HERKESE 4 DEV POSTER RE: VILLAGE, FALLOUT NEW VEGAS, THE LAST OF US, MOUNT & BLADE II: BANNERLORD

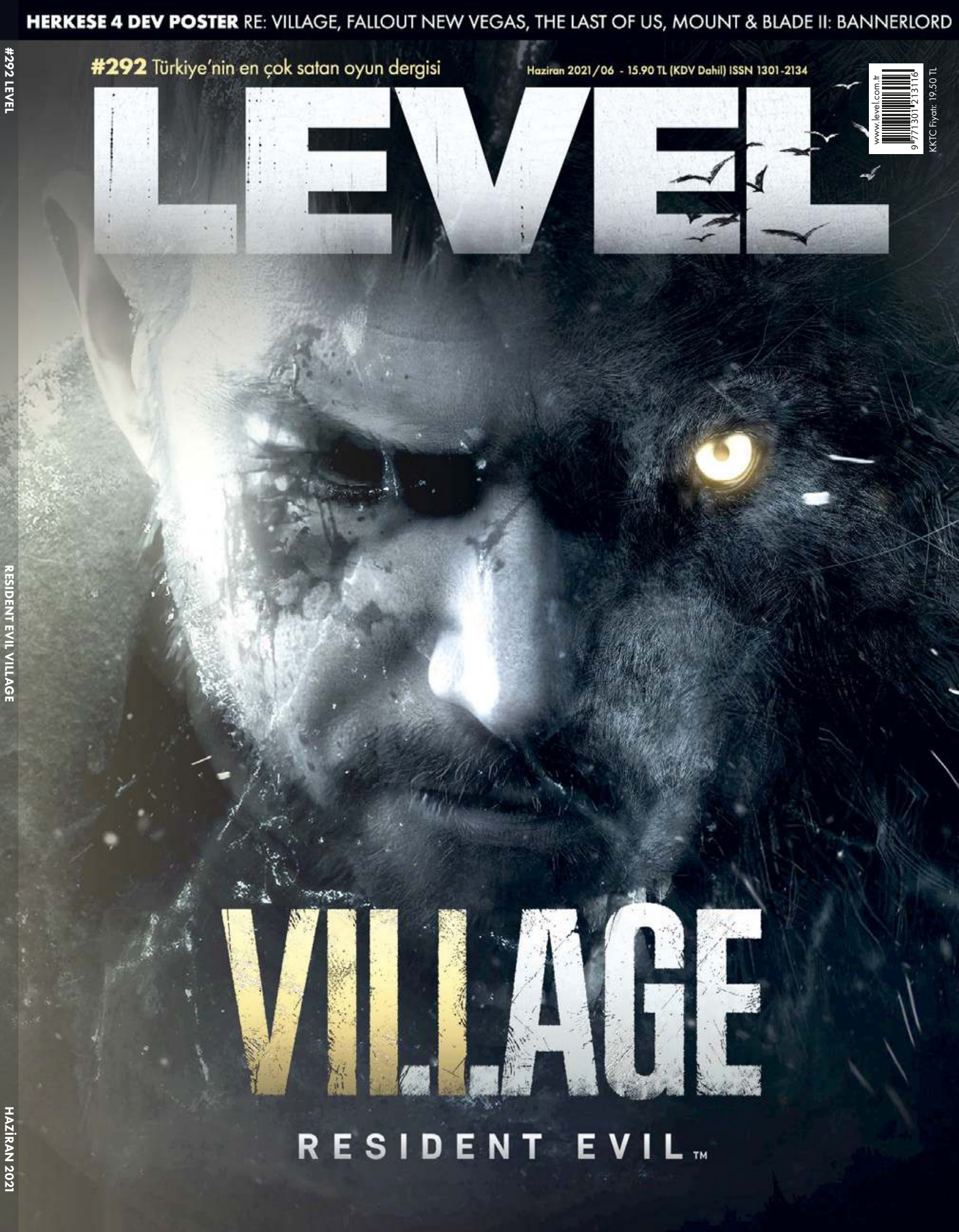
#292 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Haziran 2021/06 - 15.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

www.level.com.tr

KKTC Fiyatı: 19.50 TL

LEVEL



#292 LEVEL

RESIDENT EVIL VILLAGE

HAZİRAN 2021

COOLER MASTER

Make It Yours.

YENİ COOLER MASTER OYUNCU EKİPMANLARI İLE ÜST SEVİYE KALİTE VE PERFORMANSLA LEVEL ATLAYIN!





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

İnceleme puanlarını kaldırmalı mıyız?

Beni sosyal medyadan takip ediyorsanız, bu inceleme puanı işinden ne kadar rahatsız olduğumu anlattığım paylaşımlara, yıllar içinde mutlaka denk gelmişsinizdir diye tahmin ediyorum. Peki, oyun incelemelerinin en önemli tarafı olarak görülen inceleme puanları nasıl bir sıkıntıya sebep oluyor? Kendimce anlatmaya çalışayım.

Aslında bakarsanız oyun incelemelerini takip ettiğim ilk yıllardan beri, puanların oyun hakkında söylenmiş binlerce karakter yazının önüne geçiyor olması canımı sıkıyor. Buradan başladık, açalım. Öncelikle yazıda oyunu ince ince kıyıp, her parçasını tek tek inceleyip, tüm rahatsızlıklarınızdan & sevdiğiniz ne varsa, binlerce karakterde bahsettikten sonra, buna bir puan vermemiz gerekiyor. Bunun da incelemenin geri kalan kısmının önemini azalttığı, çoğu kişinin yazıyı bile okumadan, sadece artı / eksilere ve puana odaklandığı bir sır değil. Diğer problem ise ne yaparsanız yapın, ne kadar tecrübeli olursanız olun, tüm o yazı bir "puana" indirgendiğinde bunun bayağı sübjektif bir değerlendirme olmaktan kaçamıyor olması. Öyle ya, metinler oyun hakkında ne düşündüğünüzü tam olarak ifade edebilir ancak puanı şerit metre ile ölçme şansımız yok, bu da hem yazara hem de oyuna haksızlık bir yerde.

Bir de fark etmişsinizdir, son yıllarda "85+ değilse kötüdür" diye habis bir fikir çöktü sektörün üstüne ve inceleme puanları da "oyunu oynamadan ölesiye eleştirmek" denilen fecaat, yıkıcı eylemin altındaki ateşi harlıyor.

Bu arada, verdiğimiz puanlara çok fazla özendiğimizi de belirtmek isterim. Yazıda anlatılan ile puan birbirini karşılıyor mu, yazıda anlatılmayıp puanı etkilemesi gereken detaylar (oyunun fiyatı gibi, mesela) var mı, oyun gelişime açık mı, verdiğimiz puan iki sene sonra yazı okunduğunda nasıl gözükecek gibi milyonlarca tilki dolaşıyor kafamızda ve kendi aramızda da çok konuşuyoruz bunu. Yazarlarımız da 70'in üstünde puan verdikleri her oyunun "eli yüzü düzgün, tavsiye edilecek" oyunlar olduklarının bilincinde. Bir oyun 72 aldıysa onun iyi bir oyun olduğundan, 90 aldıysa bir klasik olduğunuzdan emin olmanızı, aklınızda soru işareti kalmamasını istiyoruz ve buna çok önem veriyoruz.

Biliyorsunuz dergimizde 70 / 80 / 90 seviyelerini ifade eden madalyalarımız var. Bronze'dan başlayıp Gold'a kadar giden. Günümüzde bu madalyaların, bir oyun hakkındaki görüşümüzü yansıtmakta puanlardan çok daha "adil" olduğu görüşündeyim.

Önümüzdeki günlerde Instagram ve Facebook'ta birer anket yapacağız ve sizin bu hususstaki görüşlerinizi çok merak ediyoruz.

Güzel bir Haziran ayı olsun, sevgiyle kalın.

Kürşat Zaman





#292

İÇİNDEKİLER

03 Editörden
06 Takvim
08 Küheylan
10 Haberler

İLK BAKIŞ
16 Ratchet & Clark: Ayrı Dünyalar
18 GetsuFumaDen: Undying Moon
20 Deathloop
21 Wolfpack

DOSYA KONUSU
22 Mass Effect

RÖPORTAJ
30 Shin Murato - Konami

İNCELEME
34 Resident Evil Village
42 Returnal
46 Biomutant
50 Hood: Outlaws & Legends
52 Assassin's Creed Valhalla: Wrath of the Druids
54 NieR Replicant ver.1.22474487139...
56 Days Gone (PC)
60 Elite Dangerous: Odyssey
62 Subnautica: Below Zero
64 Saga Frontier Remastered
65 New Pokemon Snap
66 Siege Survival: Gloria Victis
68 The Invisible Hand
69 Taxi Chaos
70 Neptunia Virtual Stars
71 CryoFall
72 The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel IV
73 Disc Room
74 Realpolitiks II
75 Totally Accurate Battle Simulator
76 Legend of Keepers
77 I Saw Black Clouds
77 Journey of the Circle
78 Mobil İncelemeler
81 Online
88 BUG Game Lab: Bir Akademi Macerası
91 Donanım
98 Film, Kitap, Müzik
100 Ph.D
102 Otaku-chan!
104 Figürcünün Seyir Defteri
106 Board Game Talk
108 Cosplay Republic
110 Köşe Yazıları
114 LEVEL 293

hepsiemlak

hürriyet emlak'ın yeni adresi



hepsiemlak.com'u ziyaret etmek için QR kodu cep telefonunuza okutun.

Dogan

TAKVİM

Haziran

1 Haziran
Necromunda: Hired Gun (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
World of Warcraft: Burning Crusade Classic (PC)
Ghosts 'n Goblins: Resurrection (PC, PS4, XONE)
The Elder Scrolls Online: Blackwood (PC, Stadia)
Operation: Tango (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Wreckfest (PS5)

3 Haziran
Pro Cycling Manager 2021 (PC)
Tour De France 2021 (PC, PS5, PS4, XS, XONE)

4 Haziran
The Persistence (PS5, XS)
Evergate (PS5)
Sniper Ghost Warrior Contracts 2 (PC, PS4, XONE)
The Last Kids on Earth and the Staff of Doom (PC, PS4, XONE, Switch)

8 Haziran
Chivalry 2 (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Edge of Eternity (PC)
The Elder Scrolls Online (PS5, XS)
The Elder Scrolls Online: Blackwood (PS4, XONE)

10 Haziran
Ninja Gaiden: Master Collection (PC, PS4, XONE, Switch)
Final Fantasy VII Remake Intergrade (PS5)

11 Haziran
Ratchet & Clank: Rift Apart (PS5)
Game Builder Garage (Switch)
Guilty Gear -Strive- (PC, PS5, PS4)

22 Haziran
Dark Alliance (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Ender Lilies: Quietus of the Knights (PC, Switch)

24 Haziran
Alex Kidd in Miracle World DX (PC, PS5, PS4, XONE, Switch)
Legend of Mana (PC, PS4, Switch)
Roguebook (PC)

25 Haziran
Scarlet Nexus (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Mario Golf: Super Rush (Switch)
Tony Hawk's Pro Skater 1 And 2 (Switch)

29 Haziran
Curved Space (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Destroy All Humans (Switch)
Disgaea 6: Defiance of Destiny (Switch)



11 Haziran
Ratchet & Clank: Ayrı Dünyalar

Bu bir advertorialdır.



Samsung SSD 980

NVMe™ Performansı İçin Akıllı Seçim

Bilgisayar oyunlarının gün geçtikçe gerçekçi bir hale geldiği, boyutlarının devasa rakamlara ulaştığı günümüzde, bilgisayarların olmazsa olmaz bir destekçisi var: Samsung SSD 980. Samsung teknolojilerinin son harikası olan SSD 980, Samsung'un DRAM bulundurmayan ilk SSD'si olmakla birlikte, geniş bir kullanıcı kitlesinin NVMe™ hızından faydalanabilmesini sağlıyor.

Yeni Nesil Bir Depolama Teknolojisi

Oyunların kapladığı alanlar arttıkça, SSD 980'nin girdiği testler de arttı. Samsung SSD 980, uzun testlere tabi tutulduğu AS-SSD, Ancil Benchmark ve PCMark10 platformlarından elde ettiği verilerle de başarısını kanıtlıyor. Samsung'un eşsiz V-NAND depolama teknolojisi, verilerin uzunluğunu ve genişliğini azaltıp sıkıştırmak yerine, verileri üst üste sıralar ve depolanan veri sayısının çoğalmasını sağlar. Samsung SSD 980'de DRAM kullanılmaması maliyete olumlu olarak yansırken Host Memort Buffer (HMB) özelliği, PCI-e ara yüzünün direkt bellek erişimi özelliğini kullanarak sistem kaynaklarına yüklenmeden SSD'nin yüksek performansla çalışmasını sağlıyor.

PCI Express 3.0 ara yüzünü kullanan SSD 980'in 250 GB kapasiteli modeli 2900/1300 mb/s hızına, 500 GB olan modeli 3100/2600 Mb/s hızına, 1 TB kapasiteli modeli ise 3500/3000 mb/s hızına kadar çıkabiliyor. Samsung'un TurboWrite 2.0 aygıt yazılımı, performansın düşmemesi için SSD çalışırken kullanılan ara bellek alanını 250 GB olan modelde 45 GB'a, 500 GB olan modelde 122 GB'a, 1 TB kapasiteli modelinde ise 160 GB'a kadar çıkarabiliyor. Böylece SSD, daha uzun süre tam performans ile çalışmaya devam ediyor.

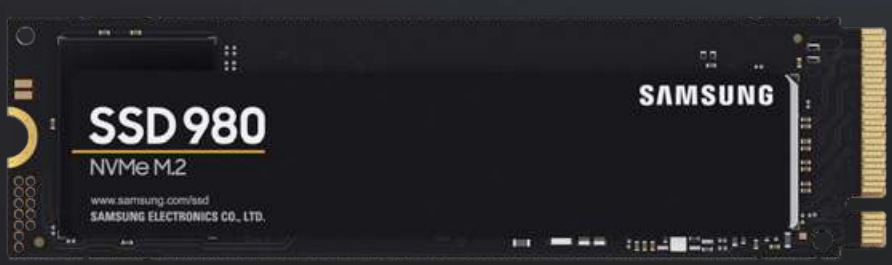
Performans & Verimlilik

Performans önemli, sürekli performans daha da önemli. Performans ve verimliliğin buluştuğu Samsung SSD 980'in kontrolcü olarak Samsung Pablo Denetleyicisi'ne sahip olması üstün performans göstermesine yardımcı oluyor. SSD 980'in kontrol birimi üstünde bulunan Nikel kaplama ısı yönetimine yardımcı olurken, aynı zamanda ürün üzerinde bulunan ısı yayıcı etiket NAND çiplerin aşırı ısınmasını önlüyor ve ısının etkin bir şekilde kontrol edilmesini sağlıyor. Beklentisi yüksek oyuncular, yayıncılar ve profesyonellerin istekleri etrafında şekillendirilmiş bir ürün olan SSD 980, dayanıklılık konusunda da ön plana çıkıyor.

Ürünü satın aldıktan sonra 5 yıl garanti sunan Samsung, aynı zamanda kapasiteye göre yazma garantisi de sunuyor. 250 GB kapasiteli model 150 TB, 500 GB kapasiteli model 300 TB ve 1 TB kapasiteli modelin 600 TB yazma garantisi bulunuyor.

Akıllı Seçim

Samsung SSD 980 verimlilik, yüksek performans ve dayanıklılık temelleri üzerinde yükselen bir ürün. Samsung SSD 980 performansa önem verirken maliyeti düşük tutmak isteyen ana akım bilgisayar kullanıcıları ve beklentisi yüksek oyuncular için akıllı seçim. ◆



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

KÜHEYLAN

Bu sayfaları yazmaya başlamadan önce Emre vs. Nurettin'i birbirleriyle çarpıştırma kararı almıştım zira bu ikili ilk günden beri büyük bir savaş halinde. Rabbim ikisini birbirine öyle alternatif yaratmış ki, birisinin sevdiği bir oyunu diğeri hakaret kabul ediyor. Öyle ilginç arkadaşlar bunlar.

Peki, bundan neden burada bahsediyorum? Çünkü görebildiğiniz gibi sayfayı bitirdikten sonra bu herifleri yazmayı unuttuğumu fark ettim. Sori.

Ayın yazarı: Nevra İlhan

Ne zamandı hatırlamıyorum, bir okurumuz yazarların dergiye nasıl katıldığını sormuş ve özellikle Nevra'yı merak etmişti. Demiştik ki PC Net'ten sevgili Selim Şumlu önerdi ve biz de havada kaptık. Eh, o zaman gizlediğimiz gerçeği itiraf etmenin zamanı geldi zira Küheylan'ın paralel evreninde bu pek de doğru bir cevap sayılmaz.

Biz Nevra'yı PC Net ofisindeki bir kitaplığın içinde bulduk...Valla.

Kendisi neredeyse altı sene önce mobil sayfaları üstlenerek başladığı macerasına diğer platformlardaki oyunları da incelemek ve oyunu beğenmediğinde öfkesini sevimli mi sevimli plak dükkanında tüm Moda'ya Flight of the Bumblebee dinleterek göstermek suretiyle devam ediyor.

Nevra'nın o kitaplığın içine girmeden önce neler yaptığını soracak olursanız, "muhteşem plağın" peşinde dünyayı gezdiğini ve gelecekte açacağı plak dükkanı için koleksiyonunu genişlettiğini söyleyebiliriz. Bir ülkenin herhangi bir yerinde bir plak pazarı varsa Nevra oraya çarpıyı çoktan atmış, Paşa Döner'in bile gitmediği yerlere gitmiştir.



Daha önce de söyledik, tekrar uyaralım; Nevra yazacağı oyunu sevmediğinde agresifleşir. Günün birinde Küçük Plak Dükkanı'nı ziyaret ederseniz (Moda'ya yolunuz düşerse mutlaka) ve içeride sinirli sinirli oturuyorsa, bilin ki o ay yazacağı oyundan nefret etmiş, çok üstüne varmayın.

Giderek büyüyen bir arşiv

"Level ekibine saygılarımla, bana da ufak bir yer ayırırsanız size çok minnettar kalırım" demiş sevgili Bekir Yasin ve bizimle giderek büyüyen LEVEL koleksiyonunun bir fotoğrafını paylaşmış. Şu Devil May Cry 5 kapağının baskıdan çıktıktan sonra gözlerimizi aldığı gün daha geçen haftaydı sanki, zaman ne çabuk geçiyor. Smf. (Editörün bileklerine kolonya sürüyoruz şu an)



Bir editörü delirtmenin türlü türlü yolları

Kürşat: Efendim, kendisi mi? Niye olmasın? Bu herifin en büyük problemi yazıyı yazmaya başlayabilmek için oyunu hızlıca bitirmesi gerekirken "şu tepeden güneşin doğuşuna bakar mısın?" diyerek millete ekran görüntüsü göndermeye devam etmesi. Gerisi malum, o yazı gecikiyor ve bizimki sabaha karşı "dergi sonu şarkısı" temalı bir story atıyor.

Emre: Derginin bitmesine 37 sayfa kalmışken "daha 63 sayfa var" diye WhatsApp'tan taciz etmek. Emre belki farkında değil ama üzerine çöken bahar rahatlığı yüzünden bu huyundan son dönemde vazgeçti. Sonuç; dergi daha geç bitiyor.

Cem: Sevgili Cem çok nazik ve kibar bir adamdır, bunu yazmaktan asla vazgeçmeyeceğiz. Bazen tüm dergiyi geçip onun yazılarını beklememiz gerekiyor ama ASLA kızmıyoruz, asla.

Dr. Ertuğrul: Dr. Ertuğrul genellikle dertsiz bir adam. "Oyunu severiz yapandan ötürü" mottosunu kendisine düstur edindiğinden oyun seçmez, kaç sayfa isterseniz o kadar yazar ve acil durumlara daima hazırlıklıdır. Hepsi tamam ama senelerdir "dinozor" kelimesini neden büyük harfle yazdığını asla öğrenemedik.

İlker: Şu yazıyı yazarken bile bir yerlerden -yazısını asla göndermeyeceği- WW2 oyunlarını bulup "yazıyor muyuz müdür?" diye dürtmeye devam ediyor olabilir.

Nurettin: Arkadaş, dakikaların bile önemli olduğu dergi sonunda insan arayıp 3x45 dakikalık telefon konuşmaları yapar mı editörle? Nurettin yapar, yapsın da. İkisinde konu "Warhammer oyunlarını kim yazacak?" olsa bile.

Rıdvan: Derginin açık ara en fazla oyun seçen yazarı. Şartlar, oyunun adı, havadaki UV seviyesi uygun olmadığı sürece asla oyunu kabul etmez. Sonunda aramızda para toplayıp kendisini Maldivlere tatile gönderdik. Döndüğünde pamuk gibi olacağını hayal ediyoruz.

Ayça: Sosyal medyasını takip ederseniz LEVEL'ı ondan çok seven yok. Diğer taraftan kendisine ayda iki sayfadan fazla yazı kitleyemiyoruz, "çok yoğunmuş". O yazıyı da Cem ile yarışacak seviyede geç gönderiyor zaten, hamdolsun.

Enes: Geçen aylardan birisinde ekran görüntülerini 360x240 piksel yollamıştı ama kendisine söylemedik. Acaba ne düşünüyordu o sırada, neler yaşamıştı, kaç saattir uyumuyordu?

Kaan: "Yakuza 9 bende!"

Özay: Özay o kadar gökten inme bir adamdır ki "editörü deli etmek" kelimesiyle adının yan yana geçmesi bile beni fena halde rahatsız etti.

Tunahan: "Başkan üç aydır yazamadım ama bu ara vaktim bol, gönder gelsin." - (yetiştiremedi)

Başınıza Z kuşağı kadar...

Yılın belirli dönemlerinde çıkıp "Biz şöyle iyiydik, Z kuşağı şöyle kötü" diye sayfalarca yazmayı alışkanlık haline getirmiş abilerimiz var bildiğiniz gibi. Gözüken o ki parti yeniden başlamış. Toplanın etrafıma, dertleşelim.

Y kuşağına mensup, 38 yaşında bir ağabeyiniz olarak şunu söyleyebilirim; önceki kuşaklara özenmeniz gerektiğini haykıran insanları dinlemeyin. Bizim zamanımızda da aynıları vardı, hepimiz 70lerde eğitimin daha iyi olduğunu bilmemize rağmen gelip gelip bunu hatırlatmaktan keyif alan tiplerden bahsediyorum. Yorarlar, yorulursunuz. Yorarlar çünkü bir şekilde, o yıllardaki bir şeylere erişme zorluğunun insanların boynunda bir madalya gibi gözükmesi gerektiğini düşünürler. Hiç ip atlamamış olmanız onlar için kaçırılmış bir fırsattır. Çatıya çıkıp düzgün çekmeyen anteni düzeltmek ise çok ayrı, fenafillah seviyesinde bir rütbedir. Hayatın tadını almış, iyi yaşamış sayılmak için kan, ter ve gözyaşı üçlüsünün çemberinden geçmiş olmanız gerektiğini düşünürler. Ne vahim... Saydıklarım nostalji olarak hoş gelebilir sizlere, bizim için bile öyle artık. Daha fazlası olmaları ise kesinlikle gerekmiyor zira bence, hiçbir şey kaçırmadınız. İstediğimiz oyuna ulaşmak için İstanbul'un öbür yakasına gitmemizin, tüm hafta beklediğimiz F1 yarışının yayını TRT4 ile karıştığında hissettiğimiz çaresizliğin veya bir mektuba 30 gün sonra ulaşmamızın özenilecek bir tarafı yoktu. Hiç olmadı. Şanslısınız, değerlisiniz ve Dünya'ya bizlerden çok daha entegresiniz.

Politikacıların "tamamının" sizleri daha iyi anladığını ve ülkenin gençlere dönük politikalarının da bunu yansıttığını görmek dileğiyle.



Spider-Man'in yeri hep ayrı!

"Derginizi bir süredir takip ediyorum fakat Spiderman'in bende yeri ayrı olduğu için fotoğrafı böyle yollamak istedim." demiş ve yakında doğum günü olduğu için poster istemiş sevgili Ahmet Ege Tuğsal. Doğum gününe yetiştiremedik belki ama geçtiğimiz ay verdiğimiz Spider-Man posteri ile kendimizi affettirdiğimize eminiz. İyi ki doğdun Ege, daha öncekilerin hepsinden daha güzel bir yaş olsun. :kalp



DERİN BİR NEFES

Size geçen ay yazdığım sağlık sebeplerinden dolayı moralim biraz bozuktu ama onun haberini hemen vereyim, test sonuçları gayet temiz çıktı. Yanlış alarm diyelim ama bu süreç beni benden almasını bildi.

Covid döneminde evlere istif olmaya devam ederken, Warhammer'a iyice sardım tonton okuyucu. Belki çıkan oyunlardan takip ediyor olabilirsiniz ama dünyası ve tarihi o kadar derin bir dünya ki ben içinde kaybolmaya devam ediyorum. Önümüzdeki aylarda çıkacak güzel oyunlara hazırlık mahiyetinde kendimi minyatür boyamaya verdim. Kitap olarak da Horus Heresy serisinde Fulgrim'i okuyorum (evet bayağı başlardayım daha, biliyorum). Bu ay iki güzel oyun çıktı biri tabii ki kapak konusu olan Resident Evil Village idi, diğeri de Elite Dangerous Odyssey.

Odyssey'e bayağı bir saracağım gibi görünüyor. Fiyatı çok uygun olmasına rağmen şu an ağır şekilde optimizasyon ve bağlantı sorunları çekiyor. Grafikleri kısarak kasılmayı biraz engelledim ama sunucudan sürekli düşme konusu ne yazık ki Frontier'ın elinde. Fırsat verseler ticaretimi yapıp, gezegenlerdeki bitkileri araştıracağım ama dediğim gibi bir sistemden diğerine atladığım anda oyundan düşüp duruyorum. Bu arada benden duymuş olmayın her fırsatta Riot'u kötüleyen Emre Bey, League of Legends'a başlayacağını söyledi bana. Elimde WhatsApp yazışmaları var, hiç inkar etme Emre efendi! Oyun piyasasındaki haberler halen pek sessiz sakin, aynı oyun piyasası gibi. Ama her zamanki gibi içlerine dalarak en güzellerini sizin için seçmeye çalıştım.

◆ **Nurettin Tan**



LIES OF P

Yeni karın ağrımız kapının arkasından gözüktü

Dark Souls tarzı oyunları ben pek sevmem. Ama eminim aranızda bu tip oyunları seven mazoşistler vardır. Eğer hem bu tarzda yeni bir oyun hem de farklı bir konsept istiyorsanız Lies of P tam size göre gibi duruyor. Pinokyo'nun yaratıcısı Carlo Collodi'nin Pinokyo'nun Maceraları'dan esinlenerek hazırlanan oyun, Avrupa'nın Birinci Dünya Savaşı öncesi refah zamanlarında geçecek.

Round8'in hazırladığı oyunda Pinokyo'yu yöneterek Gepetto'yu bulana kadar yolumuza çıkan her şeyi talan edecekmişiz. Ama Pinokyo dediysem aklınıza hemen Disney'in şirin çocuk kuklası ya da Carlo Collodi'nin yetişkin gibi görünen tahtadan kahramanı gelmesin. Oyundaki Pinokyo tam anlamıyla Steampunk kültürünün bize bahşettiği bütün teknolojiye sahip. Gayet atletik bir mekanik robot gibi düşünün... Oyunun dünyası zaten çok karanlık görünüyor. Karanlık olmasından öte oyuna has yaratılmış Krat adlı şehir, sanki mekatroniğin bolca kullanıldığı fantastik bir dönemde geçiyor gibi.

Ayrıca yapımcıların söylediğine göre oyunda bir yalan sistemi olacakmış. Buna göre oyunda eğer yalan söylersek karakterimizin burnu uzayacakmış. Buradan sadece düşmanlarımızı biçtiğimiz bir oyun değil aynı zamanda hikâyeye etki edecek kadar RPG öğeleri de içereceğini ummamak elde değil. Oyunu Steam'de hemen istek listenize ekleyebilirsiniz. Çıkış tarihini ne yazık ki daha bilmiyoruz. ◆



TOTAL WAR: WARHAMMER III

Kafamıza Warhammer oyunları yağmaya devam ediyor *(Ne zaman bitti ki? -Emre)*

Zaten önümüzdeki aylarda bir sürü Warhammer oyunu beklerken Creative Assembly'nin Total War: Warhammer III'ü duyurmasıyla heyecanımız ve dergi içindeki WH oyunlarını kapma yarışı tepe noktasına taşındı. Hayır arkadaşım, hangi birini oynayacağız? Bakın herkesin Warhammer dünyasına adım atmasını isterim. Bu dünya sadece oyunlardan ibaret değil ama elinizi vermişken minyatürüdür, boyasıdır, kitabıdır derken kolunuzu kaptırabilirsiniz Tanıtım videosunda ilk göze batan şey Kislev (Kislev's Flesh, anlayan anladı) ve Cathay'ın tam manasıyla, koca bir ulus halinde oyuna eklenmiş olmaları. Buna ek olarak da Chaos sonunda savaşa ekleniyor. Chaos Tanrıları bir değil, iki hiç değil, tam paket halinde; Korne, Nurgle, Slaanesh ve Tzeencth'le beraber geliyor. Bunlara ek olarak ön-sipariş hediyesi olarak Chaos Dwarf'ları ya da Ogre Kingdoms'un gelebileceği söylenti halinde dolaşıyor. Dört Chaos Tanrısı demek, doğal olarak daha büyük bir harita demek. CA'nın söylediğine göre hikâye bölümünün haritası T:WII'nin Vortex haritasının iki katı büyüklüğünde olacak. Bu da oyna oyna bitmeyecek tek kişilik senaryo demek. Söylediklerine göre cross-platform çoklu oyuncu desteği de sunacak oyuna bir de "Domination" adlı mod eklenecek. Üçleme olacağı önceden duyurulmuş olan serinin son oyununa savunma kulelerinin ekleneceğinin duyurulması oyuncuları ayrıca heyecanlandırmış görünüyor. Çıkış tarihi olarak 21 Kasım 2021 kulaktan kulağa dolaşsa da şu an için kesin bir tarih ne yazık ki yok. ◆

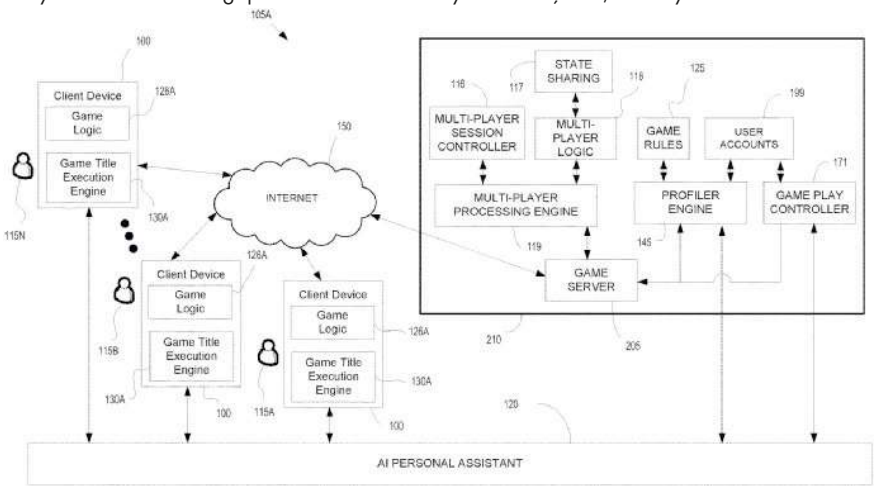
SONY

Sizin yerinize oyun oynayacak yapay zekanın patenti alındı!

Ne yani şimdi League of Legends'ta benim yerime BOT mu feed'leyecek? Anlaşılan öyle olacak sevgili okuyucu keza Sony, oyuncuların oyununu gözlemleyen ve bu hareketlerin aynısını yapmayı öğrenen bir yapay zekâ botunun patentini aldı. Böylece dilersek oyunu bota bırakarak onun oynamasını sağlayabilecekmişiz. Bunu yaparak elimize ne geçecek ya da böyle bir şeyi kim ister bilmiyorum ama nasıl bir beceriksiz olduğumu görmek için bile bu botu kullanabilirim.

Aynı zamanda yapay zekâ oyuncunun takıldığı yerleri fark edebilecekmiş. Yani Blasphemous'ta nerede takıldığımı anlamanız için AI olmanıza gerek yoktu, bunun için bir çift göz yeterliydi ama neyse. Böyle durumlarda AI oyuncuya belirli noktalarda yardım ederek geçemediği yerlerde yardım edecekmiş. İşin iyice tadının tuzunun kaçtığı nokta ise multiplayer bir oyunu oynarken kontrolü bu yapay zekâya verebilmemiz olacakmış.

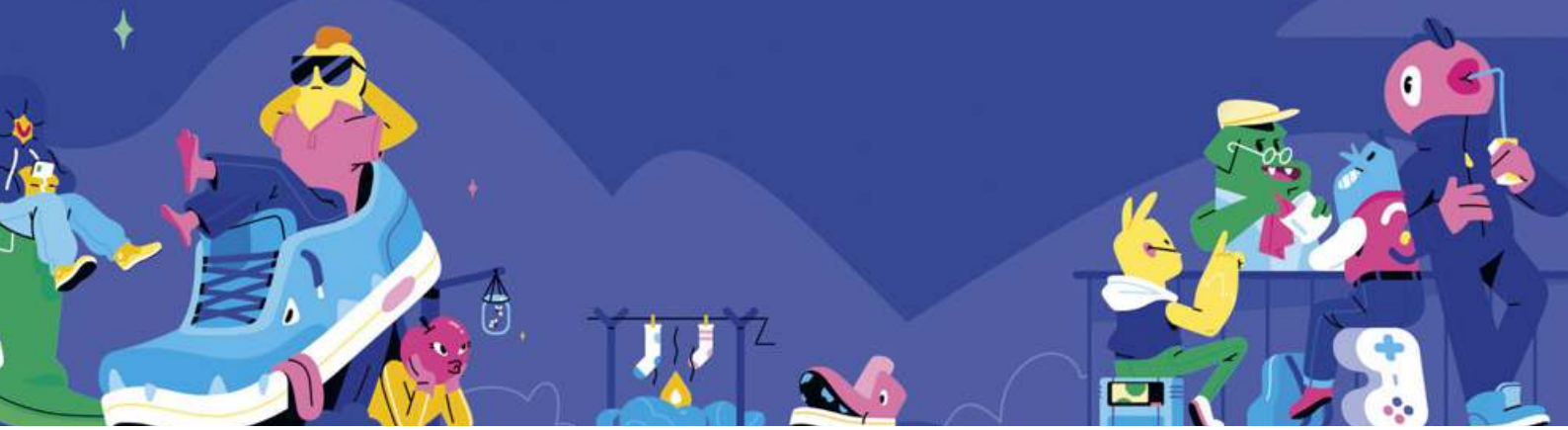
Valla ben böyle bir özelliği kullanmam. Neden kullanılır onu da anlamam sevgili okuyucu. Ben bu özelliği patentlerken Sony'nin planın farklı olduğunu düşünüyorum. Bir şekilde bizim oyun oynama alışkanlığımızı öğrenmek istiyorlar. Belki de oyunların zorluğunu daha iyi dengeleyebilmek içindir, bilemiyorum. ◆



DISCORD

Bağımsız Discord! Viva Discord!

Discord'un başarısını hep çok ilginç bulmuşumdur. Fikir olarak bu kadar basit ve Teamspeak gibi örneklerinin uzun zamandır piyasada olduğu bir program nasıl bu kadar popüler oldu? Discord resmen oyun hayatımızın değişmez bir parçası, arkadaşlarımızla buluştuğumuz sıcak ortam, kendi sunucularımızı oluşturduğumuz güvenli bir mekân haline geldi. Bu başarı ekonomik anlamda bile önemli noktalara gelmiş olmalı ki piyasanın devi Microsoft, gözünü Discord'u almaya dikti.
Microsoft zaten sürpriz bir şekilde Bethesda/Zenimax'i alarak en azından benim yüzümü güldürmüştü. Yani kaç kişi Microsoft'un teklifini geri çevirebilir ki? Ama görünen o ki Discord, Microsoft'a "Hayır" cevabını vererek bağımsız kalmaya karar vermiş. Wall Street Journal'da dönen haberlere göre Microsoft'un Discord için teklif ettiği ücret 10 milyar dolarmış ki bu muazzam bir para. Discord sen nasıl bir para kazanıyorsun da bunu geri çevirebiliyorsun? İnanmak mümkün değil.◆



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Multiplayer modu da Remastered mı olacak?

Modern Warfare 2, CoD serisinde şimdiye kadar en zevkle oynadığım oyundur. Arkadaşlarımla saatlerce başından kalkmadan, çoklu oyuncu haritalarında deli gibi oynardık. Hatta şu gökdelenin çatısındaki haritada hileci oyunculara karşı kazandığımız bir maç vardı ki halen hatıralarımı süsler. Hevesinizi kursağınızda bırakmak istemiyorum ama bu haber şimdilik sadece bir söylenti. Lakin 2020'de MW2'nin tekli oyuncu halinin Remastered sürümünün çıktığını düşünürseniz çoklu oyuncu modunun da yolda olduğunu tahmin etmek güç olmayacaktır. Soapkai'nin Twitter'da ortaya attığı iddiaya göre bu sene MW2'nin çoklu oyuncu modu gelecek. Bu Tweet'i attıktan sonra Activision'un Tweet'in kaldırılmasını sağlaması dedikodunun muhtemelen gerçek olduğunu kanıtlar cinsten.
Valla gelsin ben oynarım sevgili okuyucu. Hatta genç arkadaşlarımızdan Modern Warfare 2'yi oynama fırsatını yakalayamamış oyuncular varsa ve bu söylentiler doğruysa oyunu mutlaka oynamalarını öneririm. ◆





DYING LIGHT 2

Sonunda yeni haberler geldi!

