneyim sunulacağının da önceden planlanması ile ancak başarıya ulaşılabilir. Benzer örnekleri çok defa oyun tasarımcıları "bunu oyuncular kesin görecektir" dediği görsel güncellemeler yaptıklarında, fakat bekledikleri tepkiyi almadıklarında yaşıyoruz.

Dikkat, hafıza gibi kavramlar tam da bu anlamda hem derslerimizde hem de sektörde çokça konuşulan konular-

dandır. Kolaylıkla tasarlanabilecek ve oyuncu odaklı arayüzler, oyun içi elemanlar ve benzeri öğeler ile bu gibi yanlış anlaşılmaları en baştan düzeltmek mümkün.

Eskiiden beri yapılan "playtest" dediğimiz oyuncu testleri artık tek başlarına bir önem taşımayı da zamanla kaybedecek. Bu testlerde oyuncular oyunların prototip versiyonlarına girip genellikle yazılımsal hatalara işaret edebiliyorlardı. Ancak akademide de çokça konuştuğumuz ve yazdığımız gibi, deneyim odaklı araştırmalar ile oyuncuların deneyimlerini ölçmek ve buna göre oyundaki aksaklılıkları daha baştan görebilmek artık mümkün.

GELECEK DENEYİMDE

Oyunların günümüz dünyasındaki etkisini anlamak için bir yandan piyasanın büyümесini konuşurken, bir yandan da yeni çıkan ve pek çoğu harika görünen oyunların nasıl olup da başarısız olduğunu düşünmeliyiz. Oyun deneyiminin bir bütün olduğunu atladığımızda, ister en harika grafiklere sahip olsun, ister en iyi oynanış mekaniklerine veya anlatıya, oyun iyi bir deneyim sunamadığında ne olursa olsun başarısızlığa uğrıyor. Çok daha az bütçeye hazırlanan ve belki de kötü grafiklere sahip diye bileceği gibi bazı oyunlar ise sundukları harika deneyimler ile bu sayede göz dolduruyor. Son zamanlarda ödül üstüne ödül alan pek çok oyunun aslında artık büyük bütçeli diye nitelendirmeyeceğimiz oyun stüdyolarından da çıkıyor olması tesadüf değil. Burada sözüm oyun stüdyolarına; emin olun, ilk başta oyuncular değişmekte, onlar da sadece iyi grafiklere veya popüleriteye bağlı olarak oyun seçmemi bırakıyor. Artık oyuncular da kendi arasında nasıl bir oyun deneyimi yaşadığını paylaşmaya başladı.

Tam da bu yüzden geleceğin oyun tasarımcıları oyuncu deneyimine odaklanmalı ve oyun geliştirirken veya tasarlarken önce oyuncularını düşünmelii. Harika görünen bir mekanığın veya senaryonun oyuncular tarafından beğenilmemesi onların suçu değil. Bu yaklaşım çoktan değişimmeye başladı. Gelecekte çıkacak başarılı oyunlar da ilk olarak göreceğimiz şey de tam olarak bu olacak. Oyuncuya ve deneyimi ön plana koyan oyunlar kazanacak!





LEVEL

ABONE OLAN HERKESE*
VÜCUDUNUZ NASIL ÇALIŞIR? DERGİSİ HEDİYE!



12 AY
ABONELİK
190,80 TL

**ÜCRETSİZ
KARGO!**

**ÜCRETSİZ KARGO İLE
ADRESİNİZE TESLİM!**



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dergiburda.com

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

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

Logitech G733

Renkli, genclere özel ve çok performanslı

Sayfa
95



DONANIM

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

Corsair HS80 RGB Wireless

HS serisine üst seviye kardeş geldi!

Corsair'in HS serisi, teknik açıdan safkan oyuncu ürünlerini barındıran bir aile olsa da biraz farklı bir yerde duruyor ve şimdide dek iddiasız ama sık tasarımlarıyla kendilerine ayrı bir fan kitesi yaratmış diyebiliriz. Daha önce HS35, HS60 PRO ve HS70 modelleriyle konuğumuz olan aileyi çok beğendigimiz malumunuz. İşte, abartılı renkler ve ışık göstərileri gibi şeylerdən hoşlanmayan oyuncuların tercihi olan serinin artık yeni bir top modeli var.

Corsair HS80 RGB Wireless'ın farkı ismiyle başlıyor; ilk defa HS serisi bir üründe RGB aydınlatma kullanılmış ama merak etmeyein, bu aydınlatma sadece logoya, oldukça sınırlı tutularak serinin o "piyano gibi şık" havasına zevl getirilmemiş. HS80 tasarım anlamında tamamen yeni bir ürün olsa da serinin genel havasını taşıyor; abartısız, şık ve son derece kaliteli bir hisse sahip. Baş köprüsünde plastik kullanılırken, 90 derece içeriye dönen sürücüler köprüye bağlayan kısımlar metal ve oldukça da sağlam. 367 gram ağırlığında kulaklığa "ağırlığını" her açıdan hissettiyor. Corsair bu modelde arkası kapalı sürücü tasarımlı tercih etmesine rağmen kulak yastığı olarak oldukça kalın bir kumaş kullanmış. Bu kumaş yastıklar son derece rahat ve istendiğinde çıkartılıp yıkanabiliyor. Bir eksileri var, kedi besliyorsanız eğer, çok fazla tüy topluyor havadan. Tabii ki bu bir eksik değil, canlarım benim.

Corsair HS80 firmanın ilk headbandlı modeli ve baş köprüsünde herhangi bir açıklık ayarı bulunmuyor. Bunun yerine headband'ı ayarlayabiliyorsunuz ama ilk seferde başıma göre ayarlamam biraz zaman aldı, yalan yok. Keşke headband için ekstra ayar düzeneği koymak yerine Plantronics RIG500 serisindeki gibi kendi gerginliğini ayarlayan basit bir sistemi tercih etsemeli. Benim komşam bir kafam var mesela, rahatsız olmaya bir tık mesafeedm. Yani başınız büyüğse (benden büyük değildir bence) Corsair ailesinde sizin için daha uygun modeller mevcut, çok konforlu bir seçim olmayabilir sizin için. Bunun dışında ürün son derece rahat, başınıza göre ayarladığınızda saatlerce rahat ediyorsunuz. Ürün 20 saatte pil ömrüne sahip ama benim incelemem dergi sonuna denk geldiğinden yavruçak fazla mesai yaptı. Yüksek sesli Discord konuşmaları, pek aksiyonlu oyunlar ve bolca Sabaton'la geçen bir süreçte ulaştığım değer 12-13 saat, bu da fazlasıyla yeterli. Bu arada kumaş kulak yastıklarının dışarıya oldukça az sızdırması ve dışarıdaki sesi sızume konusundaki başarısı da dikkate değer. Beklemiyordum, ne yalan söyleyeyim.

Ne demişti, 367 gram. Ne ağır ne de hafif. Bu malzeme kalitesindeki bir üründen bekleniği gibi.

Bir ufak eleştiri, sürücülerin dış kapağı çok fazla parmak izi tutuyor ve temizlemesi güç. Üzeri de öyle düğme falan kaynamıyor. Sol tarafta açma kapama tuşu, ses açma kapama düğmesi ve şarj durumunu da gösteren (yeşil-turuncu-kırmızı) çalışma ışığı mevcut. Ürün sizi açma/kapama, bağlanması ve şarj durumlarında sesli olarak uyarıyor. Aynı uyarı mikrofon için de mevcut.

Ne demişti, mikrofon. HS80'de çkartılabilir bir mikrofon tercih etmemiş Corsair. Beni rahatsız etmedi. Mikrofon yukarı katlandığında görüş alanınızdan çıkarıyor ve üst/alt noktalarda kendisini açıp kapatıyor. Oldukça esnek olsa da öyle ağızınıza kadar sokamıyorsunuz, zaten yapmayı da. Mikrofon omnidirectional olduğunu çevresel sesleri bir miktar içeri kaçırabiliyor ancak performansı, netliği son derece başarılı. Sadece karşılık verdiği sesin seviyesi bana alıştığımdan bir miktar düşük geldi, oyun grubundaki arkadaşlarım ise bir anormallik sezmedi.

Gelelim performans tarafına. HS80'de kullanılan 50mm neodimyum mıknatıslı sürücüler 20Hz-40KHz gibi oyuncu kulaklıkları için olağanüstü kabul edilebilecek bir frekans tepkisi veriyor. Bildiğiniz gibi 20Khz bizim fani bedenimizin algılayabildiği üst sınır ancak bu sınırın yaklaştıkça distorsyonun miktarı artabildiğinden HS80'in masaya koyduğu özellikler son derece dikkat çekici. Ürün kablolu (USB-C ile 24K 96KHz) ve kablosuz (24K 48KHz) olarak kullanılabilir. Corsair'in Wi-Fi adaptörü biraz irice ama onunda bir sebebi var. Eğer başka Corsair ürünlerini kullanıyorsanız (mesela fare, klavye, kulaklık) hepsi tek adaptörle (multipoint) çözülebiliyor, bu da USB slotundan tasarruf demek. Corsair'in Slipstream Wireless teknolojisi 20 metreye kadar bağlantı sağlanmayı vadetse de bu biraz da evinizin şeklinde şemaline bağlı bildiğiniz gibi. Tabii burada devreye Wi-Fi bağlantınızın menzili ve kalitesi de giriyor. Neyse buraya çok gitmeye gerek yok, konuyu biliyorsunuz.

Bir diğer konu, Dolby Atmos. Şimdide kadar test ettiğim pek çok kulaklı Dolby Atmos'a kendisini göstermeye problem yaşamıştım, ben de sonunda gidip uygulamayı satın almıştım. HS80 ise Dolby Access uygulamasıyla en kolay anlaşılan ürün oldu. Dolby Atmos sayesinde o an ne yapıyorsanız (film-oyun-müzik) tamamen kendi beğeninize uygun bir sanallaştırma performansı yakalayabilirsiniz. Oyunlardaki sanallaştırma performansı alıştığımız Dolby

Atmos kalitesinde, müzik konusunda ise ben iCUE'nun standart Flat ayarlarını pek de kendi damak zevkime uygun bulmadım. Biraz zaman geçirdikten sonra ise sahnesiyle, tizlerden basları kadar sunduğu şahane dengeyle beni etkilemedi başardı. Money For Nothing'in hakkını verebilen kaç oyuncu kulaklıği var ki şurada? Bir diğer güzel konu, üzerinde PS5 ve PS4 desteği, kablosuz olarak mevcut. Tek yapmanız gereken Wi-Fi adaptörünü konsolunuza takmak ve birkaç saniye içinde bağlanabiliyorsunuz. Bu kadar. Son olarak üründen verim alabilmek için iCUE'nun yanında Dolby Access de kurmanız gerekiyor. Yani çok taşınabilir bir ürün yok karşımızda, bu da normal. Netice olarak HS80 olmuş arkadaşlar, minik kendine özgüllerini, minik keşkeleri olsa da gönül rahatlığıyla Editörün Seçimi dildi benden. Yurt dışı fiyatı 149\$ ve ülkemizdeki fiyatı henüz belli değil ancak çok da ucuz olmayacağı ortada. Bütençiz kaldırıyorum ve hem konsol hem oyun için üst seviye bir kulaklı arıyorsanız sizin mutlu edecek.

◆ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Üst düzey malzeme kalitesi. Dolby Atmos desteğiyle gelmesi. Başarılı müzik performansı. Konforlu. Uzun batarya dayanımı. Headband güzel seçim.

EKSİ Başınız büyükse rahat edemeyebilirsiniz.

90

LEVEL
EDITÖRÜN
SEÇİMİ





LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Logitech PRO X Superlight ◆

F1 aracı kadar hafif ve performanslı!

İnsanların alışkanlıklarını nasıl da değişiyor. "Oyuncu faresi" akımı ilk başladığında insanlar daha agresif, daha iri, kavgada silah olarak kullanılabilecek ürünlerde yönelik olmuştu mesela, derken aradan zaman geçti ve "oyunculara yönelik ürünün" böyle bir şey olmadığı anlaşıldı. Firmalar artık ergonomik, son derece hafif, saatler boyunca sürekli kullanımından sonra bile bilek yormayan, kablosuz ve uzun batarya ömürlü ürünlerde yönelik durumda. Tabii bunun da bir bedeli var.

Logitech'in safkan oyunculara yönelik olarak tasarlanmış olsa da sektörün her kesiminden beğeni toplayan PRO Wireless oyuncu faresini geçtiğimiz yıllarda incelemiş ve çok beğenmiştık hatırlayabileceğiniz gibi. Son derece minimal bir tasarıma maksimum fonksiyonellik sağlatabilmiş bir ürünü, adeta takım elbiseli Superman idi. Şimdi karşımızda PRO Wireless'in takipçisi olan, daha yüksek performansına rağmen %25 daha hafif olmayı başarabilmiş bir ürün var.

PRO X Superlight iki ayrı renk seçeneğine sahip. Siyah ve ilk bakışta THY'nin kullandığı Euro White tonunu hatırlatan, hem mat hem de parlak gibi duran bir beyaz. Tasarım PRO Wireless modeliyle neredeyse aynı, son derece şık, abartısız ve ilk bakışta kasanın altında nasıl bir hız canavarı yattığını kesinlikle hissettiyor. 5 adet butona sahip ürünlerde fare tekerleği sağa-sola hareket etmiyor olsa da bunun bir eksik olduğunu söyleyemeyeceğim. Ana düğmeler gayet tok bir tıklamaya ve normal kabul edilebilecek bir sese sahip. Kolay ulaşılabilen

yan düğmelerde ise bir miktar sünger hissi olsa da verdiği his kötü değil.