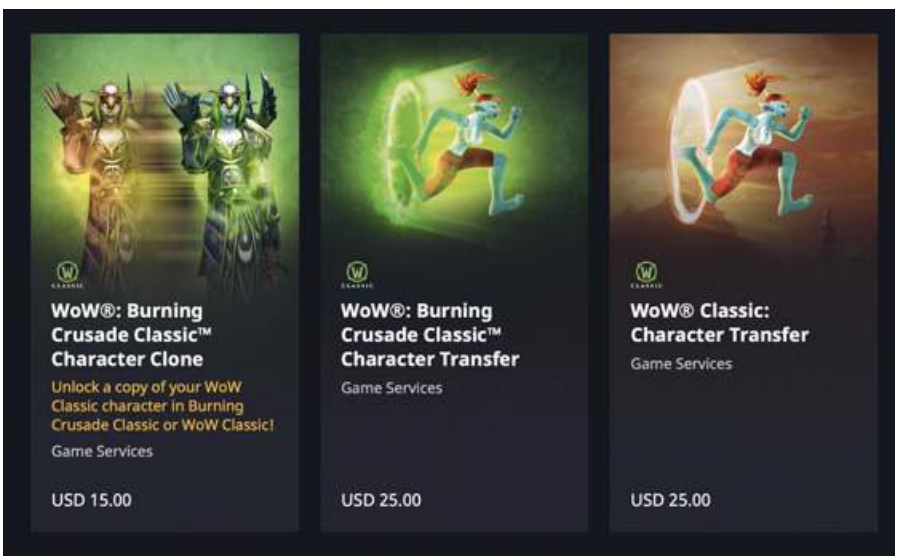
Yapımı iyice Arap saçına dönen Dying Light 2, son çıkan video ile umutlarımızı yeşertmeye devam etti. Öncelikle oyunun bir öncekinden 15 sene sonra geçeceği kesinleşmiş oldu. Değişen dünyaya yeni taraflar eklenmiş ve bunlardan ikisini tanıma fırsatını elde ettik. Survivors ve Peacekeepers adıyla tanıtılan bu taraflar onlara karşı ya da yanlarında aldığımız kararlara göre DL2 dünyasının önemli ölçüde şekillenmesine neden olacakmış. Gerçi ilk oyunda da böyleydi ama neyse... Peacekeepers isimlerinin aksine askeri düzenle hareket eden ve enfekte olan ne varsa yok eden bir grupken, Survivors ise adları gibi sadece hayatta kalmaya çalışıyorlar (ben şimdiden onları sevdim).
DY2'nin ilk oyundan daha büyük bir haritaya sahip olacağını biliyoruz. Oyuncular keşfettikçe yeni bölgelerin açılacağını belirten Techland, buna örnek olarak yayınladığı videoda Dark Places ve GRE Quarantine Zone'u gösterdi. Çıkış tarihi ise halen karanlıkta tonton okuyucu. Sizin gibi biz de heyecanla bekliyoruz. ◆



BLIZZARD

Ağam bizimle gerçekten dalga geçiyor

Gerçekten çok sevdiğim şu firmanın bugün geldiği hali izlemek içimi yakıyor. Ama belliydi işte! Sen kalkar Şeytanla donuk ay ışığında raks edersen firmanı çeker ellerinden alırlar. Artık Blizzard oyunlarından o kadar uzağım ki başlangıç sekmesinden Battle.net'i kaldırdım. Belki yeni Diablo geldiğinde oynarım ama o zamana kadar açacağımı sanmıyorum. Keza sevdiğim her oyunu itinayla rezil ettiler. Bunu bir tek ben düşünmüyorum sanırım, çoğunluk da benim gibi hissediyor olmalı ki Blizzard oyunlarının tümünden milyonlarca oyuncuyu kaybetmeye başladı.
Activision Blizzard'ın en son finansal verilerine bakıldığında son üç ayda iki milyon oyuncu kaybettiği görülüyor. Kaybedilen oyuncu sayısını son üç yıla vurduğunuzda 11 milyonu buluyor. Firmanın gelirlerinin 7% artmasına rağmen böyle bir kayıp kulağa ilginç gelse bile, firmanın şu sıralar yeni oyun çıkartmaması bana göre bu oyuncu kaybının sebebi ve normal bir durum. Diablo 4, Diablo 2: Resurrected, Diablo Immortal ve WoW Classic: Burning Crusade çıkınca bu rakamlar tekrar zıplayacaktır.
Lakin asıl olay şu, Blizzard'ın elinde atacak kurşunu kalmıyor. Resmen eski oyunların cilalayıp onları kaçırmış olan yeni nesle sunmaktan başka bir şey yapmıyorlar. Heroes of the Storm, Starcraft 2, Diablo 3 resmen bir köşede çürümeye terk edilmiş durumda. Bunlara ek olarak WoW Classic: Burning Crusade Deluxe fiyatına 69.99 Euro değer biçmeleri çok tepki almışken WoW Classic'ten Burning Crusade'ye karakter klonlamanın fiyatının 35 Euro olarak açıklanması oyuncular arasında resmen isyan bayrağı açılmasına neden oldu. Çıktığı zaman Burning Crusade oynamış biri olarak aynı oyuna tekrar para vermek gerçekten çok ilginç olurdu, iyi ki Classic'ten uzak duruyorum. Ama bir oyunun eski sürümünü oynadığımız haline 69.99 Euro vermek kapitalizmin güzel nimetlerinden biri değilse de nedir?
Bu arada gelen tepkilerden sonra 35 Euro'luk karakter klonlama ücreti 15 Euro'ya düşürüldü. Nereden nereye hem de. Demek ki insani düzeylere indirilebiliyormuş... ◆



SON DAKİKA!

◆ Tekelcilik üzerinden dava açma furyasına Humble Bundle da katılarak hedefine Valve'i aldı. Para kazanamayan meyve veren ağacı taşlıyor.

◆ **Call of Duty: Warzone'un Yaratıcı Yönetmeni, hilecilerin "Hayatında yaptığı en iyi işlerden birini mahvettiklerini" söyledi. Kesinlikle katılıyorum keza Warzone gerçekten şahane bir oyun ama dostum Activision'a ağlayacaksın, medyaya değil.**

◆ Ninja, League of Legends yayını öfke krizine girerek kapattı. Her ay Ninja evet, nefret ediyorum adamdan, ne yapayım?

◆ **Ransomware adlı dijital fidye korsanları, Apple'ın bazı dizüstü bilgisayarlarının şematiklerini çaldı ve 50$ milyon para istediler. Vizyonsuz herifler hahahah.**

◆ Dave Bautista, Fast&Furios'taki rolünü, daha rolü kapıp kapamayacağı belli olmayan Gears of War filmi için geri çevirdi. Adamın dört harfidir Dave.

◆ **Overwatch 2 her nedense standart olan 6v6 çoklu oyuncu maçlarını 5v5'e indirdi. Bir bildikleri vardır kesin. (Mesela oyuncu azlığı? – Kürşat) Ya da Kaplan gittikten sonra iyice çıldırmışlardır, bilemedim.**

◆ Fall Guys'ın yapımcıları oyunun kaynak kodlarını yanlışlıkla Steam'e saldılar.

◆ **Twitch bayağı gürültüye yol açan "havuz başı" yayınlarına el atıp, "Pools, Hot Tubs, Beaches" diye ayrı bir kategori yarattı. Just Chatting kısmında şişme havuz görmek istemeyenlere müjde. (Nurettin havuzdan yayın açarsan haber ver, geliriz – Kürşat)**

VALORANT

Riot'ın bir kulağı bizim maçlarda olacak

Riot analarımızın kulakları çınlamasın diye elinden geleni ardına koymuyor. Özellikle Valorant konusunda çok radikal güvenlik önemleri alan firma, getireceği yeni denetleme sistemiyle sesli kanallarda dahi davranışlarınızı kontrol edecek. Kısacası Büyük Ağabey, her sözümüze kulak kabartacak. Riot "Sesli kanallarımızın rahatsız edici kullanımının birçok oyuncumuza endişe verdiğini biliyoruz ve bu konuda daha etkin şekilde hareket edeceğiz. Sesli kanalları diğer oyuncuları rahatsız etmek, nefret söylemi kullanmak veya o ya da bu şekilde oyunun düzenini bozmak için kullanan oyunculara karşı önlem alabilmek adına öncelikle ne söylediklerini bilmemiz gerekiyor" dedi. Eğer sesli chat kullanacaksanız bundan sonra yeni Kullanıcı Sözleşmesini kabul etmiş oluyorsunuz ve dediklerinize dikkat etmeniz gerekmekte. Şimdilik sadece Valorant'ta uygulanacak bu önlem Riot'ın diğer oyunlarına da uygulanabilir şekilde kullanıcı sözleşmesine konuldu. Peki, bu sistem nasıl çalışacak? Riot özellikle her maçta yaptığımız dedikoduları dinlemeyecek, zaten bunun imkânı yok. Ama sesli kanalların suistimal edildiğine dair oyuncu şikâyeti gelirse diye sesli konuşmalar kayıt ve kontrol edilecek. Eğer her konuşmanızın kayıt edilmesinden rahatsızlık duyacaksanız (ben duyardım) tek yapmanız gereken Valorant'ın sesli kanallarını kapatmak olacaktır.
Yanlışım varsa lütfen beni düzeltin ama bu tip bir uygulamayı ben ilk defa görüyorum. İşin ilginç tarafı bu denetlemenin oyuncular tarafından pozitif şekilde karşılanması oldu. Ha bizim Türk sunucularında böyle bir kural uygulanır mı? Tabii ki uygulanmaz. Türk sunucuları Vahşi Batı gibi, TR ofisi daha yazılı ihlalleri cezalandırmıyor, ses kayıtlarını dinlemek için ne kadar mesai ayrılır, emin değilim. Keşke biri bana ulaşsa da ben utansam. Neyse. Şu bir gerçek sesli kanallarda küfür yemek yazılı olarak hakarete uğramaktan daha travmatik. Riot bence burada harika bir adım atmış. ◆



RATCHET & CLANK AYRI DÜNYALAR

Aksiyonu ayrı, platform mekanikleri ayrı,
grafikleri çok ayrı güzel!

Sayfa
16



İLK BAKIŞ

Heyecan Metre
Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5 ★★★★★



5 ★★★★★

Yapım *Insomniac Games* ***Dağıtım*** *SIE* ***Tür*** *Aksiyon, Platform* ***Platform*** *PS5* ***Web*** *playstation.com/en-us/games/ratchet-and-clank-rift-apart* ***Çıkış Tarihi*** *11 Haziran 2021*

Ratchet & Clank: Ayrı Dünyalar

Aksiyonun ve platform mekaniklerinin sınırlarını zorlamaya geliyor

Sony'nin üretkenlik konusunda bir sıkıntısının olmadığı malumunuz ama bu şartlarda dahil Ratchet & Clank ekstrem derecede verimli bir fikri mülk oldu firma için. Insomniac Games'in 2002 yılında PlayStation 2 için yarattığı bu ele avuca sığmaz aksiyon / platform şimdiye kadar 15 oyunuyla bizlerle buluştu. Neredeyse tamamında belli bir seviyenin üzerinde kaldı, birçok oyunu da hakkıyla hit mertebesine ulaştı.

Bugünkü sayfalardaki konuğumuz Ratchet & Clank: Ayrı Dünyalar ve hemen belirteyim, duyurulduğu zaman hissettiğimiz heyecan, geçtiğimiz günlerde yapılan basın sunumunda gördüklerimizden sonra yerini büyük bir merak ve sabırsızlığa bıraktı.

Bu nasıl bir aksiyon, bu nasıl bir ortam böyle?

Öncelikle basın sunumları yanıltıcı olabiliyor, malumunuz. Diğer taraftan bu gerçeği biliyor olmanın beni gördüklerime hazırladığını söyleyemem zira oyundaki dünyanın canlılığından, boyutlar arasındaki geçişlerin muazzam bir akışkanlıkla yapılmasından, grafiklerinden ve platform mekaniklerinden olağanüstü etkilendim.

Peki, oyun bize ne anlatıyor? RC: Ayrı Dünyalar serinin 16.oyunu ve PS5 için özel olarak geliştirilen ilk oyunlardan birisi. 11 Haziran tarihinde sadece PlayStation 5'e özel olarak piyasaya çıkacak olan oyun hikaye açısından geçenlerde remastered versiyonuyla tanıştığımız Ratchet & Clank'i izlese de serinin daha öncesini kaçırdıysanız size kendinizi kötü hissettirmeyecek şekilde tasarlanıyor. Yani evet, bir bütüne bağlı ve hayır, önceki oyunları hatmetmiş olmanız falan gerekmiyor.



Direksiyonda Insomniac Games'in olması içimizi sadece oyun mekanikleri açısından değil, hikaye açısından da rahatlatıyor. Bu oyunda da ana düşmanımız sevgili Doctor Nefarious ve kendisi oyunda karşımıza çıkacak en azılı düşman olmayacak, kendisinin daha kuvvetli bir haliyle de karşılaşacağız, videolarda gördüğümüz kadarıyla. Bu defa Nefarious kainatta ne kadar gezegen varsa hepsindeki hayatı sona erdirebilmek adına elini oldukça güçlendirmiş durumda ve maalesef bunun sebebi bizim Lombax'ların boyutlar arasında yolculuk yapmak için kullandıkları Dimensionator'ın hafiften arıza çıkartmaya başlamış olması. Nefarious'un yeşil burnu elbette böyle bir şeyin kokusunu ışık yılları ötesinden alabilecek kapasitede. Ratchet ile Clank de, yolda buluştukları yeni arkadaşları Rivet ile beraber evreni anlamsız kaya parçalarına dönüşmekten kurtarmaya çalışacaklar.

Ratchet'ı artık evermek lazım

Demoda beni en çok etkileyen şeylerden biri, oyunun ara sahnelerden oynanışa, oynanıştan ana sahnelere, bugüne kadar nadiren gördüğümüz bir akıcılıkla geçebilmesi oldu. Gördüğümüz pek çok şey çok tanıdıktı











aslında. Tonla silah, tonla aksiyon, şahane platform mekanikleri falan, bunlar hep RC serisinden bildiğimiz ve beklediğimiz şeyler. Ancak PS5'in teknik maharetleri daha önceden sadece "olsa ne muhteşem olurdu ama" diyebileceğimiz bazı şeyleri mümkün kılmış. Bunların başında oyundaki dünyaların daha önce hiç görmediğimiz detayda olmaları geliyor. Oyundaki dünyaların bir kısmını ilk kez görüyoruz, bir kısmını ise daha önce gördük ve bu defa alternatif boyuttaki versiyonları ile karşımızdalar fakat kardeşim, bu nasıl bir detay, bu nasıl bir yaşayan dünya tasarımı, bu nasıl platform mekanikleri? Sunum sırasında öyle bir nokta geldi ki "artık gösterebilecekleri her şeyi gösterdiler" dedim, on saniye geçmeden, boyut bile değiştirmeden yine olmadık aksiyonlara daldık.

RC: Ayrı Dünyalar'ın seriye getirdiği yenilik "Dimensional Rifts" ve "Rift Tether" etrafında dönüyor. Gerçek zamanlı olarak boyut değiştirmek kelimelere döküldüğünde çok etkileyici gelmeyebilir ancak bunun neredeyse kayıpsız olarak yapılması ve oyuna katabilecekleri gerçekten umut vadediyor. Oyunun zaten çok başarılı olan platform mekanikleri de yeni hareketler, kullanılabilecek platformlar ve bir kısmı eski oyunlardan da hatırlayacağımız silahlar ile iyice güçlendirilmiş.

Ve tabii Rivet. Rivet bizim ikiliye daha önce görmedikleri kadar iyi bir yol arkadaşı olarak gözüktü gözüme, bakalım enerjileri nasıl olacak, beraber nasıl maceralara atılacaklar?

Teknik tarafı da etkileyici

PlayStation 5 için özel olarak geliştirildiğinden, konsolun sunduğu tüm teknolojik oyuncakları sonuna kadar kullanmış Insomniac Games. Bunların başında da Returnal'da tadına doyamadığımız Tempest 3D AudioTech ses motoru geliyor. Yapımcılar bu teknolojiyi artık öğrendi ve Returnal'da adeta bir enstrüman gibi kullandıklarını gördük, RC: Ayrı Dünyalar için de beklentilerim yüksek. Bunun yanında DualSense kontrolcüsünün haptik geri bildirim desteği ve adaptif tetikleri de desteklenecek. Grafikler kısmında ise bize iki ayrı seçenek sunuluyor. Fidelity modunda 4K/30fps veya Performance modunda 4K/60fps. Oyunu oynadıktan sonra ikisi arasında nasıl farklar var, hangisi daha mantıklı diye yorum yapabileceğiz ancak böyle hareketli bir oyunda oyuncuların tercihinin Performance modu olacağını söylemek için kahin olmak gerekmiyor, özellikle de grafiksel açıdan önemli bir kayıp yaşanmıyorsa.

RC: Ayrı Dünyalar, "sıfır yükleme" gibi vaatlerde bulunmasa da yüksek performanslı SSD sayesinde bu süreleri minimumda tutmayı vadediyor. Ne kadar iyi olacak, siz bu yazıyı okuduğunuz sıralarda öğrenmiş olacağız ancak gördüklerimiz, herhangi bir dünyanın yüklenmesinin bir iki saniye içinde gerçekleştiği yönünde. Tıpkı Spider-Man: Miles Morales gibi SSD'den maksimum verim alınmış. Sonuç olarak, karşımızda hem aksiyon hem de platform türlerinden 2021'in en iyilerinden olma potansiyeli yüksek bir yapım var. Biz bu yazıyı yazdığımız sıralarda oyunun piyasaya çıkmasına bir aydan kısa bir süre kalmıştı, yani evet, bir kısmınız bu yazıyı okurken oyun piyasaya çıkmış olacak. Biz gördüklerimizden çok etkilendik ve kendi adıma, oyunun çuvallama ihtimalini pek düşük görüyorum. Aslında, oyunun çuvallamasını da istemiyorum çünkü tam yaz ayları gelmişken tam böyle keyifli, bizi evde geçirdiğimiz vakitlerde bile eğlendirecek bir yapıma çok ihtiyacımız var. Bakalım nasıl olacak? ◆ **Kürşat Zaman**



4 ★★★★

Yapım *Konami, GuruGuru* ***Dağıtım*** *Konami* ***Tür*** *Aksiyon, Roguelike* ***Platform*** *PC* ***Web*** *konami.com/games/getsufumaden/gate* ***Çıkış Tarihi*** *Erken Erişimde*

GetsuFumaDen: Undying Moon

Cehennemin ta kendisine bir yolculuk

Roguelike haritalara, yani her ziyaret ettiğinizde farklılaşan bölümlere sahip oyunlar genelde zorlayıcıdır ve mücadele gerektirir. GetsuFumaDen de bu kaideye bozmayan oyunlardan. 1987 yapımı, aynı adlı orijinalinden esinlenen ve cehennemin katmanlarını arşınlayabileceğimiz bu oyunda da bolca hüner ve biraz da şans ile yolumuza koyulmaya çalışıyoruz.

Cehennem kapıları aralandı

Oyunun hikayesi basit; oldukça güçlü bir iblis olan Ryukotsuki, 1000 yıllık uykusundan uyanmıştır. Uyanması ile birlikte cehenneme uzanan geçit de açılmıştır ve birçok kötücül ruh dünyaya akın etmeye başlamıştır. Bu kötülüğe dur demek ve dünyayı yok olmaktan koruma görevi ise Getsu Klanı'na aittir ama klanın lideri ve en güçlü savaşçısı kayıptır. Dolayısıyla klanı yönetmek ve cehenneme bizzat inmek küçük kardeş olan Getsu Fuma'nın, yani bizim görevimizdir. Tek tesellimiz ise her öldüğümüzde klana hizmet eden gizemli tapınak bakiresinin ruhumuzu yeni bir bedene çağırarak bizleri yeniden hayata döndürmesi. Durum böyle olunca her öldüğünüzde kendinizi tekrar cehenneme açılan geçidin yanındaki klan evinizde bulacak ve haritası değişen cehenneme tekrar giriş yapacaksınız. Şunu ise net bir şekilde söyleyebilirim: Öleceksiniz, hem de çok çünkü GetsuFumaDen'de en kolay seviyede bile ölüm kaçınılmaz.



Oyunun en beğendiğim yanı için çizimlerini ve düşman çeşitliliğini gösterebilirim. Cehennemin farklı katmanlarının tasvir edildiği ve buram buram Japon mitolojisi kokan tarzı ile görülmeye değer. Tarzı bakımından oyun bana biraz Okami'yi hatırlattı. 2D çizimler eşliğinde kaybolacağınız Belirsizlik Diyarı, Cehennem Ateşi Uçurumu veya Puslu Zirveler gibi mekanlarının labirent benzeri haritaları güzel betimlenmiş. GetsuFumaDen'de ana üssünüz olan klan bölgesi ile beraber toplamda 12 bölüm içerecek lakin henüz erken erişimde olan oyunda şimdilik dokuz tanesine giriş yapabiliyorsunuz. Ayrıca oyunda şimdilik sadece Getsu Fuma'yı kontrol edebilsek de ilerleyen dönemlerde Getsu Renge adında bir kadın karakter ve ismi henüz açıklanmayan bir karakter daha eklenecek. Bir parantez de az önce bahsettiğim düşmanlara açmak isterim. Dediğim gibi oyunda büyük bir Japon mitolojisi havası var. Dolayısıyla mitolojik yaratıklar olan Oni, Wanyudo, Fuki ve Raiki gibi tanıdık isimleri görmek mümkün.

Doğru ekipman ve strateji şart

Oyunda ilerledikçe bölümlerin ve koridorların uzunluğu artıyor. Dolayısıyla her tarafı keşfetmek ve herhangi bir ekipmanı yahut







güçlendirmeyi gözden kaçırmamak için bol bol ileri / geri yapıyoruz. Neyse ki geçit portalları sayesinde yürüme işi minimuma inmiş durumda. İlerledikçe karşınıza geçitler çıkacak ve eğer daha önce bir geçidi aktif ettiyseniz, o geçide kolaylıkla ışınlanabileceksiniz. Ekipmanınızın gücüne, kalitesine ve yan silahlarınıza dikkat etmeniz de hayati önem taşıyor. Gerek klan bölgenizden satın alınabilecek gerekse düşmanların düşürdüğü veya sandıklardan bulabileceğiniz çeşitli silahlar bulunmakta. En basit katanadan sihirli şemsiyelere, mızraklardan tomurcuğa kadar farklı alternatifleriniz var. Tabii hepsinin artısı ve eksisi beraberinde gelmekte. Örneğin katana ile hızlı saldırılar gerçekleştirebilir, şemsiye ile korunabilir ve tomurcuk ile en sert darbeleri indirebilirsiniz. Aynı zamanda şemsiye fazla bir saldırı gücü vadetmiyor ve tomurcuğu omuzlayıp savurmak da zaman almakta. Kısacası ekipmanlarınızı hep göz önünde tutun, gerektiği şekilde güçlendirin ve düşmanlarınızı iyi belleyerek stratejinizi ona göre belirleyin. Unutmayın; ölürseniz baştan. Ayrıca düşmanınızı sakın hafife almayın çünkü en basit iskelet düşmanlar bile dikkat etmezseniz sizi klan kapılarına geri postalayabilir. Bodoslama dalmak bu oyunda hata olur. Yeri geldiğinde yardımcı silahlarınız olan kunai'lerinizi veya okunuzu kullanın. Yeri geldiğinde de savunmada kalarak düşman saldırısından bolca kaçının. Düşmanın saldırısına kontra gerçekleştirmek ve veya şemsiyeyi silah olarak kullanıyorsanız savuşturma hareketini yapmak, birçok noktada hayatınızı kurtaracaktır. Bir düşmana tam size saldırmak üzereyken saldırırsanız çok daha fazla hasar verebiliyorsunuz. Ayrıca ne kadar uzun süre hasar almadan ilerlerseniz karakteriniz Getsu Fuma bir o kadar güçlenmekte. Yani aslında ne kadar iyi oynarsanız, oyun sizi o kadar ödüllendiriyor. Darbe alana kadar karakteriniz daha hızlı ve daha güçlü olabilmekte. Bir haritayı bitirdiğinizde ise bu sefer karşınıza klasik bir boss mücadelesi çıkmakta ve bu bossları ilk seferde geçen olursa klavyeyi bırakır ayakta alkışlarım. Benim tavsiyem, düşmana hemen saldırmamanız yönünde. Hareketlerini iyi gözlemleyin ve ona göre saldırın. Her düşmanın bir püf noktasının olduğu ipucunu size buradan vereyim. Yani, klasik Dark Souls mantığı burada da işinize yarayacaktır.



Oyunun en beğenmediğim yanını soracak olursanız, tereddütsüz klavye kontrollerini gösterebilirim. Yani eğer GetsuFumaDen'i oynamaya karar verirseniz bir gamepad'i hazır tutun. Silah değiştirme, yan silahları kullanma ve hoplama – zıplama gibi hareketler gamepad ile çok daha kolay ve akıcı. Bunun dışında oyunda dikkatimi çeken ve olmaması gerektiğini düşündüğüm şey, nokta yağmur suyu düştüğünde oluşan, hafif piksel görünümlü efektler. Oyunu en yüksek ayarlarda oynamama karşın bu piksel-vari efektler dikkatimden kaçmadı. Oyun final sürümüne ulaşmadan önce bunların giderilmesi şart. Bunun haricinde silah çeşitliliği, düşman çeşitliliği ve harita çeşitliliği güncellemelerle gelecek. Yani içeriği az buluyorsanız sabretmeniz lazım. Sonuçta oyun henüz erken erişimde. GetsuFumaDen, tarzı bakımından gözlerinize bayram yaptıracak ama sinirlerinizi de zıplatacağı kesin. Bir Alman atasözü der ki: "Aller anfang ist schwer, uebung macht den meister." Yani başlangıçlar zordur ve pratik yapmak ustalaştırır. İşte bu söz GetsuFumaDen'e cuk oturuyor arkadaşlar. Başlarda bolca öleceksiniz fakat gittikçe ustalaşacak, düşmanları tanıyacak ve daha az ölmeye başlayacaksınız. Oyunun bir artısı da Euro ve Dolar satış fiyatı 24.99 olmasına karşın ülkemizde 40,00 TL gibi cüzi bir fiyatı olması. Şimdilik hedeflenen de oyunun 2022 yılına kadar erken erişimde kalması. Ayrıca erken erişim sona erdiğinde Switch için de çıkışını gerçekleştirecek. Zorlayıcı mücadeleleri seviyorsanız GetsuFumaDen'in yeni başlayan macerasına katılmanızı önerebilirim. ◆ **Rafet Kaan Moral**



Yapım *Arkane Studios* ***Dağıtım*** *Bethesda Softworks* ***Tür*** *FPS, Aksiyon* ***Platform*** *PC, PS5* ***Web*** *bethesda.net/en/game/deathloop* ***Çıkış Tarihi*** *14 Eylül 2021*

Deathloop

4

"Ya dışındasındır çemberin, ya da içinde yer alacaksın"

Arkane Studios ve Bethesda'nın bir başka ortak çalışması olan Deathloop, ilk ortaya çıktığından bu yana oynanabilirlik açısından neye benzeyecek diye merak ediliyordu. Tamam, hikayeyi beğendik. Zaman döngüsüne kısılıp kalmış Colt'a eşlik ederek Black Reef isimli adadaki önemli sekiz hedefi ortadan kaldırmak, teoride güzel bir fikir. İlk çıkan videolar ve fragmanlardan da cezbedici olduğunu doğruladık. Peki ya iş pratiğe döküldüğünde ne olacak? Yapımcıların en yalın anlatımıyla Deathloop; "Dishonored gibi ama daha çatışmalısı". Böyle de güzelce açıkladılar. Işınlanmak, düşmanları havaya kaldırıp fırlatmak, gizliliğe dayalı ya da açıktan savaşmak; bunlar düşünüldüğünde Dishonored'ın temel mekaniklerini anlatıyor. Deathloop'u bundan farklı kılan kısım, oyuncunun harita üzerinde doğru planlama yapmasını gerektiriyor.

Black Reef, dört bölgeye ayrılmış özel bir ada. Adaya düşüp buradan kurtulmaya çalışan Colt'u canlandırarak, dört bölgeye yayılmış hedeflerimizi, tek bir günün dört farklı zaman diliminde harcamamız gerekiyor. Ancak planlama çok önemli. Çünkü Black Reef, dediğim üzere, özel bir ada. Gündüzleri kapalı mekanlar olabiliyor. Nasıl açılacağını öğrenmek için geceleri açık başka bir mekandan bilgi almanız gerekiyor. Nasıl mı?



Yapımcıların gösterdiği üzere hedeflerden biri olan Aleksis "The Wolf", her döngünün gecesinde özel bir etkinlik düzenliyor. Ancak önemli bir yere girebilmek için özel bir kodu öğrenmemiz gerekiyor. Yoksa başarılı olma şansımız çok düşük. Bulduğumuz bir notta, Black Reef'teki kütüphanede özel bir bilgi olduğunu öğreniyoruz. Ancak kütüphane sadece gündüzleri açık. Döngüyü sıfırlayıp gündüz vakti bilgiyi öğrenmek için kütüphaneye gidiyor, bilgiyi alıyor ve sonra Aleksis'in partisini bölüp kendisini Tahtalıköy'e yolluyoruz.

Deathloop, daha önceki videolarında sıradan hatta lineer dediğimiz bir oynanabilirliğe sahip gibi gözüküyordu ancak projenin arkasında Arkane Studios olunca, olayın sadece görüntüden ibaret olmadığını da anlamak gerekiyor. Basınla paylaşılan bilgilerde hedeflerin ortadan kalkması adına farklı yollar ve yöntemler denememiz gerekecek. Her döngüde, öğrendiğimiz her bilgi kırıntısıyla bu döngüyü kırmaya biraz daha yaklaşacağız.

Bunu yaparken de bize yardımcı olacak en büyük dostumuz silahlarımız ve özel becerilerimiz. Silah konusunda Arkane Studios geniş bir seçki sunacak. Bu silahların özelleştirilebilir olduğunu ve ekstra özellikler eklenebileceğini söyleyeyim. Özel güçlere geldiğimizde de acayip hoşuma giden bir detay var. Nexus isimli özel güç ile bir bölgedeki düşmanların zihnini, tek bir zihne bağlıyorsunuz. Birini öldürdüğünüzde, ortak zihni paylaştıkları için hepsi ölüyor. Bu ve buna benzeyen diğer özel güçlerimiz sayesinde yolumuzu açıp hedefimize ulaşmamız gerekiyor.

Öte yandan belli noktalarda hikayenin daha iyi anlaşılabilmesi adına Arkane'in koyduğu önceden belirlenmiş engeller olabilir. Bazı mekaniklerin daha iyi yerleşmesi ya da Colt ile Julianna arasındaki çekişmeyi daha iyi vermesi adına, önceden alınmış bir önlem olabilir. Bunun akıcı oynanabilirliği doğrudan etkileyeceğini düşünmüyorum. Aksine hikayeyi daha da ilgi çekici noktalara götürecek önemli noktaları oluşturacak.

Yeni edindiğimiz bilgiler ve güçlerle beraber, Black Reef'te nasıl ilerlemek istediğimiz de yine biz oyunculara bırakılmış olacak. Daha gizli yaklaşımlara uygun alanlar olduğu gibi ana kapıya hücum edebileceğimiz rahat alanlar yaratılmış. Her biri, döngü içerisinde farklı yerlerde olacak ve yine oyuncunun keşfine bırakılacak. Deathloop, PC ve PS5 için eş zamanlı olarak yayınlanacak. PS5 versiyonunda DualSense ile beraber gelen Haptic sensörler için de özel bir çalışma yapıldığı açıklanan bilgiler arasında. Oyunun aksiyon kısmının akıcılığı bir yana, bu teknolojiyle yapabilecekleri de şimdiden merak konusu. ◆ **Özay Şen**





Yapım *Usurpator AB* **Dağıtım** *SUBSIM* **Tür** *Simülasyon* **Platform** *PC* **Web** *www.wolfpackgame.com* **Çıkış Tarihi** *Erken Erişimde*

Wolfpack

4

Silent Hunter'ın mirası...

Şu sıra multiplayer oyunlar arayanların karşısına çıkan ve önemli ölçüde övgüler alan Wolfpack isimli denizaltı simülasyonunu duyduysanız, hakkında yapılan Silent Hunter benzetmelerini de duymuş olabilirsiniz.

Silent Hunter da ne ola ki diye soranlarınız için hemen anlatayım. 90'lı yıllarda, video oyun dünyası henüz Windows geçişini yeni yeni yapmaya başlamışken, MS-DOS için piyasaya çıkan bir denizaltı simülasyonu vardı. Basit grafiklere ve seslere sahip olmasına rağmen oyuncuları gerçek denizaltıcılar gibi saatlerce avlayacakları geminin peşinde dolaştıran güçlü bir atmosfere sahip olması nedeniyle Silent Hunter, 90'lı yılların video oyuncuları arasında çok sevildi ve ismi de bir efsaneye dönüştü. Simsiyah bir ekranda, yuvarlak bir periskop görüntüsü düşünün. Bu görüntünün yarısı zaten mavi renkle kapanmış (deniz), ufuk çizgisinin üzeri de açık mavi gökyüzü... Bu görüntünün içinde saatlerce avınız olan gemiyi aradığınız ve sonunda da bir torpido fırlatıp torpidonun hedefe gidip patlamasını seyrettiğiniz bir oyun... Çok gösterişli animasyonlara veya grafik alt yapısına sahip olmasa da, tepenizde dolaşan destroyerlerin attığı bombaların sarsıntılarını hissetmek, o heyecanı yaşamak, saklanmak, kaçmak, geri gelmek, tekrar saldırmak... Dönemin basit teknolojisine rağmen atmosferi çok başarıyla yansıtan bir oyun olması sebebiyle Silent Hunter efsane olup namını yürütmüştü.

İşte şu sıralar erken erişimde olan Wolfpack de Silent Hunter ekolünden gelen, onun yarattığı başarılı atmosferi günümüz şartlarında yeniden hayata geçirmeyi hedefleyen bir oyun olarak dikkat çekiyor.

Silent Hunter'ın aksine, Wolfpack aslında multiplayer bir oyun. Dilerseniz botların yardımıyla tek başınıza da oynayabilirsiniz ama oyunun asıl tadı, gerçek oyuncularla ekip halinde oynamak. Bu noktada her bir oyuncu denizaltıdaki bir başka subayı canlandırıyor ve kendine ait görevleri başarıyla yerine getirmeye çalışıyor. Elbette hepinizin nihai amacı düşman denizaltıları bulup patlatmak.



Her denizaltı beş oyuncu ile idare ediliyor. Kaptan, dümenci, dalış memuru, telsizci ve navigatör. Beş arkadaş bir Alman U-boat'unu yönetiyorsunuz. Karşınızda da rastgele olarak oluşturulmuş dev müttefik konvoyları yer alıyor. Dilerseniz, başka oyuncular da kendi denizaltılarıyla oyununuza katılabiliyor ve müttefik konvoylarını "kurt sürüsü" olarak avlamaya başlıyorsunuz. Oyun da adını buradan alıyor. Bu terim, yani Wolfpack, İkinci Dünya Savaşı'nda Alman denizaltılarının Atlantik'teki müttefik gemi filolarını avlamak için kullandıkları savaş taktiğinin ismi. Oyunun atmosferi de İkinci Dünya Savaşı'ndaki o basık ve kapalı denizaltı ortamını yansıtıyor. Hiçbirimiz orada değildik ama o dönemin denizaltı çatışmalarını anlatan filmlerden gördüğümüz atmosferi başarıyla taklit ettiğini görebilirsiniz.

Henüz erken erişim aşamasında olmasına rağmen son derece sürükleyici ve tatmin edici bir oyun deneyimi sunan Wolfpack'i halihazırda yüzlerce saat oynamış fanatik oyuncular da ortaya çıkmaya başladı. Tüm özelliklerin tam anlamıyla çalıştığı ve yeni eklentilerle zenginleştiği önümüzdeki full sürüm sonrasında Wolfpack'in de Silent Hunter gibi bir efsaneye dönüşmesini beklemek, çok hayalci bir yaklaşım olmayabilir.

Deniz savaşlarını, denizaltıları merak ediyorsanız, simülasyonları seviyorsanız, saatlerce ve sabırla av peşinde koşma fikri size ilginç geliyorsa, bu oyuna bir göz atabilirsiniz. Teknik ve tasarım olarak da başarılı olan oyun paraşütle atlayıp sağa sola ateş etmeye doyamayan aksiyon sever multiplayer camiası içinde kendine çok özel bir yer edinecek gibi görünüyor. ◆ **Cem Şancı**



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

Yapım *BioWare* ***Dağıtım*** *Electronic Arts* ***Tür*** *RPG* ***Platform*** *PC, PS5, PS4, XS, XONE* ***Web*** *ea.com/games/mass-effect*

MASS EFFECT™ LEGENDARY EDITION

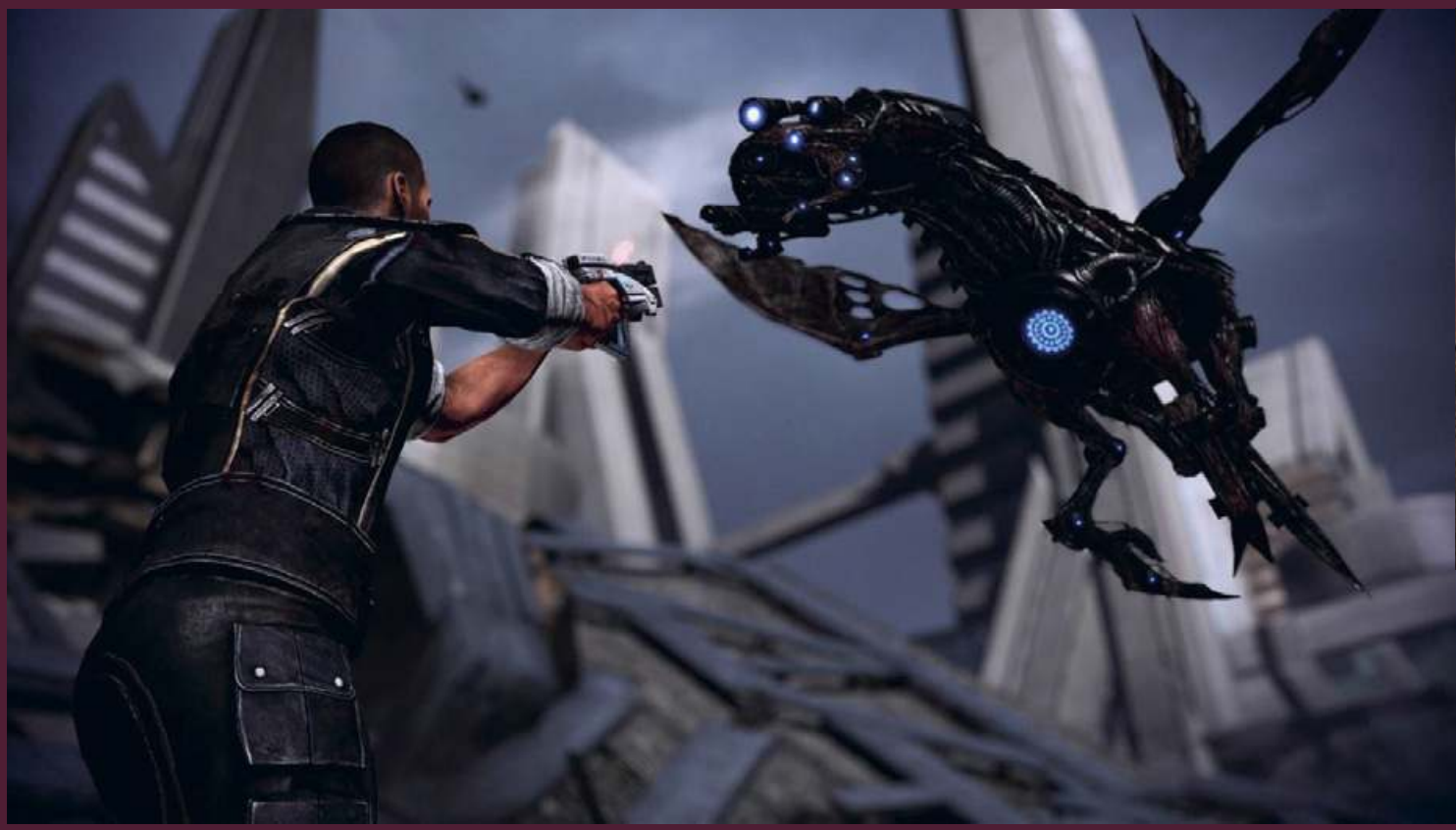
GALAKSİ, IŞIK YILI DİNLEMEYEN BİR EFSANE!

RPG oyunlarının serüveni, dijital oyun tarihi kadar eskiye dayanır. Özellikle geçen ay yazdığım CRPG dosya konusunu okuduysanız, zaten RPG'nin dijital oyun dünyası için ne kadar değerli ve önemli olduğunu sanıyorum çok daha iyi kavramışsınızdır. RPG türü, 1974 yılında üretilen masa üstü RPG sistemi Dungeons & Dragons'un ortaya attığı fikirler çerçevesinde gelişti, değişti ve zenginleşti. Bugün RPG dediğimiz zaman kendi içerisinde birçok farklı alt türü bulunan (CRPG, JRPG, ARPG) bir başlıktan söz ediyoruz.

Pek tabii Mass Effect üretilinceye kadar geçen süre içerisinde birçok farklı dijital RPG oyun ile karşılaştık. Bu oyunların birçoğu da sektörde muazzam başarılara imza attıkları gibi aynı zamanda kült isimler olarak tarihteki yerlerini aldılar. Fakat 2005 yılı ile birlikte RPG türünde, önceki on yıla göre büyük bir yavaşlama devreye girdi. Burada pek tabii çoklu oyuncu deneyimi isteyen oyuncular, gelişen multiplayer alt yapılar ve pek tabii MOBA türünün yavaş yavaş parlaması ve akabinde patlamasının büyük yeri vardır. Nitekim 2007 yılında, tam da RPG kuraklığı yaşadığımız bir dönemde, karşımızda Mass Effect'i gördük!

Aslında bu oyun, çıkışı itibarıyla büyük bir sürpriz olsa da üretici firma çalışmalarına ta 2003 yılında başlamıştı. BioWare'in kurucu ortaklarından olan Casey Hudson, Ray Muzyka ve Greg Zeschuk tarafından SFX kod adı ile üzerinde çalışılmaya başlanan oyun, ancak 2007 yılında piyasaya çıktı. Casey Hudson'un en büyük hedefi ise, tıpkı Star Wars gibi ayakları üzerinde duran, kendilerine ait bir bilim kurgu dünyası ve markası yaratmaktı. Piyasaya çıktığı gibi büyük yankı uyandıran Mass Effect, başta senaryosu, akabinde oyun yapısı ve yarattığı dünyası ile kısa sürede büyük kitlelerin beğenisini kazanmış, tam da istenildiği gibi kendisine ait bir marka olma konusunda büyük bir adım atmıştı. 2010 yılında üretilen ikinci oyun ise Mass Effect serisinin zirvesi olarak bilinmektedir. 2012 yılında üretilen ana üçlemenin üçüncü oyunu Mass Effect 3 ise yüksek notlara sahip olmasına rağmen oyunun sadece üç farklı sonu olmasından dolayı fazlasıyla eleştirilmiş, akabinde yapılan güncelleme ile farklı oyun sonlarına sahip, tüm kullanıcıları mutlu eden bir yapıya bürünmüştür. 2017 yılında üretilen Mass Effect Andromeda ise büyük bir hayal kırıklığı yaratarak serinin muazzam gidişini, hızlı bir düşüşe dönüştürmüştü hatırlanacağı gibi, anılar halen taze. Özellikle yaşanan buglar yüzünden birçok oyun eleştiri sitesinden düşük notlar almıştı. (Ki benim oyun deneyimimde bir tane sorun bile olmamıştı; halen şaşırıyorum.)

Mayıs ayı itibariyle de Mass Effect: Legendary Edition piyasaya çıktı. Bu güzide versiyon ile ilk üçleme tek bir çatı altında toplandı. Hem görsel, hem de işitsel düzenlemelerin yanı sıra oyunlara bazı içerikler de eklendi. Şimdi gelin, adım adım Mass Effect dünyasına dalalım ve bu koca galaksiyi elimden geldiği kadar sizlere tanıtmaya çalışayım.





BİRAZ DA TARİH

Elli bin yıl kadar önce, galakside uzay yolculuğu yapabilen tek tür "Prothean"lardı. Bu ırk anlatıldığı kadarı ile "Galaktik bir yok oluş" ile ortadan kayboldu. Kendilerinden geriye sadece efsaneleri kaldı. Galaksinin bir ucundan diğer ucuna, hemen her yerin keşfedilmesini sağlayan Mass Relay'leri ve hatta Citadel'i bile bu türün yarattığına inanılıyor. Prothean'lara dair sayısız kalıntı, galaksinin hemen her noktasında gözlemlenebilir. Yaşlarına göre şaşırtıcı derecede bozulmamış olsalar da Prothean "paleotechnology" çok ama çok nadirdir. Pek tabii geçen zaman içerisinde yok olmuş şehirler yağmacılar tarafından boşaltılmıştır.

Mass Effect Dünyası ve ilk oyun

Öncelikle nasıl bir dünyaya atıldığımızı, etrafımızda nelerin olduğunu ve oyunun genel yapısına bakarak işe koyulalım derim. Mass Effect 2183 yılında, Samanyolu Galaksisinin içerisinde geçiyor. Dönem içerisindeki en dikkat çekici olay ise "Interstaller Travel" denilen, ışık hızından bile daha hızlı bir güç ile bir noktadan diğerine atlanabiliyor olması. Bilindiği kadarı ile bu teknoloji artık yitip gitmiş olan "Protheans" isimli bir ırk tarafından icat edilmiş. Aslında serinin adı olan Mass Effect de bir noktada bu yapay yer çekimi ya da FTL yani "Faster than Light Travel" manasına geliyor. Böyle bir iletişim ve komünikasyon gücü olduğu zaman da ortaya birçok farklı ırkın birbiri ile iletişimde olduğu muazzam bir galaksi yapılanması çıkıyor. Eh, iletişim arttıkça kontrol de git gide zorlaşacaktır; bu sebepten merkezi bir yönetim lazım. İşte bu merkezi yönetim de ilk oyunun hemen başında karşılaştığımız Citadel Council oluyor. Farklı ırklardan kimliklerin kontrolünde olan Citadel Council, bilinen galaksinin büyük bir kısmındaki kanun ve hukuk işlerini yürütüyor. İnsanlık ise "Systems Alliance" olarak 2157 yılından beri bu konsülde temsil edilmekte.

Oyuna başladığımızda, tıpkı birçok RPG oyunda olduğu gibi farklı karakterler yaratabiliyoruz. Fakat nihayetinde kadın ya da erkek olmak üzere Commander Shepard olarak biliniyoruz. Her ikisi de ayrı ayrı seslendirilen bu iki ana karakterden birisini kontrol ederek oyuna dalıyoruz. Oyunda toplam altı farklı sınıf bulunuyor. Adept, Soldier, Engineer, Vanguard, Sentinel ve Infiltrator olarak sıralanan sınıflar, üç oyunda da kendisine yer buluyor. Her sınıfın kendisine ait ön plana çıkan özellikleri var. Eğer az tuşa basıp, bolca ateş etmek istediğiniz bir sınıf arıyorsanız Soldier sınıfı tam da aradığınız özelliklere sahip. Bu arada, Pistol, Shotgun, Assault Rifle ve Sniper gibi birçok farklı silah türü bulunuyor. Her sınıf, evet her sınıf istediği silahı kullanabiliyor ama silahlar üzerinde ne kadar etkili oldukları sahip oldukları yetenekler dahilinde belirleniyor. Bu arada oyunda çok fazla yetenek olduğunun da altını çizmek isterim. Yani bence en basit olan Soldier sınıfının bile seviye atlarken önce hangi konularda uzmanlaşacağını seçmesi büyük önem arz ediyor. Her yeteneğin 12 seviyesi var ve farklı noktalarında, kullanılabilir farklı özelliklere kavuşuyoruz. Ayrıca üç kişilik partimizde üç farklı sınıftan karakter olması da kesinlikle çok fark yaratıyor. Tabii etrafa heal atabilmesi açısından bir tane de Sentinel sınıfının tarafımızda olması, özellikle ileri seviyelerde açık ara fark yaratabiliyor. Her ne kadar ilk oyuna başladığımızda Citadel içerisinde bolca görev yapıyor olsak da esas macera Normandy isimli gemimize atladıktan sonra başlıyor. Gemimiz içerisinde devasaya uzay haritasını açıp, bölge bölge gezemeye başlayabiliyoruz. Aldığımız her görev, nereye ve ne şekilde bakma-



mız gerektiğini net bir şekilde anlatıyor. Bu sebepten görevleri okumak şart... Yan görevler de kesinlikle oyunda bir adım ileri gitmek için gereğinden fazla yetenek puanı sunuyor. Yani yan görevleri tamamlayarak ilerlediğiniz taktirde, karşınıza çıkan ana görevleri çok hızlı yapacağınızın garantisini verebilirim.

Yetenek puanı kazanmak için ana görev ve yan görevlerin haricinde, düşman öldürmek ya da etraftaki objeleri bulmak gibi farklı opsiyonlar söz konusu. Etrafta çok fazla gezegen olmasına rağmen, çok azına iniş yapabiliyoruz. İniş yaptığımız gezegenlerdeyse çatışma kaçınılmaz oluyor. İlk oyunda dileyen oyuncular etrafa koşabiliyorken, dileyen oyuncular da M35 Mako ile geziye çıkabiliyorlar. Nitekim birçok görev yürümeyi gerektirdiği için Mako'nun olmazla olmaz olduğu anlar görece az. Şükürler olsun ki bu sayede -nesilden nesle anlatılan korkunç kontrolleri yüzünden- kafamızdan çok saç eksilmedi. Yine de içerisine daldığımız haritaların hemen her yerine gitmek gerek zira etrafta bolca zırh, silah ya da upgrade mevcut. Oyunun genel savaş sisteminde biz ve iki adet ekip üyemiz bulunuyor. Ekip arkadaşlarımız kendi başlarına savaşa dahil olabildikleri gibi, bizler de kendilerine komut verebiliyoruz. Savaşlar gerçek zamanlı olsa da dilersek oyunu durdurup, partimizdeki yancılarımızın hangi yeteneklerini kimin üzerinde kullanabileceğini direk olarak seçebiliyoruz...

İlk oyunda kahramanımız Commander Shepard "Systems Alliance Special Force" programından mezun olmuş ve galaksiyi korumak üzere Citadel Council tarafından görevlendirilmiş ilk Special Tactics and Reconnaissance üyesi olarak karşımıza çıkıyor. Oyuna başladığımız andan itibaren bazı sıkıntıların içerisine dalıyoruz ve gittiğimiz ilk görev ile birlikte bir takım "şeyler" görüyoruz. Shepard'ın yabancı teknolojisi ile teması sonucunda ortaya çıkan görüntüler, uzun süre önce yok olması gereken bir kötülüğün yeniden ortaya çıktığını gösteriyor. Kaidan ile birlikte gittiğimiz Eden Prime isimli insan kolonisinde yaşanan bu olayda hem ana karakterlerden birisi olan Ashley'i kurtarıyoruz, hem de Geth saldırılarını öğreniyoruz. Görüntülere sebep olan cihazı çalıştıran Seren Arterius'un esas kötü olduğunu ve bir takım fenalıklar peşinde olduğunu anlamış olsak da bir şekilde Citadel Council'e inandıramıyoruz. Biz tam ihanete dair bilgileri toplamışken, bu sefer de "Conduit" isimli bir artifact'ın yeniden ortaya çıktığını ve yetmezmiş gibi Reaper denilen ziyadesiyle gelişmiş uzaylı ırkın organik yaşamı her 50.000 yılda ortadan kaldırmak için yeniden geldiği haberini alıyoruz. Peki sonra? İşte sonrası tam boy macera! Birinci oyun ile birlikte birkaç farklı karakter bize eşlik ediyor. Bunlar arasında aynı Shepard gibi Systems Alliance askeri olan Kaidan Alenko, Ashley Williams, Turian Citadel Güvenlik sorumlusu Garrus Vakarian, Krogan paralı asker Urdnot Wrex, Quarian'lı tamirci Tali'Zorah ve Asari Liara T'Soni bulunuyor.



SİSTEM BİRLİĞİ VE KONSEYKEŞFİ

Systems Alliance, bir bütün olarak insanlığın çıkarlarını temsil eden, bağımsız bir uluslar üstü hükümettir. İttifak, tüm güneş dışı kolonilerin ve istasyonların yönetimlerinden ve savunmasından sorumludur. The Council, Asari Cumhuriyetleri, The Turian Hiyerarşisi ve Salarian Birliği temsilcilerinden oluşmaktadır. Diğer türlerin bağımsız hükümetleri üzerinde resmi bir güçleri olmamasına rağmen, konsey kararları tüm galaksi tarafından benimsenir ya da ağırlığı hissedilir. 2165 yılında The Council, insanlığın artan gücünün ve galaktik topluluktaki etkisinin resmi olarak tanınmasını sağlar. Nihayetinde de insanlığa, galaksinin politik ve ekonomik kalbi olan The Citadel'de bir yer verir.



Mass Effect II

Ben ikinci oyunu anlatmaya başlıyorum ama uyarayım, daha evvel deneyim etmeyenler için SPOILER dolu bir dünyaya ilk adımı da atmış oluyoruz. Bu sebepten aman diyeyim, eğer ileriye dönük bilgi almak istemiyorsanız okumayı durdurmanın tam zamanı! İlk oyun esnasında Geth isimli ırk, Reaper'ların gelmesi için muazzam bir portal açmak için elinden geleni vermişti ama bir şekilde bu hareketi engellemiştik. Fakat ikinci oyun ile birlikte aynı tehdidin devam ettiğini görmekteyiz. Tüm bu korku bir yerlerde yeşermeye



devam ederken, bir taraftan da Cerberus isimli, insan ırkının daha iyisini hak ettiğini düşünen "türcü" (Irkçı gibi, türcü bunlar da.) bir yapılanma ortaya çıkmıştır. Cerberus o kadar sivri bir oluşumdur ki insan ırkının gelişmesi için ne gerekiyorsa yapılması gerektiğini düşünür. Yapılacaklar arasında her türlü illegal ve terörist aktivite de bulunmaktadır.

İkinci oyun ile birlikte Shepard'ın yanında yola çıkacak birçok eski ve yeni karakter yer almaktadır. Bu karakter arasında Jacob Taylor, Miranda Lawson, Garrus Vakarian, Tali'Zorah, Mordin Solus, Jack, Grunt, Thane Krios, Samara ya da Morinth bulunmaktadır. Pek tabii tüm bu karakterlerin haricinde bir de "kaliteli kötü" rolündeki Illusive Man oyuna eklenmiştir. Nerede olduğu bilinmeyen ama bir şekilde işleri hep zora koşan bu karakter, özellikle Mass Effect 2 ile birlikte kendisinden sıklıkla söz ettirmiştir.

Peki, ilk oyundan ikinci oyuna nasıl geçtik? Efendim portallar açılmaya çalışıyor, Geth'ler etrafa ateş saçıyorken biz de ekibimizle ve Normandy ile tüm bu olayların ortasındaydık. Fakat en sonunda gemimizi terk edip kaçmamız gerekmişti. Kaçış esnasında gemiyi kullanan Joker isimli karakteri bir şekilde kaçış poduna atan Shepard, ne yazık ki oksijensiz kalıp bir anlamda hayata gözlerini yumdu. Bedeni en yakındaki gezegenlerden birisine doğru çekildi ama Cerberus tarafından ele geçirildi. Akabinde sadece Shepard'ı hayata geri döndürmek için "Lazarus Project" isimli bir girişimde bulundular. İki yıl sonra bir operasyon ile hayata geri getirilen Shepard, kısa süre içerisinde Illusive Man ile karşı kaşıya getirildi ve bu esnada galaksideki birçok insan kolonisinin yavaş yavaş ortadan kalktığını Shepard'a bizzat gösterdi. Oyunun başladığı noktadaysa Shepard, tüm bu olanlara bir "dur" demek üzere yakın zamanda saldırı altında kalan bir noktayı araştırmaya gider. Yaptığı araştırmalar sonucundaysa, Reaper'ların "insectoid" denilen yani bir nevi teknolojik böcekler ile iş birliği içerisinde olduğunu ve kolonideki insanları kaçırdıklarını keşfeder.

Illusive Man ise bu "Collector" yani toplayıcıların, daha önce giden hiçbir geminin geri dönmediği Omega-4 Relay'de olduğunu ve Shepard'ın buraya gidip kendilerini durdurması gerektiğini söyler. İlk oyundaki düldülümüz Normandy'nin yeni versiyonu ile de bu şekilde karşılaşıyoruz.



CITADEL

The Citadel olarak bilinen yapı, Asari ve Salarian'lar tarafından yeniden keşfedilen, çok eski bir derin uzay istasyonudur. Prothean türünün neslinin tükenmesinden sonra, birçok farklı türe ev olmuştur. Bilinen Galaktik Topluluğun, politik, kültürel ve finansal merkezi olarak hizmet vermektedir. Hemen hemen tüm türler, kendi çıkarlarını korumak ve söz hakkında sahip olmak için Citadel içerisinde bulunan Presidium'da elçilikler bulundurur. Presidium'un merkezinde yer alan The Citadel Tower ise, Citadel Council'leri için farklı odalara sahiptir. Burada alınan kararlar, tüm galaktik toplulukları etkiler. Bu sebepten herkes için ziyadesiyle önemli bir merkezdir.



İkinci oyundaki yeni gemimizin adı Normandy SR-2 ve tıpkı ilk oyundaki gibi pilotu Joker. Aradaki en büyük fark ise EDI isimli bir yapay zeka tarafından da desteleniyor olması. Oyunun henüz başlarında Mordin Solus, Garrus Vakarian, Jack ve isteğe göre Grunt ile ekip oluşturuyoruz. Omega-4 Relay'e vardığımızdaysa, Collector'ların aslında Reaper'lar tarafından köleleştirilen Prothean'lar olduğunu öğreniyoruz. EDI'nin yardımları ile Collector'lar tarafından tuzağa düşürülmeden Omega-4 Relay'i geçip gidiyoruz. Fakat ekip olarak hayatta kalabilmiş bile olsak, Illusive Man ile ilişkilerimiz bir noktada çatlamış oluyor. Akabinde dost ve düşmanı ayırt eden bir IFF'ye sahip olan Shepard, Omega-4 Relay'e seyahat ediyor. Yapılan araştırma esnasında da gemiye Collector'lar saldırır. EDI'nin yardımı ile sadece Joker kaçırılmaktan kurtulur. Shepard geri döndüğünde ekip Omega-4 Relay'i kullanarak Galactic Center'da bulunan Collector üssüne varırlar. Burada muazzam bir olaylar zinciri devreye girer ve ekip, kaçırılan gemi tayfasından kurtarabildiği kadarını kurtarır. Bu kaos esnasındaysa, Normady SR-2 için yapılan upgrade'ler, karakterlerin Shepard'a olan bağlılıkları ve savaşlarda yaptıkları görevler gibi başlıklar üzerinden hayatta kalıp kalamayacakları belirlenir. Shepard merkeze geldiğindeyse dehşet verici bir gerçeklik ile karşılaşır ve İnsan - Reaper karışımı tamamen yeni bir ırk üretildiğini görür. Bu noktada Illusive Man tüm mekanı yok etmektense radyasyona bulayıp steril hale getirmeyi teklif eder. Akabinde vereceğimiz karar ile olaylar şekillenir ve uyanan İnsan-Reaper ile son boss savaşı yapılır. Son sahnede ise Reaper'ların uyanışı ve galaksiye inişini görürüz...

Mass Effect 3

Üçüncü oyuna geldiğimizdeyse olaylar iyice kızışmış haldedir. İkinci oyunun sonunda verilen görüntünün devamı kısa sürede Dünyanın işgali ile sonuçlanır. Shepard Mars'a gitmekle görevlendirilir. Burada Reaper'ları yok edecek güçte bir Prothean süper silahı olduğunu keşfeder. Cihaza ait bilgileri direk olarak Illusive Man'den alır ki bu esnada da Cerberus'un Reaper'ları kontrol etmek



istediği ortaya çıkmıştır.
Bu esnada cihazın yapımına başlanır ve tüm galaksiye yardım çağrısında bulunulur. Shepard ise Turian primarch'larını Menae'den kurtarmaya başlar. Akabinde Turian'ların ve Krogan'ların desteğini almak için bir dizi görevi tamamlamak içi yola çıkan Shepard, ilk olarak Krogan lideri Urdnot Wrex'in talep ettiği ilaca ulaşmaya çalışır. Böylece Shepard ve Krogan lider Salarian'ların ana vatanı olan Sur'Kesh'e seyahat ederler. Burada Mordin Solus ya da Padok Wiks isimli bilim insanlarından birisi ile yolları kesişir. Akabinde gerekli tedavi doğurgan bir Krogan dişisi aracılığıyla sağlanır. Bu esnada gerekli tedavinin hızlıca yayılması için "Shroud" isimli kule aracılığı ile bir projeye girişirler. Fakat proje sabote edilmeye çalışılır. Bu esnada iki seçenekten birisi ile yola devam ederiz; ya işleme devam ederiz ki bu seçenek sonucunda bilim insanı kendisini kurban eder ya da bilim insanını ikna edip işleme hiç başlamamasını sağlayabiliriz. İkinci seçenek sonucunda, Krogan'lar genophage'in iyileştiğini düşünür. Eğer bu esnada Krogan lideri Wrex ise, arkada olup biteni anlar, Krogan desteğini geri çeker ve Shepard'ın kendisini öldürmesini ister. Tuchanka'daki takip eden bir dizi olayın ardından ve Cerberus tarafından Citadel'e yapılan başarısız darbe girişiminden sonra, Quarian'lar Rannoch isimli ana vatanlarını Geth'lerin elinden kurtarma karşılığında Shepard ile müttefik olacaklarını belirtirler. Gerçekleşen savaş esnasında bir grup Geth'in, yaptıkları çalışmalar sonucunda muazzam bir bilgi ve güce ulaştıkları ortaya çıkar. Bu savaş esnasında ya iki tarafla bir orta yol bulunur ya da bir taraf tamamen yok oluncaya kadar savaş devam eder.
Shepard bir Asari tarafından Citadel'e çağrılır. Verdiği bilgiye göre, üzerinde çalıştıkları Crucible'ın tamamlanması için gereken "Catalyst" isimli parçanın ne olduğu hakkında aradığı bilgiyi, Asari'leri ana vatanı olan Thessia'a isimli gezegende gizli olan bir Prothean artifact'ı sayesinde bulabileceğini öğrenir. Fakat Shepard'dan önce davranan Kai Leng bu parçayı çalar. Uzun bir uğraşın sonucunda Leng'i takip edip ortadan kaldıran Shepard, gerekli Catalyst'in Citadel'in ta kendisi olduğunu öğrenir. Citadel'i yeniden ele geçirmek üzere muazzam bir savaş başlar. En nihayetinde Shepard ve Anderson control cihazının yanında karşı karşıya gelirler. Fakat kendisi Illusive Man tarafından vurulmuş ve rehin alınmıştır. Bu sahnenin sonunda Illusive Man ya bizim tarafımızdan ya da intihar etmek suretiyle ölür. Crucible'ı çalıştıran Shepard, kendisinin bizzat Catalyst ve Reaper'ların yaratıcısı olan bir yapay zeka ile karşılaşır. Bu noktadan sonra Shepard'ın alabileceği üç karar vardır ve oyunun sonu da alınan bu üç karardan birisine göre şekillenir.

Legendary Edition ne getiriyor?

Yazımı buraya kadar okuduysanız ilk üç oyunda ne olup bittiğini detaylı şekilde öğrendiniz demektir. Mass Effect: Legendary Edition ise işte bu üç oyunu, görüntü, ses ve içerik anlamında baştan aşağıya değiştirerek beğenimize sunan, özellikle dönenimde deneyim edemeyenlerin olabildiğince günümüz teknolojisi ile yeniden oynayabileceği bir Mass Effect üçlemesi deneyimi sunuyor. Üç oyunun birden Remastered yapılmasının -tahmin edebileceğiniz üzere- zorlu bir süreç olmasından dolayı, BioWare'in yanında Abstraction Games ve Squirrel Games isimli iki firmanın daha ter döktüğünü belirtmek isterim.



MASS RELAY'LERİN KEŞFİ

Yıldızlar arasına dağılmış olan bu devasa yapılar, neredeyse hiçbir kütleye sahip olmayan uzay koridorları yaratır. Sahip oldukları teknoloji sayesinde, genel geçer FTL yolculukları ile yıllar hatta yüzyıllar sürecek yolculukların "anlık" olarak gerçekleşmesine imkan sunarlar. İnsanlar ilk olarak Charon Relay isimli cihazı keşfeder. Akabindeyse genişleme başlar. Galaksiyi ziyadesiyle merak eden insanlar, buldukları tüm Relay'leri etkin hale getirirler. 2157 yılındaysa, bu tavırları Turian isimli uzaylı ırkın dikkatini çeker ve aralarında bir çatışma başlar. Bu çatışmaya "First Contact Wars" adı verilmektedir. Pek tabii Citadel Council'ü araya girer, savaşı kısa sürede durdurur ve barışı sağlar. Bu Council sayesinde insanlar önce The Citadel'in varlığından, akabinde de galakside yaşayan diğer türlerden haberdar olurlar.

Her ne kadar Remastered fikri 2014 yılından beri masada olsa da ancak 2019 tarihinde çalışmalara başlanabilmiştir. Bu esnada oyunların Unreal 3 grafik motoru üzerinde olmasından dolayı birçok fikir ayrılığı yaşanmıştır. Yapılan araştırmalar sonucundaysa oyunları UE4'e geçirmenin muazzam bir zaman kaybı olacağı ve eski oyunların dokusunun tamamen ortadan kalkacağı düşünülerek UE3 üzerinde kalmasına karar verilmiştir. Yani oyunların üzerinde yapılan tüm güncellemeler UE3 izin verdiği kadar yapılabilmiş diyebiliriz.
Legendary Edition paketine genel olarak baktığımızda, üç ana oyun ve "Pinnacle Station" isimli DLC hariç tüm eklentilere sahip bir oyun seti ile karşılaşıyoruz. Unutmadan belirtmek gerek, Multiplayer opsiyonu da ne yazık ki oyuna dahil değil... Grafikler konusunda hemen her noktada bir güncelleme olduğu doğru. Keza müzik ve seslendirmede de hummalı bir çalışma yapılmış. Fakat gözle görülür en önemli güncellemeler ilk oyun üzerinde yapılmış diyebilirim. Özellikle UE3 grafik motorundan 4'e geçememiş olmama-





NORMANDY'NİN İNŞAATI

2183 yılında İnsanlar ve Turianlar, the Citadel Council'in ortak sponsor olduğu bir mühendislik projesinde iş birliği yapma kararı alır. Bu proje, SSV Normandy isimli prototip bir gizlilik sistemine sahip deneysel bir gemidir. Üretimi bittikten ve kullanılabilir hale geldikten sonraysa Kaptan David Anderson'a geminin komutanlığı, Shepard'a ise ikinci kaptan görevi verilmiştir.

sının birçok dezavantajı olduğu gibi eldeki görüntünün en üst seviyeye çekildiğini de belirtmekte fayda var. Evet, oyun genel olarak güzel gözüküyor ama ne yazık ki birçok manada sıkıntısı da var.
Bunlardan ilki "gözler!" evet, doğru duygunuz "gözler" en sevdiğim okur. Yahu o gözler nasıl nazar dolu? Uçak düşürür vallahi uçak! Kaldırır, indirir, o derece. Uzun süre diyaloglarda karakterlerin yüzlerine bakamadım. (Ertuğrul göz temasını sevmez – Kürşat) Bir dönem Andromeda'da olan hatanın aynısını nasıl eski grafik motorundaki bir oyuna eklemeyi başardılar inanın aklım almıyor. Ayrıca PC deneyimim esnasında fare hassaslığının ışıktan hızlı olduğunu fark ettim. Yani hassasiyeti 10'a düşürdüm de ancak bir şeye benzedi. Tabii 10'a düşürünce de hareketler aksamaya başladı... Bir de karakter sağa sola devrilecek gibi koşuyor. Böyle hafif yana doğru gidince resmen "araç sola çekiyor abi!" diye birisinin bağırdığını duyabilirsiniz.
Bir diğer sıkıntı da ara sahnelerde oluyor. Ultra-wide ekran desteği var ama sanki çok da ultra-wide değil gibi hissettim zira ara sahnelerde ekran modu direkt eskiye geri dönüyor. Yani ara sahne olduğu için bir şey diyemiyorum ama yine de can sıkmıyor değil. Oyun ilk çıktığı günlerde FOV (Field of View) slider'ı yoktu ve baya canımı sıkmıştı. Fakat takip eden günlerde -modlar sağ olsun- menüye FOV eklendiği için pek bir şey demiyorum. Neden fabrika çıkışı olarak eklenmedi, hiçbir fikrim yok.
Grafik optimizasyonu kısmında elimizle müdahale edebileceğimiz pek bir şey olmasa da 720p olarak tasarlanmış bir oyunun 1440p'ye kadar çıkartılabiliyor olması kesinlikle fark yaratmış. Ayrıca eklenen yeni ışıklandırma opsiyonları ile birlikte, özellikle karakterlerin görünüşleri büyük oranda yenilenmiş. Fakat konuşma esnasında ağızlarının oynama şeklinin biraz garip olduğuna da değinmeden edemeyeceğim. En yüksek FPS ise 240 olarak belirlenmiş. En azından benim deneyimim esnasında bu şekildeydi. Fakat internette okuduğum kadarı ile görece eski ekran kartlarına sahip birçok oyuncu grafik konusunda sorun yaşamış. Bir diğer kulağıma gelen durum da oyunun sürekli çökmesi oldu. Fakat benim deneyimlerimde bir kere bile crash ile karşılaşmadığımı belirtmek isterim. Ayrıca en önemli geliştir-

COMMANDER SHEPARD

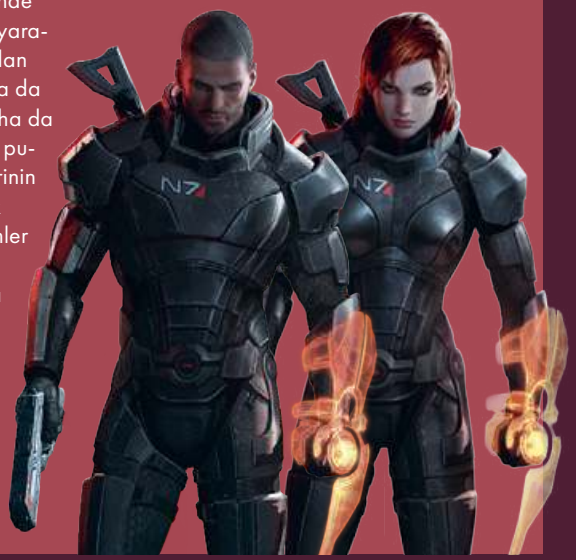
Kıdemli Yüzbaşı Shepard... Cinsiyeti, görünüşü, yetenekleri ve hizmet öncesi geçmişi tamamen özelleştirilebilen Shepard, Mass Effect, Mass Effect 2 ve Mass Effect 3'ün ana karakteridir.

Shepard 11 Nisan 2154 yılında dünyaya geldi. Systems Alliance N7 special forces programından mezun oldu. (Servis no. 5923-AC-2826) Özel bir görev ile 2183 yılında Normady'e ikinci kaptan olarak atandı. İlerleyen süreçte, Citadel Council'ün seçkin özel gücü olan Spectres'a katılan ilk insan oldu.

Oyuncular Shepard'ın özelleştirmek istediklerinde, hizmet öncesi hayatı için Spacer, Earthborn ya da Colonist opsiyonlarından birisini seçerler. Tıpkı hizmet öncesi hayatında olduğu gibi psikolojik profil de yaratılır. Sole Survivor, War Hero ve Ruthless'dan birisini seçerek karakterimizi tamamlayabiliriz. Seçilen hizmet öncesi profil ve psikolojik profile göre karakterin oyun başında ne kadar bonus Paragon ya da Renegade puanı alacağı hesaplanır.

Mass Effect 2 ile birlikte, komutan Shepard'ın yeniden yaratım işlemi tam olarak bitmeden uyandırıldığı için, yüzünde karakterin ahlaki ve etik bakış açısını yansıtan yaralar belirir. Oyun içerisinde kazanılan her Paragon puanı ile bu yaralar yavaş yavaş yok olurken, kazanılan her Renegade puanı ile yaralar daha da belirginleşir ve turuncu sibernetik daha da görülür hale gelir. Yüksek Renegade puanı, aynı zamanda karakterin gözlerinin de dejenere olmasına sebep olur. İlk olarak iris içerisinde parlayan bölümler ortaya çıkar; akabinde de her iki göz de açık ve net bir şekilde kırmızı şekilde parlamaya başlar.

Commander Shepard, adını uzaydaki ikinci insan ve ilk Amerikalı olan Alan Bartlett Shepard, Jr.'dan almıştır. (5 Mayıs 1961) Kendisi 1971 yılında Apollo 14 görevini komuta etti ve Ay'da yürüyen beşinci kişi olmuştur. Shepard'ın doğrum günü olan 11 Nisan, neredeyse felaketle sonuçlanan insanlı Aya iniş görevinde kullanılan Apollo 13 isimli uzay mekiğinin fırlatıldığı gün olan 11 Nisan 1970'e göndermedir.



melerden bir tanesi de zamanında çok ama çok canımızı yakan Mako isimli aracımızın kontrolleri üzerinde yapılan güncelleme olmuş. Evet, artık eskisine göre çok daha düzgün bir sürüş deneyimi sunduğunu doğrudur. Ha, mükemmel mi? Hayır! Fakat eski Mako deneyimini hatırlayanlar buna defalarca şükredeceklerdir, orası kesin. İlk oyun hakkında beni en çok rahatsız edense yapay zekanın ultra yapay olması. Yaptığım Twitch yayınını izleyenlerin de şahit olduğu üzere, bir noktada orta yerde durup gelene gidene ateş ettim ve ölmedim. Yani hem beni vuramıyorlar hem de vurmak için herhangi bir strateji üretmiyorlar. Kendilerini alt etmekse çok ama çok kolay! Bayağı Quake oynuyor gibi etrafa sıka sıka koştum; hiç de bir şey olmadı. Keşke grafik motorunu değiştirmek gibi büyük bir işe girmemişken en azından yapay zeka gibi oyunun kalitesini ve dolaylı olarak keyfini arttıracak bir detaya çalışılsaymış.

Bir diğer değiştirilmesini beklediğim ama üzerinde oynama yapılmamış olan nokta da silahlar oldu. Hatırlayanların bileceği üzere özellikle ME1'de aynı silahların yeni versiyonları sadece rakam ile belirtilirdi. Yetmezmiş gibi silahın görüntüsü asla değişmez, sadece rengi değişirdi. Özellikle böylesine can sıkıcı bir durumun yenilenme esnasında farklı silah görünüşleri eklenerek giderilebilmesinin fark yaratabilecek bir artı olduğunu düşünüyorum. Mass Effect 2 ve 3 tarafında da pek tabii grafik anlamında önemli gelişmeler söz konusu fakat birinci oyundaki kadar göze çarpmıyorlar. İkinci oyunun hemen başında bazı buglar ile karşılaşmamın dışında pek bir problem ile karşılaşmadım. Özellikle belirli konuşmalar esnasında kameranın önüne geçen NPC'lerden eser yok diyebilirim. Üçüncü oyun açık ara en sorunsuz yapım. Tabii benim gibi eski oyunları deneyim edenlerin bakış açılarından biraz daha sert eleştiriler olması normaldir zira beklentimiz çok ama çok büyük. Bu bağlamda ilk oyun biraz sınıfta kalmış gibi duruyor olsa da Mass Effect'i daha önce hiç oynamamış ya da hatıraları yeniden yaşamak isteyen insanlar için muazzam bir fırsat sunduğunu da unutmamak lazım. Özellikle ikinci ve üçüncü oyun gerçekten de bugün bile rahatlıkla oynanabilecek kalitede. Fakat fiyatı bana biraz fazla gibi geldi. Azıcık daha ucuz olsa çok daha iyi olabilirdi. Özetle bu koskoca dünyaya daha evvel hiç girmemiş oyuncular için harika bir oyun olmuş. Umuyorum arada karşılaşılan ufak buglar düzenlenir ve eksik kalan multiplayer modu da bir şekilde ücretsiz olarak oyuna eklenebilir. ◆ **Ertuğrul Süngü**



KARAR

ARTI Gelişen grafikler, sesler ve müzikler. Yapılan düzenlemeler ile daha iyi bir oyun deneyimi

EKSİ İlk oyunda hala rahatsız edici sorunlar mevcut. Multiplayer deneyiminin eksik olması

85



Röportaj
Shin Murato (Yapımcı - KONAMI)

Önceki sayfalarda geniş bir ilk bakışıyla bizlerle birlikte olan **GetsuFumaDen: Undying Moon**'un yapımcısı Shin Murato'yu yakalaşmışken sorularımızı da ilettik. Sağ olsun kendisi de uzun uzun yanıtladı. Keyifli okumalar.

Merhabalar, dilerseniz her röportajın o ilk sorusu ile başlayalım ve size biraz tanıyalım. :)
Merhaba! İsmim Shin Murato, Konami Digital Entertainment Co. şirketinde GetsuFumaDen: Undying Moon'un yapımcılığını üstleniyorum.

Günlük hayatın koşturmacası içinde profesyonel hayatı bir kenara koyarsak, oyun oynamaya ne kadar vakit bulabiliyorsunuz? Ne tür oyunları tercih edersiniz.
Kabul etmeliyim ki oyunların başında çok fazla zaman geçiriyorum. İş günlerinde eve geç gelmiş olsam bile rutin olarak 1-2 saatim var ve hafta sonlarında da eğer evdeysem, tüm günümü oyun oynayarak geçiriyorum. Favori oyunum ise; ben sadece 2D oyunları değil, mücadeleci 3D aksiyon oyunlarını da seviyorum. Genellikle oyuncunun sıkça öldüğü tarzda oyunlar oynuyorum. Ayrıca hack&slash yapısı üzerine kurulmuş içerikler de hoşuma gidiyor. Böyle oyunları oynarken bazen zamanın nasıl geçtiğini unuttuğum oluyor.



Oyun endüstrisine nasıl girdiniz ve KONAMI'ye nasıl katıldınız merak ettik.
Kariyerimin en başından beri KONAMI'deyim. Şimdiye dek genellikle konsol projelerinde çalıştım. KONAMI'ya katılmamın sebebi ise çocukluk günlerimden beri oynamaktan keyif aldığım pek çok yapımın altında KONAMI'nin imzası olması.

Dilerseniz biraz da GetsuFumaDen üzerine konuşalım. Sizin bakış açınızdan bize oyunu anlatabilir misiniz?
Oyun hakkında detaylara daha sonra gireceğim ama bunun KONAMI'nin ilk erken erişim denemesi olduğunu vurgulamak istiyorum. Oyuncuların görüşlerini dinleyerek ve tartışmayı teşvik ederek, oyunu daha geniş kitlelere aşmadan önce kalite anlamında daha ileriye götürebileceğimizi düşünüyoruz. İleride gelecek yeni güncellemelerle beraber, amacımız oyuncuların uzun süre oyundan keyif almasını sağlamak.



İlk GetSuFumaDen 34 sene önce piyasaya çıktı ve daha sonra başka platformlarda da gördük. Bu defa oyun yeni baştan yapılıyor ve oldukça etkileyici gözüktüğünü söylememiz gerek. Ne söylemek istersiniz?
Oyunun görünüşü beğendiğinize çok sevindik, teşekkürler! GetsuFumaDen: Undying Moon ana oyundan yaklaşık olarak 1000 sene sonrasında geçiyor. Vurgulamakta fayda var, KONAMI'nin orijinal fikri mülkünü (IP) kullanmaya devam ediyor olsa da bu tamamıyla yeni bir oyun, ilk oyunun remaster'ı veya remake'i değil. Orijinal oyundan keyif alanlar için 2D aksiyon temelli oynanışı koruduk ancak diğer bileşenler yeni. Yeni, daha genç takipçilerimizin de bu oyundan yeni bir fikri mülk gibi keyif almasını istiyoruz.