125.0x63.5x40.0 mm ebatlarında olan ürün elinizin boyutu ne olursa olsun rahat edebilirsiniz ölçülerde. Kasanın tasarımını simetrik olsa da solaklı uygun bir ürün diyemem. Yan tuşların sadece sol tarafta bulunuyor olması eğer solaksanız fareyi verimli kullanmanızı zorlaştırıyor. Farenin ağırlığı sadece 62.8 gram ve kasada delikler açmadan, Barnes Wallis'in geodesic tasarımlarına kaymadan bu ağırlığı tutturabilmek, üstelik bunu pil ömrü 70 saat bulan bir farede başarabilmek gerçekten takdir edilesi bir mühendislik başarısı olmuş. Farenin hafifliği elbette mobilitesine de olumlu yansıyor. PowerPlay uyumlu olan fareyi hem kumaş hem de sert yüzeyle mouse padlerde denedik ve hepsinde de son derece rahat ettik. Alt kısımdaki gerçek PTFE skatezler pad üzerinde yağ gibi kayıyor. Bu alt kısmı aynı zamanda fareyi açma kapama düğmesine (kablolu olarak kullanırken de açmanız gerekiyor) ve içinde ufak Lightspeed Wi-Fi adaptörünü de taşıyabileceğiniz bir kapağa sahip. Farenin geri kalanı gibi, işlevsel ve sade.

Gelelim teknik kısma zira ürün bu konuda da PRO Wireless'tan ayrılmıyor. Logitech bu modelde HERO 25K sensörünü kullanmış. 25600dpi'ya kadar hassaslığı destekleyen sensör 40G hızlanma ve 400 IPS hızıyla piyasadaki en iyi ürünlerden. Polling rate değeri 1000Hz ve son zamanlarda 8K ürünler gördüğümüzden bu size az gibi gelebilir. Gerçek şu ki 500hz ve 8K arasındaki farkı bile hisset-

meniz pek mümkün değil günlük kullanımda. Logitech'in Lightspeed teknolojisini uzun süredir biliyoruz. Basitçe bu kablosuz teknoloji "Sıfır Takılma" sloganıyla uyumlu şekilde, kablolu ve kablosuz kullanım arasındaki hissedilebilir performans farkını sıfıra indirdiğini çok önce kanıtladı. Bu modelde de farklı bir durum yok, kabloyu kenara atmak eşsiz bir kullanım rahatlığı sağlıyor.

G HUB yazılımı konusunda ise, açıkçası ilk günlerde benim hayatı kabusa çeviren bu yazılım artık çok daha stabil hale geldi ve aradan geçen zamanın ardından nihayet "Logitech Gaming Software'i artık aramıyoruz" diyebiliyorum. G HUB stabil, hızlı ve fareniz üzerindeki ince ayarlarla hızla ulaşmanızı sağlıyor.

Peki, PRO Wireless kullanıcıları bu ürüne geçmeli mi? Ben arada bu kadar fark olduğunu düşünmüyorum ama PRO Wireless'in üretiminin de yakında biteceği kanaatindayım. Haliyle, eğer yeni, hafif ve performanslı bir oyuncu faresi arıyorsanız, 1500 TL'den başlayan fiyatına rağmen G PRO X Wireless muhteşem bir seçim olacaktır. Kendi adıma, denediğimiz en iyi farelerden birisi olduğunu düşünüyorum.

◆ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Son derece hafif ve performanslı.

Lightspeed teknolojisi çok verimli.

Wi-Fi adaptörü farenin içine taşınabiliyor.

Uzun batarya ömrü.

EKSİ Fiyatı ülkemizde biraz yüksek.



Asus TUF Gaming H3 ◊

Yükselen fiyatlara harika bir alternatif

Bilgisayar donanımları özellikle 2010 yılından itibaren birçok anlamda değişim gösterdi. Bu değişimlerin en başında pek tabii RGB teması ve bu tema ile birlikte gelen farklı ürünler yer alıyor. Klavyeler mekanik oldu, farelerambaşka tasarım ve DPI ayarlarına kavuştu, kulaklıkların benzersiz teknolojileri beraberinde getirdi. Pek tabii yeni nesil oyunlar, beraberlerinde yeni nesil oyuncu deneyimleri de yarattı. Bu deneyimleri en üst düzeyde yaşamak için de kaliteli bir kulaklık neredeyse "şart" oldu. Geçen yıllar içerisinde birbirinden farklı özellik ile donatılan kulaklıklar, günümüzde muazzam etiket fiyatlarına ulaşabiliyor. Özellikle döviz kurları sebebi ile ülkemizde kaliteli bir kulaklığa ulaşmak bir hayli zor. Fakat Asus TUF Gaming H3 Headset uygun fiyatı ile birçok kullanıcıyı mutlu edecek özellikler ile karşımıza çıkıyor.

Öncelikle tasarımdan başlayalım. Görselde de gördüğünüz üzere kulaklığın genel geçer tasarımı bir hayli kaliteli. Askı altı ve kulaklıklık pedleri ziyadesiyle yumuşak geçişlere sahip. Kafa için ayar yapmaya çalışığımda halihazırda kullandığım kulaklıktan çok daha kolay bir şekilde değişim yapabildiğim gördüm. En büyük dertlerimden birisi uzun süre kullanımda baskı dolayısıyla kulaklarının ağrıyacak derece zorlanmasıdır. Ni tekim Asus TUF Gaming H3 Headset ile yaptığım

uzun süren WoW raid'leri esnasında hiçbir sıkıntı yaşamadım. Kulaklığın bir diğer avantajı da terletmemesi! İlk başta "acaba?" diye düşündüğüm bu rahatsız edici durum ile karşılaşmamak beni ziyadesiyle mutlu etti. Bu bağlamda kulaklıktaki kullanılan malzemeler gayet kaliteli diyebilirim. Özellikle kulaklıği taşıyan bağlantının çelik olması büyük bir avantaj...

Ürünün logosunun bulunduğu kısmı ise sert plastikten imal edilmiş. Cihazımızın bir de mikrofonu bulunuyor. Açıkçası fiyatına göre böyle bir performans ile karşılaşmayı pek beklemiyordum. Öncelikle Twitch yayınlarında gayet kaliteli bir ses aldığımı belirtmek isterim. Mikrofonun çoklu noktalardan ses alabilmesi sayesinde rahatlıkla konuşabildim. Yani iyice ağızma yaklaştırmak zorunda kalmadım. Kullandığım haftalar boyunca herhangi bir çiziri ile de karşılaşmadım. Mikrofonun çok uzun ya da kısa olmaması da ergonomik bir avantaj sunmuş. Pek tabii birçok üst seviye kulaklıktaki bulunan mikrofon çıkarıp takma opsyonu bu cihazda bulunmuyor. Sol kulaklıktı altında bulunan bir tuş yardımı ile cihazı tamamen kapatabiliyor ya da ses seviyesini ayarlayabiliyoruz. Özellikle giriş seviyesindeki birçok kulaklıklık olmayan bu ufak ama etkili özellik de kesinlikle fark yaratıyor.

Cihaz 3.5 mm sabit Jak çıkışına sahip. Bu özelliği

sayesinde PS4, PS5, PC ve Switch gibi cihazlarda uyumlu şekilde çalışabiliyor. Kutu içerisinde 1.3 metre uzunluğunda bir kablo ve bu mesafeyi daha da uzatmak isteyenler için harici olarak 1.3 metre uzunluğunda başka bir uzatma kablosu da çıkıyor. Cihazın teknik özelliklerine baktığımızdaysa 50mm sürücüler ve 32 Ohm Empedans değer verdiği görüyoruz. Ürünün kulaklık frekansı standart kabul edebileceğimiz 20 Hz ile 20KHz arasıdayken, mikrofon frekansı da 50 Hz ile 10KHz arasında değer sunuyor. Asus TUF Gaming H3 Headset an itibarıyle farklı firmalarda 400 ile 500 TL bandı arasında satılıyor. Sunduğu özelliklere ve etiket fiyatına baktığımızda, gerçekten de kaliteli bir fiyat / performans ürünü ile karşılaşımı belirtmeliyim. Yaklaşık bir ay boyunca aktif olarak test ettiğim bu ürün, özellikle giriş - orta seviye kulaklı arayanlara tavsiye ediyorum.

♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Kaliteli tasarım. Kafa ve kulak ağırlımayan yumuşak malzeme. Temel ihtiyaçların üzerinde teknolojik içerik.

EKSİ RGB arayanlara hitap etmeyecektir. USB çıkışının bulunmaması.



Logitech G733 Lightspeed ◆

Renkli ve performanslı bir kablosuz kulaklık arayanlara

Logitech'in marka olarak kaliteyi simgelediği malumunuz. Seneler içinde OEM'in her çeşidi içinden birbirinden başarılı ürünlerle çakalena markayı eleştirebileceğimiz bir şey varsa, o da ürün gamı içindeki "genç" ve "civil civil" ürünlerin eksikliğiydı. Şimdiye dek bu ihtiyaca yönelik olarak giriş seviyesi ürünleri G230/430 ve G231/431'i sunan Logitech bu defa daha yetenekli, daha iddialı bir modelle karşımızda. Hemen belirtelim, G733 yukarıda söyledığımız modellerin varisi değil zira orta/üst segmentte bir ürün. İlk görüşte oyuncuların hemen fark edebileceği civil civil renkleri ve tasarımla Logitech'in diğer ürünlerinden biraz daha farklı bir yere konumlanmış durumda. Logitech bu ürünü dört farklı renk seçeneğiyle kullanıcılar ulaştırıyor ama ülkemizde nane yeşili renk şimdilik mevcut değil. Tasarıma baktığımızda Logitech'in bu parlak renkleri 16.8 milyon renk destekleyen bir RGB şerit ile zenginleştirdiğini görebilirsiniz. Ben çok beğendim, son derece hoş ve kaliteli duruyor. G733'ün kasası plastik, kaliteli ve sağlam bir his veriyor. Çok esnek olmasa da öyle çırırıldım falan değil. Sürücüler arkası kapalı tasarım olmasına rağmen kumaş kulak yastıkları sebebiyle içeriye ve dışarıya bir miktar ses kaçırıyor. İzolasyon elbette kumaş yastıkların çok kuvvetli olduğu konulardan birisi değil ama konfor söyle. G733'ün çift katmanlı hafızalı köpük kullanan kulak yastıkları gayet

rahat. Baş köprüsünün açılığı ayarlanabiliyor, ilave olarak Logitech bu modelde headband de kullanmış. Headband iki ayrı açılık ayarına sahip, rahatça ayarlanabiliyor, renkli bir tasarımlı ve kaliteli. İki bir araya gelince ürünü başınıza göre ayarlamakta hiç zorlanmıyorsunuz. 288 gramlık ürün oldukça hafif, bu da kullanım konforunu artırıyor.

Peki performansı nasıl? Logitech bu modelde PRO-G sürücüler kullanmış. Sahnesi gayet başarılı, tizlerde biraz boğuk bulsam da genel dengesi gayet yeterli. Üstelik G HUB programı üzerinden etkinleştirileceğiniz DTS Headphone:X 2.0 desteği de sahip. Bu da oyunda sanallaştırma performansını (Windows Sonic'e göre) ve yer doğruluğunu artırıyor. Ben genel olarak hem oyunda hem de müzik dinlerken ürünü oldukça başarılı buldum. Kulaklığın frekans tepkisi sektör standartlarında, 20Hz-20KHz, 39 Ohm empedansı var ve hassasiyeti 87.5db. Kullanılan 6mm kardiyolit (tek yönlü) boom mikrofon söküp takılabilir ve performansı gayet yeterli. 100Hz-10Khz arasında frekans tepkisi olan mikrofon sınıfının en iyisi değil ama performansı son derece başarılı. Logitech bu modelde Bluetooth desteği sunmuyor ve kablosuz bağlantı Wi-Fi adaptörü üzerinden yapıyor. Gövde renginde gelen adaptör ufak sayılmaz ve kulaklığın içinde taşınamıyor. 20 metreye kadar bağlantı sağlıyor olsa da bu

rakam çok değişken, özellikle de evinizin şekline ve evinizdeki kablosuz bağlantının odalar arasındaki performansına çok bağlı.

Logitech bu üründe %50 ses ve RGB aydınlatma kapalıken 29 saat gibi çok başarılı bir pil ömrü vadediyor. Ben ürünü dergi sonunda inceledim ve bolca yüksek sesli müzik, oyun üzerinde RGB'yi de gelin arabası gibi yakarak kullandım. Bu durumda bile 12-15 saat arası bir dayanıma ulaşım ki son derece başarılı.

Logitech G733 Lightspeed rekabetin çok yoğun yaşanmadığı bir pazarda sıvılenen ürünlerden bir tanesi. Orta-üst sınıftaki kulaklık hafifliği, başarılı performansı, tasarımlı ve konforuyla yeni nesli hedefliyor ve görünüşe göre bunu başarmış da. Fiyat konusunda ise dövizin ve piyasanın malum durumundan ötürü çok yorum yapmak istemiyorum. 1342 TL fiyatla bulunabilen G733 bizim bekłntilerimizi fazlaıyla karşılamayı başarıran, iyi bir ürün olmuş. ♦ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Renkli ve dikkat çekici tasarım, son derece hafif ve konforlu, RGB desteği, uzun batarya dayanımı, DTS Headphone:X 2.0 desteği

EKSİ Ses izolasyon konusunda pek iddialı sayılmaz. Fiyatı ucuz değil.