Elbette oyun türleri zaman içinde çok değişti. Bu defa Getsufumaden: Undying Moon'un temelleri her şeyden çok roguevania'ya dayanıyor. Oyunu günümüze uyarlarken gidilecek yola nasıl karar verdiniz?
Bu oyunu en baştan, şimdiki oyuncular için geliştirirken -ana oyunun yapısını da düşünerek- roguevania 2D aksiyon türünde olmasının en uygunu olduğuna karar verdik. Metroidvania'nın 2D aksiyon mekanikleri ile keşif unsurunun birleşimi olan oyun kalitesinin, roguelite türü deyince akla gelen rastgele unsurlarla derinleşeceğini düşünüyoruz.



Erken erişim sürecinden beklentileriniz ne? GetsuFumaDen: Undying Moon şu an bize ne sunuyor ve sürecin sonunda hangi noktaya ulaşmayı hedefliyorsunuz?
Erken erişim sürecini bu oyun için kullanıcı geri dönüşleri alarak içeriği genişletmek için kullanmak istiyoruz. Steam forumlarında, Discord veya Twitter sayfalarındaki tüm yorumlar ben ve geliştirme ekibimiz tarafından okunacak ve yeni güncellemeler üzerinde çalışırken bu geri bildirimleri değerlendireceğiz.
GetsuFumaDen belki şu an erken erişimde ancak şimdiden oyuncuya sunduğu çok fazla şey var. Çok fazla sayıda silah, savaş sistemi ve canavarlar oyuncular için hazır durumda. Erken erişimde oyunculara sekiz bölüm sunuyoruz ve 11 farklı dilde oynanabilir durumda. Tam versiyonda birkaç yeni bölüm, silahlar ve oynanabilir karakterler de ekleyeceğiz. Ayrıca oyunun genel geçer dengesi üzerinde bazı ince ayarlar ve pek çok diğer optimizasyon da yapılacak.

Bu arada oyunun sanat tasarımını çok beğendik. Uzun süredir gördüğümüz en göz alıcı oyunlardan birisi olmuş.
Nazik sözleriniz için teşekkürler. Japon bir geliştirici olarak, Japon sanat tarzına duyulan küresel ilgiyi artıracak bir şey yaratmak istiyorduk. Zaten Japon ve sumie tarzında birkaç oyun vardı, bu yüzden Inferno (Sanatta orta çağ döneminde bir Japon yaklaşımı) gibi oyunun da direkt olarak ilgili olduğu (cehennem) bazı çizim stillerini denedik.

Switch dışındaki konsollara da oyunu çıkartmak gibi bir planınız var mı?
Maalesef ki şu an paylaşabileceğimiz bir detay yok.

Bu keyifli röportajda bize zaman ayırdığınız için teşekkür ederiz.
GetsuFumaDen: Undying Moon'a gösterdiğiniz ilgiye teşekkürler, umarız oynamaktan keyif alırsınız. ◆

HOW IT WORKS

MERAKLI ZİHİNLERİN EFSANE DERGİSİ



BİLİM VE TEKNOLOJİNİN DÜNÜ, BUGÜNÜ VE GELECEĞİ



Tıkla indir!

TEKNOLOJİ
Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

BİLİM
Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

UZAY
Güneş sistemi içindeki keşiflerden derin uzaya...

ÇEVRE
Gezegenimizin doğası mercek altında

ULAŞIM
Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

TARİH
Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

İNCELEME



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

Sayfa 56

DAYS GONE

Haberim yokmuş gibi çek kanka!



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



Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Tür Korku, Aksiyon
Platform PC, PS5, PS4, XS, XONE, Stadia
Web residentevil.com/village

RESIDENT EVIL VILLAGE

Bütün gizemin başladığı köye gitmeye hazır mıyız?

Bazı isimler vardır zamanla öyle büyük bir marka haline gelirler ki tek kelime size anında onu hatırlatır. Benim gibi eski bir oyuncuysanız "Zombi" dendiğinde aklınızda ilk canlanan şey "Yaşayan Ölüler Gecesi" olması normaldir keza popüler kültürde 80'lerde ya da 90'larda beyin yemek için ortalıkta dolanan ölülerden başka bir şey yoktu. Ama günümüze doğru geldiğinizde yeni nesle aynı soruyu sorarsanız çoğunluğun vereceği cevabın "Resident Evil" olacağından eminim. Capcom'un çıkardığı ve askeri bir grubun tek bir malikânede yaşayan ölülerle olan çarpışması zaman içinde evrildi, kendi içinde birçok kahraman ve kötü karakter yarattı. Resident Evil'i ilk oynadığım günü hatırlıyorum... Ucunun nereye varacağını merakla ve korkuyla beklediğim açılan kapı animasyonları, ilk zombiyle olan karşılaşma falan derken gerçekten korkup oyunu bir süre kapattığımı çok net hatırlarım. Daha on beş yaşında bir çocuktum, öyle elinizi sallasanız korku oyununa çarptığı zamanlar değildi o dönemler. Resident Evil'a benzetebileceğim hatta ona esin kaynağı olduğunu düşünebileceğim tek oyun o dönem; Alone in the Dark olabilir.

Oyun piyasası açısından bakarsak Resident Evil serisi Alone in the Dark'tan aldığı bayrağı o kadar başarılı bir şekilde taşıdı ki Capcom deyince aklınıza gelebilecek ilk rakibi Konami bu popülerliği kaçırmadan Silent Hill'le başka bir efsanenin doğuşuna sebep oldu. Silent Hill kadar popüler olamayıp tarihte silinip gitmelerine rağmen bu dönemde başka ünlü oyunlar da doğdu; Dino Crisis, Parasite Eve, Deep Fear, Sweet Home bunlardan ilk akla gelenler. Hatta Sweet Home'u ismi biraz değişmiş şekilde Home Sweet Home olarak Steam'de erken erişimde bulabilirsiniz.

Resident Evil'in sadece oyun sektörüne ilham olduğunu düşünmüyorum, aynı zamanda film sektörü üzerinde de ağır bir etkisi olduğunu görmemek için kör olmak gerekli. Her bir yeni filmle daha da kötüleşen markanın kendi film serisini bir kenara bırakırsak daha yeni Zack Snyder'in Army of Dead'i Netflix'te yayınlandı. Kısacası demek istediğim şu; içinde zombi olan korku öğeli bir eser oluşturmaya çalışıyorsanız (bu film olabilir, oyun hatta kitap bile olabilir) açıp başkaları başarıyla ne yapmış diye göz gezdirecekseniz aklınıza



ilk gelen şey Resident Evil olacaktır. Dolayısıyla böyle bir markanın yeni oyunun çıkacağı ne zaman duyurulsa biz oyuncuların kalbi hem korkudan hem heyecandan hızla atmaya başlar. Fakat zaman içerisinde RE serisi her çıkan yeni oyunla ağzımızda acı bir tat bırakmaya başlamıştı. Korkudan çok aksiyon oyununa hızla evriliyordu. Genellikle hep Umbrella'nın yer altı araştırma merkezlerinde biten hikâyeleriyle sonlanıyordu. Kısır bir döngüye girmişti. Özellikle Resident Evil 6'da Capcom'un yeni bir şeyler yapma isteği açıkça görülüyordu ama bu çaba kadar kötü sonuçlanmıştı ki oyun resmen ucuz bir anime aksiyonuna dönüşmüştü. Resident Evil: Revelations 2'yi saymazsanız (ki sayılacak da pek bir hali yok) aradan beş sene geçtikten sonra oyun çok farklı bir tarzda karşımıza çıktı. Amnesia ve Outlast esintilerinin poyraz gibi estiği Resident Evil VII birinci kişi gözünden gördüğümüz, hikâyeyi yeni bir kahramanla oynadığımız, tüylerimizi ürperten bir hale gelmişti. Oyunun sonunda kafamızda bir sürü soru kaldı, en önemlisi Ethan Winters neyin nesiydi? Sonunda Resident Evil: Village geldi ve sorularımızın hepsine olmasa da bazılarına şifa oldu.

Ethan, ne çektin be dostum?

Tonton okuyucu Resident Evil: Village hikâyede bir dönüm noktası olduğu için spoiler'a girmeden öyküyü anlatmanın yolu yok. Bu yüzden sadece bir sayfayı buna ayırmaya karar verdik. Heyhat şu an halen güvenli bölgedesiniz merak etmeyin ama oyunun ilk on dakikasını anlatmadan yazıya başlayamayız.

The Baker House olaylarından üç yıl sonra oyuna karımız Mia ve altı aylık kızımız Rosemary'le beraber sıcacık bir aile ortamında başlıyoruz. Bu sahneleri oynarken "Gerçek olmak için fazla iyi," kuralı kafamın içinde uçup durdu ve haksız olmadığımı beş dakika sonra gördüm. Mia ile konuşurken aniden göğsünü delip geçen bir mermiyle ne olduğunu anlamayıp kendimi siper almak için yere attıktan sonra saldırıyı yapanın Blue Umbrella'dan Chris Redfield olduğunu gördüğümde ekranın karşısında ağzım bir karış açık kaldım. Ethan sonrasında bayıldı ve gözlerini açtığında oyunun geçeceği Romanya benzeri toprakların karla kaplı ormanlarında yerde yatarken kendini buldu.

REV'de ilk dikkatinizi çekecek şey mekânların çeşitliliği olacak. Keza RE7'de oyunun büyük bölümünü Baker'ların evinde bir ileri bir geri koşturarak geçirirken geri kalan zamanın yarısını bataklıkta ve araştırma merkezinde harcıyorduk. Hatta Kürşat'la telefonda konuşmamızda bundan bahsettim. Her RE oyununda mutlaka bir araştırma merkezine gider ve orada ufak ya da büyük çaplı bir olay çıkarırdık. Bu artık aşırı derecede sıkıcı hale gelen değişmeyen bir kural gibi oldu. REB bile bu döngüden sıyrılamamıştı halbuki ben bütün oyun o pis bataklığın farklı noktalarında geçse şikayet etmeyecektim. Baker'ların bataklıktaki evini terk ettiğimiz andan itibaren bütün o korku ve gerginlik hissi beni terk etmişti.



REV önce oyuncuya güzel bir köy turu attırıyor. Oyunun temposunun hızla ilerlediği bu anlar kurtadamlara benzeyen yaratıklarla karşılaştığımız ilk anlar


Heisenberg's Factory


Moreau's Resevoir

MEKANLAR

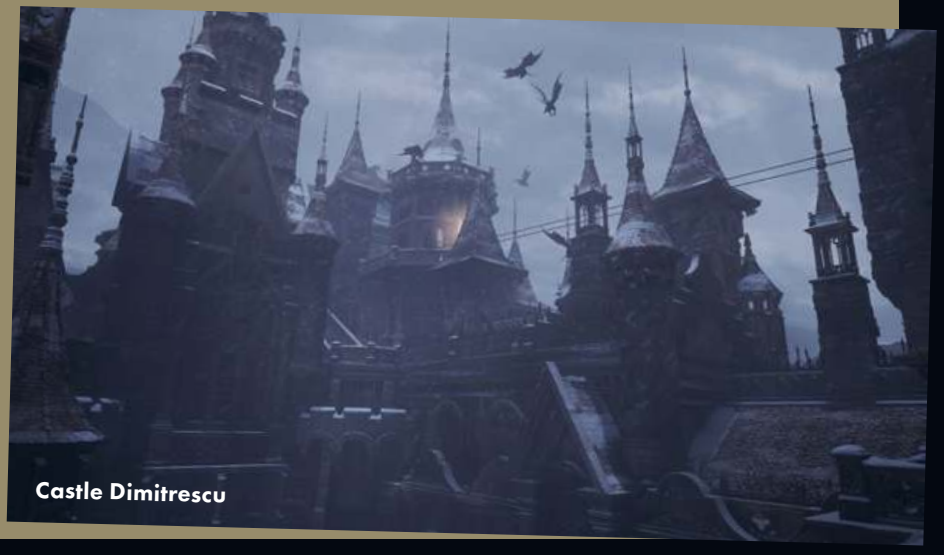
REV reklam aşamasında durmadan gözümüze sokulmasından dolayı Lady Dimitrescu'ya malum ve çok haklı sebeplerden dolayı fazla odaklanmış olabiliriz ama o sadece şatonun ve hanedanlardan birisinin sahibi o kadar. Velhasıl oyunun önemli bir bölümü Lady D'nin kalesinde geçiyor ve RE7 hissiyatını, tadını en çok aldığım yer burası oldu. Şatonun kâh geniş salonları kâh daracık, zemini kanla kaplı şarap mahzenlerinde Lady Dimitrescu'dan kaçmak, kaçarken arada sırada pek sevgili kızlarına rast gelmek beni sürekli diken üstünde tuttu. Hatta ilk kızını öldürdükten sonra Dimitrescu'nun kızgın intikam çığlıklarını duyduğumda fareyi elimden bir süre bıraktım. Fakat şato bölümü boyunca kafa patlattığım tek şey, gitmediğim yerlere varmanın doğru güzergâhını aramak oldu. Bu açıdan bakınca şato kısmı hiç de zor değil. Hatta Dimitrescu ve kızları da zerre tehdit değil. Uzun boylu ablamızdan kaçmak ve kızlarını öldürmek o kadar kolay ki oyunun en başında yaşadığım çaresizlik hissinin zamanla düşmanlarıma acıma duygusu olarak değiştiğini fark ettim.

Şimdi söyleyemeyeceğim (ama gördüğünüzde çok rahatsız olacağınızdan emin olduğum) bir sebepten ötürü her hanedanın bölgesini ziyaret etmeli ve oralardan bir şeyler almalıyız. Bu yüzden oyunun başında gördüğümüz her boss'la kapışacağız ve hepsinin bölgesinin farklı özellikleri var. Misal Donna Beneviento ve aracı olarak kullandığı kukla Angie'nin mekânı oyun boyunca beni en çok rahatsız eden ve korkutan bölüm oldu. Birincisi oyunun en ürkütücü yaratığı bizi takip ediyor ve bu Angie değil. İkincisi buradaki bebek ağlamasını kesinlikle ömrümün sonuna kadar unutmayacağım. Bunu tasarlayan ses mühendislerine (böyle mi denir bilmiyorum) şapka çıkarıyorum. Donna'nın mekânı sadece bir malikâneden ibaret ama burayı korkutucu ve unutulmaz yapan baştan sona bana PT tecrübesi yaşatmış olması. Malikânenin ilk katında porselen bebekler ve rahatsız edici tablolardan başka bir şey yok. Her şeyin bu kadar sessiz olması beni en çok tedirgin eden şey oldu. Attığım her adımda pisliğe batmam ve bütün silahlarımın elimden alınmış olması bu bölümü tamamen bir psikolojik gerilime çevirdi.

Bundan sonra ziyaret ettiğimiz mekân Salvatore Moreau'nun toprakları. Gerek bataklık gerek madenden bozma dar tüneller olmasına rağmen bu dengenin iyi tutturulmuş olması çok hoşuma gitti. Biraz RE7'nin bataklık alanlarını hatırlatsa bile kesinlikle o bölümlerin kopyala/yapıştırı olmamış. Garip, yeşil, sümüksü bir maddenin sağı solu kapladığı bu bölümün biraz çizgisel olduğunu belirtmem lazım. Bir de Moreau oyunun en zavallı sizi korkutmayan karakterlerinden bir tanesi. Hatta eminim siz de oynarken ona acıyacaksınız çünkü göründüğü kadar acınası bir tip. Moreau'la kapışma sahnesi güzeldi evet tam bölüme yakışan boss mekanikleri vardı. Ama geril-dim mi? Hayır? Kolay mıydı? Evet.

Karl Heisenberg oyunun başında "Bu herif karşıma çıktığında nasıl bir şansım olabilir ki?" diye düşündüğüm, korktuğum en önemli karakterdi. Herif nihayetinde Magneto ve Magneto'ya karşı kim durabilir ki? Heisenberg'ün mekânı bir fabrika dolayısıyla burada tam bir erken 1900'ler sanayi devrimi atmosferinin korkuyla harmanlandığı endüstriyel bir ortamda dolaşıyoruz. Yer yer Saruman'ın kulesinin altında madenler kazan ve savaş makineleri üreten Ork mekânı hissiyatı da aldım. Mold'a maruz kalan köylülerin makineleştirilerek daha da tehlikeli hale geldiği bu ortam içimi en çok karartan ama oynarken bir hayli zevk aldığım yerlerden birisi oldu.

Mekânlar konusunda Capcom gelen şikâyetleri dinlemiş diyebilirim. REB'in sürekli kendini tekrar eden mekânlarını REV'de olabildiğince zenginleştirmeye çalışmışlar ve bunu "olabildiğince" başarmışlar diyebilirim.


Castle Dimitrescu





oluyor. Bazı köylülerle tanışıyoruz, onları kurtarmaya çalışıyoruz. Bu esnada Mother Miranda adı sürekli geçiyor falan derken şatoya giden yolumuzu bulmaya çalışıyoruz. Açık alan ve havadaki bu gerginlik bir hayli hoşuma gitti ve beni ürküttü. Özellikle sazlıkların arasında yaratıkların homurtularını duyduğum anlar gerçekten gericiydi. Aferin Capcom! Harika bir giriş yapmışsın. Babalık içgüdüsüyle hareket eden Ethan, Rose'nin şatoda olduğunu öğrenip burayı bulana kadar köyün içinde gidip geliyoruz. Ve şatoyu bulduğumuzda Ethan ne yapıyor? Ön kapıdan hiçbir şey yokmuş gibi elini kolunu sallayarak giriyor (o meşhur eller).

REV bu açıdan tamamen farkı bir tat sunuyor. Olayın mutfağı olan Umbrella Corp'un araştırma merkezlerini görmüyoruz zaten Mother Miranda ve çevresindeki dört hanedan hikâyenin önemli parçalarından, buradan ayrılmamıza gerek yok. Dediğim gibi oyunun tümü Transilvanya benzeri bu köy topraklarında geçiyor ama bütün koşuşturmaca Lady Dimitrescu'nun şatosunda vuku bulmuyor.

Lady D'nin REV'in tanıtım videolarında görünmesiyle beraber internetin verdiği açlık dolu tepkiden sonra yeni oyun tahmin edilenin üzerinde bir popülerlik ve beklenti kazandı. Hatta durum öyle bir hal aldı ki; Resident Evil Village dendiği anda insanların ilk aklına gelen şey şu an eminim Lady D'dir. Karakter aşırı şekilde popüler olduktan sonra Capcom "Böyle bir tepkiyi biz de beklemiyorduk," dedi ama onu külahıma anlatsınlar diyorum. Lady D tamamen bu tepkiyi almak ve oyunun popülaritesini daha da gazlamak için yaratılmadıysa benim de adım Nurettin değil.

Velhasıl Lady D'ye o kadar maruz bırakıldık ki bütün oyunun bu kadın ve kızları etrafında döneceğini zannettik. Eğer oyunu halen oynamadıysanız şimdiden söyleyeyim kesinlikle değil. Hatta onunla geçireceğiniz zaman toplam oyun süresiyle kıyaslandığında iki saat falan. Şimdi oyunun eleştirebileceğim belki de en önemli ama en can alıcı kısmına el atmak istiyorum.

Capcom oyunculardan gelen şikâyetleri dinlemiş ve oyuncular bir korku oyunu olan REB'in fazla korkutucu olduğunu söylemişlerdi. Bununla ilgili bir haber geçmiş zamanda çıkmıştı ve bu yüzden firma REV'de korku dozunu azaltacağını açıklamıştı. Şunu rahatlıkla söyleyebilirim bunu bayağı iyi başarmışlar. Keza Lady D ve kızlarına baktığım zaman onlardan korksam mı yoksa hayran mı kalsam karar veremedim. Lady D'nin beni kovaladığı anlarda zerre gerilmedim ya da kızlarıyla küçücük bir odada kapışmak zorunda kaldığımda en ufak korku duymadım. Özellikle kızlarıyla olan karşılaşmalar o kadar basit hazırlanmış ki o noktaya geldiğimde onları basit bir şekilde öldüreceğimi biliyordum. Lady D'nin suratını ele alalım mesela, Capcom istese onu çok daha ürkütücü bir hale getirebilir miydi? Kesinlikle evet ama onun yerine yüzü gayet çekici bir kadın karakterle karşımıza çıktılar. Mr. X'le kıyaslayınca Lady D'den kaçmak annenizden dayak yemeyeceğinizi bile bile evin içinde kovalamaca tutturmaya benziyor. Mr. X sadece görüntüsüyle bile üstünlük yaratıyordu. Alman panzeri gibi üzerimize yürürken eğer bizi yakalarsa lime lime edebileceğini hissediyorduk. Tek bir yumruğu bile canımızın yarısından fazlasını alıyordu. Lady D ise kazara bana vuracak olsa tek yapmam gereken korunmak oldu sonrasında vurduğu hasarı umursamadan yoluma devam ettim.

Diğer kötülere bakalım. Misal Salvatore Moreau değişim geçirmiş bir zavallıdan başka bir şey değil, ondan korkmuyor resmen acıyorsunuz. Karl Heisenberg ise Magneto güçlerine sahip, karizmatik bir abimiz. Dizayn olarak oyuncuyu korkutacak tek tarafı "Ben bu adamı nasıl yenebilirim?" olabilir ki ona da absürt bir çözüm bulmuşlar. REV'in en korkutucu ve rahatsız edici kötüsü evvelden de dediğim gibi Donna Beneviento. Habis ruh olan bu karakter bir porselen bebek aracılığıyla dünyamızda hareket ediyor ve söyleyin bana kim porselen bebeklerden korkmaz ki? Dayım Alman bir hanımla evliydi ve Çeşme'deki yazlıklarındaki bir odada eşinin porselen bebek koleksiyonu vardı. İşin kötüsü beni orada öğlen uykusuna yatırırlardı. Belki o zamanlardan bir fobim gelişmiştir, bana özel bir durumdur bilmiyorum. Lakin Angie'yle (Donna'nın kullandığı bebeğin ismi) olan kapışma da hiç korkunç değil. Sadece bu bölümde



KARAKTERLER



MOTHER MIRANDA

Lady Dimitrescu'nun aksine oyunun asıl kötüsü ve hanedan sahiplerinin korktuğu kişilik. Kızını İspanyol gribinde kaybetmiş bir bilim kadını. Megamycete'i keşfettikten sonra bununla araştırmalar yaparak ölen kızını tekrar diriltmeye çalışmış. Hanedan sahipleri, Eveline ve kurt adamlar hep başarısız denemelerinin sonuçları. İşin asıl bomba kısmı Umbrella Corps'un kurucusu Oswell Spencer'la tanışarak şirketin T-Virus araştırmalarına ilham olmuş kişilik. Kısacası Resident Evil evreninin var olma sebebi Mother Miranda.



LADY DIMITRESCU

Alcina Dimitrescu asil bir ailenin kızı olarak hayata geliyor. Fakat Black God'a (Mold) tapan Mother Miranda, deneyleri için vücuduna "Cadou" denen paraziti bırakıyor. Eveline'a yapılan deneyin aynısı diyebiliriz lakin aynı Eveline gibi Dimitrescu da başarısız bir deney olarak kalıyor. Başarısız olmasına rağmen parazit ona üstün iyileşme yeteneği vermesinin yanı sıra bu halini koruyabilmesi için insan etine muhtaç bırakıyor.



ETHAN WINTERS

Ethan'ın Mold'un kendisi olduğu ve kendisine ölümsüzlük verdiğini öğreniyoruz. Mold onu neden kontrol edemiyor? Ya da neden Lady D ve saz arkadaşları gibi psikopata dönüştürmüyor? Bilinmiyor... Bu herhalde bazı taşıyıcıların aynı Rose gibi özel olmasıyla alakalı diye düşünüyorum. Ama oyunun sonunda gördüğümüz üzere Ethan bir şekilde kızını uzaktan da olsa korumaya devam edecek gibi görünüyor. Ama şundan emin olabiliriz diye düşünüyorum; eğer serinin devamı üçleme şeklinde gidecekse Rosemary Winters'ı kontrol edeceğiz.



MIA WINTERS

Mia'yı özellikle buraya taşıdım çünkü kafamda deli sorular var. Ethan bilmese de Mia kocasının özel güçlerini biliyor ve bunu Chris'e açıklıyor. Neden Ethan'a bunu önceden söylemedi? Bunu bile bile hamile kaldı? Acaba bir yandan Ethan'a rol yapıp bir yandan başkaları için mi çalışıyordu? Ama nihayetinde Mother Miranda tarafından kaçırılmış, hapsedilmiş ama öldürülmemiş. Bir şekilde Miranda Mia'nın kızını koruyacağını biliyordu. Bu onu aklar mı? Olmayabilir belki amacı Miranda'yla aynı değildi. Ama bana sorarsanız Mia karanlık bir kişilik ve gelecekte hakkında başka şeyler de öğrenebileceğiz.



CHRIS REDFIELD

Mother Miranda'dan Mia'nın yerine geçtiğini bilecek kadar haberi var. Miranda'nın Rose ve Ethan'ı Mold'a maruz bıraktığını düşünerek onları alıkoyuyor. Ama anlamadığım şey şu neden gitmesi gereken en son yer olan Mother Miranda'nın topraklarından geçmeye çalışıyor? Orada Blue Umbrella'yla alakalı ne var? Sırf hikâye ilerlesin diye muhtemelen saldırıya uğrayacakları topraklardan geçtiklerine inanmak istemiyorum. Ama öte yandan gene sırf hikâye ilerlesin diye Ethan'ın gözünün önünde karısını kurşun yağmuruna tuttuktan sonra bile adama onun Mother Miranda olduğunu açıklamıyor. "Lazy Writing" gibi geliyor bana ama umarım bir bildikleri vardır.



karşılaşacağınız ve kaçmanızı gerektirecek mini boss çok rahatsız edici. Bütün dürüstlüğümle söyleyebilirim ki; oyunda sizi korkutacak tek şey bu.
Capcom, Baker ailesinin yerine bu sefer Mother Miranda'nın takipçilerinden sözde bir aile yaratmış ama söz verdikleri gibi korku dozunu azaltmak için ellerinden geleni yapmışlar. Kürşat yazıyı kontrol ederken belki şaşıracak çünkü telefonda bu şekilde konuşmamıştık. Ben oyunları zevkle oynarım doğru, ama iş incelemeyi yazma kısmına gelince ufak aydınlanmalar yaşarım. Aynı kafanızda bir öykünün belirip, bunu kısa bir hikâye olarak yazarken, karakterlere hayat verdikçe ve kelimeler birbirini kovaladıkça kaderlerinin hiç de başta düşündüğünüz gibi olmaması gibi. Bu açıdan bakınca (belki abarttığımı sanacaksınız ama) Hanedan yöneticileri bana Resident Evil 6'daki saçma sapan mutasyon geçirmiş devasa yaratıklardan farklı görünmediler. Ve bunun tek sebebi Capcom'un korku dozunu kısmış olması. REV hakkında söyleyebileceğim iki kötü şeyden birisi sanırım bu. Umarım gelecek oyunlarda bunu devam ettirip oyunu seksi kötüler ve aksiyon dolu, gerilimin iyice azaltıldığı bir hale sokmazlar.
Capcom bulmacalar nerede? Ne bileyim Resident Evil dediğiniz zaman benim aklıma oyunun hikâyesine garip göndermeler yapan bulmacalar gelir. Bulmacalar bile Umbrella Corps'un gizli işler çevirdiği bu dünyada komplo teorisi üretecek ipuçları verir. Hem biraz kafa patlatmak eğlencelidir, oyuncuyu daha da strese sokar. Özellikle asaletin ve gücün baştan aşağıya donattığı gizemli bir şatoda gezinirken gizli odalara açılan mekanizmaların sırrını çözmek eğlenceli olabilirdi. Değil mi Capcom? Ama ne yazık ki yoklar sevgili okuyucu. Bir yeri açamıyor musunuz? Eşyalarınızı evirin çevirin, bir parçasını sökün ve oraya iliştirin, yolunuz mutlaka açılacaktır. REV'de görüp göreceğiniz bulmaca bundan ibaret. Bulmacalar yerine saçma bir top oyunu eklenmiş. Oyunun belirli yerlerinde bir eşya vasıtasıyla işlevsel hale getireceğiniz minyatür binalar mevcut. Bunu sağa sola çevirip, dengede tutarak metal bir topu tuzaklara düşmeden son deliğe kadar götürmeye çalışıyorsunuz. Başarırsanız Duke'nin çok para ödeyeceği bir eşya alıyorsunuz. Neye dayanarak bunun iyi bir fikir olduğunu düşündüler bilmiyorum ama benim pek sevdiğim bir eklenti olmadı orası kesin.

Inventory Tetris

REV'in inkâr edilemez en iyi yeniliklerinden birisi eşya çantamızı istediğimiz gibi düzenleyebilmemiz. Bu neden yapımcıların daha önceki oyunlarda aklına gelmedi anlamak mümkün değil fakat bu basit değişiklik hayatımı o kadar kolaylaştırdı ki anlatamam. Yeni bir silah bulduğum zaman onu nereme sokacağıma o kadar kafa yormadım. Çantamdaki eşyalarla biraz Tetris oynamam bu sorunu çoğunlukla çözdü.

Duke'ü unutmamak lazım... Gizemli Duke... Sadece bir satıcıdan fazlası olduğunu düşündüğüm Duke oyunun belirli yerlerinde karşımıza çıkarak bize eşya satıyor ve elimizdeki eşyaları güçlendiriyor. Bu yüzden paraya ihtiyacınız var. Öncelikle gezdiğim her yerde haritanın yeşil olmasına özen gösterdim, kırmızı kaldıysa bir şeyleri yeteri kadar kurcalamadım demekti. Bu genellikle tavanlarda ufak bir pırıltı oluyor ve onu vurduğunuz zaman yere elmas düşüyor. Bunları ve yaratıkların geride bıraktıkları parçaları ve paraları Duke'e satarak çantanızın hacmini arttırabiliyor ya da diğer hizmetlerinden faydalanabiliyorsunuz. Ama yaratıklardan hazine ve para düşmesi olayını pek sevmedim. Çünkü o zaman gerçekten öldüklerini anlayabiliyorsunuz. "Ya ben bunu vurdum yere devrildi ama gerçekten öldü mü acaba? Yanından geçerken ayağıma sarılıp bana tekrar saldıracak mı?" korkusu bu yüzden tamamen gitmiş.
Silah çeşitliliği çok hoşuma gitti. Hatta çeşit öyle ki belli bir noktadan sonra eski silahlarınızı yer açmak için onları Duke'e satmak zorunda kalıyorsunuz. Oyunun hemen başında yaşadığım mermi sıkıntısını oyunun geri kalanında pek çekmedim. Paraya asla sıkışmadım çünkü haritayı çok iyi kontrol ettim ve eksiklerimi Duke vasıtasıyla tamamladım.
REB ve REV Ethan ve ailesinin hikâyesi,



RE evrenine can veren yeni karakterler. Ethan Winters'ın seslendirmesinin çok kötü olduğunu düşünsem de karakterin yaşadığı macera çok hoşuma gitti. REB'de eşini kurtarmaya çalışan Ethan, REV'de baba sıfatıyla yoluna devam ediyor ve çocuğunu kurtarmak için gözü kara şekilde bilinmeyenin içine yürüyor. Ben de kız babası olduğum için o gazla oynadım, her noktada Ethan'la empati kurdum diyebilirim. Hikâyenin akışını düşündüğümde REV'in korku dozunun azaltılmış olması ya da oynanış şeklinin ufak şekilde değiştirilmiş bulunması zerre sorun olmadı. Hikâye hiç hız kaybetmeden devam etti. Bu Ethan'ın ailesinin hikâyesi ve artık ötesini spoiler olmadan konuşamayız. Bundan sonrasını okumak tamamen size kalmış.

ÇILGINLAR GİBİ SPOILER BÖLGESİ, DİKKAT!

Dediğim gibi yeni RE serisi Ethan'ın ve ailesinin hikâyesi ve REV'in sonunda gördüğümüz üzere "Babanın hikâyesi burada bitti." İlk oyunda sol eli kesilen ve mucizevî şekilde zımba ile tekrardan tutturulan el detayının ne kadar saçma bir şey olduğunu görüp, "Ne de olsa oyun," deyip üzerinde çok durmamıştık. Hatta daha REV'in başında Ethan sol elinden iki parmağını kaybediyor. Lady D'nin pençeli eli göğsünün içinden geçiyor. Yakalandığında onu ellerinden kancalarla astıkları tavandan ağırlığını yere doğru vererek, elinde ne kadar tendon, kemik varsa yırtarak kurtuluyor. Oynarken "Olm bu tamam oyun ama Ethan'ın dayanıklılığını fazla abartmışlar, bunda bir hinlik var," diye kafamdan geçirmiştim. Velhasıl oyunun sonuna doğru Mother Miranda Ethan'ın kalbini sökmesine rağmen Araf gibi bir boyuta gidip geri geliyor. Keza Mia'nın da Chris'e söylediği üzere biz bir nevi öldürülemez bir adamız. Bunun sebebi REB'de Mold'a maruz kalmamız mı yoksa Baker'ların evine gitmeden evvel böyle miydik? Oyun bunun cevabını vermiyor. Eğer önceden öldürülemezdik ise Ethan'ın hikâyesi Umbrella'nın geçmişine bir şekilde bağlanacak diye düşünüyorum. Ethan'ın Araf gibi bir yere gidip geri geldiğini söyledim. Orada Eveline'ı görüyoruz yani kız bir şekilde ölmemiş ve tekrar geri gelebilir. Bunu nereden anlıyoruz? Birincisi her hanedan evinin sonunda Rose'un parçalarını şişelenmiş şekilde buluyorduk. Yani Mother Miranda kendi kızını geri getirmek için onu çoktan feda etmişti. Fakat ayin bittiğinde irin kaplı bir havuzun içinden Rose'yi tekrar çıkarıyordu. Hatta Mother Miranda'yı öldürdükten sonra Rose'nin bebek hali kadının cesedinin içinden çıktı. Velhasıl küçücük bebek ölümsüz bir babanın kızı olmasının yanı sıra bayağı bir doğaüstü olaydan sonra tekrar hayat buldu. Oyunun sonunda Ethan'ın mezarını ziyaret ettikten sonra onu almaya gelen uyuz ajanımız onu "Eveline" diye çağırarak aklı sıra şaka yapıyor. Bütün bu maceradan sonra Miranda'nın başarısız deneylerinden biri olan Eveline bir şekilde Araf'tan kaçıp Rose'nin içinde yuvalanmış olabilir. Ayrıca her ne kadar "Babanın hikâyesi bitti," dense bile Rose araçla uzaklaşırken çok uzakta bir siluet beliriyor. Bazı oyuncular Photo Mode'yi açıp bu siluete yaklaştırmışlar ve onun Ethan olduğunu görmüşler. Hatta bu şekilde Ethan'ın yüzünü de görmüş oluyoruz.

Gerçekten bitti mi?

REB'den sonra oyunu beğendim mi? Evet bütün değişikliklere rağmen REV'i çok beğendim. Capcom'un farklı bir yöne doğru gittiği doğru ama oyun kendisini oynatıyor. Özellikle Umbrella ve geçmişi konusunda bir şeyler öğrendiğimiz ve kafamızda cevaplardan çok daha fazla soru bırakması hoşuma gitti. Tek dileğim bundan sonra gelecek oyunların daha fazla satması için korku dozunun azaltılarak eski hali olan patlamalar & zombiler haline getirilmemesi.

◆ **Nurettin Tan**

OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Oyunun gerilimi sizi içine çekecek ve oradan kaçmak istemeyeceksiniz

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Oyun çoktan bitti bile, belki de Re: Verse'e bakmanın zamanıdır.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Geri dönmek için bir sebebiniz kaldığını sanmıyoruz, Re: Verse nasıl gidiyor?

OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 Bir köşeye sinmiş bekliyoruz.
%40 Birbirinden acayip ucubelerle karşılaşıyoruz.
%20 Eh, biraz da çatılaşım, değil mi?

ARTI

+Köyün farklı bölümlerine konuşlanmış farklı boss'lar ve mekân değişiklikleri.
+Hikâyenin yeni ve güzel bir yönde ilerlemesi...
+Angie bölümü!

EKSİ

-Herkes için eksi sayılmaz ama keşke biraz bulmaca da eklenseymiş.
-Bazı diyalogların çok klişe olması.

SON KARAR

Serinin en iyisi olduğuna katılmıyorum ancak keyifle vakit geçireceğiniz bir gerilim konçertosu olmuuş RE Village. Bakalım buradan nereye gideceğiz?

80

Yapım *Housemarque* **Dağıtım** *Sony Interactive Entertainment* **Tür** *Aksiyon, Roguelike* **Platform** *PS5* **Web** *playstation.com/en-us/games/returnal*

RETURNAL

Döngüyü kırmak için bir nefes, bir adım daha

Roguelike / Roguelite oyunlar için güzel zamanlar. Birkaç sene öncesine kadar kendi kemik kitlesi üzerinde etki yaratabilen bu oyunlar artık ana akıma ulaşmış durumda. İnsanların öldüklerinde ilerlemelerinin bir kısmını / tamamını kaybettikleri bir oyunu oynamaktan ne keyif aldıklarını düşünenler de vardır aranızda, farkındayım. Diğer taraftan olaya biraz da şöyle bakmak gerekiyor. Günümüzde popüler oyunlar iki uç noktaya fena halde kaymış durumda. Bir tarafta CS:GO, PUBG, Tarkov gibi aşırı rekabetçi yapımlar var, diğer tarafta ise adeta interaktif film hissi veren, hikaye anlatımının dibine vurmuş, tek kişilik senaryo bazlı oyunlar. Roguelike türü ise tam ortada, yeniden oynanabilirliği yüksek ve oyuncuyu zorlayan bir seçenek olarak karşımızda duruyor. Üstelik roguelike türünün belli bir hikayeye dayanmadığı, aynı bölümleri sonsuz kereler tekrar etmekten ibaret bir tür olduğunu falan da söyleyemeyiz. Hades'i görüyorsunuz, geçtiğimiz yılı pek çok ödülle kapattı ve tüm bu roguelike şölenine şahane bir hikaye de eşlik ediyordu. Oyun daha şimdiden milyonlarca satışa imza attı. Haliyle, PlayStation 5'in ilk "büyük" oyunlarından birisinin bu tarzı izlemesi hiç de sürpriz değil.

Biz şimdi neyiz?

Returnal de böyle bir oyun ama bir taraftan da son derece özgün bir yapım. Oyunun elbette bir hikayesi var ancak öyle gözünüze sokulan türden değil, bazılarınız buna lore demeyi tercih edecektir, haklısınız da. Olayımız, bir döngü. Nasıl bir döngü derseniz, Edge of Tomorrow filmini hatırlatmam yeterli olacaktır diye düşünüyorum. Ortamımız ise bambaşka. Returnal, bir döngü üzerine kurulu ama dilerseniz adım adım gidelim. Karşımızda oldukça kafa karıştırıcı bir yapım var ve onun ne olduğunu adım adım anlatmak en güzeli. Returnal üçüncü kişi kamerasından oynanan, bilim kurgu türünde bir psikolojik gerilim-aksiyon oyunu. Gerilim tarafında izlenen yöntemi anlatmak için Hellblade'i örnek göstermek istemiştim ancak biraz düşününce Returnal'in bu konuda daha kendine özgü olduğuna karar verdim.