Amazfit Neo

Retro görünüşlü sporcu saatı

Belli bir yaşı geride bıraktığınız Casio F91W ismi sizin için çok fazla şey ifade edecektir. Bir nesli dijital saatlerle tanıtanın, büyütün ve orta yaşa doğru yolcu eden bu model halen üretiliyor olsa da artık popülerliğini daha yetenekli ürünler olan smartwatch'lara bıraktı. Amazfit de son derece geniş ürün gamı içinde adeta F91W'ye bir saygı duruşu niteliği taşıyan Neo ile duygularımıza ve kalbimize hitap eden bir ürün yapmış.

Gri, siyah ve kırmızı olarak üç farklı renkte sunulan Neo'nun olayı elbette tasarımda bitiyor. 80'lerin sonunda piyasaya çıkan bir dijital saat görünümüne sahip olan ürünün kasasının altı ise fiyatına oranla oldukça dolu.

Neo'nun ekranı dokunmatik değil ve monokrom. Fazla bilgi vermeyeceğini düşünüyor olabilirsiniz ama Amazfit bu alanı dolu dolu kullanmış. Zepp uygulaması üzerinden yönetebildiğiniz saat kalp atış hızı takibi ve uyku takibi yanında adım vs. gibi klasik fitness özelliklerini destekliyor. 50 metreye kadar su geçirmezlik özelliğine sahip (3 metreye kadarını test ettim), sürekli açık ekran durumunda da 28 güne kadar batarya dayanımı vadediyor. Ben tüm özellikleri açık kullanımda 21 güne ulaşabildim, bu da son derece iyi bir değer.

Neo oldukça rahat bir saat, kolunuza iyi oturuyor, tahrif etmiyor ve koşarken sallanıp sizi rahatsız etmiyor. Fazla oturma uyarısı, sizin ayarlayabileğiniz kalp atış uyarısı gibi detaylara da sahip ancak stres takibi ve kanda oksijen ölçümü yapamıyor. Bu da fiyatı göz önüne alındığında normal.

Amazfit Neo'nun fiyatı 358 TL'den başlıyor. Bu fiyatta Band 5 gibi daha teknolojik oyuncaklar da alabilirsiniz ama şu retro görünümünden elbette vazgeçmeniz gerekiyor. Tarzınıza uyuyorsa harika bir ürün olmuş. ♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Retro ve yakışıklı tasarım. Uzun batarya dayanımı. Rahat ve spor aktivitelerine uygun.
EKSİ Zepp uygulaması yamadan yamaya problem çıkartabiliyor.

88



Monster Bukra V1

Suya dayanıklı bir yol arkadaşı

Sürekli oyun içeriği de bir yere kadar. Pandemi günlerinin hareketlerimizi nispeten daha az kısıtladığı zamanlardayız artık, dışarı çıkmak, sahilde hoşbes etmek, müzik dinlerken dans etmek istiyoruz. Monster Bukra V1 de tam bu amaçla tasarlanmış bir yol arkadaşı aslında.

Tasarımdan başlayacak olursak, Bukra klasik, artık "Monster yeşili" diyebileceğimiz renklerde geliyor. Yaklaşık 500 gram ağırlığındaki ürünü taşımazı kolay. IPX7 sertifikalı (Suya düşmeye, kısa süreli suda kalmalarla karşı dayanıklı ama 30 dakikaya kadar) gövdesi ise plastik ve %100 polyester orgüden oluşmakta, göze hoş geliyor ve ele aldığından oldukça kaliteli hissettiyor. Monster bu modelde 20W ses çıkış gücünde, 100Hz-17KHz frekans tepkisine sahip sürücüler kullanmış. TWS sayesinde iki adet Bukra'yı Stereo olarak kullanmanız mümkün. Ayrıca cihazın üzerinde dahili mikrofon mevcut, böylece telefonunuza bağlıken konferans görüşmesi yapabiliyorsunuz. Ses kalitesi çok yüksek değil (sahnesi vasat, baslar dengesiz ve tizler çok eziliyor) ama fiyatı göz önüne alındığında verdiği performans son derece kabul edilebilir seviyede. 2200mAH'lık bataryasıyla 12 saatde kadar müzik dinlemek mümkün, gayet güzel değerler. Sahilde bir günü rahat çıkartır.

Cihazın iki türlü kullanım seçeneği var. Birincisi Bluetooth 5.0 üzerinden bağlantı (10 metreye kadar), diğeri ise dahili MicroSD kart yuvası üzerinden lokal olarak. Bağlantı konusu sorunsuz, saniyeler içerisinde telefona bağlanmanız mümkün.

Bukra V1'in fiyatı 314 TL'den başlıyor ve biz fiyat/performansından memnun kaldık. Aradığınız bu tipte bir ürünse gönül rahatlığı ile edinebilirisiniz. ♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI IPX7 sertifikalı gövde, uzun batarya dayanımı, MicroSD yuvası, sık tasarım.
EKSİ Ses performansı hassas kulaklıları memnun etmeye bilir.

80



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
100

BATMAN: DÜNYA

Bu ay PhD sayfalarında çok yetenekli bir konuğumuz var. Batman: Dünya'nın ve bu ay hediye ettiğimiz Ghost of Tsushima posterinin çizeri Ethem Onur Bilgiç.

KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

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

ANİMASYON

WHAT IF...?

Marvel çıldırdı! Süper kahraman filmleri çok fazla tuttu ve ucundan bile projelere dahil olan herkes zengin ve popüler oldu. Paraya doyum olmaz. Hal böyle olunca etinden, sütünden her şeyinden faydalananım işine döndü olay. Düşünün, Marvel ile ilgili her türlü eşya bulma şansınız var. Çizgi romanından bahsetmiyorum ha! Kalem, yastık, yorgan, makaj malzemesi, kulak çubuğu (yuh artık)... Sonu yok! Disney+ aracılığı ile sadece bu sene daha önce yan karakter diyeboleceğimiz üç karakterin kendi dizileri yapıldı ve daha bir sürü dizi, film, animasyon projesi de gelecek. What If de onlardan birisi. What If dizisinde, The Watcher bizi evenin sonsuz ihtimallerine doğru güzel bir yolculuğa çıkarıyor. Aynı isimli çizgi roman serisinden uyarlama ve 9 bölümden oluşacak olan bu animasyon dizisi özellikle Örümcek Adam:



Örümcek Evreninde ve Loki dizisi ile aşina olduğumuz alternatif evrenlere götürüyor bizi. Ufacık bir hata veya değişiklikle Kaptan Amerika kadın olsayıdı, Spiderman, Mary Jane yerine Black Cat ile evlenseydi, Iron Man hiç var olmasayıdı, Thor bir tavşan olsayıdı neler olurdu? Merak mı ettiniz? What If bunu sizin için cevaplayacak. Bu arada tavşan Thor cidden görür müyüz bilmiyorum ama bence sevimli olurdu. Kisacasi diziye kaynaklık eden What If çizgi roman serisi

"Böyle olsayıdı, ne olurdu" ekseninde farklı zaman kırılmaları sonucunda yaşanabileceklerle ya da olasılıklar odaklıyor. Animasyonun ikinci sezonununda gelmesi bekleniyor. Son olarak 30'ar dakikalık bu seri oldukça keyifli ve merak uyandırıcı. Süper kahraman severler ve kendini süper kahraman gibi hissedeler kaçırmasın.

◆ Olca Karasoy Moral

FİLM

THE FOREVER PURGE

İlk olarak 2013'te başlayan Arınma Gecesi macerası beşinci filmi ile tam gaz devam ediyor. Üstelik bu sefer işler iyice karışmış durumda. Serinin genel teması: 12 saat boyunca devletin hiçbir olaya müdahale etmediğini ve bu süre zarfında herkesin her türlü suçu işleyip ceza almadığını düşünün. Canın ne isterse yapıyorsun; cinayet, hırsızlık, katliam ve ceza olmadan hepsinden sıyrılabiliyorsun. Amaç; insanlar içindeki nefreti kusun sonra da bir yıl uslu uslu durup diğer arınma gecesine kadar sorun çıkarmasın. Birbirinden bağımsız filmlerin hepsinde farklı kişilerin Arınma Gecelerinde hayatı kalma mücadelelerine tanıklık etmişlik. Arınma Gecesi Sonsuza Dek filminde de Meksikalı göçmen bir çiftin büyük umutları ile Amerika'ya kaçış geldikleri gibi büyük bir dehşete "Meksika çok yaşa, taşın toprağın altınış Meksika" dermişcesine yanlarındaki Amerikalılarla Meksika'ya geri kaçmaya çalışmalarını izliyoruz. Düşünün Amerikalılar, Meksika'da mülteci olmak için mücadele veriyorlar. Lakin bu Arınma Gecesi diğerlerinden farklı kılan bir tarafı var. Bu gece bitmiyor! Evet, sonsuz bir arınma süreci başlıyor. Psikopatlar, katiller, ırkçılar, Arınma Gecesi bitmesine rağmen durmuyorlar ve katliamlarına devam ediyorlar. Polisler, askerler bir tarafta, yaşamak için mücadele veren insanlar bir tarafta, arınma gecesi çeteleri diğer tarafta. Bu sefer işler cidden çıkışından çıkıyor. Daha önceki filmleri izleyip beğendiyiseniz bu filmi daha çok seveceğinize eminim. ◆ Olca Karasoy Moral



MASTERS OF THE UNIVERSE: REVELATION

Eminim He-Man fanları bu diziyi çoktan izlemiştir. Kainatın Hakimleri yani Masters of The Universe, Netflix tarafından Masters of The Universe: Revelation olarak (Türkçe adı ile Kainatın Hakimleri: Keşif) izleyiciye sunuldu. İlk sezon beş bölümünden oluşuyor. Seslendirme kadrosunda Ünlü Luke Skywalker'ımız ve Joker'in meşhur sesi Mark Hamill, Chris Wood ve Kevin Conroy gibi isimler yer alıyor. Masters of The Universe: Revelation'ı Kevin Smith'in yazıp yönetiyor.

Sonda söylemem gereken şeyi şimdi söyleyeyim: Bu dizi hiç de fena olmamış. Evet dizinin ilk versiyonundaki naifliği, çizimleri, basit ama heyecan dolu hikayeleri yok lakin düşünüyorum da zaten yapılmış varken, neden yeni bir şey denenmesin ki? Netflix'te zaten olan şeyleri alıp bambaşka bir hale getirmesi ile meşhur. Yapımcılar da böyle düşünmüş olmalı ki yepyeni bir Masters of The Universe hikayesi oluşturmuşlardır. Dizide ölenlerin de olduğunu düşünürsek bu serinin eskisinden bambaşka olduğu daha net anlaşılıyor. Nitelikim orijinal seride He-Man'ın kılıcını yaşayan hiçbir kimseye sapladığını hatırlıyorum. Keza ezeli düşmanı İskeletor bile bir kez olsun He-Man'ın güç kılıcının tadına bakmadı.

Masters of The Universe: Revelation, orijinal dizinin kaldığı yerden devam ediyor. Ancak daha farklı bir hikaye ve çizimlerle. He-Man ve İskeletor arasındaki, Eternia için verilen şiddetli savaştan sonra Adam'ın sırrı ortaya çıkar. He-Man ve İskeletor ölü, Eternia'ya hayat veren büyü gücü ortadan kalkar. Büyünün ortadan kalkması ve İskeletor'un ölümüyle ortaya çıkan Triclops, teknolojiyi kullanarak daha da büyük bir güç sahibi olur. Ayrıca büyü ortadan kalktığı için büyüler de bir hayli bitiktirler. Teela ise kandırılmanın (Adam'ın He-Man olduğu gerçeğinin kendisinden saklanması) verdiği ağırlıkla yeni general olma görevini kabul etmez ve kraliyet hizmetinden ayrılarak para karşılığında sağda solda işler yapmaya başlar. Tabi bir yere kadar çünkü kader onu yine beklenmedik bir maceranın içine çekecektir. Bu arada dizide Orko'nun geçmişini, geldiği yeri, isminin kaynağını da öğreniyoruz. Günümüze uyarlanan

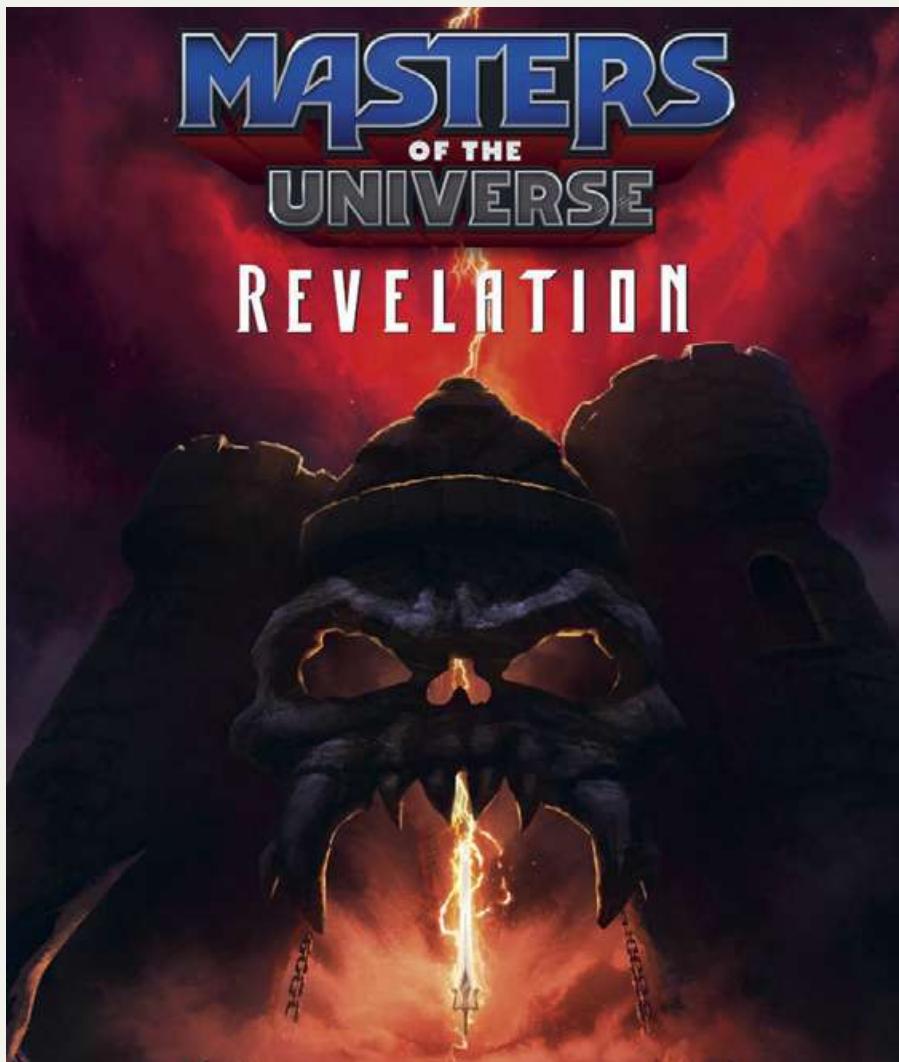
çizimlerinin de cuk oturduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Hem eski nostaljik havasından dışarı çıkmamış hem de çağımıza ayak uydurmuş.

Birçokları "Bu He-Man değil, Teela hikayesi" dese de aslında bu hikayenin kahramanı, iyisiyle kötüsüyle Eternia halkı. Ama hikayeyi götürmen de Teela. He-Man ve Prens Adam dizinin ana eksenini kursa da pek görünüyorlar. He-Man gibi ismi ve cismi ile maskülenlik sembolü bir kahramanın başlattığı maceraların, Teela'nın başını çektüğü bir dizi ile devam etmesi çok sıra dışı. He-Man'ın dizide olmayışı pek çok kimseyi kızdırılmış. İnternette tepki dolu yazılar videolara rastlamak mümkün. Bu arada Prens Adam da orijinal hikayeden çok farklı. Orijinal hikayedede adeta Clark Kent gibi

korkak/beceriksiz taktidi yaparak kendisini gizlemeye çalışan Adam gitmiş, gerçekten güçsüz, hatta feminen bir karakter gelmiş. Dizi, Powerhouse Animation Studios'un bir yapımı. Bu firma daha önce de Netflix için Castlevania, Blood of Zeus ve Seis Manos'u yapmıştı. Bu arada dizinin orijinal He-Man müziklerini kullanmadığını belirtelim. Yeni serinin müzikerini yapan Bear McCreary, bir röportajda birtakım sözleşmelerden dolayı eski müziğin kullanılamaz olduğunu belirtiyordur.

Diziyi izleyenler hasretle söyle bir "Güç bende artıuk!" diye bağıramamış olsa da –orijinal diziyi bir tarafa tutarak– genel itibarı ile keyifle izlenebilecek bir yapıp olduğunu söyleyebilirim.

◆ Olca Karasoy Moral





BATMAN DÜNYA! – BÖLÜM 2

Geçen ay bu sayfalarda son zamanlarda bizi en çok heyecanlandıran çizgi roman projesi olan Batman Dünya'nın yazarı Ertan Ergil'le birlitaydık. Bu ay ise Türkiye'nin bana kalırsa en yetenekli modern dönem sanatçılardan Ethem Onur Bilgiç'le birlitayız. Kendisi Batman'i Türkiye sınırlarında çizerek tarihe önemli bir not düşüdü. Projenin çizerinin kendisi olduğunu duyduğumda oldukça heyecanlanmıştım.

Kendisiyle röportajımıza geçmeden önce son kez Batman Dünya'dan da bahsedelim, geçen ayı kaçırın okurlarımız için. Batman Dünya, DC Comics'in Dünya genelinde pek çok ülkede, o ülkenin kültürel yapısı göz önüne alınarak, bölgeye özgü bir hikaye geliştirme hevesiyle ortaya çıkmış, çizgi romanda "toplama" diye adlandırılabilen farklı ülkelerden farklı yazar-çizer kadrolarının hikayelerini bize getirecek. Bu hikayelerde ilgili ülkenin güncel ya da tarihi folkloru, kültürü ve sosyolojik yapılarına özen gösterilerek, karanlık şövalyemiz ve "entourage"'ı yerleştiriliyor. Pek çok ülkeyi tanıyalım, farklı şeyler öğreneceğimiz ve en önemlisi Batman'i Gotham dışında bir yerde görmek heyecan verici olacak. Son söylediğimi seven okuyucular ise daha önce Grant Morrison'ın yazdığı Batman Incorporated serisine göz gezdirebilir. Türkiye hikayesine söyle bakabilmiş biri olarak samimiyle ve gerçekten çok güzel olduğunu söyleyebilirim. Yarın öbür gün üstüne devam eden bir hikaye gelirse, hiç şaşırımm. Ethem Onur'da bu panellerde -ilk geniş çaplı çizgi roman işi olmasını da düşündüğümüzde- muhtemel bir performans gösterdi. Ayrıca Türkiye özel kapağından da çizeri kendisi. Türkiye'de satın alacak koleksiyonerler hem Lee Bermejo'nun ana kapağını hem de sevgili Ethem Onur Bilgiç'in Türkiye



özel kapağını mutlaka satın alınsınlar. Şu ana kadar gördüğümüz paneller de en başta kendisinin çizeceği açıklanınca ortaya çıkan heyecanımızın hiç de yersiz olmadığı göstergesi! Bir diğer not, bu ay derginin yanında hediye olarak verilen Ghost of Tsushima posteri de yine kendisinin eseri. Şimdi gelin bakalım, sözü Ethem Onur'a bırakalım ve Türkiye'de Batman çizmek nasıl bir şey onu ögrenelim!

Sevgili Ethem Onur, öncelikle yoğun programında bizi kabul edip sorularımızı cevapladiğın için çok teşekkür ederiz! Socrates için yaptığına aflatulere de kişisel olarak bayıldığımı söyleyerek, izninle hemen sorulara geçiyorum! Sanırım milyonlarca yürek tek soru şudur, Türkiye'de geçen bir Batman hikayesi çizmek ne kadar "cool" bir şey? :) Bu teklif ilk geldiğinde ne hissettin?
Öncelikle merhaba. Benimle bir söyleşi yapmak istediginiz için de çok teşekkür ederim. Soruna gelince;



çılginca bir şey! Çocukluğumdan beri hayranı olduğum, fanartlar yaptığım bir kahramanın resmi bir hikayesini çizmek, bu hikayeye kapak yapmak ve dünyaca ünlü çizerlerle aynı antolojide olmak gerçekten çok mutlu ediyor beni. Sanırım hayatım boyunca anacağım bir proje oldu.



Ertan Ergil'e de aynı soruyu sormuştum; Batman gibi, dünyanın her yerinde herhalde en çok sevilen kahramanlar- dan birini çizmek büyük bir sorumluluk. Aklında panellerin oluşma süreci nasıl gelişti? Zorlandığın ya da bu projenin seni bir sanatçı olarak geliştirdiği bir yön oldu mu?

Zorlandığım oldu. Yapım zamanlaması konusunda biraz daha geniş olmak isterdim ama şartlar böyle gelişti. Elimden geldiğince kendimi zorladım, paneller için değişik kadrajlar denedim. Bu süreç kendi adıma çok eğitici ve geliştirici oldu. Tabii son yorum okuyucunun olacak ama elimden geleni yaptım diyebilirim.

Yazarın da ilk çizgi romanı olmasına rağmen aranızdaki kimya müthiş gözü- küyor, senin açısından durum nasıldı?

Ertan Ergil'le çalışmak benim adıma keyifli ve güzel oldu. Karşılıklı fena anlaşmadık bence. Kafasındaki anlayıp eskizliyor, sonra da sayfala geçiyordum. Bazen onun kafasındakiilerden başka anlatımlar denediğim de oldu ve anlattığında bunlara katı yaklaşmadı. Benim de ilk büyük ölçekli çizgi roman denemem bu oldu ama birbirimizi anladık. Çizgi roman deneyimi benden çoktu ve ben de buna hep saygı duyduğum.

Batman Dünya'nın dışında yine çizgi roman temelli bir sorum var. Kişisel olarak beğendiğin ve takip ettiğin çizgi roman çizerleri ya da yazarları var mı? Varsa

bizimle biraz nedenlerinden de bahsede- rek paylaşabilir misin?

Çok fazla isim var, ilk aklıma gelenler: Ashley Wood, Dave McKean, Jock, Greg Capullo, Goseki Kojima, Katsuhiro Otomo, M.K. Perker, Yıldırıay Çınar, Mahmud A. Asrar.

Eminim Batman inanılmaz bir köşe taşı kariyerinde, ama şunu merak ediyorum? Bir çizgi roman daha çizmek istesen bu hangi karakterin hikayesi olurdu?

Popüler serilerden olacaksa sanırım yine Batman olurdu. Bunun dışında X-Men hikayelerini de oldukça ilginç buluyorum.

Ethem Onur, çok çok teşekkür ederiz beni kırmayıp röportaja vakit ayırdığın için! Bir çizgi roman koleksiyoneri olarak da kişisel olarak bu çalışmada emeğiñ için de sonsuz teşekkürler! Yolumuzun kesiştiği pek çok işte görüşmek dileğiyle gelecekte de :)

Beni davet ettiğiniz için size, bu yazıyı okudukları için de saygınlığımıza çok teşekkür ederim. Umarım başka projelerle de karşınızda olurum. Çok sevgiler.

Köşemizin sonuna gelirken iki ay süren Batman Dünya maceramızda bizimle birlikte olan herkese teşekkür ederiz. Batman Dünya bu ay JBC etiketiyle Türkçe satışta olacak, İngilizce dilindeki çizgi roman ise çok yakında bizim dahil olduğumuz çizgi roman mağazalarında satışa sunulacak! Bu tarihi işi kaçırmasın! ♦ **Metehan İğneci**

OTAKU CHAN

Bu defa değişiklik yapalım,
konumuz Evangelion.

1995 yılında anime dünyasını değiştiren bir seri başlamıştı: "Şin Seiki Evangelion". Gundam'la ünlenen meka serilerinin açtığı yolda psikoloji, dram ve kıyameti tek kotada eriten bu seri, anime fanlarını pek çok kez böldü, birleştirdi, değiştirdi. Farklı farklı sonlara sahip olsa da nihayetinde seriene kesin nokta kondu.

Söze nereden başlasam bilemiyorum. "Evangelion: 3.0 + 1.0"ı sonunda Amazon Prime üzerinden izleyebildik. Serinin sonu, ardından gelen "End of Evangelion" filmi ve yeniden düzenlenen hikâyesiyle yayınlanan dört film... Farklı farklı sonlar. Sizi bilmeyorum ama benim içime de bir nokta konmuş, buruk bir veda etmişim gibi hissediyorum.

Anno'nun hikayesi

Evangelion'u, yönetmeni ve yaratıcısı Hideaki Anno'dan ayırmak imkânsız. Hıristiyan imgelerinden müthiş robot savaşlarına, gizli planlardan çeşit çeşit kıyametlere, farklı telden çalan pek çok notayı harmoni içindeki bir senfoniye dönüştüren bu hikâye -temelde insana ve insanın psikolojisine dayandığı için- bir o kadar kişisel ama bir o kadar da evrensel. Sanki her karakter üzerinden Anno'ya farklı bir bakış atıyorsunuz. Bir yandan röntgencilik yapıyormuşsunuz gibi hissettiirecek kadar mahrem, bir yandan da sanki yönetmenin kendisine çiçek dürbünen bakıyormuşsunuz gibi farklı açılar ve renkler sunan bir bakış bu. Katman katman ilerleyen hikâyeyi her karesi, repliği, geçirdiği her değişim üzerinden incelesiniz gideri var. Sayfalar, kitaplar yazılır, öyle bir derya deniz. Ama bu yazında seriyi ya da yeni filmleri bilmeyenleri hürsana uğratacak spoilerler vermeden biraz hikâyenin arka planına ışık tutmaya çalışacağım.

Anno daha üniversitede anime sektörüne adım atmıştı ama adından bahsedilmesi, Miyazaki'nın "Nausicaa" ya da ülkemizde "Rüzgârlı Vadî" adıyla bilinen filmiyle oldu. Miyazaki, Japonya'nın önemli televizyonlarından NHK'ye "Nadia" serisini önerdiğinde serinin yönetmenliğine pek çok problemin ardından körpe Anno getirilmişti. Animasyon, özellikle de 90lar düşünüldüğünde tamamen el çizimi üzerinden



ilerlediği için, çok pahaliya patlayan ve emek isteyen bir iş. Anno'nun şirketi Gainax deliller gibi para kaybederken serinin 23. bölümünde üstündeki baskiya dayanamayan Anno seriyi bıraktı. Serinin (bozulan hikâyesiyle) gerisi bizi çok da ilgilendirmiyor...

Anno boğuştuğu depresyondan elinde Evangelion'la çıktı. Serinin bölüm isimlerine bile bakınca adamçağınızın bir yandan depresyonla boğuşurken bir yandan da psikoloji üzerine okuduğunu anlayabiliyorsunuz. Hani sanki kendi derdine çare arıyorumış, kendi yarasını yalamaya çalışıyorumış gibi. Kendisi de her daim "otaku" olan bu kardeşimiz, "otaku" hayat tarzına dair de inancını yitirmeye başlamıştı tam bu sıralar. Serinin ana karakteri Shinji'yi aslında hem yönetmenin kendisi hem de onun gözündeki bir "otaku" gibi düşünebilirsiniz. Anno'ya göre Shinji (çok acımasızca olacak ama) kendine acıyan, iletişim kuramayan, zorluklarla yüzleşmek yerine kaçan biri. Hangi Eva hikâyesi (manga, anime, oyun) olursa olsun bu değişmiyor. Bunun içinde demin de söylediğim gibi farklı katmanlar var, Japon toplumunun bireye-gençlere yüklediği (ve aslında bizim ülkemizde de gördüğümüz) baskıcı gibi...