Peki hikayemiz ne? Uzak gelecekte geçen oyunda Selene Vassos adında bir uzay gemisi kaptanını canlandırıyoruz. Selene aldığı bir yardım sinyalinin peşinden Atropos adlı bir gezegende araştırma yapmak istiyor ve talebi reddediliyor. Selene'in aldığı sinyalin peşine neden düştüğü, ona neden "tanıdık" geldiği kafanızı karıştırabilir ancak tüm olayımız da bununla alakalı. Peki ne oluyor? Selene bu "çağrının" çekiciliğine dayanamayıp emirlere karşı gelince, gezegene inerken gemisinin canına okuyor. Bu noktadan sonra ilk fark ettiğimiz şey de oyuncuların load/reload sekansına benzeyen bir tür zaman döngüsüne hapsolmuş olduğu. İlerliyoruz, ölüyoruz ve döngü tekrar başa alıyor, tam da roguelike yapısına uygun şekilde, neyimiz varsa kaybederek ancak bazı yetenekler kazanarak ve tabii, nasıl ölmeyeceğimiz konusunda bir şeyler öğrenmiş olduğumuz









umuduyla.

Döngü nasıl kırılır?

Peki tabii bir seferde kırmak da mümkündür, değil mi? Kağıt üzerinde belki ancak pratikte Returnal defalarca öleceğiniz, her seferinde -bazen 1-2 saat kaybetmiş olarak- yeniden başlayacağınız, çoğu şeyi deneyip yanılarak öğrendiğiniz bir oyun. Her döngüde sizi buraya çağıran sesin ne olduğunu yavaşça anlamanızı sağlayacak ses kayıtlarına ulaşıyor, değişen bir haritada yeni mücadelelerle döngüyü tamamlamaya çalışıyorsunuz.





Peki rougelike mekaniği bir gezegene nasıl yedirilmiş? Bu sorunun cevabı Atropos'ta yatıyor zira bu gezegen sürekli değişiyor ve sahip olduğu farklı biyomlar da buna dahil. Her biyomu / bölgeyi son derece detaylı birer labirent gibi düşünebilirsiniz. Bu harita her seferinde karşınıza farklı sürprizlerle çıkıyor hemen fark edebileceğiniz gibi oyun son derece yüksek bir süratte oynanıyor. Çatışmalar son derece yoğun geçiyor ve eğer siper mekaniği, peek-a-boo gibi hayalleriniz varsa, çok yanlış bir yapıma geldiğinizi söyleyebilirim. Haritada sizi düşmandan koruyacak çok az yapı var ve bu döngüleri olabildiğince uzun aralıklarla tekrar etmek istiyorsanız önerim, sürekli hareket halinde olmanız. Savaşlar sırasında aksiyon hiç bitmiyor, bütün ekranınız efekt, canavarlar, siz ve silahınızdan çıkan mermilerin oluşturduğu bir renk konçertosu gibi. Oyunu biraz roguelite sınıfına sokan şey de yanımızda kalıcı olarak taşıyabileceğimiz silahlarımız olması. Yani döngüyü tekrarladığınızda dımdızlak değilsiniz ancak inanın sağlıkla alakalı olanları kaybetmek bile yeterince yıkıcı. Neyse ki oyunun başlarında hayatta kalmak o kadar da güç değil, yani Returnal bu açıdan Dark Souls serisinden ayrılıyor. Sizi başından itibaren cehennemin ortasına atmak yerine bunu yavaş yavaş, sindire sindire yapıyor.

Bir de oyunda düşmanlarınızdan düşen nesnelerden belki de en kıymetlisi orblar. Bu orblar sayesinde bazı ek eşyalara ulaşabiliyorsunuz ancak bunları elde etmek ve biriktirmek gerçekten zaman alıyor. Bu eşyaları seçerken kılı kırk yarmanızı öneririm.

Biyomlar ve taktikler

Returnal'de altı farklı biyom veya bölge bulunmakta. İlk başta kasvetli bir yağmur ormanındayız mesela. Daha sonra yolumuz çöllere, karla kaplı bölgelere ve diğer birbirinden tekinsiz ortamlara düşüyor. Oyun bazen 2-3 saati bulan döngülerden oluştuğundan, öldüğünüzde sürecin ne kadar ıstırap dolu olacağı hakkında kafanızda sorular olduğunu tahmin ediyorum. Eğer boss'a kadar gidip öldüyseniz, teleport kürelerini kullanarak zamanda ileri gidip tekrar boss'un karşısına çıkmanızı katiyen önermiyorum.

Bu döngüyü mümkünse eskisi gibi yaşayarak tecrübe kazanmak, çantayı gerekli eşyalarla doldurmak, daha iyi silahlara kavuşmak, Selene'in yeteneklerini geliştirmek ve diğer düşmanlardan kazandığınız adrenalin puanlarıyla silahlarımızı güçlendirmek gerekiyor. Aksi mümkün mü, sonuna kadar. Boss sizin canınıza okuyacak ve döngünün başına gönderecektir. Yani, teleport küreleri iyi ki var ama mucizeler falan yaratmıyor. Küçük enişte gibi kendinizi rezil etmeyin koskoca boss karşısında.

Bu noktada birkaç öneride bulunabilirim. Oyun alanında bulabildiğiniz bazı parazitler var. Fallout'ta perkleri bilirsiniz, jinxed olanı da. Parazitler biraz böyle, sizi belli şeylere karşı güçlendirirken belli özelliklerinizin zayıflamasına yol açıyorlar. Bunları seçerken ve kullanırken ekstra dikkatli olmanız gerekiyor zira biraz sakarlık ve biraz da şanssızlıkla (düşmanın attığı trait tam da sizin zayıflığınıza gelebilir) oyunun zorluğunu Nioh 2 seviyesine çıkartmanız ve pes edip çay demlemeniz



işten bile değil. Ve yukarıda söylediğimi tekrar söylüyorum, orbları gerçekten ihtiyacınız olmadıkça harcamayın.
Oyunda bulabileceğiniz silahlar görüntüde farklı olsalar bile çalışma prensipleri açısından herhangi bir bilim kurgu oyununda bulabileceğiniz türden. Tabancası, pompalısı, bombaatarı, lazeri burada da var ve her silahın alternatif atış modları da bulunuyor.

Teknik tarafta işler nasıl?

Yazdığım her oyunda PS5 tarafında işlerin nasıl olduğunu söylemek bir yerde bana da, sizlere de fenalık verecektir ama lütfen, bu oyun için bir istisna yapalım. Hatırlarsanız daha önce Pulse 3D Wireless kulaklıkları incelerken mevcut oyunların Tempest 3D'yi kullanmakta henüz çok başarılı olmadığını, bu teknolojinin öğrenilmesi için biraz zaman gerektiğini söylemiştim. Returnal işte bunu başarabilen ilk oyun. Yani anlatması gerçekten zor, üstelik senelerdir çevresel sesi hayatının her gününde duyan insanlarız ancak bu oyun ve donanımları arasındaki ses mühendisliği örnek gösterilecek, imrenilecek bir noktada. Kaskımıza ne düştü, ağırlığı ne kadardı, nereden ne yaklaşıyor, bastığımız zemin nasıl, hepsini sonuna kadar hissediyorsunuz. Konum doğruluğu muhteşem, şimdiye kadar herhangi bir oyunda gördüklerimin en iyilerinden birisi diyebilirim ve buna Escape from Tarkov gibi ultra rekabetçi yapımlar da dahil.
Oyunun yükleme süreleri son derece düşük olduğu gibi 4K/60fps, HDR ve Ray Tracing desteği de gözlerinize bayram ettiriyor.
Oyun benim oynadığım 45 saat boyunca en ufak bir performans problemi, grafiksel problem, crash vs. yaşatmadı.
DualSense kullanımı da yine çok başarılı olmuş. Silahların ikinci modu var demiştik ya, heh işte bu ikinci moda DualSense'in kattıklarını mutlaka deneyip görmeniz gerekiyor. Sadece adaptif tetiklerden bahsetmiyorum, bu tetiklerin konumsal kullanımı da (az bastığınızda hedefleme modu, çok bastığınızda alternatif atış modu gibi) diğer geliştiricilere "aha da size örnek" niteliğinde olmuş.
Sadede gelelim, Housemarque ekibi aslında türler çorbasına dönme ihtimali olan bir oyunun üstesinden hakkıyla gelmiş. Çok şüphe etmiştik kendilerinden, şimdi tebrik zamanı. ◆ **Kürşat Zaman**



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆
Henüz ilk döngüden bile çıkamadınız ancak Atropos sesleri ve atmosferiyle sizi esir etti bile.

İlk hafta ◆◆◆◆◆
Bu oyunu ara vererek oynamanızı öneriyorum. Haliyle, hala buralarda olmalısınız.

İlk ay ◆◆◆◆◆
Zorluğu seven ve diğer oyuncularla challenge yapmayı seven bir oyuncuysanız, niye olmasın?

OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Aksiyondan aksiyona koşuyoruz.
%20 Biz kimiz, burası neresi, bu da ne?.
%20 Yarım kalan döngünün ardından çay içiyoruz.

ARTI

+ Oyunun atmosferi son derece başarılı
+ PS5'in tüm nimetlerini sonuna dek kullanmış.
+ Bırakıp bırakıp geri dönüyorsunuz

EKSİ

- Döngüler uzun ve acımasız

SON KARAR

Yeni teknolojiler, kendisine özgü detaylar, yeni denemeler, türün en iyilerinden bazı alıntılarla gayet başarılı bir harman olmuş Returnal. Biraz zorluğu seven herkese önermeyi kendime görev biliyorum.

84



Yapım *Experiment 101* ***Dağıtım*** *THQ Nordic* ***Tür*** *Aksiyon, RPG* ***Platform*** *PC, PS4, XONE* ***Web*** *www.thqnordic.com/games/biomutant*

BIOMUTANT

Türler ve genler bir kasede karıştırıldığında ne mi olur?

Selamlar sevgili LEVEL Okuru. Özay Şen ile birlikte bir oyun tarihi yolculuğun peşine, kallavi bir incelemeye daha hazır mısınız? Havaların hafiften ısınmaya başlaması, kapanma önlemlerinin peyderpey azaltılmasıyla birlikte hepimizin içi kıpır kıpır oldu. Eskiye dönüş bizim için yavaştan gerçekleşiyor. Bu sürede oyuna doyduk ama yenilerine de yer açmamız gerekiyor.

Biomutant da bir süre boyunca aksiyon-RYO türünü seven, saatlerini haritanın köşe bucağını arşınlamayı seven oyuncuları doyuracak bir yapım olarak Mayıs ayı itibarıyla oyun dünyasındaki yerini aldı ancak Biomutant'ın çok sancılı bir geliştirilme süreci oldu. Oyunu yaklaşık 4 yıl önce ilk defa Gamescom'da gösterdiler ve bir sene içinde hazır olacağını söylediler fakat durum ortada! 2021'in ortası itibarıyla Biomutant, ufak ama kalite düşkünü Experiment 101 ekibi tarafından ancak piyasaya sunulabildi. Dergi içinde "Sanırım Biomutant patladı. Hiç ses seda çıkmıyor!" dediğimiz anda, tüm canavarlarıyla, ilginç dünyası ve biraz komplike aksiyonuyla aramıza katılmayı başardı. O zaman Biomutant neymiş, nasıl olmuş, bize gösterilen videolardan, görsellerden neleri oyuna taşımayı başarmış? Bir bakalım.

Yeni dünyanın yeni mutasyonları

İnsanlar yine tamahkar davranmışlar ve dünyanın içine etmeyi başarmışlardır. Haliyle kendi sonlarını getirirler. İnsanların olmadığı bir dünyada, -herhalde yaşanan atomik savaştan ya da virüsten kaynaklı olsa gerek- flora ve fauna, mutasyon geçirerek dünyayı ele geçirmiş. Biomutant, bu dünyada hayatta kalmaya çalışan isimsiz bir karakterin yolculuğunu konu ediniyor. Geçmişinde yaşadığı travmatik bir olayın ardından, gezgin bir şekilde dünyayı arşınlayan bu kırmızı panda ya da rakun bozması karakterimiz, kendisini dünyasını kurtarması gereken bir durumun içerisinde bulur. Dünyasına hayat veren ve tüm yaşam için önemli bir yeri olan Yaşam Ağacı, bir tür saldırı altındadır. Her bir kökü de devasa canavarlar tarafından kemirilmektedir. Kendine has bu devasa canavarlara World Eater deniliyor. Dört tane olan World Eater canavarları, Yaşam Ağacının devasa dört köküne musallat olmuş durumdalar. Durumun farkında olan ve kısa sürede çözüm bulunması gerektiğine inanan gelincik bozması ihtiyar dostumuz, durumun düzeltilmesi için yardım çağrısında bulunur. Maalesef yaşadığımız dünya herkesin ortak karar alıp bu canavarlara karşı savaşmasını sağlayacak düzeni sağlayamamıştır.

Farklı ırklar, farklı kabilelere bölünmüş durumda birbirleriyle savaş halindedir. Sonradan da değineceğim, oyunun bize sunduğu iyilik-kötülük anlayışına uygun bir biçimde hareket edip bu kabileleri ya birleştirmeli ya da birbirlerini yok etmelerini sağlamalıyız. Bu sayede Yaşam Ağacı'na yönelik saldırıyı yenme ihtimalimiz artabilir ancak bu sandığımızdan daha zor.

Biomutant, hikayesi itibariyle pek de iddialı bir yapım değil. Biraz çocuk masalı, biraz kıyamet sonrası senaryo fikrinin, güzel görsellerle birleştirilmesinden oluşuyor. Oyunun devamlılığını sağlayan yegane olay hikaye değil. Çoğu yerde "Yahu bu garip ama bir o kadar minnoş hayvanımsı ne anlatıyor?" diye kendime sordum durdum. Yani doğrudan hikayeyi takip etmenizi sağlayacak bir cazibesi yok. Çoğu yerde tamam onu da yaparım, bunu da yaparım diyerek görevleri topladım. Bu oynama tarzımdan dolayı değil, biraz önce de dediğim gibi hikayenin albenisini ilk birkaç saatin ardından kaybetmesinden kaynaklanıyor.

Oyunun ilk saati dünyayı tanımanız için oluşturulmuş bir eğitim alanı. Karakterimizi yarattıktan sonra, nasıl dövüşülür, nasıl zıplanır, bu dünyadaki tehlikeler nelerdir minvalinde eğitimimizi aldıktan sonra yaklaşık 8m² boyutunda bir açık dünyaya bırakılıyorsunuz. Keşfetme duygusu, gezip dolaşma ve dünyaya neler olduğu hakkında bilgileri toplamak keyifli olsa da birkaç saatin ardından bu tarz oyunların en büyük problemi olan "tekrar" döngüsüne yakalanıyorsunuz. Dünyanın nasıl gözüktüğüne geçmeden önce de karakterimizle neler yapabileceğimizi size biraz anlatmak istiyorum.

Evrim çorbası içindeki çorba karakterler

Biomutant'ın ilk tanıtımlarında, karaktere sunulacak özgünlüğün üzerinde sıklıkla durmuşlardı. Mutasyonun kol gezdiği ve her varlığın saniyesinde evrim geçirebildiği bir ortama ayak uydurmak, karakterimizin ana amaçlarından birisi. Açıkçası karakter yaratma ekranı itibariyle, bu tasarımsal süreci beğendiğimi fakat çok karmaşık olduğunu da söylemem gerek. Oyunun başında karakterinizi yaratırken, vereceğiniz puanlar görünüşünü de değiştiriyor. Çok zeki olmayan bir karakter yaparsanız, karakterin suratından ve gözlerinden zeka fışkırmadığını görüyorsunuz. Güce ve çevikliğe dayalı olmasını istediğinizde, göğsü davul gibi şişip kolları bacakları da ona göre şekil alıyor. Experiment 101, bu mutasyon ve evrim konusuna özel olarak çalışmış gibi duruyor. İyi bir gözlem yapıp bunu oyuna aktarmışlar.

İlerleyen kısımdaysa tam bir mutasyon çorbası içine düşüyorsunuz. Çünkü karakterinizi geliştirebileceğiniz o kadar fazla alan sunuluyor ki, ilk birkaç seviye boyunca yanlış puanlar dağıtma ihtimaliniz çok yüksek. Ben PSI-Powers, yani psişik güçleri yüksek ama uzak mesafeden de iyi bir karakter tasarlamıştım ama ilk seviyelerde gördüm ki, karakterimi yakın dövüş konusunda uzman yapmalıymışım. İlk seviye puanlarımı oraya yığmaya başladım fakat oyunun orta kısımlarına geldiğimde, ilk tasarıma uygun ekipmanlar çıkmaya başladı. Geri döndürülemez biçimde absürt bir karaktere evrilmiş oldum. Eminim birçok oyuncu da bu sıkıntıyı yaşayacaktır. Hatta size şöyle anlatayım: Seviye aldıkça Upgrade Points isimli, karakterin ana özelliklerini güçlendirmeye yarayan puanlar kazanıyoruz. Üzerine etrafta bulduğumuz biyojen dolu



çantalardan ve bazı canavarlardan Bio-Points kazanıyoruz. Bu da karaktere elemental saldırılara ve ortamlara karşı ekstra korunma sağlayan beceriler kazandırıyor. Bir de PSI-Points adı verilen, mihraplarda dua ettiğimizde ya da iyi-kötü kararlar aldığımızda gelen, psişik güçlerimizi daha doğrusu Ki Güçlerimizi artıran bir puan var. Üç ana puanı becerilerimize (Stats), özelliklerimize (Perks), özel güçlere (Wung-Fu ya da PSI-Powers), saldırı biçimlerimize ve çok daha fazlasına ayırıp dağıtmamız gerekiyor. Şu tek paragrafta bile kafanızın karıştığını düşünüyorum ki benim halimi düşünün. Oyun başındaki yönlendirmeler açık olsa da belli bir noktadan sonra sahip olduğunuz güçleri unutuyorsunuz. Çünkü oyun her girdiğiniz ortama ayak uydurmanız gerektiğini söyleyen bir mekanik üzerine inşa edilmiş. Bu süreç benim için bir hayli yorucu oldu. Fakat oyunun sunduğu görsellik ve keşif duygusu sizi bir süre daha oyalıyor.

Yeni dünyanın yeniden keşfi

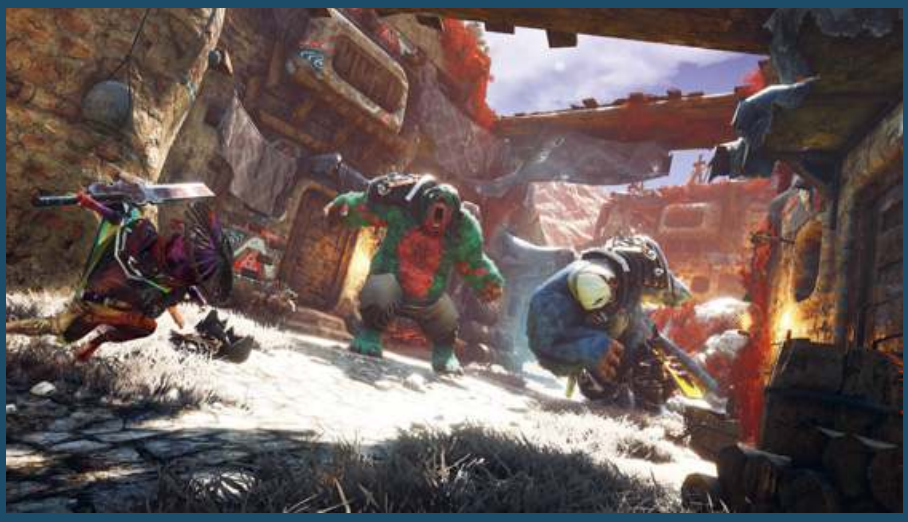
Biomutant, görsellik açısından çok iyi iş çıkartmış. Tamam, RDR2 ya da Ghost of Tsushima kadar manzaraya dalıp gideceğiniz bir ortamı yok. Fakat dolu dolu ve rengarenk bir dünyası var. Açık dünyası göreceli olarak ufak olsa da gezebilecek, araştıracak oldukça fazla bölge var. Her ağaç kökünün saplandığı alan kendine has atmosfere sahip. Ayrıca bölgeler arasında da farklı çevrelerle karşılaşıyorsunuz. Kabilelerin yerleşim yerlerinden tutun da yer altındaki eski insan barınaklarına, su kanallarının tasarımlardan, radyoaktif tehlike barındıran Fallout benzeri alanlara kadar her yerde ince işçilik var. Oyunun bu kadar gecikme sebebi belki de görsel tasarıma verilen önemden kaynaklanıyor olabilir. Çünkü gerçekten de girdiğiniz, dolaştığınız yerler bir başka yerde kendini tekrar etmiyor. Dolu dolu bir harita var anlayacağınız. Bu doluluk hem keşif duygunuzu kabartıyor hem de yapacak onlarca görev çıkartıyor. Ana görev haricinde, karşınıza çıkan her NPC'nin anlatacağı ya da vereceği görevler var. Bu nasıl bir oyuncu olduğunuza bağlı olarak hoşunuza gidebilir ya da gitmeyebilir. Mesela ilk kökü kemiren World Eater'ı yok etme görevini aldığımda, gitmem gereken bölgenin mevcut seviyemden dört seviye yukarıda olduğunu ancak canavarla karşılaştığımda anladım. Biraz zorladı ama bölgeye girdiğim için çıkmak da istemedim. Öte yandan ikinci köke musallat olmuş canavara gitmeye çalıştığımdaysa o kadar çok yan görev çıktı ki haritanın çok alakasız yerlerinde buldum kendimi. Önce yanan bir köyü kurtarmaya çalıştım. Ardından tekrar inşa etmek için oduna ihtiyaçları olduğunu söylediler. Sonra odun aramaya giderken, başka bir köye geldim ve oradaki hayvanlara yardım etmeye başladım. İkinci canavara gelene kadar da bu sefer kendi seviyemi çok yukarılara çekmiş oldum.

Aksiyon-RYO oyunlarında, belli dengelerin korunması çok önemli. Biomutant, tasarımsal açıdan Zelda: Breath of the Wild ve Devil May Cry'ın bir birleşimine benziyor. Haritada sürüsüne bereket bineğimiz ya da aracımızla gezinirken kendimizi bir anda aksiyon içinde bulabiliyoruz. Bu durum oynama süresini artırıyor, evet haklısınız ama ana hikayeden kopma durumunu yaşadığım yerlerde aynı yerlere tekabül ediyor. Hikayenin cazibesini kaybetmesiyle, bahsettiğim o tekrar döngüsüne girip görevden göreve koştuğunuz bir oyuna dönüşüyor. Bahsettiğim dengenin önemli bir noktası da aksiyon kısmı. Karakterinize uygun ekipman yapmak ya da özel güçlerinizi düzgün kullanmak için oyunun sunduğu aksiyona ayak uydurmanız gerekiyor. En yalın haliyle Devil May Cry serisine benzeyen bir aksiyonu var. Ancak bu sayfalarda sıklıkla andığımız bir tabir aksiyonu köreltiyor. Bu oyunda "vuruş hissiyatı" yok. Gerçekten de yok!

O kadar puan, o kadar farklı mutasyon, yeni beceriler, Wung-Fu diye üzerine bastıkları aksiyon dolu hareketler, iddia ettikleri "Free Flow" yani serbest dövüş stilini hiç hissettirmiyor. Düşmanların yapay zekasının ellerindeki silahlara göre davranması da yapacağınız klas hareketleri anlamsızlaştırıyor. İlk başlarda çok korkutucu gelen, sizden üç-dört kat büyük olan canavarlarla dövüşürken aslında hepsinin aynı şablon üzerinden savaştığını görüyorsunuz. Canavarlar, düşmanlar enva-i çeşit olsa da oyunun aksiyon mekanikleri pek tutuk olmuş. O kadar farklı ve değişik özellik sunmalarına rağmen.

Öte yandan Biomutant oynamak isteyenler için aksiyon konusunda verebileceğim bazı önerilerim var. Sakın pompalı tüfek ya da düz tüfek gibi silahlarla oynamayın. Zaten vuruş hissiyatı yok, bunlarda daha da çıldırabilirsiniz. Bunun yerine PSI-Points ile birkaç Ki gücü alıp çift tabanca ile dövüşlere girmeyi deneyin. Hem daha efektif dövüşler çıkarabi-





liyorsunuz hem de komboları ve özel becerileri biraz daha göze hitap ediyor. Diğerlerinde karakteriniz öylesine şaşaalı hareketler yapıyor ki, "Aha, şimdi boyadım seni laciverte" diye söyleniyorsunuz ama düşmanın kuş kadar canı gidiyor. Yapmayın etmeyin. Öylesine gösterişli hareketlerden sonra düşmanın daha fazla canının yandığını görmek isterim.

"İyilik yap denize at" demişler

Yazının girişinde bahsettiğim, oyunla alakalı sevdiğim noktalardan biri de Aura denilen bir mekanik. Bunu Fallout'taki karma sistemine benzetebilirsiniz. Karakterimizin içinde bir iyi taraf, bir de kötü taraf var. Karar mekanizmalarının çalıştığı noktalarda, verdiğiniz tepkilere göre bu taraflar bir anda ortaya çıkıp kendi aralarında konuşmaya başlıyorlar. Biomutant, belli noktalarda muzip bir dile sahip. İyi ve kötü tarafların birbirleri arasındaki atışmaları bu muzipliği üst noktaya çekiyor.

Verdiğiniz kararlarla birlikte karakterinizin de bir aurası oluşmaya başlıyor. Hikayenin gidişatı için önemli olan kabileleri toplama kısmında aura önemli bir nokta. Toplamda altı adet kabile var. Kimi çok uç noktada iyi olmanızı isterken, kimi tam tersini istiyor. Bazıları içinse iki arada derede olmak yeterli oluyor. Bu kabilelerin istediği görevleri yerine getirerek, özel Wung-Fu eğitimleri alabiliyorsunuz. Ayrıca hikayenin sonu için de önemli kararlar vermeniz gerekiyor. Bunlar da yine kabileler üzerinden işleniyor. En başta Jagni ya da Myriad kabilelerinden birini seçmeniz istiyor. Myriadlar, daha yumuşak başlı bir kabile. Ancak Jagniler tam askeri düzen kabilesi. İkisinin de Yaşam Ağacı'na bakış açısı farklı. Dediğim üzere hikayenin sonu için de önemli.

Son karar

Uzun lafın kısası bölümüne gelmiş bulunuyoruz. İşin özüne bakarsanız, Experiment 101 bu dört yıllık süreçte, gösterdiğinin aksini bizlere sunmadı. Videolar, fragmanlar, görseller hepsini bir araya getirdiğinizde Biomutant gözüktüğü gibi bir oyun fakat kafamı kurcalayan kısımlar yok değil. Örneğin, bu oyun neden bu kadar gecikti? Ufak bir ekip olmaları yüzünden mi, yoksa ilk bakış yazımın sonunda belirttiğim üzere "küçük firma, büyük oyun" sorunundan mı mustaripler.

Oyunun dünyası geniş ve bir o kadar da keşfedilmeyi bekleyen gizemlerle dolu. İnsanlığın başına ne geldiğini anlamak için yıkık mahalleleri, yer altındaki barınakları gezip önemli noktaları kendinizce birleştirebiliyorsunuz. İnsanlığın bıraktığı çerçöpten kendinize silahlar ve zırhlar yapabiliyorsunuz, ki yazıda pek değinmediğim zanaat (craft) kısmı, en delice silahları yapmanıza olanak sağlıyor. Bir elektrik süpürgesi sapının ucuna takacağınız raket ve yanına ekleyebileceğiniz kesici-delici aletlerle enteresan ekipmanlar yapmak mümkün.

Biomutant, özgünlüğü belli noktalarda çok iyi yakalasa da sunmakta sıkıntı yaşadığı ya da tıkandığı durumlar var. Hikaye bunun başında geliyor. Bir türlü beni içine çekmeyi becerememedi. Üstüne ek olarak, aksiyon kısmının tutukluğu da beni bir hayli yordu.

İlginçtir, büyük beklentiyle beklediğimiz oyunların patladığını son yıllarda sıklıkla görmeye başladık. Karşımızda Cyberpunk 2077 gibi dev bir örnek var. Biomutant, bunlardan biri değildi. Nevi şahsına münhasır bir oyun olarak, Gamescom'da kısacık gösterildi. Sonra ara sıra hakkında haberler çıksa da uzun süreler boyunca sessizliğe büründü. Oyuncuyu beklentiye sokacak, büyük duyurular ya da devasa reklam panolarını kaplayacak PR çalışmaları yapılmadı. Ekibin çoğunun Just Cause ve Mad Max gibi oyunlarda imzasının bulunması, ortaya iyi bir şey çıkabileceğinin sözcüsüydü sanki. Ama Biomutant, benim açımdan üzücü bir şekilde hayal kırıklığı oldu.

Puanlamaya baktığınızda, söylediklerimin ardından "Çok bile vermişsin" diyebilirsiniz. Biomutant, iyi yanlarına sıkıca sarıldığınızda, bir ihtimal, hem de küçük bir ihtimal de olsa size keyifli anlar yaşatabilecek bir oyun.

◆ **Özay Şen**

OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◇◇

Oyunu öğrenmeye, üzerinize atılan bir kamyon dolusu özelliği aklınızda tutmaya çalışıyorsunuz.

İlk hafta ◆◆◇◇◇

15 saatin biraz üzerinde oynama süresi var, belki yeni bir karakterle yapmadığınız tercihlere yönelebilirsiniz.

İlk ay ◆◇◇◇◇

Arkadaşlarınıza "Biomutant fena değildi ama beni biraz baydı. İndirime falan girerse al bence kanka" diyor olabilirsiniz.

OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Dövüşüyoruz.
%20 Dolaşıyoruz.
%10 Manzaraya bakıyoruz.
%10 Boş diyalogları dinliyoruz.

ARTI

+ Görsellik
+ Karakter yaratma ekranı
+ Düşman, silah, mekan çeşitliliği
+ Muzip-Komik dili

EKSİ

- Hikaye
- Aksiyon keyif vermiyor
- Fazlasıyla boş konuşma var
- Tekrara düşüyor
- Karakter gelişimini öğrenmek zor

SON KARAR

Biomutant, güzel fikirleri bir araya toplayıp tatsızlığını gizlemek için bolca baharat basılmış bir çorbaya benziyor.

65

Yapım Sumo Digital ***Dağıtım*** Focus Home Interactive ***Tür*** Aksiyon ***Platform*** PC, PS5, PS4, XS, XONE ***Web*** hood-game.com

Hood: Outlaws & Legends

Çok umut beslediğimiz yapımlardan birisi daha patates çıktı...

PvP ile PvE yapısını tek potada harmanlayan oyunları hep sevmişimdir. PvE mücadeleyi daha çok seviyor olsam da işin içerisine PvP ögesi girdiğinde o statik, ezbere ve güvenli oynanışın bir anda sürpriz bir aksiyona dönüşmesi ve oyun boyunca diken üzerinde kalmamıza sebep olması nedeni ile olayı gayet keyifli buluyorum. Bunun en iyi yapan oyunların başında sanıyorum ki Hunt: Showdown geliyor. Hunt dedim çünkü Hood: Outlaws and Legends oldukça benzer bir temel üzerine oturtulmuş, yine zafere giden ana mekanik üç adımdan oluşuyor. Anahtarı bul, kasayı aç, büyük ödülü eve götür! Fakat bunu yaparken belli ki evdeki hesap çarşıya uymamış sevgili okur.

Gizlilik cennetten çıkmadır

Şimdiye kadar çıkmış çok oyunculu / gizlilik temelli oyunların genel problemi hep aynı oldu; oyuncuların 'gizlilik kasmamıza gerek yok, çünkü bize ekstra bir faydası/kazancı yok!' dediği o an. İşte Hood'un da problemi bu.

Yanlış anlamayın, tabii ki faydası var fakat kazancı çok az, hatta yok bile diyebiliriz. Şöyle ki; 4v4 iki takımın karşı karşıya geldiği oyunda en büyük problem daha ilk adımda gerçekleşiyor, herkes istediği karakteri oynayabilsin, istediği karakter ile oynayabileceği maç bulmak için uğraşmasın diye güzel bir düşünce ile yola çıkmış geliştiriciler. Fakat bir maçta aynı karakterden iki tane olduğu zaman, takımlar arası dengeyi altüst edebiliyor. Edebiliyor diyorum çünkü karaktere göre değişiyor bu durum, faydası gibi zararı da olabiliyor. Herkes hazırım dedikten sonra maç başlıyor ve iki takımdan biri diğerinden önce kasanın anahtarını bölge şerifinin belinden çekmek zorunda. Kimi maçlarda bu faz gerçekten gizlice gerçekleşiyor çünkü şerif ile kafa kafaya girmek intihardan farksız. Anahtarı çalan takım kasayı açmak için kasa bölgesine ilerliyor ve zaten gizliliğin bittiği kısımda genelde bu oluyor. Yani anlayacağınız oyunun 'gizlilik' eğlencesi 2-5 dakika sürüyor, gerisi tam bir kaos (sebebine birazdan geliyoruz). Tabii iş bu aşamaya gelene kadar kimi oyuncular haritada yer alan checkpoint noktalarını ele geçirmeye özen gösteriyor çünkü ölürseniz, bir süre bekleyip oralardan tekrar maça dahil olabiliyorsunuz. Eğer takıma ait bir checkpoint noktası yoksa doğru spawn noktasından başlayıp koşmamız gerekiyor.

Bir şekilde kasayı tercih ettiğimiz çıkarma noktasına eriştikten sonra bana kalırsa oyunun dengesi iyice bozuluyor. Kasayı çıkarmak için vinçe yerleştiriyor ve kolu tutup çevirmeye başlıyoruz. Tabii ki bu esnada rakip takım boş durmuyor ve saldırıyor. Çıkarma işlemi esnasında ekranın üst kısmında 7 adımlık bir bar ilerliyor. Her adımda altın kazanılıyor, son adımda ise kasayı çıkarmayı başaran oyunu takım kazanmış oluyor. Bakın, dikkat ederseniz son adımda kasayı çıkarmayı başarmış olan kazanıyor dedim. İşte bu yüzden genellikle iki takımdan biri rakip takım için 'çeksinler abi altını' diyor ve ilk önce haritada checkpoint'leri ele geçiriyor. Son adıma erişilemeden hemen önce ellerinde



ne var ne yoksa tüm güç ile saldırıp rakibi öldürüyor ve kasayı çıkarıp 'Victory' ekranına erişiyorlar.
Başlarda bu durumu çok umursamıyordum, çünkü çok fazla denk gelmiyordu, fakat benden daha çok vakti olan oyuncular yüksek seviyelere erişip oyunda açmak istedikleri kozmetik ve karakter perk kalmayınca bu yönteme daha çok başvurmaya başladılar.



Oyunun boynu pek eğri

Karakterlerinizin perkleri ve kozmetiklerini açmak için yapmanız gereken, oyun sonunda topladığınız altını kendinize mi yoksa diğerlerine mi dağıtacağınıza göre değişiyor. Oyunda bir hideout'a sahibiz, her şeyi buradan yönetiyoruz. Karakter perklerini açma / seçme, silah ve giyim kozmetikleri açma / giyme. Her şey bu bölge içerisindeki istasyonlardan gerçekleştiriliyor. Maç sonunda kazandığımız gold'u diğerlerine vermeyi seçersek Hideout seviye atlıyor bu da kozmetikleri açıyor. Karakterler tabii ki oynadıkça seviye atlıyor ve kendinize ayırdığınız altın da karakter perklerini açmak için gerekiyor.
Hood yani Robin, elinde yayı ile yakın mesafede oldukça kırılgan olmasına rağmen uzaktan kafaya denk getirdiği bir ok ile rakibini üzüyor, özel yeteneği ise alan etkili patlayan ok atabiliyor oluşu. John ise elindeki balyozunu rakibin kafasına vurmadığı dakikalarda takımı için ağır kapıları kaldırıp açabiliyor, özel yeteneği sayesinde kendisini gaza getirip daha kuvvetli hale geliyor. Marianne tam bir rogue, bileğindeki crossbow ile seri atışlar yapabildiği gibi özel yeteneği ile görünmez oluyor, tam bir gizlilik ustası. Tooke ise özel yeteneği yüzünden takımın şifacısı diyebiliriz. Ayrıca yakın mesafedeki düşmanları direkt olarak işaretleyebildiği gibi elindeki zincirli tokmağı ile orta mesafede rakibe mekanı dar ediyor. Tabii ki karakterler bunlar ile kalmıyor, seviye atlatıp farklı perk seçimleri ile kendi isteğimize göre geliştirebiliyoruz, örneğin Marianne'in her suikast sonrası direkt olarak görünmezlik kazanmasına olanak sağlayabilirsiniz.
Demiştim ya "birden fazla aynı karakterin tek bir takımda bulunabiliyor olması konusu sıkıntı" diye. Marianne bu konudaki en büyük sıkıntıyı çıkarıyor. Sorun şu ki hızlıca rakibin arkasına geçebilir ve seri şekilde eğilme ve suikast tuşlarına basarsanız GGWP. Adama tek attınız, rakip yaparsa da tam tersi, ALT+F4 çekmek içten bile değil. Hatta şöyle saçma bir sahne ile de karşılaştım, sürekli hızlıca eğilip kalkarak birbirleri etrafında dönen iki rakip oyuncu, inanılmaz saçma bir görüntü gerçekten.
Bir de şöyle bir senaryo var, ki çok yaşanıyor. Diyelim ki rakip ile dişe diş bir kapışmadasınız, hop arkadan bir Marianne geliyor ve suikastı yapıştırıyor, buna da tamam diyebiliriz zaten, çok doğal. Fakat Marianne sayısı iki olunca olay can sıkıcı bir döngüye saplanıyor. Sürekli önünüze bi karakter geliyor, tam savunma yapılıyor (saldırı yok) ve bir yerlerden Marianne'lerden biri gelip suikast yapıyor.



Maalesef olmamış

Özetle oyunda bir denge sorunu var. Hem oynanış hem de kazanma kaybetme konusu ile ilgili. Gizliliğin pek bir ağırlığı yok çünkü çok bir faydası yok. Yapay zeka sizi görürse en fazla bulunduğunuz bölge kilit altına alınıyor, kapılar kapanıyor ama onu da John açıyor zaten, sorun yok, kaçıp saklanıyorsunuz. Yapay zeka aşırı yapay, yanından gelip arkasına geçip suikast yapmak pek dert olmuyor, zaten aptalca dövüşüyorlar, tek sorun gittikçe daha çok asker geliyor olması. Oyunu kazandıran şeyin sandığı çekme kısmındaki son adım olması oldukça tatsız. En azından anahtarı çalmak, kasayı açmak, vinç ile kasayı çekme adımlarında gelen altın oranı daha da artsa ya da ek ödüller mi eklense daha iyi olur gibi sorular kafamda geziyor. Bir de oyunda sesli chat var ama çok trolle denk geldim ben maalesef, müzik dinleten mi dersiniz, cips sesleri mi dersiniz... Siz bu satırları okurken yeni güncellemeler gelmeye devam ediyor olacak, denge yamaları da zaman içerisinde gelecektir diye umuyorum ama şu hali ile aşırı pahalı ve kısa sürede sıkıcı hale gelen bir oyun. Bu oyuna harcanacak para ile çok daha iyi bir değil iki oyun alabilirsiniz. ◆ **Sonat Samir**

KARAR

ARTI Robin Hood teması bir yere kadar keyif verici. Kozmetik severler için bolca zırh ve silah tasarımı.
EKSİ Türe çok büyük yenilikler katmayıp, olanı da pek doğru uygulamayan bir başka oyun oluşu ile kalp kırıyor. Oyunda çok net denge sorunları var ve bu durum görmezden gelinecek gibi değil.

55



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

Assassin's Creed Valhalla: Wrath of the Druids

Toparlanın! Yeni diyarlara yelken açma vakti

Ne yalan söyleyeyim, yıllarını World of Warcraft'a adamış biri olarak şu DLC ismini her gördüğümde aklıma Wrath of the Lich King geliyor. Hatta yetmezmiş gibi bir de isminde "Druid" kelimesi geçiyor. Tamam tamam, çok uzatmayacağım zaten yerimiz kısa. Kürşat'a gecenin köründe (04:31) attığım bir mesaj ile ikinci sayfayı son anda koparta-bildim.