Ana serinin sonu biraz parasal kısıtlar, biraz da hikâyenin yönünü tam kestiremeyen Anno yüzünden ana karakterin zihniyle ilişkili iki bölümle bittiğinde, yönetmen ölüm tehditleri almaya başlıyor. Benim düşünceme göre serinin sonu tamamen psikolojik bir tonda ilerlediği, fanlar da daha çok aksiyon istediği için geliyor bu tehditler. Dört senelik depresyon, ekonomik kısıtlar, kendiinden şüphe ve



baskı... Anno, fanların ısrarlı isteği sonucunda yepyeni bir son yazıyor. Ve elimizde nur topu gibi (inceerde tekrarlar barındırsa da) iki film: "Death & Rebirth" ve "The End of Evangelion". "The End of Evangelion" serinin sonunda izlediğimiz Shinji'nin aksine daha bir sinirli, daha bir isyankâr bir Shinji'ye (bir Anno'ya) sahip. Biliyoruz zaten seri her daim seksle, aileyle (özellikle de Freud'un bahsettiği anneyi baba- dan kışkanmak, anne rahmine geri dönmek, bir anlamda kendi bireyselliğinden vazgeçmek gibi konular üzerinden işleniyor bu mevzu), iletişim kurmakla, yüzleşmekte problemleri olan bir seviydi. Ama sanırsınız Anno fanlara, "siz istediniz bunul!" der gibi bol aksiyonlu ama daha atarlı bir cevap vermeye çalışıyor. Artık otuzlarının sonunda Anno.

Ve aradan on sene geçiyor. Yeni film serisi başlıyor. Bu süre zarfında Anno, "Kare-Kano" gibi parosal eksikliklere rağmen farklı animasyon teknikleri ya da basit anlatımlar kullanarak insanın kalbine isleyen seriler yönetmiş (bir anlamda "cheat code" bulmuş). Anime üzerine çalışmak isteyenleri özellikle parayı düşünmeden özgürce kısa filmler yapmaları için destek-

lemiş. Kişisel hayatı değişmiş... Bir anlamda her şey yoluna girmiştir, depresyonu aşmıştır, dışarıya açılmış, kendi özgüvenini pekiştirmiştir. Peki bu bizi niye ilgilendiriyor? Sonunda geldik dört filmlik seriye...

Nereden başladık, nereye gidiyoruz

İlk film zaten hikâyeyin yeniden anlatılması gibi işlerken, ikinci filmden itibaren Evangelion'un hikâyesi değişiyor. Yeni karakterler, var olan karakterlere yazılanambaşa geçmişler... Ama temelde son film bize daha olgun bir bakış, bir son sunuyor. Shinji, "The End of Evangelion" un aksine, birilerini boğazlamak yerine sağlıklı bir iletişim kurmayı, yüzleşmeyi seçiyor. Yönetmen sanki "çevrenize bir bakın, pişman olmayacaksınız, kabığınızdan çıkin" diyor. Shinji kendisine acıyan, baskın gören ve terk edilmiş genç olmanın ötesine geçerken, insanın çocukluk masumiyetini koruyan, kendini tanıtmaya çalışan ve aksiyon sahneleri dışında müthiş bir karakter gelişimi yaşayan Rei, Shinji'nin o insanı bağı kurması, depresyonunu aşması için bir katalizör görevi görüyor. Öncesinde Shinji ve Asuka müthiş bir toksik ilişki

içindeyken birbirlerine hak veriyor, sevginin temelini kavırıyor, anlayışlı davranışları dönüştürürler. Filmin son savaşısı ana serinin psikolojik ilerleyişine gönderme yapar gibi zihinsel dekorlar içinde, kameraların varlığı gösterilererek (Truman Show misali) hem anılar, hem yapaylık hem de gerçeklik üzerinde tezatlar kurarak ilerliyor. Ve film foto-realistik bir sonla, Anno'nun memleketinde bitiyor. (Hele de bu sonun ardından kimse bana bu hikâye, Anno açısından kişisel değildir demesin...) Ben bu karakterlerin hepsini Anno'nun birer parçası, zamanla yaşadığı değişimin birer yansıması olarak görüyorum. Hangi sonun diğerinden daha iyi olduğunu söylemek bana düşmez, kendi içimde bile buna karar verebilmiş değilim. "Monster" ve "Ghost in the Shell" gibi "Evangelion" da ayrı bir yere, tekrar tekrar izlesem de farklı hisler uyandırabilme gücüne sahip. Elbette "Evangelion" un bu özel hâli sadece hikâyesinin karanlık atmosferinden, katman katman işlemesinden, dönemine göre karamsar bakışından ya da (çok sevdigim için) psikoloji temelli ilerlemesinden kaynaklanıyor. Yönetmen olarak Hideaki Anno, animasyona Satoshi Kon gibi gönül vermiş biri. Yönetmen koltuğuna her oturusunda (hızlı ve fabrikasyon şekilde TV serisi bölümleri üretirken bile) bize animasyonun kendisine dair yeni bir şey gösterebiliyor. Bu, farklı "kamera" açıları, çizim teknikleri, CGI kullanımının yeri ve zamanı gibi teknik pek çok konuya barındırıyor içinde. Evangelion'un hikâyesinde Ryu Murakami'nin, Arthur C. Clarke'in, pek çok sinema filmi ve anime serisinin izini gördüğümüz gibi, kurduğu Stüdyo Khara'nın desteklediği genç yönetmenlerin kısa filmlerindeki teknik yaklaşımların da izini görüyor insan. Ama asıl iş, bunların yamalanmış parçalar gibi değil de bir bütün olarak sunulması zaten. İşte tam da bu noktada yeteneğini gözler önüne seriyor Hideaki Anno.

◆ Merve Çay



FIGÜRCÜNÜN SEYİR DEFTERİ

Bu ay konumuz DC Direct'in,
Black & White heykel serisi

Geçtiğimiz gün yeni Suicide Squad filmini izledim. James Gunn keyifli bir film çıkartmış ortaya, ben çok beğendim. Spoiler vermem ama benim için filmin en keyifli karakteri kesinlikle King Shark oldu. İzlemenizi öneririm. DC tarafından eli yüzü düzgün yapım sayısı ne yazık ki yok denecek kadar az. Ayrıca birçok marka da peşinde sır hem aksiyon figür hem de heykel formatında Suicide Squad karakterlerini yayılmaya başladılar. Takip eden arkadaşlar bu haberleri figürcünүnseyirdefteri.com'dan alabilir.

"Batman'a, Bruce Wayne'den fazla yatırım yapmak"

Evet yanlış duymadınız sevgili ahami, bunca yıllık Batman koleksiyonerliğimde Batman kardeşimize yaptığım yatırımla Bruce kardeşimizin işine bakmasına sebep olmuş olabilirim. Diyeceksiniz ki; "karşılığında ne aldın Ahmet Efendi?"

Cevap veriyorum: Tutku, mutluluk ve sonsuz keyif.

Bunca yıla yayılan Batman koleksiyonerliğimde elimden birçok marka geçti. Beni bilenler bilir ki bizim eve Batman kolay girer ama zor çıkar. Fakat zaman içerisinde şunu anladım ki seçimi olmak ve ne istedigini bilmek önemli. Birçok marka, model, ölçük arasında seçim yapmak zor olsa da tecrübe ede ede öğreniyorsun.

Bu ayki konumuz da işte bu süzgeçten geçmiş ve beni koleksiyonumda en mutlu eden marka ve serilerden birisi olan güncel adı ile DC Direct'in, Black & White heykel serisi.

Siz de benim gibi çizgi romanları seviyorsanız, bu serinin sizi %100 tatmin edeceğine adım

gibi eminim. Batman tarihinin hemen her döneminin ve birçok farklı sanatçının izlerini bulmanıza mümkün.

Her ne kadar DC Direct artık kapalı bir marka durumuna gelmiş olsa da McFarlane'den gelen haber ile serinin devam edeceğini duydum. Zira Multiverse serisini devam ettiren Todd, bir anda ortaklı nefis ve zengin çeşitlilikte figürlerle doldurmuştu. Heykel konusunda nasıl bir iş çıkartacaklarını çok merak ediyorum...

Batman: Black And White serisi nedir? Nasıl başladı?

DC Direct'in Batman: Black & White serisi, tüm zamanların en uzun süredir devam eden koleksiyon serilerinden biridir.

Batman: Black & White serisi seneler 2005 yılını gösterdiğinde, Eduardo Risso'nun Batman çiziminden ilham alınarak, Tony Cipriano tarafından sculpt edilen ilk limitli heykel Batman severler ile buluştu. Piyasaya çıktığı gibi oldukça beğenildi ve hızla tüm satış noktalarında tükendi. 15 yıllık bir külliyatın temelleri de atılmış oldu.

Birbirine ardına başarılı heykelleri takipçileri ile buluşturan DC Direct, serinin 25. heykeli olarak David Mazzucchelli çiziminden ilham almıştı. Aynı yıl serinin ilk Batman dışı heykeli olarak Jim Lee'nin Jokeri seçildi. Joker heykeli satışlarında rekor kırarak Batman'ı arkasında bıraktı. Serinin 50. heykeli Sean Murphy imzası ile görücüye çıktı. Hemen bir yıl sonra ise yine ironik bir şekilde serinin tüm zamanların en çok satan heykeli Bruce Timm'in Harley Quinn'i, fanlar ile buluştu.

75 numaralı heykele geldiğimiz de ise Frank Miller efsanesinin rüzgarları esiyordu. Zaman içerisinde Babs Tarr ve Bruce Timm imzalı Batgirl, Carmine Infantino ve Frank Quiteley'in çizimlerinden can bulan Robin ve bu karakterler arasındaki en popüler isimlerden birisi olan Jim Lee - Nightwing Batman: Black&White serisindeki yerlerini aldılar.

Son 15 yılda Batman: Black & White serisi, sanat tarzlarının genişliği ve çeşitliliği ile her zaman ilgi çekmeye devam etti. Sadece iki renk yaratıkları muazzam seri hayranları için daha uzun yıllar gözde olmaya devam edecek gibi.

Fiyat, performans ve kaliteyi bir araya getiren seri

Tabii ki her seride olduğu gibi talep gören ve aşırı beğenilerek hızla tükenen nadir ürünler olduğu gibi, beğenilmeyen ürünler de oldu. İlk olarak 2005 yılında 45 dolara çıkan heykeller bugün 90-130 dolar arasında bir fiyatta杵ıyor.

Seride yer alan ve bulması gerçekten zor olan 8 tane ürünü sizlerle de paylaşmak istiyorum. Bu ürünleri Türkiye'de bulmak aşırı zor olsa da şanslıysak yurt dışı kaynaklı alışveriş sitelerinde bazen görebiliyoruz.

Figürcün Seyir Defterini buraya kadar okuduğunuz için hepинize teşekkür ederiz. =) Youtube kanalımızı ve sosyal medya hesaplarımızı takip etmeyi, Twitch üzerinden yaptığımız haftalık yarışmalarımıza katılmayı ve figürcünүnseyirdefteri.com'u ziyaret etmeyi unutmayın. Bir sonraki ay görüşünceye kadar kendinize dikkat edin!

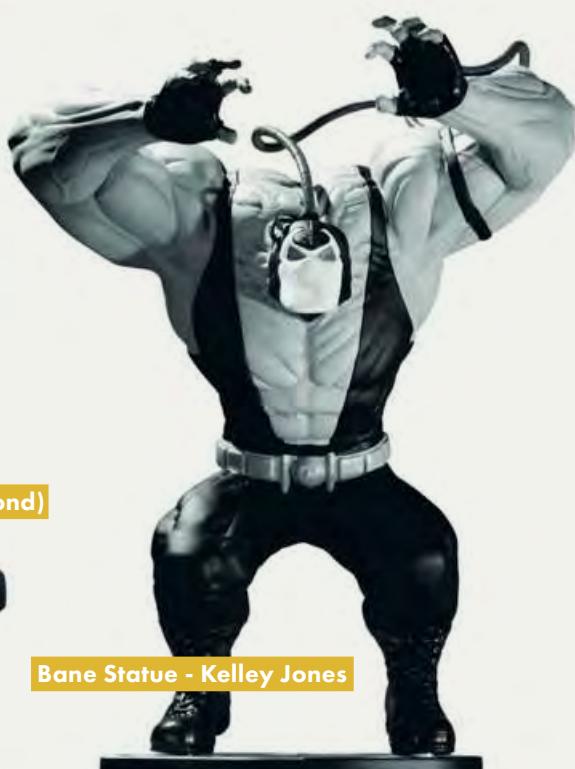
◆ Ahmet Gezer



EN NADİR BATMAN: BLACK&WHITE HEYKELLERİ:



Dustin Nguyen (Batman Beyond)



Bane Statue - Kelley Jones



Tony Daniel



Sean Murphy



Todd McFarlane



Sam Kieth



Man Bat Statue - Neal Adams



Bruce Timm



BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

Kiyamet sonrası senaryoları,
kutu oyunları için de benzersiz
bir cevher!

Merhabalar değerli okur. Yer yer bunaltıcı noktalara varan yaz sıcaklarının yanında bir de üstüne güzel yurdumuzun dört bir yanından gelen yangın haberleri ile pek de iç açıcı olmayan bir ayı daha geride bıraktık. Tabii geçen seneden beridir hayatımıza kabusa çeviren Covid-19 salgını ve varyantları familyasını da unutmamak gereklidir! Bu iç karartıcı tabloda canla başla çalışan itfaiye ekipleğimize, tarım ve orman bakanlığı personeline, sağlık çalışanlarına, Mehmetçigimize ve adını anmadığım diğer tüm görevlilerimize ve vatandaşlarımıza saygılarımı gönderiyorum.

Oyunlarla arası iyi olan bizlerin çok iyi bildiği üzere kiyamet sonrası senaryoları dijital oyunlarda çok nadide eserlere sahip. Post apokaliptik olarak tabir edilen bu temada söyle hızlıca bir beyin fırtınası yapsak birçok oyun aklımıza gelecektir. Resident Evil, Metro, Doom, Half Life, State of Decay, Plague Inc. aklıma gelen oyunlardan sadece baziları... Zombi istilaları, uzaylı akınları, nükleer felaketler, salgın hastalıklar gibi çeşit çeşit senaryo üretilebilecek bir alan post apokaliptik tema.

Doğal olarak böylesine zengin bir içeriğin kutu oyunlarında da kullanılması kaçınılmaz oluyor. Bu ay da sizlere deneyim edebildiğim post apokaliptik temaya sahip kutu oyunlarını listeledim. Keyifli okumalar.

10) Metro 2033

Dmitri Glukhovsky'nin "Metro" edebiyat serisinden uyarlanan 2010 yapımı oyun, nükleer felaket temali bir post apokaliptik dünya deneyimi sunuyordu. Kutu oyununda ise bir istasyonun yönetici olarak rol alıp puan toplayarak rakiplerimden önce 10 puanı



ulaşmaya çalışıyoruz. Maalesef kutu oyunu, arkasına aldığı güclü markaya rağmen çok da başarılı olamayan bir deneme olarak tarihe yazıldı.

9) Posthuman

İnsanoğlu, doğal aşamalarla evrim geçip posthuman denilen ayrı bir forma kavuşmuştur ve Dünya'nın yeni baskınırkı posthumanlardır. Oyun içerisinde bir avuç kalmış eski insan ırkından birisi olarak güvenli olduğu iddia edilen bir bölgeye doğru yolculuğa çıkıyoruz. Çok klişe bir fikir olarak görünebilir ama hiç de fena olmayan bir oyun Posthuman.





8) Saltlands

Mad Max'i kim sevmek ki değerli okur? Saltlands'de Mad Max benzeri bir dünyada tekil olarak başlayıp bir çete liderine dönüşen yolculugumuzda, herkesten önce oyun alanının sonuna ulaşmaya çalışıyoruz. Esinlenmeyi kendine has bir şekilde başaran Saltlands, ayrıca oldukça güzel oynanış mekaniklerine de sahip.

7) Fallout

Post apokaliptik bir listede olmazsa olmaz nedir derseniz ben direkt Fallout derim. Bethesda'nın güzide eserinin kutu oyunu uyarlamasında da birbirinden farklı hazırlanmış senaryo ve haritaları araştırarak kendimizi geliştirmiyoruz. Şahsi olarak başarılı bulduğum uyarlamalarдан olan bu oyuna eğer seriyi de seven biri seniz bakmanızı tavsiye ediyorum.

6) Outlive

Tanıdığımız Dünya artık hatırlarda kalmıştır. Vahşi ve ilkel durumuna bürünen bu yeni dünyada ise hayatı kalmak için eldeki bütün kaynakları kullanmak gerekiyor. Altı gün ve geceden oluşan oyun boyunca sürekli olarak topluluğumuzu geliştirip diğer oyuncuları yenmeye çalışıyoruz. Oldukça keyifli bir hayatı kalma oyunu olan Outlive, size gerçekten harika bir deneyim sunuyor.

5) Dead of Winter: A Crossroads Game

Crossroads oyun serisinin bir üyesi olan Dead of Winter'da Outlive gibi bir hayatı kalma oyunu. Oyunda herkesin gerçekleştirmesi gereken bir gizli görev ek olarak ortak yerine getirmemiz gereken bir görev daha bulunuyor. Ortak görevi yapmak için çalışırken içten içe kendi ihtiraslarımızla da hareket etmek çok keyif verici bir deneyimi.

4) Maximum Apocalypse

Şahane oyun figürleri ile dikkatleri üzerine çeken bir oyun Maximum Apocalypse. Harika oynanış mekanikleri ile birlikte, hayatı kalma, roguelike ve RYO unsurlarını tek



potoda eritebilmeyi başarabilmesinin yanı sıra bir de bütün bunları post apokaliptik temada yapıyor. Daha ne isteriz ki? Bu oyuna kesinlikle göz atınız sevgili okur!

3) Across the Dead Earth

Across the Dead Earth, yitip gitmiş eski dünyanın harabelerinde birbirleri ile kıyısıya mücadele eden çeteleri yönettiğimiz bir oyun. Strateji oyunları masaüstüne RYO'lar ile birlikte en baskın türü. Birçok örneği olan bu türde de başarılı bir oyun ortaya çıkarabilemk için yenilikçi olmak şart. İşte AtDE, post apokaliptik temada geçen bir strateji oyunu olarak bunu güzel bir şekilde başarıyor.

2) Gaslands: Post-Apocalyptic Vehicular Combat

Post apokaliptik bir dünyada geçen bir yarış oyunu dijital olarak olabilir ama masaüstünde nasıl olacak ki? Bu tarz bir dü-

şündedeyseniz Gaslands'e kesinlikle bakın derim. Mad Max'in dünyasında Twisted Metal ve Carmagedon tarzı yarışları ile bu oyuna fikrinizi kesinlikle değiştirecek!

1) Fallen Land: A Post Apocalyptic Board Game

Geldik listemizin ilk sırasına! Fallen Land, birçok türü bir araya getirip oldukça başarılı bir şekilde harmanlanmış bir oyun. Bir strateji oyunu olmasının yanı sıra içerisinde RYO ve card building türlerini de içeriyor. Bunu da o kadar güzel yapıyor ki listedeki yerini sonuna kadar hak ediyor. İllerde detaylı bir incelemesini de yapacağım Fallen Land'i deneyim etmenizi kesinlikle öneriyorum!

Bu aylık da bu kadar sayılın okur. Önümüzdeki ay tekrardan görüşmek üzere kendimize çok iyi bakın, sağlıcakla kalın.

◆ İmge Melisa Şatlı



COS- PLAY REPUBLIC

Cosplayde kişilik uyumu

Cosplay, hayatınızı farklı yönlere çekse de amacınız bellidir. Cosplay Dünyasının hiç kuşkusuz en çok tartışılan konularından biri de cosplay'e tam olarak ne adadığınızdır. Olay, para veya ruhsal doyumla alaklı değil. Konu, kişiliğinizi ortaya çıkarılan kostüm çalışmaları ve sizin bu konuda ne düşündüğünüz. Ne zaman bir kostüm çalışması yapmaya karar verseniz, aslında olmayı hayal ettiğiniz karaktere bürünürsünüz. Ancak diğer taraftan kişisel davranışlarınıza tamanen aykırı bir karakterin kostümünü giymek de siz iyi hissettirir. Çevresel faktörler ve arkadaşlarınız veya sosyal medyadaki yorumlar da cosplay çalışmalarınızı etkiler. İnsanlar size "bu karaktere çok benzeyorsun!" diyebilir ve bunun sonucunda sifir o insanları mutlu etmek için o kostümü giyersiniz. Amacınız sadece mutlu etmek için değildir elbet. Bir noktada siz de benzetilen karaktere baktığınızda, aslında detaylar hoşunuza bile gitmeye başlar. Kendinizi belki de hiç izlemediğiniz filmi/animayı/diziyi takip ederken bulursunuz. Farkında olmadan yapımı hayran kalırsınız ve zincirleme olarak yepenleri kurgular öğrenirsiniz. Aslında cosplayin temel olarak baktığınızda hayatınıza yeni güzellikler katlığını fark edeceksiniz. Bazı cosplayerlar "mükemmel kişilik uyumu" karakterlerini seçmezler. Çoktan cosplayerler "normal kişiliğinizdir" ve bunlar genellikle size daha çok hitap eder. Ara sıra iyi kalpli ama yine de onurlu karakterleri seçersiniz çünkü sizin kişiliğinize daha yakındır. Yani bazı cosplayerlar ilişkili kurabilecekleri karakterlerin cosplaylerini tercih ederken, onların ruh hallerine rahat bütünebilecekleri konumları tercih ederler. Çünkü o karakterler gibi davranmak ve rol yaparken de vücut dilini kullanmak, daha kolaydır. Bunun yanında fotoğraf ve video gibi



çekimlerde o karakterin pozlaşmasını daha temiz hayata geçirirsiniz. Ne de olsa giydiğiniz kostümün ait olduğu karakter, sizinle büyük benzerlikler taşıır. Bunun yanında birebir benzemeseniz bile minik detaylar da o kostümü güzelleştirmeye yeter. Karakteriniz ve siz, tatlı düşkünsünüzdür. Ya da her ikiniz de aynı yaşta ve saç renginizdir. Bir noktada o karakterin cosplayini yapmak istediğinizde, başlamak için bahane bulmanız kolaydır. Diğer tarafta kişiliğinizle alakası olmayan kostümleri giymek, rol yapmanızdaki üstünlüğünüzü ortaya koyar. Kısacası sahneye oynarsınız. Sessiz, sakin kişiliğinizin aksine gürültücü (Black Clover Asta gibi) karakterler, içindeki cevheri ortaya çıkarabilir. Onlar gibi poz vermek, onlar gibi davranışın belki de en büyük arzunuzdur. Tamamen kişilik unsurunuzun dışında kalan bir karakterin cosplayini yapmak da eğlenceliyken, normalde yapmayacağınız şeyler yaparsınız ve kendinizi farklı bir şekilde ifade edersiniz. Bu da sizin gerçek kişiliğinizi



de güzelleştirir aslında. Bunu, tam tersi durumlarda da düşünebilirsiniz. Üzücü de olsa ne yazık ki herkesin sizi sevmesini, davranışlarınızı onaylamasını bekleyemezsiniz. Günün sonunda birçok arkadaşınız olabilir ancak dostlarınızın sayısı azdır. Ve inanın öylesi daha iyi. Kişiliğinizi geliştiren bu tarz cosplay seçimleri, hayal gücünüzü de eş oranda yükseltir. Daha iyi bir insan olursunuz ve yapabileceklerinizin sınırlarını aşarsınız. Aslında yapamayacağım dedığınız eylemleri hayatı geçirirsiniz ve olabileceğini fark ettiğinizde, Dünya sizin için daha güzel bir yere dönür. Birisi kostüm, cosplay gibi isimleri ilk kez gözlemediğinde, benzer hobilere uğrasan insanları düşünür. Ve çoğu zaman da benzer kişiliklere sahip olduğunu varsayar, ne de olsa görünüşte benzerlikler vardır. Bu, tabii ki doğru değil. Belki yüzlerce Star Wars cosplayi görmüş olabilirsiniz ve hepsi birbirinin aynısı olabilir. Ancak günün sonunda o kostüme hayat veren her cosplayer, farklı bir bireyi temsil eder. Fotoğrafta gördüğünüz ve gülümseyen bir Leia Organa cosplayeri, aslında Naruto



delisi bir hatun olabilir. Cosplayerlar bu nedenden çok yargılanırlar. Bir anime cosplayi yapan cosplayerin, sadece o alanda iyi olduğunu düşünürler veya sadece o temada kostümle yetinmesini isterler. Yüzündeki sevimli bakışlar, ciddi karakterlerin cosplayine izin vermeyebilir diye düşünürler. Oysa cosplay, çok çeşitli ve sınırları zorlayan bir hobidir. Kısacık boyunuzla Hobbit cosplayi yapmak yerine gayet de Darth Vader cosplayi yapabilirsiniz. Genellikle topluluklarda periyodik olarak patlak veren çatışmayı ateşlemeye veya kafkida bulunmaya yardımcı olan kişilik tiplerindeki bu farklılıklar vardır. Gerçek aslında oldukça basittir: Tartışmaya dahil olan kişilerin kişilik tiplerine yakından bakın. Tabii her teoride kişilikler değişir. Değişen kişiliklerin davranışları da buna eş oranda farklılıklar gösterir. Ve sonunda onların cosplaye verdiği değer veya tepki de ayırdır. Cosplay seçiminde bazen kıyafetler harika olduğu için ya da içinde biraz iyi görünebileceğinizi düşündüğünüz için bir karakterin cosplayini yapmaya karar

verebilirsiniz. Bunda kesinlikle utanılacak bir durum yoktur. Sosyal medyanın ne kadar acımasız olduğunu hepimiz biliyoruz. Bu nedenden önlemlerinizi almakta hiçbir sakınca yok. Genel olarak size iki seçenek sunmuş gibi görünebilirim, ancak ortada bir de gizli bir seçenek var. İstediğiniz her cosplay yapabilirsiniz. Büklemen gibisindir. Her renge uyum sağlayabilir ve tek istedığınız arkadaşlarınızla güzel zaman geçip, en tatlı halinizle kostümünüze sergilersiniz. Hatta sırf cosplay gruplarının bir parçası olmak size yettiği için çok alakası, hiç bilmemişiniz bir karakterin kostümünü giyebilirsiniz. Diğer tarafta kardeşiniz, ablanız veya kuzeniniz, hatta sevgiliniz veya eşiniz de sizin gibi cosplay sever. Siz de sadece birbirinizi tamamlayan çift cosplayleri veya uyumlu cosplayler sevebilirsiniz. Cosplay seçiminiz kişilik tipinizi gizlemenizde veya ortaya çıkarmanızda kullanılabilir. Önemli olan sonuçta sizi o kostümün nasıl hissettiğidir. Sorularınız için beni sosyal medyada cepejderi olarak bulabilirsiniz.