Leprikon diyarına yolculuk

Geçtiğimiz ay çıkması planlanan ancak son anda ertelenen Valhalla'nın ilk DLC'si Wrath of the Druids'te mistik ve gizemlerle dolu İrlanda'ya doğru yola çıkıyoruz. Yelkenle-rimizi İrlanda için açmadan hemen önce Ravensthorpe limanında, İrlanda'dan gelmiş olan Dublin'in ekonomi şefi Azar ile tanışıyo-ruz. Azar, elimize İrlanda kralından gelen bir mektup iliştiriveriyor. Tabii Eivor'un kafasında hemen deli sorular; "Koca İrlanda kralının benimle ne işi olabilir?"

Gerçek ise mektubu okuyunca ortaya çıkıyor ki İrlanda Kralı, Eivor'un kuzeni Barid'in ta kendisiymiş. Bunu duyunca hemen "The Irish Tradepost" isimli bir bina inşa ediyor ve İrlanda'ya olan yolculuğumuza başlıyoruz. Tam bu noktada ufak bir not eklemek istiyorum. Eğer oyunu henüz aldıysanız, bu eklenti pa-ketine erişebilmek için İngiltere kıyılarına ayak basmış olmanız yeterli. Yani bu eklenti pake-tine erişebilmek için öyle çok uzun saatlerce oynamak zorunda değilsiniz. İrlanda'daki bölgelerin güç seviyeleri ise 55 ve eğer bun-dan daha yüksek bir güç seviyesine sahipse-niz de eklenti paketi hemen kendini oyuncu-nun güç seviyesine göre ayarlayarak zorluk seviyesini dengede tutuyor. Ayrıca şunu da söylemeliyim ki İrlanda kesinlikle oyunda önceden oynadığımız bölgelere oranla daha zorlu ve daha mücadeleci. Bunun ne-denlerinden biri de zaman zaman Druid'ler ile savaşmak zorunda kalıyor olmamız. Kendileri genel olarak zehir kullandıkları için, ortalık zehir bulutundan geçilmiyor ve bu da hem sürekli olarak sağlığımızın düş-mesi hem de görüşümüzün kısıtlanmış olması







anlamına geliyor. Kara büyüye de hakim olan bu sevimsiz tipler arada bir alev falan üflüyor, oraya buraya ışınlanabiliyorlar... Gerçekten de sinir bozucu dövüşler sizi bekliyor, şimdiden söylemesi. Elbette Eivor'un da eli nal toplamıyor. Yeni eklenti paketi dövüş mekanikleri anlamında bir şey değiştirmiyor olsa da yine etraftan topladığımız kitaplar sayesinde yeni yetenekler kazanabiliyoruz ve bu yetenekler sayesindeyse işimiz bir miktar kolaylaşabiliyor.

Vahşet dize kadar

Şimdi spoiler vermeden İrlanda'da bulunma amacımıza değineceğim. Öncelikle tıpkı İngiltere gibi İrlanda da birçok krallığa ev sahipliği yapıyor ve hepsi de sıfatı yüksek kral olarak geçen Flann Sinna'ya bağlılar. Biraz evvel Eivor'un kuzeni Barid'den zaten bahsetmiştim. Kendisi Dublin'in kralı oluyor ve bu arkadaşın konumunu sağlamlaştırması gerek. Bunun için kendi krallığı olan Dublin'i İrlanda'nın ticaret noktası haline getirme konusunda kararlı. Bu yüzden haritada yer alan ticaret merkezlerini fethetmemiz gerekiyor. Oyunda sağdan soldan toplayabileceğimiz dört farklı (Kumaş vb. gibi) malzeme bulunuyor. Ayrıca ticaret merkezleri kontrolümüze geçirdikçe ve içerisinde bulunan binaları inşa ettikçe bize sağladıkları faydalar artıyor. Şöyle ki; her bir ticaret merkezi farklı bir malzeme elde etmemizi olanak tanıyor. Örneğin Rathdown isimli merkez bize dakikada bir adet kumaş üretimi sağlıyor. İçerisinde bulunan binaları geliştirmek ise hem bu rakamı yukarıya çekiyor hem de depolanabilecek kumaş sayısını arttırıyor. Toplanılan bu malzemeler ise doğrudan Dublin'de yer alan kasamızda birikiyor. Biriken bu malzemeleri de Azar ile konuşarak harcayabiliyor, karşılığında da hem çeşitli eşyalar alabiliyor hem de Dublin'i İrlanda'nın ticaret merkezi haline getirmek konusunda bir adım atmış oluyoruz. Ayrıca hemen her yerde bulabileceğiniz kuş yuvaları sayesinde diğer krallıklardan görevler alabiliyor ve karşılığında da yine ticaret için kullanılabilecek malzemeler elde edebiliyoruz. Bu görevlerin en sevdiğim yanı ise her biri opsiyonel olarak bonuslar barındırıyor olması. Örneğin görevlerden biri kıyıya kurulmuş bir kampı temizlemek. Eğer bunu sessizce ve kimseciklere görünmeden halledersek karşılığında daha çok ödül kazanabiliyoruz. Opsiyonel olmasını başta "Neden opsiyonel de direkt bu şekilde değil?" şeklinde eleştirmiş olsam da sonradan farkına vardım ki oyuncuya istediği gibi oynayabilmesi açısından esneklik sunuyor. Tabii ki bütün olay bu ticaret merkezleri üzerinden dönmüyor. Flann Sinna'ya olan bağlılığımızı göstermek için kendisine yardımcı olduğumuz bir sürü görev yapıyoruz ve bu sırada artık son zamanlarda tüm Assassin's Creed oyunlarında yer alan tarikat sistemiyle de tanışıyoruz. Biliyorsunuz ki bu tarikat sistemi bir ağaca benziyor ve bu ağacın bir baş kötüsü var. Bunun altında birtakım yardakçılar ve bunların bağlantıda olduğu birtakım kişiler yer alıyor. En alttan başlıyor, ipuçlarını toplaya toplaya gidiyor ve sıradaki hedefin kim olduğunu bularak ortadan kaldırıyoruz. İşte zurnanın zırt dediği yer. Bu sistem gerçekten sıkmaya başladı ve artık elden geçmesi gerekiyor. Temennim bir sonraki Assassin's Creed oyununda komple yenilenmesi ya da toptan kaldırılması. Bir sonraki oyun diyorum çünkü muhtemelen Valhalla'nın ikinci DLC'si olacak olan Siege of Paris'te de bunun aynısının kopyalanıp yapıştırılıp sadece karakterlerin ve tarikatın adının değiştirildiği bir versiyonu yer alacak...



Almayan ne kaçıracak?

Şöyle ortalama bir süre verecek olursam ve yan görevleri falan da katarsam eğer, Wrath of the Druids size ortalama 20 saat gibi bir oyun süresi sunacaktır ki bence bir DLC için gayet yeterli bir süre. Ana hikayesi çok çok daha kısa süren tonlarca oyun var piyasada. (Bkz. aklıma ilk olarak gelen oyun; Call of Duty: World War II...)

Season Pass sahibiyseniz zaten bu içeriğe ücretsiz ulaşabilirsiniz. "Yok, ben ayrıca satın alacağım" diyorsanız da şu an itibarıyla Ubisoft Store'da 109 TL'ye satılıyor. Bu fiyata değer mi diyorsanız eğer; Assassin's Creed Valhalla'yı severek oynadıysanız ya da hala oynuyorsanız bu eklenti paketinden de büyük keyif alacağınızı düşünüyorum. Şimdiden ikinci DLC olan Siege of Paris'i dört gözle beklemeye başladım bile! ◆ **Emre Öztınaz**

KARAR

ARTI Bir DLC için gayet yeterli oyun süresi, opsiyonel seçenekleri ile birlikte yeni yan görevler.

EKSİ Tarikat sisteminin acilen elden geçirilmesi gerekiyor.

83



Yapım Square Enix, Toylogic ***Dağıtım*** Square Enix ***Tür*** Aksiyon, RPG ***Platform*** PC, PS4, XONE ***Web*** nier.square-enix-games.com

NieR Replicant ver.1.22474487139...

Dünyanın karanlık geleceğinden, içinizi ısıtacak bir aksiyon şöleni.

Drakengard'ı hatırlar mısınız? Büyük kısmınız hatırlamayacaktır, haklısınız da. PlayStation 2 günlerinde piyasaya çıkan bu aksiyon oyunu, ilgi çekici hikayesini öyle kalas mekaniklerle birleştirmişti ki, yapabildiği tek şey, çok daha güzel bir serinin temelini atmak oldu. Drakengard PS2 ve PS3 için çıkmış üç oyunuyla sonsuza kadar tarihe karışmış olsa da ilk oyunun beş numaralı sonunun temellerinden yola çıkan bir gelecek vizyonu olan NieR, çok daha nitelikli bir yapım olarak bir süredir bizlerle beraber. Peki, NieR Automata'yı hepiniz biliyorsunuz, o halde "birisi tuşlara yanlışlıkla basmış gibi" bir isme sahip bu oyun hikayenin neresinde duruyor? NieR Replicant bir prequel. Temelleri bir önceki paragrafta belirttiğimiz gibi Drakengard'a dayanıyor ancak spin-off diyebileceğimiz, kendi ayakları üzerinde duran bir yapım. Bu arada NieR kendi içinde Replicant ve Gestalt olarak iki ayrı ama birbirine çok benzeyen versiyona ayrılıyor. Hikaye olarak birbirinden ufak farklarla ayrılan bu oyunlardan Replicant'ta kahramanımız bir genco, Gestalt'ta ise daha orta yaşlı bir adam. NieR Replicant ver.1.22474487139... da sadece Japonya'da PS3 için çıkan oyunun remastered edilmiş, yeniden derlenip toparlanmış ve üzerine biraz baharat katılmış bir versiyonu.

Dünya okeye dönerken

NieR Replicant'ın oyun ilk açıldığında bana neyi anımsattığını düşünüyordum ve bulabildiğim ilk cevap, en azından grafiksel anlamda ICO, sanat yönetimi anlamında ise Zelda oldu. Grafiklerin iyi olduğunu söylemeye imkan yok, mekan tasarımlarının ve çevrenin cansızlığı PS3 günlerini hatırlatıyor, animasyonlar ise pek göz acıtmıyor.
2053 yılında, bir kar fırtınası altında, tamamen yıkılmış Tokyo şehrinde başlıyor hikayemiz. Bir süpermarketteyiz, gözüken o ki saatlerdir hiçbir şey yememişiz, yanımızda hasta kız kardeşimiz ve bir de, büyülü olduğunu bir kilometreden anlayabileceğiniz bir kitap var. Huzur falan çok uzakta yani. "Agresif konfetilere" benzeyen, isimlerinin "Shades" olduğunu öğrendiğimiz yaratıklar üstümüze geldiğinde, kardeşimizi korumak için ileri atılıyor ve geri püskürtülüyoruz. Geriye tek seçenek kalıyor, Grimoire Noir adlı bu tekinsiz kitabı açarak onun gücünden faydalanmak, kendimizi ve kardeşimizi bilinmeze ve umuda doğru, bir adım daha sürüklemek.





Düşmanları alt edip Yonah'ın yanına döndükten sonra oyun 1412 sene ileri sarıyor. Replicant'ın başlarında yeni yeni insandan azat olmuş gibi gözüken Dünya, artık dönüşümünü tamamlamış. Horizon Zero Dawn'da benzerini gördüğümüz türde bir değişimden bahsediyorum. Eski beton yapılarımız görkemli harabelerden ibaret ve sürpriz, kahramanımız ile Yonah burada da bizimle. En azından, gözüken bu, kafamız karışıyor ama "herhalde bir anlamı vardır" deyip devam ediyoruz. Grimoire Noir yanımızda değil, öyle bir şeyin varlığından bile haberimiz yok ve bu da kafamızı biraz daha karıştırıyor. Üstelik Yonah halen hasta ve durumu giderek kötüleşiyor. Kasaba halkı yanımızda, bizi seviyorlar ama ellerinden gelen pek fazla bir şey yok, bu aşamada hastalığın ne olduğunu bilmiyoruz bile. Kasabanın önde gelenlerinden aldığımız basit görevlerle Yonah'ın hayatını sürdürebilmesi için erzak ve ilaç gibi şeyler topluyor, bir taraftan da insanlardan öğrendiklerimizle Yonah'ı iyi etmek için bir çözüm bulmaya çalışıyoruz.

İnsanların barış içinde yaşamaya çalıştığı bu kasaba halen Shades tehdidini savuşturabilmiş değil, karşımıza rastgele noktalarda çıkmaları hayli canımızı sıkabiliyor. Bu yetmezmiş gibi, karakterimiz bir gün Yonah'a onu iyi edebilecek Lunar Tear adında bir çiçekten söz eder ve bir gün eve döndüğünde Yonah'ın o çiçeği bulmak üzere evden kaçtığını görür. Maceramız tam olarak bu noktada başlıyor diyebiliriz.

Ne kaçırmışız, ne bulduk?

NieR Replicant, üçüncü şahıs kamerasından oynanan bir aksiyon oyunu. Bu ilk savaşta bile onlarca canavarla çatışıyor hatta araya bir de boss savaşı sıkıştırıyoruz. Kontroller basit, kombolar ise tuş kombinasyonlarından ziyade karakterin o anda yaptığı hareket ile bütünleşen türden. Bunun getirisi de "tuşlara random basarak" bile olsa, belirli bir seviyede rekabetçi olabilmek. Elden geçirilen efekt ve animasyonlar oyunun görsel yönünü kabul edilebilir seviyede tutarken, savaşların da oldukça keyifli geçtiğini söylemem gerek. "Yeter artık gelmeyin" demiyorsunuz kesinlikle.

Her ne kadar Replicant batıda ilk kez satışa çıktıysa da NieR adıyla satılan NieR Gestalt ile pratikte aynı oyun olduğunu, üstüne basa basa söylemek lazım. Seneler önce NieR'i bitirdiyseniz ve tamamen farklı bir deneyim arıyorsanız, bulabileceğiniz şey, görüntüleri farklı olsa da aynı hikayeyi takip eden karakterler, birkaç farklı rakam, ince ayar yapılmış dövüş mekanikleri ve elden geçirilmiş grafiklerden ibaret olacak.

NieR Replicant çoktan çivisi çıkmış, çoktan ümidi tüketmiş bir dünyada, kız kardeşimiz Yonah'ı iyileştirmek için çıktığımız bir yol hikayesi. Sadece bundan ibaret değil ama en fazla, en çok bu. Bu macerada tek başımıza da değiliz. Kaine gibi akıllardan çıkmayacak bir yol arkadaşı, Emil gibi gökten inme bir adam, hatta konuşan, sihirli ve çok kuvvetli bir kitap. Bu yok olmuş dünyada umudun peşinde koşarken anı güzelleştirebilen, umut veren, "bunlar her şeyi düzeltecek" dedirten bir ekip. Ve tabii, müzikler. Oyunun Spotify'dan da ulaşabileceğiniz müzikleri, hiç abartmıyorum, atmosferik anlamda en iyiler arasında. Oyunu bitirdikten sonra da dinlemeye devam edeceğinize eminim.

Tabii, bir de sorunlar var. Grafiklerden bahsetmiştik, animasyonların da en işte ile vasat arasında gidip geldiğinin üzerinden geçmiştik. Bunun dışında en önemli sorun oyunun bölüm dizaynlarının fazlasıyla 2010 öncesini hatırlatıyor olması. Kapalı alanlar birbirinin klonu odalardan oluşuyor gibi, yaratıkların sürekli spawn olması da bir yerden sonra illallah dedirtiyor.

Nier Replicant'ın ülkemizdeki en önemli sorunu 369 TL'lik (Steam) fiyatı. Çok daha modern ve başarılı bir oyun olan Nier Automata'yı bu aralar 150 TL civarına alabildiğinizi düşünürsek, daha eski bir oyun için bu parayı vermek istemeyebilirsiniz.

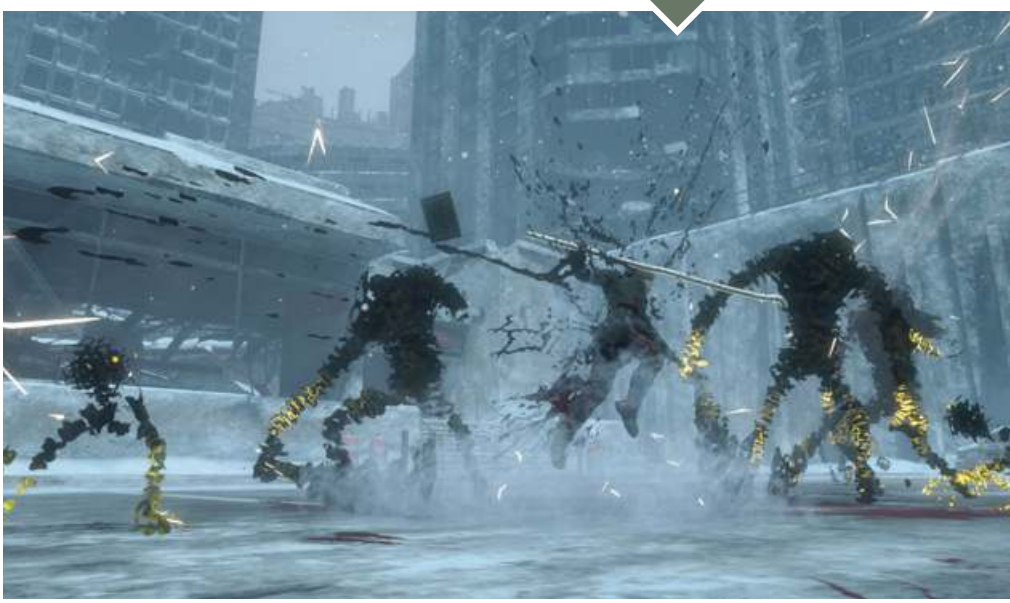
Tercih sizin ama eğer oyunu satın alırsanız, tüm antikalıklarına rağmen hikayenin sizi içine çekeceğini ve oyunun mekaniklerini de bir yerde "yardımcı öge" olarak görmeye başlayacağınızı düşünüyorum. 40 saati bulan oynanışıyla oldukça tadında bir deneyim sunması da cabası. ◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Son derece başarılı işlenmiş, merak uyandıran bir hikaye. Muhteşem müzikler. Keyifli dövüş mekanikleri.

EKSİ Grafikler, bölüm tasarımları ve görevlerin yapısı çok eski kalmış. Ülkemizde fiyatı yüksek.

82



Yapım *Bend Studios* ***Dağıtım*** *Sony Interactive Entertainment* ***Tür*** *Aksiyon* ***Platform*** *PS4, PC* ***Web*** *playstation.com/tr-tr/games/days-gone*

DAYS GONE (PC)

"Dağlardan yağmur gibi geçtiler. Çayırlardan yel gibi estiler. ***Günler batıdan battı bile****, tepelerin ardından gölgeler içine. Nasıl bu hale geldik?"*

Geçen sene sene PS4 için yayın...- (Bi' dakka ya! Geçen sene 2019 değil miydi?!) Hemen düzeltiyorum; 2019 yılında PS4 için yayınlanan Days Gone, geçtiğimiz Mayıs ayı itibariyle PC için çıkışını gerçekleştirdi. Açık konuşayım ben bu oyunu PS4'e çıktığı zaman da oynamış ve birkaç saatte sinirlerime hakim olamayıp bir kenara atmıştım. Oyunda zaten sınırlı sayıda mühimmat ile ilerlerken, yetmezmiş gibi üzerime koşan onlarca zombiyi -gamepad ile nişan alarak- vurmaya çalışmak ve mermileri boşa savurmak beni adeta bitirmişti... Akabinde oyunu öylece rafa kaldırmıştım. Gel gelelim oyun PC için duyuruldu ve Kürşat (Kendisi PS4'te platinum kupa sahibi.) hemen bu oyunu bana sevdirme çabası içerisine girdi...

Days Gone, küresel çapta yaşanmış bir salgın felaketinden iki yıl sonrasını konu alıyor. (Hayda!) Açık dünya temalı oyun, bizleri içinde zombilerin (Teknik olarak virüsün bulaştığı canlılar) bulunduğu post apokaliptik bir dünyaya götürüyor. Oyunda eski bir motosiklet çetesi üyesi olan Deacon St. John'u kontrol ediyoruz. Hikayenin hemen başında kaybettiği eşi Sarah ile (Deacon onun öldüğünü kabullenebilmiş değil, hala yaşadığına dair izler aramakla meşgul) ilgili bir sürü cevaplanmamış sorunun cevabını ararken, kankamız Boozer da bize eşlik ediyor.

İki yıl sonra...

Vazgeçilmez bir parçamız olan motosikletimizle, ormanlarla kaplı olan Oregon topraklarında başlıyoruz oyuna. Öncelikli amacımız; tüm canlılarda olduğu gibi hayatta kalabilmek. Ama bunu yapmak hiç de kolay değil. Salgından kurtulmayı başarmış diğer insanlardan tutun da vahşi kurtlara, hava şartlarından zombilere kadar neredeyse her şey farklı farklı tehlikeler barındırıyor. Bu nedenle kendimizi her dakika tetikte hissediyoruz. Hatta gecesi ayrı, gündüzü ayrı tehlikelerle dolu. Özellikle kaçıklar adına konuşmak istiyorum; bu mutasyona uğramış canlıların büyük çoğunluğu geceleri yuvalarını terk ederek avlanmaya çıkıyorlar, gündüzleri de uyumaya çekiliyorlar. "E tamam işte gündüz daha rahat dolanırız?" sorusu aklınıza gelmiş olabilir ama gündüzleri de etrafta dolanan zombilerin görüş alanları arttığı için, daha dikkatli davranmak gerekebiliyor. Ayrıca gündüzleri hastalık yuvalarını yok etmeye kalkarsanız da içleri zombi kaynadığı için işimiz bir miktar zorlaşıyor. Hava şartları da oynanışa etki eden bir başka konu. Yağmurlu havalarda düşmanların görüşü kısıtlanırken, etrafta oluşan çamur nedeniyle motosikletimizin kontrolü zorlaşıyor. Yani diyeceğim o ki oyunda her an bir tedirginlik içerisinde oluyoruz. Bu da aslında oyunun atmosferini daha iyi hissetmemizi sağlıyor.

Motosikletim olmadan asla

Motosikletimiz oyundaki en büyük yardımcımız. Bir yerden bir yere gitmek için kullanmanın dışında, bazen zombilerden kaçabilmek için de tek şansımız olabiliyor. Oyunun hemen başındaki motosikletimizi görev icabı kaybediyoruz ve daha sonra onu geri alıp adeta baştan yaratmamız gerekiyor. Bu bağlamda motosikleti geliştirmek oyunun gidişatı açısından büyük önem taşıyor çünkü bu külüstür parçası hem aşırı yavaş hem de kontrol konusunda büyük sıkıntılara sahip. Ayrıca darbelere karşı çok daha zayıf ve benzin deposu da oldukça ufak... Motosiklet; performans, görsel ve boya olmak üzere üç alanda geliştirmeler barındırıyor. Bunlar da kendi içlerinde de çok sayıda seçeneğe bölünüyorlar. Örneğin benzin deposunu geliştirebiliyor, nitro takabiliyor, daha dayanıklı olması açısından gövdeyi değiştirebiliyoruz. Çanta takarak mühimmat depolayabiliyor, egzoz borusunu değiştirerek daha sessiz olmasını sağlayabiliyoruz. Tekerlekleri değiştirerek kontrol konusunda daha tutarlı olmasını sağlamak da mümkün. Bu saydıklarıma ek olarak çok fazla sayıda kişiselleştirme oyunda yer alıyor. Kısacası motosikleti geliştirmek çok ama çok önemli. Örneğin zaman zaman benzinim bitip yolda kaldığım oldu. Sonra motoru benzin istasyo-





Aman dikkat!
Motosikletimizle zombilerin üzerinden geçebiliyoruz ancak bu motorun hasar almasına yol açıyor. Ayrıca olur da zombileri ıskalar ya da teğet geçmeye çalışırsanız bir anda üzerinize atlayıp sizi aşağıya alıveriyorlar, benden uyarması.



nuna kadar itmek zorunda kaldım. Ayrıca bir noktadan bir noktaya hızlı seyahat etmek istediğinizde de yine benzin faktörü devreye giriyor. Eğer benzin yetersizse o noktaya hızlı seyahat etmeye izin vermiyor. Yeri gelmişken; hızlı seyahat edebilmek için güzergahta bulunan hastalık sahalarının da temizlenmiş olması gerekiyor. Bu sahalar haritanın çeşitli yerlerinde yer alıyor ve içlerinde zombi yuvaları barındırıyorlar. Kimisinde üç adet yuva bulunurken, kimisinde altı taneye kadar çıkabiliyor. Bu rakam da kampın büyüklüğüne azalıp artabiliyor. Yuvaları temizlemenin tek yolu ise onları yakmak. Bunun için molotov kokteyli üretip yuvaya atabilir, benzin bidonunu fırlatıp, bu bidonu vurarak yangın çıkartabilirsiniz. Nasıl yakacağınız tamamen size kalmış. Yanan yuvaların içinden bir anda onlarca zombi fırlamasına da hazır olun.

TOPLA TOPLA!

Oyunda The Last of Us benzeri bir teçhizat kıtlığı mevcut ve haliyle kaynak toplamak da çok ama çok büyük bir önem arz ediyor. Her ne kadar kamplardan bir takım mühimmat vb. şey satın alınabiliyor olsa da yine de etrafta gördüğümüz her şeyi toplamak durumundayız. Motorumuzu ya da yakın dövüş silahımızı tamir etmek için hurdadan tutun da sağlık çantası üretebilmek için bez ve dezenfektan, hatta öldürdüğümüz zombilerin kulaklarına kadar toplanabilecek envaiçeşit şey var. Her yeri didik didik aramaktan çekinmeyin!

Türlü türlü huylar!

Kaçıklar kendi içlerinde farklı çeşitlere ayrılıyorlar. Bunlardan bazılarından bahsetmek gerekirse; "Üşüşkenler" genelde toplu halde geziyorlar, sese karşı oldukça duyarlılar ve oyuncuyu fark ettikleri anda saldırıya geçiyorlar. "Çığırtkanlar" büyük çoğunlukla tek olarak takılmayı seven tipler ama oyuncuyu fark ettiklerinde attıkları çığlık yüzünden diğer tüm zombileri adeta olay yerine davet ediyorlar. "Veletler"e genelde çatı tepelerinde rastlamak mümkün ve kendilerine zarar verilmediği ve çok yakına gelmediğiniz sürece saldırıya geçmiyorlar. Bahsedeceğim son cins ise isminin hakkını sonuna kadar veren ve kas yığınından ibaret olan "Yarmalar". Bunları öldürmek için bin türlü yola başvurmak gerekiyor. Hem oldukça kuvvetliler hem de öldürmek için epey bir hasar almaları gerekiyor. Kısacası kaçık çeşidine göre bir taktik geliştirmeli ve ona göre saldırıya geçmelisiniz.

Ayrıca oyunda 50 ila 500 arasında bireyden oluşan kaçık toplulukları yani sürüler bulunuyor. Muhtemelen ilk gördüğünüzde "Bu ne!?" diye tepki vereceğiniz bu sürüleri öldürmek için acele etmeyin. Oyunun hemen başında ne yeteri kadar teçhizata ne de kaçabilecek kadar staminaya sahipsiniz. Canınıza okurlar. Gurur yapmanın alemi yok, bu gibi durumlarda bazen kaçmak en iyi çözüm olabiliyor.

Oyundaki canlılar elbette sadece kaçıklardan oluşmuyor. Deacon ve Boozer gibi salgın sonrası hayatta kalmayı başarabilmiş olan birçok insan da var. Bunlar da kendi içlerinde gruplaşarak kamplar kurmuş durumdalar. Bu kampların bir kısmı bizim dostumuz ve zaten oyunun ilerleyişi de bu kamplardan aldığımız görevler ile gerçekleşiyor. Görevleri tamamladıkça o kampın güvenini kazanmaya başlıyoruz. Güven seviyesini geliştirdikçe motorumuza takabileceğimiz parçaların sayısından, satın alabileceğimiz silah çeşitliliğine kadar birçok bağlamda geliştirmeye sahip olabiliyoruz.

Dost kamplar dışında düşmanların oluşturduğu haydut kampları da bulunuyor. Bu kamplarda genelde bir düzine çete elemanı ile çatışmak durumundayız ve tümünü ortadan kaldırdıktan sonra o kampa ait sığınağa erişebiliyoruz. Bu sığınaklarda, üzerlerinde benzin istasyonlarından hastalık alanlarının lokasyonlarına kadar çeşitli sayıda keşfedilmeyi bekleyen haritalar bulunuyor. Bir nevi Assassin's Creed'teki senkronizasyon gibi düşünebilirsiniz.

Oyunda dost ve düşman kamplarının haricinde çeşitli noktalarda Ulusal Acil Durum Müdahale Örgütü yani NERO kontrol noktaları bulunuyor. Bunlar araştırma ekiplerinin terk ettiği alanlar. İçlerinde IPCA teknolojisi barındıran şırıngalar





bulunuyor ve bu şırıngalar sayesinde güçlerimizi (Sağlık, dayanıklılık ve odak) kalıcı olarak artırabiliyoruz. Oyunda belli noktalarda bulunan bu şırıngaları kendi isteğimize göre dağıtabiliyoruz. Yani ister sağlıktan ister dayanıklılıktan isterseniz de odaktan başlayabiliyor ya da dengeli bir biçimde dağıtabiliyoruz. Şahsen benim önceliğim sağlık ve dayanıklılıktan yana oldu. Her bir geliştirme de 10 enjeksiyona kadar artıyor ve sonrasında maksimize oluyor.

Birtakım sıkıntılar

Oyunda beni en çok rahatsız eden şey ara sahneler oldu. Öncelikle bu ara sahnelerin tamamında ekran bir kararıyor ve oyunun tüm sesi kesiliyor. Oyunun kontrolü elimizde ve motor ile ilerliyoruz, hop ekran kararıyor ve aynı anda motor sesi falan kesiliyor. Hızlı bir geçiş ile ara sahne başlıyor ve motor sesi kaldığı yerden devam ediyor. Bu beni gerçekten de rahatsız etti zira bütün atmosferi hallaç pamuğu gibi atıyor.
Yine bir diğer ara sahne problemi de (Bu sefer bir kısmında) karakterlerin suratlarında mimik olmaması. Örneğin zombilerden rehine kurtarmışız, suratıma bön bön bakıyor. Be güzel kardeşim ben olmasaydım az daha zombiler boynuna atlayacaktı ya senin! Ne bu sakinlik? Hiç mi sevinmedin? İki dakika önce ecel terleri dökmüyor muydun sen, sorarım sana? Keşke kurtarmasaydım dedirtiyorsun. Hadi bu yan görev dedik ve çok umursamadan geçtik, kamplardaki bazı görevlerde de benzer durum var bu ne şimdi? Motion capture aletiniz mi bozuldu? Madem oyunun noksan olduğu konulara değinmeye başladık, görevlerden bahsetmeden olmaz. Görevler özellikle ilk bölümde birbirine çok benziyor ve bir süre sonra da tekrarın dibine vuruyor, ta ki ikinci haritaya geçenek dek. Az değil, 20 saate yakın bir süreden bahsediyorum. İlk bölümde beni şaşırtan bir diğer şey, görev çeşitliliğinin azlığı. Özellikle de yan görevler birbirinin adeta kopyası. Ya bir düşmanı/kampı ortadan kaldırmamız isteniyor ya rehine kurtarmamız isteniyor ya da birini canlı yakalamamız. Böylesine canlı bir dünyada görev çeşitliliği çok daha fazla olabilirdi. Bu haliyle maalesef sıkıcılıktan öteye gidemiyor. Neyse ki Iron Mike'ın kampına ulaşıp işin içine RIPçiler ve NERO girdiğinde ortalık şenleniyor. Hem hikaye açılıyor hem de görev çeşitliliği artıyor. Artık hırsızlık görevleri mi istersiniz, santralden parça çalma görevi mi, laboratuvarda canımızı zor kurtaracağımız anları mı? Öyle ki sanki oyunu sondan başa doğru bitirmişler ve ilk bölüme yeterince zaman ayıramamışlar gibi.

PS4 vs PC

Beni tanıyanlar bilir, ben her zaman oyunları PC'de oynamayı tercih ederim. Bunun en büyük nedenlerinden biri de oyunların konsol versiyonlarına göre bir fps kilidinin olmayışı. Days Gone'ı PlayStation 4 versiyonundan ayıran özelliklerin başında da yine 30 fps kilidinin olmayışı geliyor. Ayrıca ultra geniş monitör desteği ve artırılmış grafik kalitesi de önemli geliştirmeler arasında. Tabii konsol versiyonuna göre kısalan yükleme sürelerini de unutmamak lazım...

Son sözler

Özetlemek gerekirse Days Gone'ı sevmek ile sevmemek arasında defalarca gidip geldim. Oyun zaman zaman tam böyle çok başarılı olacakken bir şeyler ters gitmiş de yarım kalmış gibi hissettiriyor. Yine de bu Days Gone'ın kötü olduğu anlamına gelmiyor. Aksine son dönemde oynayıp bitirdiğim birçok oyundan daha iyi. Belki bir müddet daha geliştirilseydi karşımıza çok daha başarılı bir oyun çıkabilirdi diye düşünmeden de edemiyorum. Bu bağlamda Days Gone 2'yi sabırsızlıkla bekleyebilirdim ancak yakın geçmişte ortaya çıktı ki oyun iptal edildi. Ne diyelim, umarım ki PC sürümü çok satar ve bir devam oyunu ile karşılaşabiliriz.

◆ **Emre Öztınaz**

OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆
Oyuna motosiklet tepesinde hızlı bir başlangıç yapıyoruz.

İlk hafta ◆◆◆◆◆
Eğer çılgınlar gibi oynamadıysanız henüz oyunu tamamlamamış olmalısınız. "500 kişiye saldırdım mode: On".

İlk ay ◆◆◆◆◆
Oyunu bitirmiş, etrafta toplanabilir eşyaları toplayarak geçiriyor olmalısınız. Belki de oyunun hayranı oldunuz ve Yeni Oyun +'a başladınız!

OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 Motorumuzu haritanın bir ucundan diğer ucuna sürüyoruz.
%40 Zombi avlıyoruz.
%20 Etrafı didik didik edip toplanmadık şey bırakmıyoruz.

ARTI

+ Türkçe alt yazı desteği
+ Açık dünya dinamikleri
+ Gerilimi hissettiren atmosfer
+ Motosiklet ile yol yapmak

EKSİ

- Kendini tekrar eden görevler
- Problemler barındıran ara sahneler

SON KARAR

Hikayesiyle ortalama olarak 40-50 saat gibi bir süre sizi oyalayabilecek olan Days Gone bir klasik olmasa da kesinlikle kötü bir oyun değil. Motosiklet sırtında post apokaliptik bir dünyada yolculuk yapmak oldukça keyifli. Eğer bu tür aksiyon/hayatta kalma temalı oyunları seviyorsanız, Days Gone'ı sevecek olma ihtimaliniz yüksek. Üstelik günümüz şartlarında 279 TL'ye satılıyor olması da böylesine kapsamlı bir oyun için makul sayılabilecek bir rakam...

81



Yapım *Frontier Developments* ***Dağıtım*** *Frontier Developments* ***Tür*** *FPS, Simülasyon* ***Platform*** *PC / PS4, XONE (2021)* ***Web*** *www.elitedangerous.com*

Elite Dangerous: Odyssey

Koşa koşa Samanyolu galaksisi...

Bu ay tam sürümle karşımıza çıkan Elite Dangerous: Odyssey, 1984'ten beri heyecanla oynadığımız, sevdiğimiz, video oyun sektöründe önemli bir oyun evreni olarak bilinen Elite serisine nihayet yeni bir bakış açısı getiriyor: Samanyolu galaksisinde gezegenlere ve istasyonlara inip, piyade olarak çatışmalara katılabiliyor ve hatta ıssız gezegenlerde tabana kuvvet keşifler yapabiliyoruz.

Geçtiğimiz ay Alfa P3 sürümünü incelediğimiz Elite Dangerous: Odyssey beklenenden çok daha önce full sürümünü yayına aldı. Bu da şaşırtıcı değil çünkü yapımcı Frontier ve kurucusu David Braben oyunlarını ince ince işleyen ve hata bırakmadan oyuncusuna sunmaya maksimum gayret gösteren bir yapımcı.



Alfa sürümüyle büyük beğeni toplayan Elite Dangerous: Odyssey, ufak tefek eksiklerini de düzelterek şimdi Samanyolu galaksisini bize sonuna kadar açıyor.

Detaycılıkta bir zirve

Elite Dangerous'u bir pilot olarak oynadığınızda, oyunun ne kadar detaylı ve ne kadar "fizik kurallarına" sadık şekilde tasarlandığını hemen fark edersiniz. İşte, aynı gerçekçi ve detaylı tasarım mantığı, oyunu bir piyade olarak oynamak istediğinizde de karşınıza çıkıyor. Her ne kadar karşımızda bir tür First Person Shooter olsa da bunun aslında sağa sola ateş etmeli, hoplamalı zıplamalı bir aksiyon oyunu olmadığını kısa sürede fark edeceksiniz. David Braben, Odyssey ile galaksi çapına yayılmış bir medeniyette, o gezegenden bu gezegene koşturan farklı karakterlerin maceralarını simüle etmeye çalışıyor. Görevler alarak çeşitli gizemleri çözmeye gidiyorsunuz. Uzak bir gezegende, paralı askerlerin, korsanların saldırısına uğramış bir koloniden değerli verileri çıkarmak için operasyona girişebiliyorsunuz ya da çok sıkı korunan bir üsten çalmanız istenen detayların peşine düşüyorsunuz. Bazen de bir olayı soruşturmanız veya bir yerden bir yere önemli bilgileri yetiştirmeniz talep edilebiliyor. Hatta bir düşman üssünü temizlemeniz, üsteki herkesi harcamanız da istenebiliyor.

Tüm bu görevleri de diğer FPS oyunlarında alıştığınız gibi, hoplaya zıplaya, sağa sola mermi saça saça değil de olabildiğince akılcı ve mümkün olabilecek en güvenli şekilde, en az riskle çözmeye çalışıyorsunuz. Çünkü düşmanlarınız akıllı, etrafınızı çevirmek için taktik kullanıyorlar. Güçlü silahları ve savunma sistemleri bulunuyor. Güvenliği sağlayan drone'lar ve robotlar ortada dolanıyor, takviye isteyebiliyorlar ve sizi alt etmek için her imkanı kullanıyorlar. Bu kadar zeki düşmanlara karşı da çok dikkatli, özenli, mümkünse saklanarak veya kimliğini belli etmeden aralarında dolaşarak hareket etmeniz gerekebiliyor.

Braben elbette yeni ve heyecanlı piyade adaylarını, uzay gemisindeki standart pilot giysisiyle de düşman üzerine göndermiyor. Dileyen oyuncular, ekipmanlarını zırhlar ve silahlarla güçlendirerek çok dayanıklı bir askere dönüşebiliyor. Aynı uzay geminize yaptığınız gibi, farklı güncellemeler ve eklemelerle silahlarınızı, zırhlarınızı güçlendirebiliyor, oyunun bir bölümünde de bu konfigürasyon işlemleriyle uğraşıyorsunuz.