♦ Ceyda Doğan Karaş



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sanci

NMS'da daha neler göreceğiz?

5 yıl önce başlayan No Man's Sky macerasını coğunuza takip ediyor olmalısınız. İlk duyurulduğunda büyük heyecan yaratın ancak piyasaya çıktıığında aslında vadettiklerinin çok azını verdiği için ağır eleştiri alan oyunu biz çok beğenmiş, yapılan hataları deneyimsiz yapımcının heyecanına vermiş, oyunun yıllar içinde kendini çok geliştirmesini beklediğimizi de vurgulamıştık.

Gerçekten de oyunun öyküsü tam olarak böyle gelişti çünkü yapımcının oyununu anlatırken nasıl büyük bir heyecan duyduğunu, nasıl büyük bir tutkuyla oyununa bağlı olduğunu görünce, oyunun yazarlarının baskısıyla erken piyasaya çıkışının yapımcının hatası olmadığını anlayabiliyorsunuz.

No Man's Sky bizi yanılmadı ve piyasaya çıkışının üzerinden geçen 5 sene de kendini çok geliştirdi. Eksiklerini giderdi, daha önce hiç duymadığımız eklentilerle oyuna sürekli yenilikler katıldı. 5 sene sonra bugün, No

Man's Sky artık çıktığı günden çok farklı, çok zengin, çok sürükleyici bir oyuna dönüştü. Ancak 5 yıldır bu oyunla uzun zamanlar geçirmemi engelleyen bir detay var ki, onun artık önumüzdeki haftalarda açıklanmasını beklediğimiz sürpriz eklenti ile giderileceğini umuyorum: Frontiers.

Beni oyundan uzaklaştıran detayı, oyundaki çalışma eksikliği olduğunu söylemem lazımdır. Evet oyun sürükleyici, keşfetme duygusunu tatmin ediyor ve sürekli yeni keşifler yapmak için yeni teknolojiler geliştirip yeni gezegenler keşfedin galaksinin merkezine doğru ilerlemeye ve bu sırada oyun için hazırlanmış öyküyü de oynamaya devam ediyorsunuz.

Elbette oyunda, elinize silah alıp çatışabileceğiniz gezegen muhafizi robot kardeşlerimiz de var ama bu çalışma öyküsünün beni çok da tatmin etmediğinin yine altın çizeyim. Uzaydaki gemileriyle yaşanan uzay kışışları ise bir süre sonra rutine bağlıyor. Bu kadar büyük bir oyun evreninde, bir yerlerde "düşman" ırkların,

tehlikeli misyonların, savaşların, çatışmaların, düşman strongholdlarının ya da bunlara eşdeğer tehlikeli görevlerin olmasını bekliyor insan.

İşte yeni gelecek Frontiers eklentisi ile oyunun bugüne kadar çizilmiş sınırlarının ötesinde, yeni medeniyetler, yeni düşmanlar, yeni çatışmaların ortaya çıkacağı umuyorum çünkü No Man's Sky, keşif duygusunu tatmin etmek adına yapılacak her şeyi yaptı. Sanki artık bu kurguya çok detaylı bir çalışma öyküsünü, donanma ve ordu birlüklerinin, askeri görevlerin girmesi gerekiyor.

Frontiers eklentisi konusunda henüz hiçbir detay açıklanmadı. Sadece yapımcının paylaştığı bir videonun sonunda beliren Frontiers logosu var elimizde. Dolayısıyla şimdilik sadece úcuk kaçık tahminler yapabiliyoruz ama bakanım yeni içerik tanıtıldığında karşımıza ne çıkacak. Zira, bu kişi zaman ayırip oynamak istediğim oyunlar arasında, 5 sene sonra artık No Man's Sky da var. ♦





Level Me Up Şahin Derya

 sicherheits@gmail.com

Lars

Sene 1991. Süper mutluyuz. 64ler yok satıyor. Derginin içi civil civil. Ben 17 yaşımdayım. Benden daha genç yeni yazarlar gelmiş. Bahar tam bir bahar. Murat (MAC) ile Ortaköy civarındayız sürekli. Ortaköy deyince sanmayın ki bugünkü gibi. Her yer hayatında gördüğüm en entelektüel, en çeşitli gelir dağılımindan insanlarla dolu. Kitaplar adeta fişkiriyor. Kasetler çekiliyor, CD yeni ve artık elimizde. Ses kalitesine inanıyoruz. Dergiden yürüyerek gidiyoruz. Taksije binmiyoruz, asvíz. Nükleer santral karşıtı toplanan imzaya biz de imza atıyoruz. Yolda Honda CRX görüşüyoruz, ikimizin de ağızını sulandırıyor. Haya-lımız için bile pahali.

Zaten biz daha çok kitap ve CD peşindeyiz. İlk kez Neuromancer okuyorum. Murat'ın elinde de yine sahaftan aldığımız, expat olmasını kitaplar var. Komik notlar, telefon numaralarına denk geliyoruz bazen. Taksim'de de turluyoruz, jetonu minicik vapura atlayıp karşılık Akmar'a gidiyoruz. Kafamıza esiyor, bir bakmısın Karaköy'ün terk edilmiş, yüz yıllık binalarından birinde müzik yapıyoruz. Bisiklete biniyoruz, umutluyuz, mutlu-yuz belki biraz da.

Metallica albüm çıkaracak, konu hep bu. Bir türlü çıkmıyor. Benim damarımı kessen Lars akanacak. O denli delisiyim. Ortaköy yolculuklarında asıl sebep albüm geldi mi diye baktım zaten. Öylesine yüksek beklenilerim var ki bir daha asla olmayacağı öylesi. Ağır ve mağur duruşumuz biraz da aykırı olmaktan, çünkü Metallica bize öyle bir poz verdirdi her nedense. Diğer her şey, hele pop müzik çok acınası.

Annemlere yalvarıyorum ufaktan, Lars davulu istiyorum. Alım gücü böyle bir hayale izin veriyor. Annemin emekli aylığını altı ay biriktirerek alabiliyoruz. Daha iki sene sürecek almak ama haberim yok. Bir cumartesi kutlu haberi alıyoruz. Beyler albümü çıkartmış. Ennkaliteli Chrome Maxell kasete çektiğim bize Jethro Tull öğreten entel abilerin önünden elinde muzla geçen maymunlar gibi dönüyoruz. Ben çok ciddiyim, eve gidip kritik dinlemem lazım.

Orhan Cevher ve ben akşam hazırız, teybe koyuyoruz ve başlıyor. Murat galiba çok kötü demiş, ben "o saf ne anlar" diyerek, biraz da bizim antrenman seslerine kahkahası attığı için onu ciddiye almadım. Faith No More dinlesin o hâlâ. Kuşadası'na kaçırılmışım kaseti, hala bende dinleyemez.

Yani resmen oturdugum yerde çabalyorum, davula kulağı kabartmışım. Çok kötü. Aptala dönüyorum. Orhan "bir de bunu aldım" diyerek zırva isimli bir kaset takıyor. Bu inanılmaz. Sonradan kült olacak Sepultura / Arise. O kadar iyi ki yarama merhem oluyor.

Yıllar geçmiş, geçen ay otuz yıl olmuş o günün

üzerinden. Sonradan çok irdeliyorum "neden" diyerek. Lars ve Cliff yer değiştirmiş aslında. Danimarka tembel ekolü koca Hetfield'i tasmaya almış. Ama neye seviniyorum, Lars o çalışmayı istemediği, sonunu getirmekte zorlandığı şarkıları otuz yıldır eksiksiz calmaya mahkum. Müzik tarihi onu Metallica'yı mahveden adam olarak yazacak. Grupla birlikte tüm metal camiasını da kırılma noktasına nasıl getirdiğini söyleyecek. "Back to old days" diye diye otuz senedir nasıl bir enkazı üzerimize bıraktığını. Some kind of monster'da Lars'ın babasının Hetfield'in kayıtlarıyla dalga geçtiği sahneyi iyi izleyin. Her şey orada. RIP Kurt Cobain. ♦





Bir Sonraki Dünya Dr. Ertuğrul Süngü

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

Oyun ve tasarım

Üniversite sınavlarına girildi, tercihler yapıldı ve siz bu sırları okuyorken hangi üniversite ve bölgelere yerleştiginiz kuvvetle muhtemel belli oldu. Kimileriniz bilerek ve isteyerek mezuna kaldı, kimileriniz de tercih sonucunda bir bölüme yerleşmeyecek... Amansızca verdığınız bu mücadelenin her halükarda en güzel şekilde sonuçlanması umuyorum. Bu ay birazcık hem Dijital Oyun ve Tasarım Bölümünü ne olduğunu hem de kimlerin başvurmasının "doğu" olacağını yazmak istedim. Tercih dönemlerin de birçok akademisyen gibi ben de okulumu ve bölümü tanımak için ter döktüm. Bu esnada onlarca farklı öğrenci ve veli ile tanıştım. Pek tabii velilerin aklında evlatlarının geleceği, öğrencilerin aklında da bu bölümde ne gibi dersler olduğu yer alıyor. Öncelikle bu bölümün bir "tasarım" bölümü olduğu belirtmekte fayda var. Genelde İletişim Fakültelerinde yer alan DOT bölgeleri, (Ki bazı okullarda Güzel Sanat gibi

farklı fakültelerde de olabiliyor.) Fen puanı ile öğrenci alıyor. Bu durum Türkiye'de bir ilk olarak tarihe geçti. Fakat işin içinde Fen olması, sadece matematik odaklı bir bölüm olduğu anlamına gelmiyor. Aslında DOT bölgeleri yapısı gereği "disiplinler arası" bir konumda. Misal, BAU BUG DOT bölümde gelen bir öğrenci, ilk sınıfta Oyun Tarihi ve Analizi, Oyun Tasarımı Giriş ve C# olarak bilinen kodlama derslerini alıyor. Sadece bu üç ders bile bölümün ne kadar farklı alanlardan beslendiğini göstermeye yetiyor. BAU BUG DOT içerisinde ilk iki yıl temel dersler ve devamları gibi bir yapılanmadayken, üçüncü sınıfta seçeceğiniz farklı seçmeli dersler ile kendinize bir yön belirliyorsunuz. 2D, 3D, C#, Unity, Unreal Engine, Işıklandırma, Karakter Tasarımı, Oyunlar ve Felsefe gibi birbirinden farklı noktada kendinizi geliştirmeniz mümkün. Son yıl ise iki seçmeli dersinizin yanı sıra ikinci dönem Junior, ikinci dönem de Senior bitirme

projeleri yaparak mezun oluyorsunuz. Tüm bunlar anlatmanın en önemli sebebi, oyun oynamanın yemek yapmaya benzemesidir. Peki bu ne demek? Öncelikle oyunları tanımk, bilmek gerek. Özellikle belli oyunlara takılı kalıp sadece onları deneyim edenlerin ve etmek isteyenlerin bu bölümde çok zorlanacağına belirtmek isterim. Eğer sürekli aynı yemeği yerseniz, başka bir tat algınız olusmaz. Hal böyle olunca da rutin döngüden çıkamazsınız. Aynı şey oyunlar için de geçerli. Bizler çok oyun oynuyoruz, evet ama sadece tüketmek için değil, bir yandan oyunda olup bitenleri analiz ederek deneyimlemek için. Bu analizi onlarca, yüzlerce oyuna yaparak kendimizi geliştirmiyoruz. Aksi halde "yenİ" bir şey üretmek imkansız olurdu. Bu bağlamda DOT bölümü seçecek aday öğrencilerin farklı oyunlar oynayarak kendilerini geliştirmelerini ziyadesiyle tavsiye ederim. Bir diğer tavsiyem de Game Jam deneyimleri olacaktır. Üniversitelerin DOT bölümde okuyun ya da okumayın hiç fark etmez, eğer bu alanda kendinizi geliştirmek istiyorsanız hem yeni insanlar tanımak hem farklı tasarım yaklaşımları görmek hem de kendinizi geliştirmenin en önemli yöntemlerinden bir tanesi, olabildiğince Game Jam' e katılıp üretimde bulunmaktır. Oyun pazarı gerçekten büyük ama halen az miktarda insanız. Diğer iş kollarına kıyasla az sayıda bulunan insan hâvuzuna girip hızlı şekilde networking yapmak size büyük avantajlar sağlayacaktır. Bu bağlamda son tavsiyem de elden geldiğince sosyal olmak. Biliyorum, kimileri için bu zor bir durum olabiliyor ama DOT alanında az da olsa sosyal olmak size büyük bir avantaj sunacaktır... Herhangi bir bölüme yerleşen arkadaşlar şimdiden tebrikler! Seneye hazırlanıp sınava girmeyi planlayan arkadaşlara da kolaylıklar diliyorum! Bahçeşehir Üniversitesi Dijital Oyun Tasarım Bölümünü kazanıp hazırlığı atlayan arkadaşlarla da Ekim ayında Oyun Tasarımı Giriş dersine görüşmek üzere! ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✉ cepejderi

WoW tahtını Final Fantasy'ye mi bırakıyor?

Beni tanıyanlar, Final Fantasy serilerini ne kadar sevdığımı çok iyi bilirler. Tıpkı Assassin's Creed'in tarihini saatlerce konuşmak, Orta Dünya'nın güzelliğini defalarca vurgulamak gibi, FF konusunda da benzer hastalığım var. Bir süredir "WoW'u bırakma" konusu -eğer benim gibi 15 yıldan fazladır oynuyorsa- sizin de kafanızı kurcalamıştır. Olay sadece Blizzard'ın çalışanları zor durumda bırakan çalışma şartları değil. Bu konu zaten fazlaıyla hassas ve konuyu bilmeyen yok. Bu yazında insanları değil, sistemi konuşacağız.

WoW, birçoğumuzun hayatına dokunmuştur. Yeni arkadaşlıklar, yabancı dilimize olan katkısı, hikayesi ve dahası. Azeroth, hepimizin evi olmuştu. Her boş vaktimde PC başına geçer, Team Speak'i açar ve online arkadaşlarımla muhabbet ederken onlarla bilgi alışverişi yapardım. İşin güzel kısmı, tek ortak noktamız WoW ile sınırlı kalmayınca, muhabbet daha çok sarmaya başlıyor. Ardından hayatlarınız birbirine ulaşıyor ve yeni aileye merhaba diye sunsunuz. WoW, son zamanlarda "iş" gibi gelmeye başlasa da asla hakkını yiymem. Bana çok güzel şeyler kattı ve hala aktif bir guildde kalmaya, en azından raidlere katılmaya devam ediyorsam bunun nedeni bulduğum guildi sevmemdir.

Belki çok uzun süredir oynamak yordu, belki de "grind" sistemi artık çok baydı. M+ deseniz eskisi gibi zorlayıcı gelmiyor. Belli puana ulaşınca ucundaki binek hediyesi tam rezalet zaten, o konuya değinmiyorum bile. 9.1'deki shard sistemi olmamış. Sırf bir şey koyalım da zaman geçsin havası var. Ve en önemli Sylvanas. O hikâyeye hiç girmeyecektin Blizzard. Olmadı. Geçenlerde Naoki Yoshida bir röportajında "World of Warcraft olmasaydı, A Realm Reborn olmazdı" dedi. Sadece Final

Fantasy XIV Online değil, birçok MMO olmazdı. WoW, son zamanlarda hepimizin iki kere düşündüğü oyunlardan biri de olsa, oyun dünyasına kattığı güzellikleri görmezden gelmek imkânsız. Ne zaman yeni bir MMO çıksa, ister istemez WoW ile kıyaslaşınız. FF, WoW'u alıp onların eksikliğini tamamlayıp devasa bir Dünya yaratmış durumda.

FFXIV Online, süper bir oyun mu? Hayır. Elbette eksiklikleri var. Ve en önemlisi WoW'un token sistemine sahip değil, yani parasını verip oynamaktan başka şansınız yok. Sınıf sistemi farklı, meslekler çeşitli, sosyal aktivitesi fazla ve sıkılmanız neredeyse imkânsız. Ayrıca tek karakterle hemen hemen her şey olabiliyorsunuz. Bu, bir MMO için büyük avantaj. Daha birçok leziz detayla FFXIV Online, bu aralar zamanımın çoğunu yiyen oyular-

dan. Zaten yillardır gözüm üzerindeydi, ancak iki MMO olmaz diye girmemiştim. Keşke daha önce başlasaydım diyorum şimdi. Gayet de olsaymış. Çünkü FFXIV Online, sizi WoW gibi güncelle yapışmaya zorlamıyor.

Kolunda kocaman Illidan Stormrage dövmesi taşıyan ben, WoW'u bırakmaya yakın da olsam ne zaman sinematiklerini görsem ya da bana kattıklarını düşünsem, hala içimi kiper kiper eder. Hayır, oyundan nefret etmiyorum ancak geldiği noktadan sıkıldım. Günün sonunda ben bir müşteriyim. Gerçeği kabul etmek gerek, her efsanenin sona ereceği bir gün vardır. WoW, tüketildi. Güzel olan her şeyini, ekmeğin arası bol soğanlı köfte gibi lüp lüp yedik. Yanında da ayran içtiğ. Üfff canım çıktı... Eh hepimize afiyet olsun. Hadi o zaman tatlıya geçelim. ♦



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖRKürşat Zaman kursat@level.com.tr**YAYIN KURULU**Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr**GÖRSEL YÖNETMEN**Emre Öztnaz emre@level.com.tr**ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ**

Ali Erman İleri

KURUMSAL İLETİŞİM MÜDÜRÜ

Fundu Demirci Ayan

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Gezer
 Ahmet Ridvan Potur
 Ayça Zaman
 Burak Güven Akmenek
 Ceyda Doğan Karaş
 Eda Aydın
 Ege Tülek
 Enes Özdemir
 Ercan Uğurlu
 Ertuğrul Burak Emanet
 Ertuğrul Süngü
 Hakan Orkan
 Hasan Elmas Öfke
 İlker Karaş
 İmge Melisa Satlı
 Mahmut Karslioğlu
 Merve Çay
 Metehan İgneci
 Nevra İlhan
 Nurettin Tan
 Olca Karasoy Moral
 Özay Şen
 Rafet Kaan Moral
 Recep Baltış
 Sonat Samir
 Şahin Derya
 Şeymanur Özgür
 Talha 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, İşil Baysal Turan
Satış Koordinatörü: Burcu Acavut, Burcu Kevser Karaçam

Hedef Sayfalar Reklam Koordinatörü: Aysel Şener

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezinur Balıkçıoğlu
Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balibey
 Tel: 0 312 577 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

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

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12
 Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22, 34387, Sı̄l, İstanbul
 Tel: 0 212 410 32 00, Faks: 0 212 410 35 81

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

Sertifika No: 42716

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

FİPP üyesidir.

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

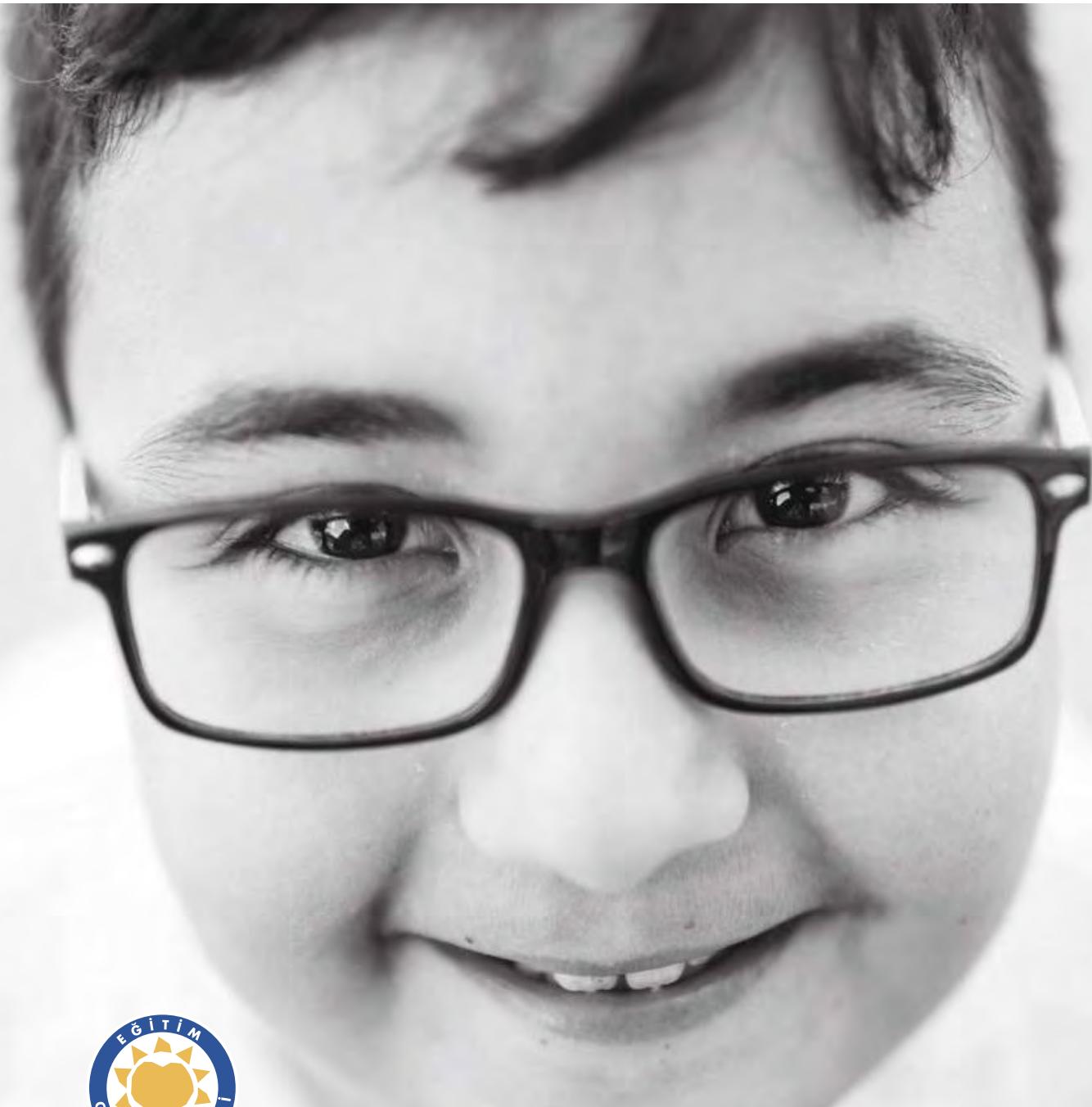
DEATHLOOP

Yılın en iyilerinden biri olma potansiyeli var,
 peki bunu başarabilecek mi?

BİR ÇOCUK DEĞİŞİR, TÜRKİYE GELİŞİR!

Çocuklarımızın potansiyellerini biliyor, eğitimleri ve hayalleri için çalışıyoruz.
TEGV yazın 3353'e sms gönderin 20TL ile çocuklarınızın eğitimine katkıda bulunun.

Her SMS 20 TL değerindedir. Bütün operatörler için geçerlidir.



TÜRKİYE EĞİTİM GÖNÜLLÜLERİ VAKFI

www.tegv.org

#EğitimVarsaGelişimVar

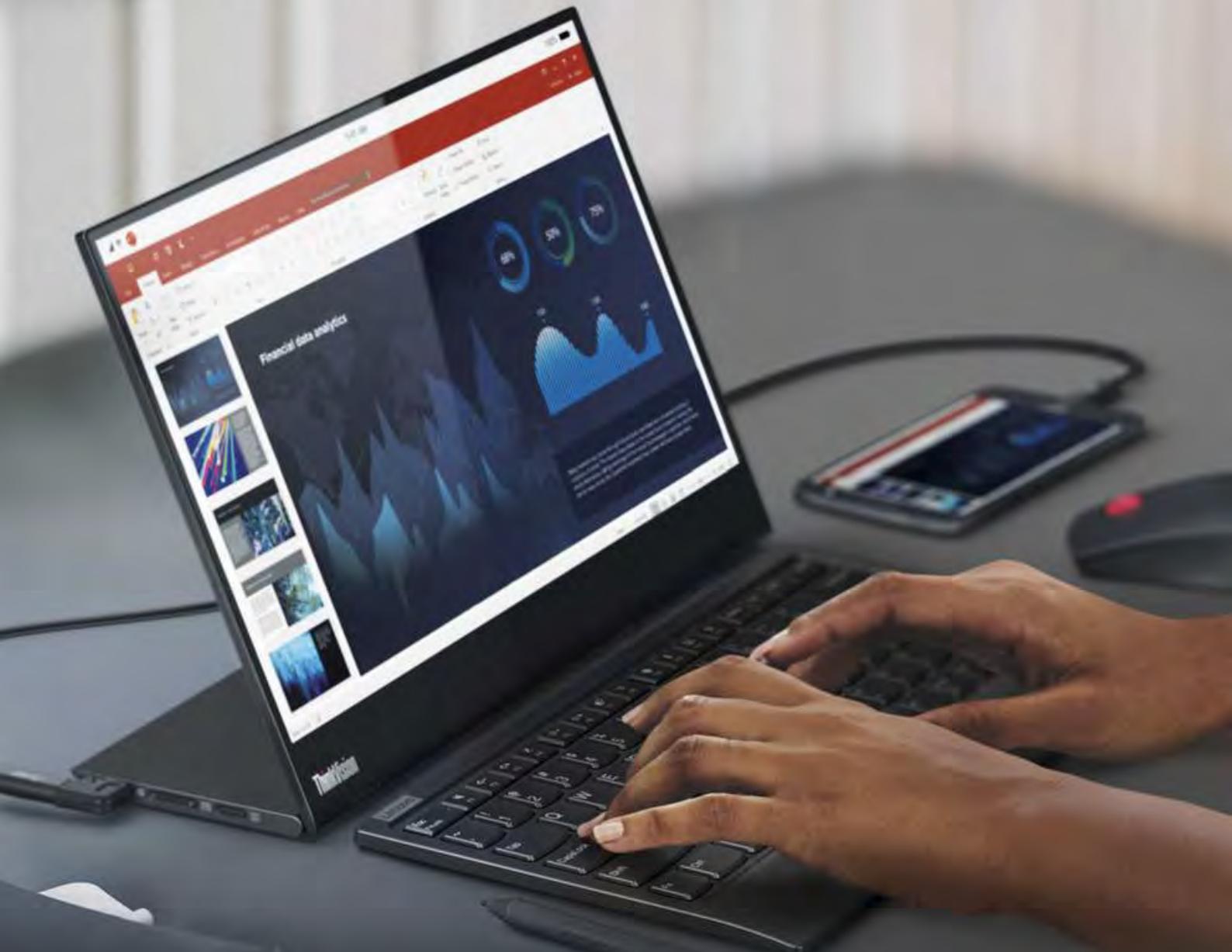


hızlı,
destek
kodu

ThinkVision M14t MOBİL MONİTÖR

Her yerde verimli çalışmak isteyen profesyoneller için tasarlandı.

Lenovo



Daha fazla bilgi için

lenovo.com.tr adresini ziyaret edin.

LenovoTurkiye