Tabii dilerseniz, çatışmalar girmeden uzak gezegenleri keşfedip bu gezegenler üzerindeki bitki örtüsünü, maden kaynaklarını da araştırabiliyor ve keşfettiğiniz verileri uygun fiyatla ilgilenen şirketlere satabiliyorsunuz. Keşif duygusu da artık oyunda zirveye taşınmış durumda.







400 milyar yıldız sisteminden oluşan bu kadar detaylı bir oyunda, gezegenleri karış karış keşfedemiyor olmak zaten herkesin sorguladığı bir problemdi zira tüm gezegenlere iniş yapıp, özel kara araçlarıyla gezegenin her noktasını gezebiliyorduk ama oyun o kara aracından inmemize izin vermiyordu. İşte nihayet artık ayaklarımızın üzerinde, koşa koşa, adım adım her bir karışı keşfetme şansına sahibiz.

Gerçekten yaşayan bir evrene kavuştuk

Odyssey ile Elite oyunu artık gerçek anlamda yaşayan bir evrene dönüşüyor. Daha önce sadece uzay istasyonlarına uzay gemimizle inip, kokpitten hiç çıkamadan, geminin bilgisayarları üzerinden iletişim kurduğumuz oyun evrenini artık ayaklarımız üzerinde birebir, doğrudan, birinci şahıs kamerasından deneyimliyoruz. Elbette bu sayede oyundaki NPC'lerle de birebir karşılaşıp diyalog kurabiliyoruz. Daha önce bir bilgisayar ekranı üzerinden bize görev veren NPC'ler artık mimikleri, el kol hareketleri, başarılı seslendirmeleriyle oyunun gerçekten yaşadığını bize hissettiriyorlar. Bu detayı küçümsememek gerekiyor çünkü oyunda 400 milyardan fazla güneş sistemi ve her güneş sisteminde çok sayıda gezegen ve çoğu güneş sisteminde de birden fazla uzay istasyonu ve koloni bulunabiliyor. Tüm bu sistemlerin de farklı fraksiyonlar ve galaktik güçler tarafından paylaşıldığını, devam eden bir savaşın sürdüğünü de unutmayalım. Üstelik bu öyküye bir de gizemli Thargoid ırkının galaksiyi işgal etmek üzere ortaya çıktığını ve insanlara saldırdığını da eklemek gerekiyor.

Multiplayer?

Odyssey ile beraber Elite serisinin, farklı bir bakış açısıyla No Man's Sky'a benzediğini söylemek yanlış olmayabilir ama şunun da altını çizmek lazım ki, No Man's Sky, Odyssey'in yanında beş yaşında çocuk oyunu gibi kalan bir yapım. İkisini karşılaştırmak çok da adil bir hareket değil. Ancak çok temel olarak düşündüğümüzde, iki oyun da hem uzay gemileriyle hem de "yaya" olarak, sonsuz bir evrendeki tüm gezegenleri karış karış keşfetmenize izin veriyor ve bu sonsuz evrenin "persistent" yani kalıcı olduğunu da unutmamak lazım. Her ne kadar Odyssey'de 400 milyar güneş sistemi bulunsa da biz ona pratikte sonsuz diyebiliriz ve bu iki evren de, tüm oyuncular için aynı evreni sunuyor. Yani, her oyuncu için gezegenlerin yeri, şekli şemaili değişmiyor. Her oyuncu aynı sunucuda, aynı sonsuz haritada oynuyor. Eğer gerekli izinleri açmışlarsa, birbirleriyle karşılaşmaları da mümkün oluyor.
Bu da Odyssey'in, güçlü bir multiplayer fırsatı yaratmasına imkan tanıyor. Böylece artık eskiden uzay gemilerini toplayıp filolar oluşturan arkadaş grupları, yaya olarak da bir araya gelip düşman üslerini basabilecek veya belli görevlerde birbirlerine destek olabilecekler. Dolayısıyla dostlar, geçtiğimiz ayki geniş Alfa ön incelemesi ile bu ayki incelememizi bir bütün olarak düşünüp okumanızı tavsiye ediyorum çünkü Elite evreni çok zengin ve çok detaylı bir evren. Onun hakkında yazmak, bu oyunu incelemek öyle 3-5 sayfa ile mümkün değil. İki aylık bir dizi şeklinde yeni Odyssey'i incelemiş gibi olduk ve çok beğendiğim Elite evrenini henüz keşfetmediyseniz, yeni çıkan Odyssey eklentisi ile beraber oynamaya başlamanızı tavsiye ederim. Öğrenme süreçleri biraz zor olabilir ama bir Elite pilotu olduktan sonra 400 milyar yıldız sistemi içinde süzülmek, sayısız farklı görevler arasında maceradan maceraya koşmak, sizi çok heyecanlandırabilir.
İnternette oyun hakkındaki "aşırı" dereceye varan olumsuz yorumlarla karşılaşmaya da hazır olun. Ne yazık ki, Odyssey'i bir tür aksiyon oyunu beklentisiyle oynayanların ağır hayal kırıklığı yaşamasını anlayabiliyorum. Tamamen uzay gemisi uçurmak üzerine kurulu bir oyunda yaya olarak göreve çıkmanın bazı alışılmamış sonuçları olduğunu da kabul etmek gerek ancak bu kadar detaylı bir oyunun ince ayarlarının uzun zaman alabileceğini de hatırlayalım. No Man's Sky da piyasaya ilk çıktığında oyuncular ölüm tehditlerine varan yorumlar yapmıştı ancak yapımcı oyunu zaman içinde zenginleştirmeyi başardı. Odyssey'in de benzer şekilde, zamanla daha zengin, daha heyecanlı, daha sürükleyici ve daha dengeli bir oyuna dönüşeceğinden eminiz. ◆ **Cem Şancı**

KARAR

ARTI Elite evrenini ayaklarımızla keşfediyoruz. Piyade görevleri keyifli. Yaşayan, canlı oyun atmosferi

EKSİ Özellikle keşif görevlerinin zayıf kalması. Silah ve zırh çeşitliliği zamanla artacak diye umuyoruz. Bağlantı problemleri yaşanmakta.

75



Yapım Unknown Worlds Entertainment ***Dağıtım*** Unknown Worlds Entertainment ***Tür*** Hayatta Kalma
Platform PC, PS5,PS4, XS,XONE, Switch, Mac ***Web*** unknownworlds.com/subnautica

Subnautica: Below Zero

Yeni bir gezegen, yeni bir okyanus

2014 yılında ilk kez karşımıza çıkan ve çok da başarılı bir hayatta kalma oyunu olan Subnautica, oyunu geliştiren bağımsız küçük yapımcının oyununa büyük emek vermesi sayesinde adını duyurmuş ve haklı bir şöhret kazanmıştı.

Kendine has bir tarzı olan ve renkli okyanusunda sakladığı gizemlerle oyuncuyu kendine çeken Subnautica'da eğer öyküye devam ettiyseniz sürpriz üzerine sürpriz yaşandığını da biliyor olmalısınız. Aslında ben oyunu bu öyküye odaklı yapısı nedeniyle hayatta kalma oyunundan çok bir adventure oyunu olarak tanımlamayı daha doğru buluyordum. Neyse, işte oyunun gördüğü büyük ilginin sonunda yapımcı bizi yeni bir oyunla daha tanıştırdı; erken erişim sürecini başarıyla geride bırakan Subnautica: Below Zero.

Bu kadar çok okyanus nereden geliyor?

Yeni oyunumuz, tamamen yepisyeni bir öyküyle, yeni bir gezegende geçiyor. Öyküyü çok fazla anlatıp da heyecanınızı kaçırmak istemiyorum ancak özet olarak, yabancı bir gezegende kaybolan kız kardeşinizi aramak için o buz gibi gezegene gidip gezegenin okyanuslarında kardeşinizi peşinde bir maceraya atılıyorsunuz. Bir de acayip bir uzaylı kardeşimizle tanışıyorsunuz ki onun öyküsünü de yine ayrıca keşfetmek zorunda olacaksınız.

Yapımcı Unknown Worlds Entertainment'ın gerçekten de sürprizlerle dolu bilinmez gezegenler yaratma konusundaki başarısını ilk oyundan bildiğimiz için, ikinci oyunun da kendini aşan yeni sürprizlerle dolu olacağını tahmin edebiliriz.

Subnautica: Below Zero, teknik olarak daha iyileştirilmiş bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Artık sanatsal olarak çok daha gelişmiş bir oyun var karşımızda. Animasyonlar, ara videolar, ses efektleri çok daha başarılı ve hatta ilk oyundan gelen maddi destekle yapımcının paraya kıyıp profesyonel seslendirme sanatçılarıyla anlaştığını ve oyundaki diyalogları seslendirdiklerini de görüyoruz.

İlk oyundan farkları nedir?

Oyunun oynanışında büyük değişiklikler beklememenizi de hatırlatmak gerek. Oyun









mekanizması büyük oranda ilk oyunu andırıyor. Aslında burada pek çok bağımsız küçük yapımcının ilk oyun refleksinin hayata geçtiğini görüyoruz. Kısıtlı imkanlarla yapılan ilk oyun çok beğenilir, çok satılır ve yapımcı elde ettiği maddi güçle, ilk oyundaki kodu temel alarak, daha zengin, daha geniş, daha büyük bir oyun yapar. İşte bu örnekte o ikinci oyun, Subnautica: Below Zero İlk Subnautica oyunun geliştirilme aşamasının da çok sancılı olduğunu hatırlamak lazım. 2014'te ilk kez erken erişime açılan oyunun elbette öncesinde de 1-2 yıllık hazırlanma süreci bulunuyordu. Erken erişime açıldıktan sonra ise full sürüme ulaşması 5 sene sürdü. Ve bu 5 sene içinde, oyunda önemli geliştirmeler ve değişimler yaşandığını da gördük. Şimdi ise yapımcının, ilk oyundan eline miras kalan temiz kodun üzerine yeni bir öykü ve yeni bir dünya oturttuğunu görüyoruz. Şahsen ben şikayetçi değilim çünkü yeni oyun da çok güzel olmuş ve bir tekrar oyunu oynadığınızı düşünmüyorsunuz.

Hava soğuk, boynunuzu örtün

Subanutica: Below Zero, adından da anlaşabileceği gibi buzlar altındaki soğuk bir gezegende geçiyor. Sıcaklık çok düşük ve her yeri buz bağlamış. Bu nedenle hayatta kalma maceranıza bir de ısı değişkeni ekleniyor. Kendinizi aşırı soğuklardan koruyarak hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Ama içiniz rahat olsun, bir yapının veya aracın içine girince normal sıcaklığa geri dönüyorsunuz. Oyunda dikkatinizi çekecek bir değişiklik de kara parçalarının artık oyunda daha fazla yer tutması. Eski oyunda kara parçalarını keşfetmek bir tür çerez gibi oyuna yerleştirilmişken yeni oyunda kara parçaları çok daha önemli bir yer tutuyor. Ancak karalar da artık tehlikeli yaratıklarla dolu ve siz yine canlıların doğal yaşamlarına zarar vermeme hassasiyetiyle, ağır silahlar kullanamadan bu yaratıklarla mücadele etmek zorundasınız. Zaten insanoğlunun yıldızlar arası bir medeniyete dönüşebilmesinin temelinde de sahip olduğu dev teknolojik gücü, yıkım için kullanmama bilinci yatıyor olmalı zira bilim insanlarının ve filozofların hep uyardığı gibi, elindeki dev teknolojik gücü yok edici silahlar yapıp kullanma meraklısı medeniyetlerin, uzaya yayılamadan bıı silahlarla kendilerini yok etmesi kaçınılmazdır. Dolayısıyla, yıldızlara arasında yolculuk yapan medeniyetlerin, barışçıl olması beklenir. Ama tabi bunun da garantisi yok. Yarın bi uzaylı gelip tipinizi beğenmedim dese itiraz edebileceğimiz bir merci yok.

Oyunu sevdik mi?

Neyse, özet olarak Subnautica: Below Zero, Subnautica deneyimini, 2014'ten beri yapımcının kazandığı deneyimle, bir adım daha ileri götürüyor. Artık kaynak toplamak daha mantıklı hale dönüşmüş, üs geliştirmek veya keşif yapmak biraz daha heyecanlı bir uğraş, oyun daha atmosferik ve hatta oyundaki mizah dozu da artmış gibi görünüyor. İlk oyun bilgisayarları biraz zorlayan bir yapıya sahipti ve oyun ilerledikçe işlemciyi daha da fazla yormaya başlıyordu. Yeni oyunda bu detayın üstesinden gelinmiş ve daha optimize bir oyun karşımıza çıkmış gibi görünüyor. Sonuçta oyunu sevdik ve bağımsız yapımcılarının benzer yapımları karşımıza çıkarması bizi mutlu ediyor. Subnautica kendine has çizgileriyle kendi oyun evrenini yarattı ve eminim yakında daha geniş, daha kompleks oyunlarla bu evrenin içinden yeni öykülere de tanık olacağız. ◆ **Cem Şancı**

KARAR

ARTI Çok geniş bir açık dünya. Başarılı seslendirme sanatçıları. Daha optimize bir oyun deneyimi

EKSİ İlk oyunla fazla benzer bir yapısı var. Multiplayer meraklılarına hitap etmiyor

85





Yapım *Square Enix* ***Dağıtım*** *Square Enix* ***Tür*** *RPG* ***Platform*** *PC, PS4, Switch, Android, iOS* ***Web*** *square-enix-games.com/games/saga-frontier-remastered*

SaGa Frontier Remastered

Doksanları özleyecek vakte geldik mi? Geldik.

RPG, hele JRPG bu aralar çok da denk gelen türler değil genelde, farkındasınızdır. Bu kez PlayStation klasiklerinden olan Square Enix'in SaGa Frontier'ına selam vererek, 90'ların çocuklarının The Region'daki hikayelerini biraz yad edeceğiz belki, belki de hala remastered oyunları heyecanla beklememize sebep olan diğer oyunları anacağız.

SaGa Frontier Remastered, birbirinden farklı karakterleri, hayat hikayeleri, peşinden gitmek istediği tutkuları veya kaderleriyle bizi free-form dediğimiz; kararı karakterimize ve özünde kendimize bıraktığımız bin türlü hikaye ile baş başa bırakıyor bizi.

Bu oyunu dönemlerin oyunlarından ayıran en acayip özelliklerinden biri size ne yapacağınızı asla söylememesi; öyle yardım menüsü falan yok, kulağınıza fısıldayanlar yok; normalde 7 farklı hikayesi olan karakterlerin hayat hikayesine küt diye girmiş bulunuyorsunuz. Bir tanesi evi terk ediyor; diğerini birden hapishanede buluyorsunuz, kimisi büyüde çok iyi; bir diğeri bir robot ama çok candan. Baştaki menüde özelliklerini okuyup seçiyorsunuz işte, o özelliklerin ne işe yarayacağını size kimse anlatmıyor. Evini terk eden ozanımız kendisini The Region'da buluyor ve belli bölgeleri ziyaret edebiliyor. Buralarda bambaşka insanlarla karşılaşıp (NPC) bilgiler alabilir ve quest dediğimiz karşılıklı düellolara girebilirsiniz.



SaGa Frontier'da Battle Rank temelinde, hünerlerinize göre kendinizi geliştirdiğiniz, bildiğimiz XP veya level atlama sistemleri de içermeyen bir sıra-tabanlı savaş sistemi bulunuyor. Bununla beraber rakibiniz ne kadar güçlüyse, onu yendiğinizde yeni yeteneklere kavuşma ihtimaliniz de o kadar fazla. The Region içinde gideceğiniz market olsun, mahalle bakkalı olsun; kendinizi geliştirebiliyorsunuz. Yani gidişat, oyuncuya serbest bir hikaye kurgusu hediye ediyor ve bunu zaman zaman tercihlerinize bağlı olarak şekillendirmenize imkan sunuyor. O yıllarda böyle yapımların bunu sunması kabul edilebilir bir şeydi çünkü "oyun" dediğimiz şey, şimdiki gibi çok da yoğun tükettiğimiz bir şey değildi. Bir düşünsenize, hangi oyun, oyun sürecinin tamamen yolculuk olduğunu iddia ediyor şu günlerde? Bugünlerde neyi denesek bize en az 30 dakika boyunca oyunu öğretiyor; son 10 yıldır neredeyse hep böyle oyunları denedim ben. Burada ise size kimse bir şey anlatmıyor; karakterler çok az konuşuyor, düşmanla göz göze geldiğinizde iki satırdan anlam çıkarmaya çalışıyorsunuz ve hangi diğer yan karakterin size nasıl yardımcı olabileceğinizi iyice planlamanız gerekiyor. The Region evreninin farklı köşelerinde amacımıza ulaşmak için debeleniyoruz aslında, çok anlayacağımız açıklamalar yok, güzel bir mücadele geçirince edindiğimiz -hiç beklemediğimiz- başka güçler var, her savaş bizi güçlendirmiyor belki ama belki de olması gereken o. Diğer yolları, diğer destekçilerimizi daha iyi tanıyoruz, oyun devam ettikçe. Yıl 2021; Nintendo Switch ile 90ların bu güzelliğini denedim ve oyun deneyiminden ziyade oyunun hayata bazen ne kadar paralel olabileceğini ve çok da güzel olduğunu "Ben bunu nasıl yazayım, bütün karakterlerle kendi dünyasını deniyorum, galiba onları mutsuz ediyorum" diyerek söylene söylene oynadım. Yardım menüsüz, her aksiyondan sonra takdir edilmediğiniz hayat biraz kötü hissettiriyormuş aslında ama bugün çok güçlü bir düşmana girişip yeni şeyler açmanın verdiği keyfi sonuna kadar hissettim. Müthiş keyiflendim haftalardır bunu başaramadığım için, ayrıca şu an yazıyı bu hislerle bitirebildiğim için de. Hayat güzel şeylerle dolu, mutlu edebileceğiniz karakter de çok bu oyunda. Benim gibi haftalarca söylenin, o karakterle aynı odada takılıp kalın, çıkışı düşünün günlerce; elbet yolunu buluyor her şey.

◆ **Ayça Zaman**

KARAR

ARTI Oyunun lore'u keşfedilmeyi bekliyor. Karakterler bir hayli ilginç. Güzel, el çizimi gibi grafikler.

EKSİ Öğrenme eğrisi biraz dik, sabırsız bünyelere yardımcı olmuyor.

80





Yapım Bandai Namco *Dağıtım* Nintendo *Tür* Macera *Platform* Switch *Web* newpokemonsnap.pokemon.com

New Pokemon Snap

Pokemonların doğal ortamına kısa bir ziyaret.

Kimi zaman oyun oynarken baskı altında hissettiğimiz hatta rahatlamak yerine daha da gerildiğimiz, su götürmez bir gerçek. Bu şekliyle oyun oynamanın gerçek amacının dışına çıktığını söylemek de mümkün. Bu durumun temelinde ise rekabet duygusu ve yaptığımız hataların cezalandırılmasının olduğunu düşünüyorum. Eğer ki bu durumdan sıkıldıysanız ve Pokemon evrenini de seviyorsanız New Pokemon Snap aradığınız oyun olabilir.

New Pokemon Snap 1999'da Nintendo 64 için piyasaya sürülmüş olan ve Pokemon sevenlerin yıllardır devam oyununu beklediği "Pokemon Snap"in yolundan giden bir yapım. Doğrudan devam oyunu diyemiyorum çünkü üstünden o kadar uzun zaman geçti ki önceki oyunu severek oynayan nesil neredeyse torun torba sevecek yaşa geldi. Bu sebeple New Pokemon Snap'i başlı başına bir yapım olarak değerlendirmekte fayda var. Ayrıca şöyle bir durum da var ki Pokemon Snap'in piyasaya çıktığı dönemde oyunların bir fotoğraf modu olmuyordu ve fotoğraf çekmek üzerine kurulu bir yapım oldukça farklı gözüküyordu. Ne var ki günümüzde artık hemen her oyunun bir fotoğraf modu bulunuyor ve kimisi o denli ayrıntılı ki bu içeriği başlı başına oyun haline getirmek ilk bakışta yenilikten uzak ve aşırıya kaçmış hissini beraberinde getiriyor. Neyse ki Pokemon Snap'i oynamaya başladığınız anda bu düşünceler yerini eğlenceye bırakıyor.



Bir araştırma ekibine katılmamız ile başlayan oyundaki amacımız çeşitli Pokemonları doğal ortamında görüntüleyip bilimsel araştırmalara katkıda bulunmak. Bunu yaparken bir tren misali belirli bir rotayı izleyen NEO-ONE adındaki araçtan faydalanıyoruz. Bu araç bizi Pokemonların arasında dolaştırırken daha önce görmediğimiz Pokemonları fotoğraflamaya, ayrıca tanıdığımız Pokemonların da olağan dışı davranışlarını görüntülemeye çalışıyoruz. New Pokemon Snap'te gece gündüz döngüsü oldukça iyi işlenmiş. Aynı haritada gündüz görülen Pokemonlarla gece görülen Pokemonlar birbirinden ayrı. Örneğin gece ortalıkta dolaşan bir Pikachu görmek neredeyse imkansızken, Hoothoot'u gündüzleri yalnızca ağaç kovuklarında uyurken gözlemleyebiliyoruz. Ayrıca Pokemonlar arasında bir de besin zinciri bulunuyor. Örneğin bir Pidgeot'ı Magikarp avlarken ya da Sharpedo'yu Squirtle yerken görebiliyorsunuz. Bu tarafıyla New Pokemon Snap'in doğal yaşamı ve döngüyü mükemmel şekilde yansıttığını söyleyebilirim.

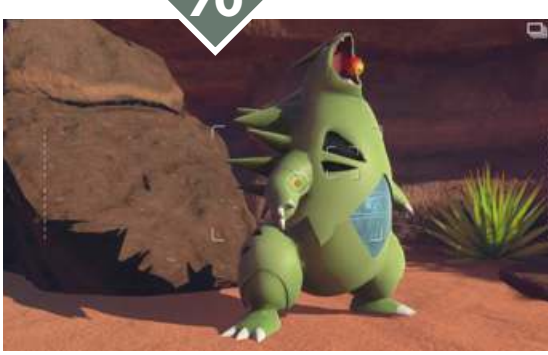
New Pokemon Snap'in hikayesi parlak Pokemonları fotoğraflamak üzerine kurulmuş durumda lakin bu parlak dediğim Pokemonlar bildiğiniz "Shiny" Pokemonlar değil. Bu oyuna özel bir durum olan "Illumina Pokemon" olarak tanımlanan bu Pokemonların neden bu durumda olduklarını öğrenmeye çalışıyoruz. Bu özelliğe sahip farklı Pokemonalara ulaşmak için yeni adaları açmamız gerekiyor. Bunun içinse belirli bir deneyim puanı kazanmak gerekiyor ki bana sorarsanız oyunun en büyük karın ağrısı bu. O bölgede bulunan tüm Pokemonları bulduktan sonra kazanılan deneyim puanları oldukça düşüyor ve aynı bölgede tekrar tekrar çekim yapmak zorunda kalıyorsunuz. Bazı olayların da rastgele gerçekleştiğini düşününce rastgele şekilde aynı yerde defalarca dolaşmak oldukça sıkıcı olabiliyor.

Görsel anlamda oldukça başarılı olan New Pokemon Snap yüksek fiyatı ve zaman zaman aşırı tekrar düşmesi sebebiyle ancak "vasatın üstünde" olarak tanımlanabilecek bir yapım olmayı başarabiliyor. Pokemon evreninin hayranıysanız zaten çoktan New Pokemon Snap almışsınızdır diye düşünüyorum. Eğer böyle bir hayranlığınız yoksa da çok ciddi bir indirim olmadıkça -ki konu Nintendo olunca böyle bir indirim beklemek pek anlamlı sayılmaz- New Pokemon Snap'e bulaşmayın derim. ◆ **Tolga Yüksel**

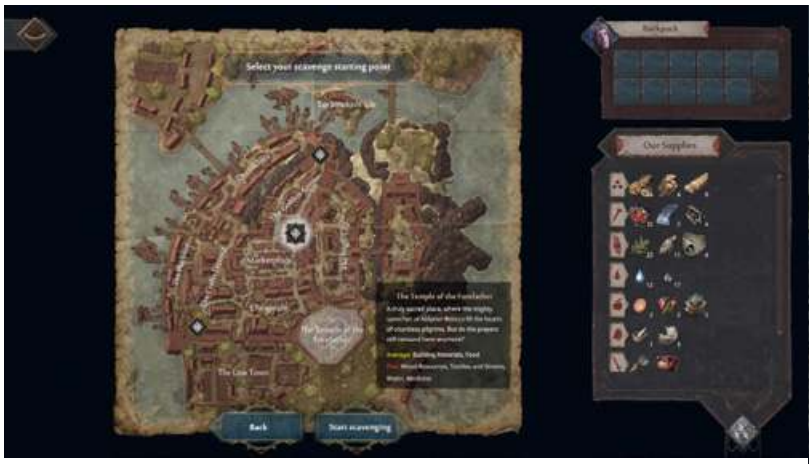
KARAR

ARTI Rahatlatıcı yapısı. Grafikler çok başarılı. Doğal yaşam güzel işlenmiş.
EKSİ Fiyatı çok yüksek. Fazlaca tekrara düşüyor.

70







Yapım Black Eye Games ***Dağıtım*** Ravenscourt ***Tür*** Strateji ***Platform*** PC ***Web*** ravenscourt.games

Siege Survival: Gloria Victis

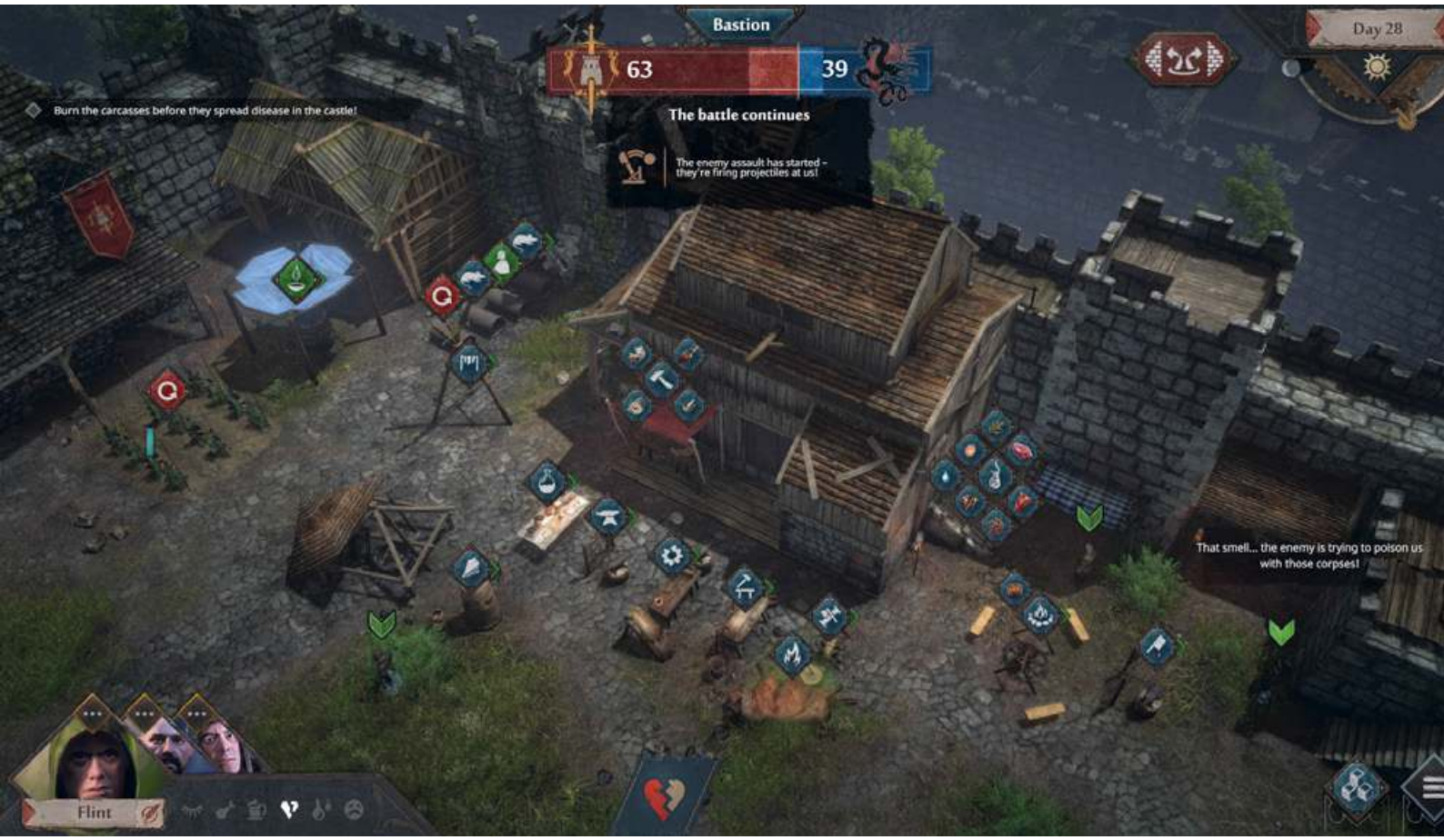
Dikkat yukarıdan TAŞ GELİYOR!

Orta çağ temasının oyun dünyası üzerindeki gücünü sanıyorum hepimiz biliyoruz. Benim de sıklıkla bahsettiğim bu güç, o ya da bu şekilde birçok oyuncunun dikkatini çekmeyi başarıyor. Siege Survival: Gloria Victis de orta çağ temasını muazzam şekilde kullanan, bir manada strateji, bir manada da hayatta kalma oyunu diyebiliriz. Adından da anlaşılabileceği üzere, dört bir yanı düşmanla çevrili bir dünyada hayatta kalmaya çalışıyoruz. Oyun, kendisine ait bir dünyaya sahip. Ona da Gloria Victis adı verilmiş. Giriş esnasındaki videoyu izlediğimiz zaman, birtakım kişiler tarafından kuşatma altına alınmış bir kalede kapana kısıldığımızı görüyoruz. Amacımızsa kapana kısılıp kaldığımız bu kuşatmadan bir şekilde kurtulmak. Fakat durum düşündüğünüzden çok ama çok daha zorlayıcı zira ölmek, kafanıza düşecek rastgele bir taş kadar yakın. Peki biz ne yapıyoruz? Bir şekilde hayatta kalıyoruz! Nasıl mı? İşte onu da şimdi açıklamaya çalışacağım...

Gecesi ayrı, gündüzü ayrı

Oyunumuz tam bir RTS kamera açısına sahip. Yani karakterlerimizi tepeden görüyoruz. Point and click mekaniği sayesinde hareket ettirebildiğimiz gibi QWES tuşları ile de haritayı döndürebiliyoruz. Özellikle böylesine "kör noktaları" olan bir oyunda haritayı klavye tuşları ile çevirebilmek inanın büyük kolaylık sağlıyor... Karakterlerimizin animasyonları kesinlikte biraz yavan ama böyle dandik deyip hemen vazgeçmeyin zira yapabilecekleri şeyler sizi şaşırtacak... Efendim, oyununuzun temelde iki kısmı var diyebilirim. Gece ve gündüz... Gece vakti dilersek kalenin sıkıştığımız kısmından ayrılıp yağmaya çıkabiliyoruz. Gündüz ise içerisinde bulunduğumuz alanı geliştirip farklı üretimlere odaklanabiliyoruz. Önce kaleden başlayayım. Kale içerisinde ana binamız üzerinden farklı yeni binalar inşa etmek mümkün. Bina dedim ama misal yemek pişirmek için yaktığımız ateş bile bir bina kategorisinde. Onun haricinde odun kesmek ve silah üretmek gibi birçok farklı başlıkta bina inşa etmek mümkün. Ana bina başta olmak üzere, tüm binaların farklı seviyeleri bulunuyor. Her yeni seviyede üretebileceğimiz ürün türü değişkenlik gösteriyor. Misal, ateşi geliştirdiğimiz zaman çok daha doyurucu çorbalar ya da yemekler yapabiliyoruz. Onun haricinde domuz ve tavuk gibi hayvanları yetiştirebiliyoruz. Bu hayvanlara bakmak, en az ekibimizdeki karakterlere bakmak kadar zor diyebilirim. Pek tabii acıkıyor ve susuyorlar. Fakat onlara sadece yiyecek vermek yetmiyor, bir şekilde üremeleri de gerekiyor. Bir yandan kesip yememiz gerekiyorken bir yandan da üremelerine yardımcı olmak bir hayli zorlayıcı. Ayrıca "düzgün" beslenmeleri sonucunda farklı bonuslar elde edebiliyoruz. Misal, iyi beslenen tavuklar kısa sürede yumurta vermeye başlıyor. Yumurtalar sayesinde farklı yemekler yapmamız mümkün oluyor. Tabii içerisinde bulunduğumuz bölge aynı zamanda kuşatma silahlarının da hedefi oluyor. Haritada yeşil ile gösterilen ve yüzde yüz korunaklı olan bir alan haricinde, düşman kuşatması başladığı anda birçok noktaya mancınıktan atılan taşlar isabet ediyor. Artık şansınıza kim bilir kaç tane binanız zarar görecek ya da yok olacak... Tabii saflar sıkıştıkça





taşların bir binaya isabet etme olasılığı da giderek artıyor. O yüzden hangi binalarınızı korunaklı tarafa kuracağınız ziyadesiyle önemli. Ha bir de unutmadan, her kuşatma başladığında, bizleri savunan kalenin "Bastion" tarafı ile düşman birimleri arasında bir çatışma çıkıyor. Bu çatışmayı ekranın orta üzerinde bulunan rakamlar aracılığı ile görüyoruz. Bastion'ımızın gücü ne kadar yüksekse başımıza o kadar az taş yağıyor. Eğer Bastion bir şekilde yok edilirse, otomatik olarak oyunu kaybediyoruz. Bu sebepten birimlerimizi ve hayvanlarımızı hayatta tutarken, bir yandan da Bastion'ın ihtiyaçlarını karşılamamız gerekiyor. Kendi menüsü olan Bastion, özellikle ok, kılıç ve zırh taleplerinde bulunuyor. Artık hepsine birden nasıl yetişeceğinizi siz düşünün...

Karakterler, karakterlerimiz

Gelelim karanlık gecelere! Gece olduğunda, eğer istersek karakterlerimizi sığındığımız yerin dışarısına çıkartabiliyoruz. Ayrıca her gece döngüsünde karşımıza çıkan menüde kendilerine ait durumları da görebiliyoruz. Kimi çok yorgun oluyor, kimi yararlı oluyor kimi de aç olabiliyor. Özellikle yorgun kişileri yağma görevine almamak çok ama çok önemli zira koşma performansları inanılmaz düşüyor. Bu arada bir not; hızlıca yatak yaparak karakterlerimizin sürekli zinde olmalarını sağlamak oyun deneyimine büyük oranda etki ediyor! Dışarı çıkacak karakteri belirledikten sonra artık farklı bir dünyaya merhaba diyoruz. Kalenin çevresi çok geniş. Biz de adım adım ilerleyebiliyoruz. Karakterlerimizin üzerlerinde taşıyabilecekleri beli miktarda envanter alanı mevcut. Bu sebepten aynı materyalden olabildiğince çok taşımak her zaman daha avantajlı. Tabii ne gibi malzemelere odaklanacağınızı da önceden seçmenizi öneririm. Üreteceğiniz bina ve upgrade'e göre yağmaya çıkmak çok daha mantıklı oluyor. Biz ilerledikçe karşımıza farklı yağma noktaları çıkacak. Bunlardan bazıları rahatça elde edilebiliyorken, misal üzeri gazla kaplı noktaları sadece meşale ile dağıtıp yağmalayabiliyoruz. Tamamen kapalı olan noktalar kürek kullanmamızı istiyor. Bu sebepten kürek üretmemiz şart ve sıkı durun; kürekler tek kullanımlık!

Başlangıçta düşman birimleri ile pek karşılaşmıyorken, ilerledikçe nöbetçilere denk geliyoruz. Koştuğumuz zaman çıkan sese hızlıca tepki verdikleri gibi bizi yakalayamadıkları sürece kendi alanımıza kadar kaçabiliyoruz. Tıpkı Commandos'da olduğu gibi gözlemledikleri noktaları gösteren kırmızı bir alan bulunuyor. Bu alana denk gelmediğimiz sürece etraflarından geçip gitmek de mümkün. Ayrıca dışarıda yapacağımız yağma çalışmaları esnasında farklı karakterler ile karşılaşıp ekibimize katmak mümkün. Fakat yeni karakter demek daha fazla kaynak tüketimi demek. Aslında oyunun en kritik noktalarından birisi de ekibimizin büyüklüğüne oranla üretimimiz diyebilirim. Oyunun en rahatsız edici yanı animasyonlar ve kovalamacalar esnasında yaşanan tuhaf tutarsızlıklar. Kendisine has çok güzel mekanikleri var ama özellikle ürettiğimiz binaların bir anda yok olması işleri rahatsız edici şekilde zora sokabiliyor. Bir noktada kuşatma altındaki bir kalede yaşananları çok iyi hissettirirken, bir yandan da oyuncuyu bezdirebilecek zorluklara sahip diyebilirim. Bir de gezebileceğimiz alan ile alakalı daha fazla içerik yapılması gerekiyor. Benim gibi bir şeyler kurmayı ve orta çağ temasını seviyorsanız, düşünmeden deneyim edebilirisiniz. Yine de umuyorum kısa sürede oyun içindeki gariplikler düzenlenir ve biraz daha çeşitlilik eklenir.

◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Eğlenceli oyun yapısı.
Yapacak birçok "şey" olması.
Kuşatma altında kalma hissi
EKSİ Animasyon sıkıntıları.
Daha fazla içerik gerekiyor.

80





Yapım Power Struggle Games ***Dağıtım*** Fellow Traveler ***Tür*** Simülasyon ***Platform*** PC ***Web*** www.fellowtraveller.games/the-invisible-hand

The Invisible Hand

Millet evde coin basmaya başlamadan önce...

Yıl 2023, Ferios Capital isimli bir şirkette, yeni mezun çaylak bir broker olarak işe başlıyoruz. İş yerine adım atar atmaz, bir sınavdan geçiriliyoruz. Sınavı geçtikten sonra masamızı gösteriyorlar ve finans dünyasına adımımızı atmış oluyoruz. Bundan sonrası sinir, stres ve şansınız da yaver giderse, çok fazla para.

Borsa simülasyon oyunu olunca, ben gayet dürüst yollardan çalışacağımı ve hiç bilmediğim bu dünyayla ilgili bir iki bilgi öğrenirim diye düşünürken, biraz oynadıktan sonra, bütün olayın içeriden bilgi sızdıran insanları bularak, çalıştığımız şirketin müşterilerini yasal olmayan yollarla zengin etmek olduğunu anlıyorum. Dürüst bir şekilde oynamaya karar verirseniz hem terfi alamıyor hem de patronunuz Corbin'in size bağırmasına sebep oluyorsunuz. Bu yüzden The Invisible Hand sizi kötü, bencil ve hırslı olmaya zorluyor. Diğerlerine göre daha sempatik olan iş arkadaşınız Harper Ward ise gelişmemiz için bize sürekli tavsiyelerde bulunuyor. Harper'la oyun boyunca inişli çıkışlı bir ilişkiniz olacak, bizim iyiliğimizi mi istiyor yoksa kötülük peşinde mi, karar veremedim.

Masaya oturduğunuzda, karşınızdaki ekranda gördüğümüz hisse senedi isimleri, alış, satış bilgileri ya da grafikler bir anda çok kafa karıştırıcı gelebilir ama bir iki gün boyunca çok büyük hatalar yaparak kovulmazsanız, oyunu daha iyi anlayacağınızı söyleyebilirim. Kağıtları alıp satarken zamanın geçmesini beklemek yerine ofiste gezinip çay, kahve içerek ve iş arkadaşlarınızla kısa sohbetler yapabilirsiniz. Şirketin ilk gününde, bir kahve şirketinin hisselerinin değerleneceğini, içeriden sızdırılan bir bilgiye sahip oluyoruz mesela, satış saati, miktarına kadar tüm ayrıntılara sahip olunca, doğru hamleleri yaparak hem şirketimizin kazanmasını sağlıyoruz hem de bu başarımızdan dolayı bonusla ödüllendiriliyoruz. Kazandığımız paralarla kendimize eşyalar alabiliyoruz. Karakterimiz günün sonunda evine giderek dinlemeyi tercih edebildiği gibi iş arkadaşlarınızın olduğu partiler de düzenleyebiliyorsunuz. Bu partilerin de amacı çoğunlukla, hisse senetleriyle ilgili ipuçları toplamak ya da iş arkadaşlarınızın ayağını kaydırmak. Günler geçtikçe sahip olduğunuz bilgileri doğru kullanarak çok zengin olabiliyorsunuz ve sürprizini kaçırmak istemediğim bazı gelişmeler de oluyor.

The Invisible Hand, bir borsa simülasyonu gibi görünse de aslında bu dünyanın ne kadar çürümüş olduğunu, piyasaların kolayca manipüle edilebildiğini, brokerlar arasındaki rekabetin nasıl kötüleşebileceğini anlatmak istiyor. Keşke hikâyeyi zenginleştirebilmiş olsalardı, çok daha başarılı bir oyun olabilirdi. Borsanın ne kadar sorunlu ve rekabetçi bir yer olduğunu anlatmak ve buna değinmek istemiş olmalarını anlayabiliyorum ama bazı unsurları gerçekçi hale getirebilselerdi, bir taşla iki kuş vurabilirlerdi. Grafiklerin ve müziklerin çok eski ve kötü olduğunu da eklemeden geçemeyeceğim. Uzun zamandır bu kadar basit ve kötü görünen bir oyun oynamamıştım. The Invisible Hand, benim aksime özellikle borsa ile ilgilenen ve bu tarz simülasyonları sevenleri mutlu edebilir.

◆ **Nevra İlhan**



KARAR

ARTI Hisse senedi ticareti hakkında temel bilgileri alıyor olmak. Komik diyaloglar. Hedefler sunduğu için heyecan dozu pek yüksek

EKSİ Hikaye, grafikler, müzikler.

72







Yapım Team6 Game Studios, Rebel Games ***Dağıtım*** Lion Castle Entertainment ***Tür*** Yarış ***Platform*** PS5, PS4, XS, XONE, Switch ***Web*** taxi-chaos.com

Taxi Chaos

Taksi lazımdır abey?

Çocukken okuduğum, yazarlarını idol edindiğim LEVEL'da yazmaya Akasya Durağı repliklerinden biriyle başlayacağım, kırk yıl düşünsem aklıma gelmezdi. Ne yazık ki konumuz taksicilik ve kaos olunca aklıma ilk olarak bu şaheser geliverdi. (Evet, Taxi Driver artık birinciliği Akasya Durağı'na kaptırmış durumda.) Tüm bu komik olmayan geyiği bırakıp konumuza döndüğümüzde ise, karşımızda Sega'nın bir dönemi kasıp kavurmuş serisi Crazy Taxi'nin ruhani devamı olan Taxi Chaos duruyor.

Her ne kadar oyunumuz Crazy Taxi'nin ruhani devamı olsa da aynı dönemlerde çıkmış Midtown Madness'tan da epeyce





etkilenmiş durumda. Bu iki oyun serisi, meşhur olduğu dönemlerde arcade yarış türünü farklı boyutlara -ve internet kafelere- taşımış oyunlardı. Günümüzde bu türde oyun görmek zorlaşmışken, bu türün başarılı temsilcilerine rastlamak ise çölde su bulmaya dönmüş durumda. Durum son derece vahimken, ilk bakışta direkt olarak adını andığımız efsaneleri hatırlatan Taxi Chaos, doğal olarak türü sevenleri heyecanlandıran bir yapım. Ama ne yazık ki oyunu deneyimledikten sonra, beklentinizi aşağılara çekmenizi ve boşa heyecanlanmamanızı önerebilirim. Üzülerek söylüyorum ki Taxi Chaos daha önce bahsettiğim efsanelerin ruhani devamı olmaktan daha çok, onların eksik bir kopyası olmuş.

Oyunda bizleri ilk olarak, birbirinden pek de farklı olmayan üç mod karşılıyor. Arcade, Pro Mode ve FreeRoam olarak ayrılan bu oyun modları, günün sonunda bizlere neredeyse aynı oynanışı sunuyor. Arcade modda belirli bir süre içinde olabildiğince müşteriyi istediği yere ulaştırmaya çalışırken, Pro Mode'da aynı işlemi sadece yön tarifi olmadan yapmaya çalışıyoruz. FreeRoam'da ise Arcade modda yaptığımız her şeyin aynısını süresiz bir şekilde gerçekleştiriyoruz.

Taxi Chaos'a Arcade mod ile başladığımda içeriğin ne kadar kısa sürede tükeneceğinden habersiz bir şekilde ilk yarım saatimde oldukça keyif alarak oynadım. İki tane daha oyun modu olduğunu düşündüğümden Arcade'te oynanış tekrara bağladığında, diğer modlarda daha farklı deneyimler yaşayacağımı düşünüp keyiflenmiştim fakat Pro Mode açılıp içine daldığım anda aynı şeyleri yaptığımızı görünce, oradan sessizce uzaklaştım. Son olarak şansımı FreeRoam'da denemek istesem de yine sonuç benim için hüsran oldu.

Oyunda Vinny ve Cleo olmak üzere iki karakterimiz var ama tıpkı oyun modlarında olduğu gibi bu karakterler de birbirinin aynısı olarak karşımıza çıkıyor. Sadece modellemeleri değişen bu karakterlerin, yolcularla yaptıkları sohbetler bile neredeyse aynı. Taxi Chaos'un gerçekten biraz da olsa oyuna çeşitlilik katmaya yaklaştığı tek özelliği, taksileri. Toplamda kullanılabilir 7 taksimiz var ve elde ettiğimiz başarılara göre kilitleri açılıyor. Taksiler birbirinden farklı hissettirmese de araçların özelliklerinden dolayı kullanış tarzınızı değiştirebiliyor. 55 Tocsin'i ilk kullanmaya başladığımda frenlerinin yetersizliğinden dolayı yolculara yaklaşırken sıkıntı yaşadığım oldu ve bu, gerçekten oyunda daha öncekinden farklı olduğunu hissettiğim tek andı.

Günümüz oyunlarının tonla içerikle dolu olmasından mıdır bilinmez, Taxi Chaos beni ancak basit bir mobil oyun kadar etkileyebildi. Arcade oynanışa sahip yapımları sevmeme rağmen sadece nostaljiye sırtını yaslayan bu oyun ne yazık ki benim gözümde sınıfta kaldı. PlayStation Store'daki 219 TL'lik fiyatı da çok yüksek. Sonuç olarak oyun patates, türün sevdalıları -beklentilerini sıfıra indirmek şartıyla- indirim dönemlerinde Taxi Chaos'a bir göz atmak isteyebilir.

◆ **Ertuğrul Burak Emanet**

KARAR

ARTI Başlangıçta oyuncuyu içine çeken hızlı oynanış, keyifli grafikler.

EKSİ Çok çabuk tekrara bağlayan mekanikler, eksik içerik, özensiz NPC'ler.

45

Yapım Idea Factory *Dağıtım* Idea Factory *Tür* Aksiyon, JRPG *Platform* PC, PS4 *Web* ideafintl.com/nep-virtual-stars

Neptunia Virtual Stars

Vtuber'lar! Vakit geldi, birleşin!

Açıkçası daha önce hiç Neptunia oyunu oynamamış birisi olarak beni nelerin beklediği konusunda hiçbir fikrim yoktu. İnsan çekinmiyor değil zira ana seri olan Hyperdimension Neptunia'nın yanı sıra birçok yan oyun, manga ve anime serisi bulunuyor. Netekim, serinin 10. yılı şerefine Neptunia Virtual Stars oyununa da merhaba dedik.

Neptunia Virtual Stars'ın hikayesi ilk başta çok ilgimi çekti. Virtualand'in engin derinliğinde binlerce sanal boyut ve her birinin kendine has bir "içeriği" bulunmakta. Virtualand'i bir nevi samanyolu galaksisi gibi düşünün. Bu galaksinin gezegenlerinden birisi de Emote'dir. Emote'nin içeriği ise tehlikededir çünkü Antis adındaki içerik yok edici bir ordu gezegeni işgal etmiştir. Tüm bunları ilginç kılan ise Virtualand ve gezegenlerinin sanal olması. Bahsettiğim gibi Emote tehlikede ve Emote'nin dijital tanrıçası Faira, destek için çeşitli boyutlara tehlike sinyali gönderir. Ve tam burada serinin meşhur karakterleri Neptune, Noire Vert ve Blanc devreye girerler. Oynanabilir karakter olan bu ekibin yanı sıra, Vtuber (sanal youtuber) olan Me ve You da, Emote'yi kurtarmak için girişimlere başlarlar.

Yarım saat ila kırk beş dakika süren videolar ile diyaloglardan sonra nihayet oyunda kontrolleri ele alabiliyoruz. Az önce saydığım Neptune ve arkadaşlarından dilediğimizi oynayabiliyor ve tek bir tuşa basarak karakterler arasında geçiş yapıyor ve dilediğimizi seçebiliyoruz. Karakterleri kontrol edebildiğimiz bu anlarda oyun bir nevi üçüncü şahıs görünümlü bir aksiyon oyununa dönüşüyor ve sağa sola ateş etmeye başlıyoruz. Ayrıca her karakterin silahı farklı olduğundan bizlere farklı karakteristik özellikler sunuyorlar. Gerek Neptune, gerekse Me and You ile çeşitli haritalarda düşmanları alt ettikten sonra karşımıza çıkan boss'larla savaşıyoruz. Öncelikle oyunun aksiyon kısmı için fazla akıcı diyemeyeceğim. Karakterler estetik değil ve kontrollere alışmak kolay olmasına karşın düşmanları alt etmek bir hayli basit. Aynı şekilde bölüm dizaynları da ince detaylardan yoksun. Sanal bir dünya olduğu için "bilgisayar-vari" bir hava yaratılmak istenmiş lakin aynı rengin farkı tonlarını görmek de bir yere kadar. Örneğin aynı zamanda alıştırma bölümü olan ilk bölümde sadece mavi renk hakim. Açık mavi yer, koyu mavi binalar, yeşil tona dönük engeller ve yine mavi bir gökyüzü... İşte bu mavi haritanın mavi koridorlarında yürüyor, zor olmayan düşmanları alt ederek boss'a ulaşmaya çalışıyoruz.

Neptunia Virtual Stars'ın can alıcı noktası ise MV dövüşleri. Boss'lara karşı mücadele verilen bu dövüşlerde sanal idollerimiz düşmanı ritmik vuruşlarla alt etmeye çalışıyor, arka planda ise anime müzikleri çalıyor. Üstelik oyunda ilerledikçe dövüşlerde çalan şarkılar da artmakta. Tabi, sonuçta ortada ünlü anime Vtuber'lar var ve şarkı söylemeden kötü adam pataklanmaz, değil mi? Peki, bu dövüşler nasıl? Şarkı dinlemek tamam lakin düşmanı alt etmesi pek zevkli sayılmaz. Onun yerine düşmanla beraber şarkı söylesek daha iyi olurdu.

Neptunia Virtual Stars için söyleyebileceğim tek şey tamamen fanlarına yönelik olduğu. Bağımsız hikayesi sayesinde elbette diğer oyunları oynamadan oynayabilirsiniz fakat gerek tarzı gerekse içeriği ve karakterleri bakımından önce şöyle bir durup düşünmenizi de tavsiye ederim. ◆ **Olca Karasoy Moral**



KARAR

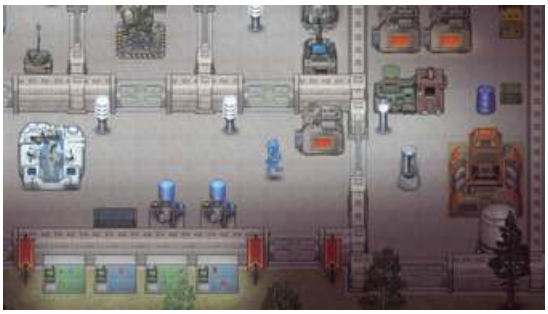
ARTI Farklı karakterler arası geçiş ve farklı Vtuber'lar. Dövüş sistemi basit ve anlaması kolay

EKSİ Genel olarak özensiz mekanikler ve anlamsız ek görevler. Bölüm dizaynları çok tekdüze. Zorluğun ayarı tutmamış, hemen her düşman basit kombolarla alt edilebilir.

52






Yapım *AtomicTorch Studio* ***Dağıtım*** *Daedalic Entertainment* ***Tür*** *Aksiyon, Hayatta Kalma* ***Platform*** *PC* ***Web*** *cryofall.com*

CryoFall

Belki de şurada mutlu bir medeniyet vardır...

Uzak bir gelecekte, unutulmuş bir gezegende geçen CryoFall, izometrik bakış açısı ile oynadığımız, çok oyunculu bir hayatta kalma oyunu. Bilim kurgunun da işin içerisinde fazlasıyla yer aldığı yapım, 29 Nisan 2021 tarihiyle birlikte, iki yıllık erken erişim sürecinin ardından oyuncularla buluştu. Oyunu kabaca izah edecek olursam, çok oyunculu Rimworld tabiri yanlış olmaz.

CryoFall'un bir hikâyesi yok. Oyuna girerken karakterimizin kökenini seçiyoruz. Galaktik Cumhuriyet, Bağımsız Dünyalar, Dış Halka Hamiliği ve Hamilik olarak dört seçenek var. Fakat biz neden buradayız, bu milletler kim ve neden varlar, oyun herhangi bir açıklama yapmıyor.

Oyuna girişte bizi karşılayan tatlı grafikleri görünce, yelkenleri suya indirdiğimi söylemeliyim. 30lu yaşlarda olsaydım, drama yapardım eski günleri özledim diye. Her hayatta kalma oyununda olduğu gibi CryoFall'da da kaynak topluyor ve daha iyi bir hayat kurmak için kullanıyoruz. Oyunda taş devrinden başlayıp, uzay çağına kadar ilerleyebiliyoruz. Meşale ve taş alet kullanımından başlayıp hoverboard ve implantlara kadar ilerlemek hoş. Eğer bir bilim kurgu üssü kurmayı hayal ediyorsanız, aradığınız oyunu bulmuş olabilirsiniz.

İlk saatler biraz stresli geçse de "ne yapacağım ya?" dedirtmiyor oyun. Açlık ve susuzluk barları da oldukça cömert davranıp yavaş yavaş azalıyor. Rakiplerinin aksine, CryoFall'da hayatta kalma görevlerimizi kolay bir şekilde yerine getiriyoruz, neyi nasıl kullanacağımızı öğrendiğimiz için her şey yolunda gidiyor. Benim gibi Don't Starve severlere bu çok garip gelebilir. Çünkü en iyi zamanlarımda bile kendimi diken üstünde hissediyordum. Karşımıza çıkan çoğu canlı canımızı sıkmıyor, kolaylıkla alt edilebiliyorlar. Çeşitli bölgelerde, Bal Porsuğu gibi alfa düşmanlar(!) da yok değil. Uzaylılar da ara sıra sürpriz yapabiliyor, özellikle çöl bölgesine giderken iki kere düşünmeliyiz.

CryoFall'da sevdiğim ilk şey yeteneklerin eyleme bağlı olarak kendiliğinden artması. Atletizm yeteneğini geliştirmek için tabanları yağlayabilir, kerestecilik yeteneğini geliştirmek için ağaçları düşman belleyebiliriz. Diğer sevdiğim şey ise teknoloji ağacı. Hayatta kalmak için birden fazla yol var. İstersek tarım ve hayvancılıkla uğraşabilir, istersek silah ve savunma sanayisine ağırlık verip keşfe gidebiliriz. Arkadaşlarımızla oynarken görev dağılımı yaparak, oyunu daha eğlenceli hale getirmek de mümkün. Bu araştırmaları tamamlamak için gerekli olan teknoloji puanı ise oyunda en kolay elde edilebilen şey. Taş / bıçak kullanırken bir anda silah kullanmaya geçiş yapıyoruz. Düşmanların pek de zor olmadığını düşünürsek, en azından silahlara erişimimizin daha zor olması iyi olurdu. Bu noktada oyun, aslında dünyaya karşı değil de diğer insanlara karşı hayatta kalmayı ön plana çıkardığını hissettiriyor.



Oyunda rastgele etkinlikler de oluyor. Bu etkinliklerin bir kısmı, herkesi oraya toplayabilecek "Uzay gemisi düştü" gibi şeyler olurken, bir kısmı da birlik olup bir boss'a karşı savaşma üzerine olabiliyor. Katılmayı düşünüyorsanız, silahınızın ve zırhınızın iyi olduğuna emin olun. Ekipmanlardan bahsetmişken craft sisteminin de iyi ve ayrıntılı olduğunu söylemeliyim.

PvE sunucularında biraz ilerledikten sonra, etkinlikler harici yapacak pek bir şey kalmıyor. Diğer oyunculara da salça olabileceğimiz PvP sunucusunda yeniden karakter yaratabilir, arkadaşlarımızla terör estirebiliriz. Steam'de 39 TL gibi bir fiyata satılan CryoFall, yolun başında gibi duruyor. Sanki harika bir yemek olacakmış da malzemelerin hepsi az atılmış gibi. İçerisindeki cevheri çıkarmaya birkaç güncelleme daha var. AtomicTorch ekibi de oyununa güveniyor olacak ki, demosunu 8 saate kadar oynama imkânı veriyor.

◆ **Talha Şahin**

KARAR

ARTI Teknoloji ağacı, üretim sistemi oldukça detaylı

EKSİ Hayatta kalmak çok kolay, araştırmalar bittikten sonra PvP haricinde bir şey kalmıyor, içerik az.

65



Yapım Nihon Falcom ***Dağıtım*** NIS America ***Tür*** JRPG ***Platform*** PC, PS4, Switch ***Web*** thelegendofheroes.com

The Legend of Heroes
Trails of Cold Steel IV

Erebonia macerası da alkışlar eşliğinde son buldu

The Legend of Heroes serisi ile tanışmam, Trails serisinin Trails in the Sky üçlemesi ile olmuştu. İlk olarak 2004 yılında çıkmasına karşın ancak 2011 yılında batı dünyasına da kapılarını açan JRPG serisi, basit grafikleri ama derin hikayesi ve karakterleri ile bir hayli popüler oldu. Bir diğer ünlü Trails serisi olan Trails of Cold Steel ise Trails in the Sky ile aynı evrende geçmekte ve farklı bir hikayeye odaklanmakta. Neyse ki Cold Steel için fazla beklememiz gerekmedi ve Japonca çıkışından genelde iki sene sonrasına kadar bizler de oynama fırsatı yakaladık. Şimdi ise popüler Cold Steel serisinin dördüncü ve final oyunu var karşımızda.

Cold Steel'in dördüncü oyunu, tahmin edeceğiniz üzere bir öncekinin direkt olarak devamı. Durum böyle olunca ilk üç oyunu oynamadan dördüncüye giriş yapmak mantıklı olur mu bilinmez ama yapımcılar bunu da düşünmüşler ve oyuna hikayenin, geçtiği dünyanın ve karakterlerin özetini sunan detaylı bir ansiklopedi eklemiş. Hem hiç oynamamış olanlar olaya bodoslama dalmasın hem de oynayanlar hafızasını tazelesin diye oluşturulan bu bölümden dolayı yapımcıları tebrik ederim.



Oyuna gelirsek; serinin doruk noktası diyebilirim. Olaylar, üçüncü oyunun sonundaki o "cliffhanger" sahneden iki hafta sonrasında geçmekte ve Calvard Cumhuriyeti işgal tehlikesi ile karşı karşıya. Açıkçası spoiler vermeden ancak bu kadarını söyleyebilirim çünkü dediğim gibi oyun doğrudan bir devam oyunu ve bir şeylerden bahsetmek için ilk üç oyuna da girmem gerekecek. Sırf bunun için bile ayrı bir yazı yazılabilir. Bir de şunu ekleyebilirim; Cold Steel serisini uzun soluklu bir anime serisi gibi düşünün ve seri artık final yapmaya yaklaşmış ve başından beri seriyi takip ettiğiniz için sizleri de ödüllendirmek üzere...

Dördüncü oyun, karakterler bakımından da en zengin içerikli oyun unvanına sahip olarak karşımıza çıkıyor. Daha önce karşılaştığımız ve karşılaşacağımız karakterleri eklersek yaklaşık 39 oynanabilir karakter bulunmakta. Bu hem iyi hem de kötü. Önce iyi yanı; farklı yeteneklere sahip oynayabileceğiniz birçok karaktere sahip oluyorsunuz. Kötü yanı ise; birçoğu parlama fırsatı bulamıyor. Basit örnekle, A karakteri daha ön planda ve daha oturakla bir senaryoya sahipse B karakteri daha bir arka planda kalıyor. Hatta emin olun bazılarının varlığını bile unutacaksınız. Tüm bunlara karşın hepsine ayrı değer vermek, geliştirmek ve ekipmanlarını hazırlamak da ayrı bir eğlence. Her Cold Steel oyununda olduğu gibi işe ağırdan başlıyoruz ve şehirler gezerek, dövüşebileceğimiz haritalarda dolanarak üzerine kata kata ilerliyoruz. Hikayenin bazı noktalarını birazcık abartı bulsam da senaryo fazla sıritmıyor. Gerçi bazı alakasız ve acayip yan görevler yok değil ama sonuçta bir JRPG'den yani "Japon" bir oyundan bahsediyoruz. Gariplik ve absürtlük olmadan olmaz:) Sıra tabanlı dövüş sistemi her zamanki gibi eğlenceli ve üçüncü oyundan bu yana cilalanmış da. Üçüncü oyunda yeterli gücünüz varsa düşmanı pes ettirebiliyordunuz ve bazen bu yetenek suiistimallere yol açabiliyordu. Bu oyunla beraber dövüş sistemi daha taktiksel ve dengeli ilerliyor. Tabi stratejinin olmadığı yerde yine kaba kuvvet işe yarıyor ama her zaman değil. Düşmanın zayıf noktası nedir, hangi düşman ne zaman saldıracak, X düşmanına geciktirici saldırı yapıp Y düşmanına odaklansam gibi küçük çaplı beyin fırtınaları yaşayacaksınız. Dördüncü oyunla beraber epik bir hikaye finalini gerçekleştiriyor ve bu finale şahit olma imkanı yakaladığım için elbette ayrı bir mutluyum.

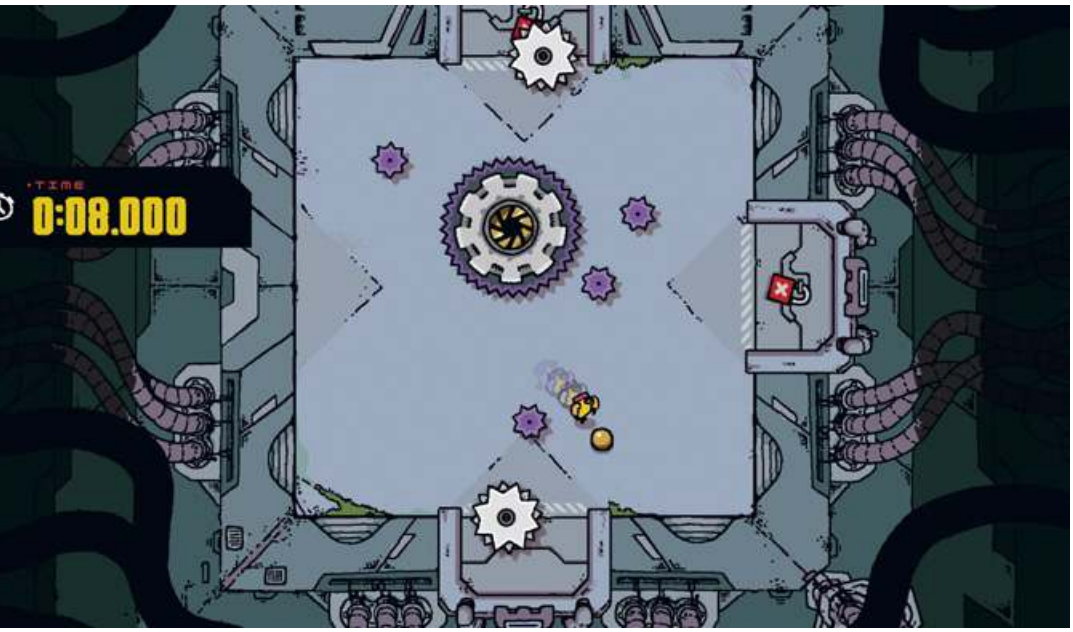
PC'de oyunun 92 TL gibi makul bir fiyatı varken PlayStation fiyatı maalesef 429 TL gibi abuk bir rakam. Konsol kullanıcısıysanız indirimleri bekleyin ve bu seriye muhakkak girişinizi gerçekleştirin. Yüzlerce saatin üzerinde dolu bir içerik sizleri bekliyor olacak. ◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

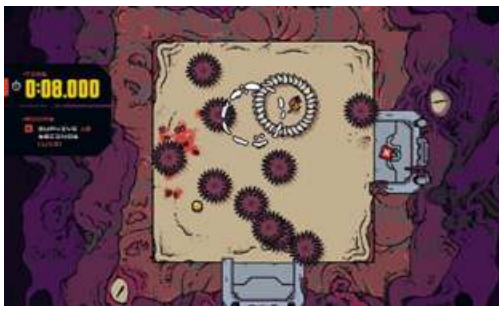
ARTI Başarılı bir final. Akıcı, sıra tabanlı dövüş sistemi. Keşfedilecek engin dünyası ve karakterler.

EKSİ Hikayenin bazı kısımları fazla zorlama. PlayStation fiyatı çok yüksek.

85







Yapım Terri, Dose, Kitty, JW ***Dağıtım*** Devolver Digital ***Tür*** Aksiyon ***Platform*** PC, Switch ***Web*** www.discroom.com

Disc Room

10 Saniye hiç bu kadar uzun olmamıştı!

Hemen hepimizin takip ettiği, ismini duyunca "Yaptıkları oyun kesin iyidir, alıp oynayayım." dediğimiz yapımcılar vardır. Rockstar Games, Bethesda, Insomniac gibi AAA üreticileri bir kenara, Nicalis benim için bu konuda en önde gelen bağımsız yapımcı olma özelliğini taşır. İşin bir de dağıtımcı tarafı var tabii. Lakin dağıtıcı firmalar genellikle göz ardı edilir ve pek önemsenmez. Bu tarafta bana sorarsanız istisna olan bir firma var: Devolver Digital. Fall Guys, Hotline Miami, Enter the Gungeon, Serious Sam gibi pek çok başarılı yapımı bizlerle buluşturan Devolver Digital'ın dağıtıcı rolünü üstlendiği Disc Room, firmanın şanına yakışır cinsten bir yapım olarak dikkat çekiyor.

Sene 2089, Jupiter'in dışında bilinmeyen bir şekilde büyük bir disk oluşur ve bilim adamları bu diski incelemeye karar verir. Bu göreve giden bilim adamlarını küçük odalar ve bu odalarda başıboş hareket eden ölümcül diskler karşılayacaktır. Bu bilim adamlarından birini kontrol ettiğimiz Disc Room'da amacımız -tahmin edebileceğiniz üzere- bu disklerden kaçıp olabildiğince uzun süre hayatta kalmak. Ne var ki oyunda ölmeden bölümleri tamamlamak mümkün değil. Her bölümde belirli bir hedef var ve bu hedefe ulaştıktan sonra ölmemiz gerekiyor. Ölmediğimiz sürece bölüm devam ediyor ve sonraki bölüme geçemiyoruz. Tabii bu demek değil ki görevi tamamladığımız anda öleceğiz, her bölüm için arkadaş listemizdeki diğer oyuncuların yer aldığı, herkesin hayatta kaldığı süreye göre oluşturulan bir sıralama bulunuyor. Ne var ki Disc Room oynayan bir arkadaşım olmadığı için bu sıralama benim için pek anlamlı olamadı. Ayrıca oyunda farklı disklere ölmek üzerine kurulu görevler de bulunuyor. Buna göre her odadaki farklı disklerin tamamına birer kez ölmemiz gerekiyor ve ölüm ödülü de beraberinde getiriyor. Disc Room'da ayrıca bir takım gizli görevler de bulunuyor, altın rengi odalarda tamamlanan bu görevleri tamamlamayı başaramazsanız internetten faydalanmaktan çekinmeyin derim. Açıkçası bu görevlerden yalnız birini kendim tamamlayabildim. Kalanında ise Youtube'dan yardım almak zorunda kaldım.



Disc Room'da kullanabileceğimiz altı farklı yetenek bulunuyor. Bana sorarsanız henüz ilk bölümde açılan ve karakterimiz hızlıca ileri atılmasını sağlayan "dash" yeteneği bunlardan en kıymetli olanı. Bazı görevleri tamamlamak için spesifik bir yeteneği kullanmamız gerekiyorsa da geri kalan bölümlerde dash yeteneğini kullanmak en iyi tercih gibi gözüküyor. Oyundaki görevlerin büyük kısmı 10-15 saniye hayatta kalabilmek üzerine kurulu. İlk etapta bu süre oldukça azmış gibi gözükse de kazın ayağı öyle değil. 9.95 saniye dayanıp öldüğüm bölümler bile oldu, 0.05 saniyenin dahi oldukça uzun bir süre olduğunu Disc Room sayesinde öğrenmiş oldum. Oyunda ayrıca birtakım boss mücadeleleri de bulunuyor. Odanın çeşitli noktalarında beliren orbları toplamak üzerine kurulu olan bu mücadelelerin oyuna renk kattığını söyleyebilirim.

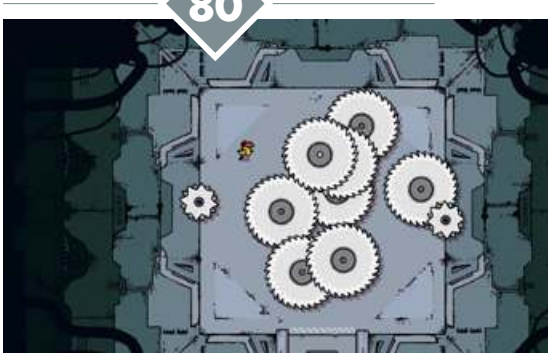
Çizgi roman şeklindeki hikaye anlatımı ile oldukça iyi bir iş çıkartan Disc Room'un müzikleri ise maalesef vasatı aşamıyor. Ayrıca Disc Room'un birkaç saatte tüketilebilen bir yapım olması sebebiyle de azıcık puanını kırdığımı söyleyebilirim. Genel itibariyle vasatın üstünde olan Disc Room 25 TL gibi uygun bir fiyat etiketine sahip. Eğer türü seviyorsanız kesinlikle şans vermeye değer. ◆ **Tolga Yüksel**

KARAR

ARTI Eğlenceli oynanış. Başarılı hikaye anlatımı

EKSİ Oyun süresi pek kısa

80







Yapım Jujubee ***Dağıtım*** 1C Entertainment ***Tür*** Strateji ***Platform*** PC ***Web*** www.1cpublishing.eu

Realpolitiks II

Oyun oynarken hızlandırılmış politika kursu isteyenlere...

İlk versiyonu duymadım ki ikincisini anlatıyorsun demeyin arkadaşlar; eğer konu ile alakalı iseniz hemen gidip ilk oyunu deneyim edin derim. Aslında düşününce çok da ş'aapmayın zira ikinci oyun varken ilkini oynamanın alemi yok... Aslında 2017 yılında üretilen ilk Realpolitiks, zamanı için bayağı iddialı bir oyundu. Reel politikayı bir bilgisayar oyunu olarak sunmak inanın zor iştir. Hesaba katılması gereken yüzlerce hatta binlerce faktörü ve tüm bu faktörlerin de kendi içerisinde dallara ayrıldığını unutmayalım. İlk oyunda bu etkileşimi olabildiğince yapan yapımcı firma, ikinci oyunda eldekini birçok manada geliştirmiş diyebilirim. Ocak ayında erken erişimini deneyim ettiğim Realpolitiks II'nin birçok sıkıntısı vardı. Gelin bir de bitmiş haline bakalım; acaba son durum nedir...

Oyuna yeni başlayanlar hatta ilk oyunu deneyim edenler için bile tutorial bölümlerini oynamalarını şiddetle tavsiye ediyorum zira hem arayüzü anlamak açısından hem de oyuna eklenen yeni özellikleri görmek açısından ziyadesiyle önemli olduğunu düşünüyorum.

Tamamlanan oyun ile birlikte dileyenler rastgele bir haritada oyun oynayabiliyorken, dileyen oyuncular da üç farklı senaryoya bağlı kalabiliyorlar. Bu senaryoların her biri farklı bir dünya düzenini konu alıyor ve bir tanesi tam da içerisinde bulunduğumuz Covid-19 dönemi... Birçok strateji oyununda olduğu gibi en önemli nokta para! Para işini bir şekilde çözebilirseniz kısa sürede dünyayı ele geçirebilirsiniz. Aylık gelir - gider şeklinde dönen çizelgede, pek tabii aldığımız tüm kararlar etkili oluyor. İlk olarak sahip olduğumuz kaynaklar çok ama çok önemli. Özellikle metal, benzin ve değerli madenlere ne kadar çok sahipseniz, oyundaki hareket alanınız da o kadar genişliyor zira bu üç kaynak da "stratejik kaynak" olarak önemli bir yer teşkil ediyorlar.

Oyunda toplam beş tane ana hareket alanımız bulunuyor. Bunlar Government, Economy, Military, Province ve Foreign Affairs olarak sıralanmaktalar. İlk başlık direk olarak ülkemizle alakalıyken, son ikisi de seçili olan bölge üzerindeki detayları bize yansıtıyor. Vergilendirme ya da borç alma üzerine kurulu olan ana ekonomik hareket ağı sayesinde, ileriye dönük planlarımızı da rahatlıkla gerçekleştirebiliyoruz. Doğru borçlanma ile kısa sürede ilerleme kaydetmek mümkün. Tabii biz ne yaparsak yapalım, bir noktada fikirlerimize ters düşen politikacılar ve partiler karşımıza çıkabiliyor. Kendileri ile uzlaşmak için de Government sekmesi altında lobi hareketleri yapmamız gerekmekte. Doğru lobicilik ile aldığımız kararların daha az eleştirildiği bir noktaya ilerleyebiliyoruz. Temelde çalışan bir mekanik olduğunu düşünsem de işler diplomasi tarafına geldiği zaman biraz sarpa sarıyor diyebilirim.



Bir kere diplomasi esnasında yapılabilecekler çok ama çok sınırlı. Beş seçenek üzerinden ülke ilişkilerini geliştirmeye çalışmak tam bir drama. Savaş tarafı ise bir hayli yetersiz. Yani kim kime, neyle, nasıl vuruyor pek belli değil. Yani savaşın çıkabildiği bir oyunun bu konuya da daha fazla eğilmesi gerektiğini düşünmekteyim. Bir noktadan sonra savaş ile etrafı fethetmeye başlamak sanki sona giden en hızlı yolmuş gibi olabiliyor... Benim gibi bu ekolde oyun severler içinse kısa sürede kendisini tekrar eder hale gelmesi kaçınılmaz oluyor zira türü bilenler için oyun biraz kolay. Bu sebepten bir senaryo bitirdikten sonra ikinci defa oyunu açasım gelmedi... Politika ve bu ekoldeki strateji oyunlarını sevenler için farklı bir tat ama oyunun birçok anlamda kendisini geliştirmesi gerekiyor.

◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Yenilenen mekanikler ve yapılabilecekler. Farklı senaryolar ve oyun yapıları

EKSİ Kısa sürede tekrara düşmesi. Savaş sisteminin düzenlenmesi gerekiyor

70






Yapım *Landfall* ***Dağıtım*** *Landfall* ***Tür*** *Strateji* ***Platform*** *PC, Mac* ***Web*** *landfall.se*

Totally Accurate Battle Simulator

Kabusum olan oyun geri döndü

Ya şimdi, benim Totally Accurate Battle Simulator hakkında bir şeyler yazmam lazım, matbaaya gitmemize az kaldı, Kürşat yazı bekler. TABS için yazdığım erken erişim yazısını hatırlarsanız oyundan nasıl nefret ettiğimi hiç utanmadan yedi düvele haykırmıştım. Lakin TABS'ın Steam popülerlik seviyesi "Overwhelmingly Positive" Öyle bir sırat köprüsündeyim ki kıldan ince, kariyer bitirir nitelikte. Herkesin sevdiği bir şeyi sevmeyen çıkıntı olarak fikrimi belirtmem gerekli. Heyhat, bir önceki yazıda zaten kusacağımı kustum, oyun tam anlamıyla çıktıktan sonra çok mega değişiklikler de yapmış değil. La Kürşat, bıraktın saatli bombayı kucağıma kaçtın, alacağın olsun.

Evet, Totally Accurate Battle Simulator (bundan sonra özellikle uzun uzun ismini yazacağım ki yazı hemen bitsin, kelimeden çalayım, bakın hatta çalmaya devam ediyorum) tam sürümüne baktığımız zaman gelen en büyük değişiklik çoklu oyuncu savaşları. Oyunla hiç alakası olmayan ve merak eden arkadaşlar için şöyle izah edeyim; Totally Accurate Battle Simulator'da iki orduyu karşı karşıya getirip çarpışmalarını izliyorsunuz. Ne bileyim mesela; on mağara adamı bir samurayı döver mi? Bir monk'la beş korsan kapışsa ortalığı kan götürür mü? Ya da benim gibi psikopatsanız custom mod'larını indirip yüz Orta çağ köylüsü deneyini deneyebilirsiniz. Bir Wolverine vs. Yüz Köylü! Bir Terminator vs. Yüz Köylü! Sonra start tuşuna basıp saçma katliamı zevkle izleyebilirsiniz.

Bu mudur abi? Yani cidden iki saçma orduyu birbirine yedirip, ekran başında izlemek mi bir oyuna Steam'de "Overwhelmingly Positive" puan verdiriyor. Durum buysa yansın bu dünya. İlk başta yapımcıların çoklu oyuncu gibi bir planları yokmuş biliyor musunuz? Ama her nasılsa sizler, yani bu oyunu beğenenler böyle bir istekte bulununca adamlar da yapmak zorunda kalmışlar.

Ama çoklu oyuncu modunu iyi ki getirmişler. Her ne kadar rakiplerime sürekli yenilsem de bu saçma oyuna resmen bir amaç, ruh, karakter katmış çoklu oyuncu modu. Dediğim gibi oynadığım adamlar hep ne yaptığını, hangi üniteyi haritanın hangi noktasına koyacağını bilen tiplerdi. Bu yüzden rahatlıkla üzerimden geçtiler fakat yenilirken bile bir şeyler yapma çabasında olmayı sevdim. İki orduyu boş boş birbiriyle savaştırmayı sevmeyen benim gibi oyuncuların kaçış noktası çoklu oyuncu modu olacaktır.

Bazılarınız "bu oyun insanı eğlendirmek ve güldürmek için tasarlanmış, bu kadar da ciddi olma" diyebilirler. Ragdoll'lar elastik bir vücuda sahip ve gözleri kocaman olunca, mağara adamı elindeki sopayla bir tanka saldırınca bunda komik bir taraf göremiyorum ben. Totally Accurate Battle Simulator'a gelene kadar zamanımı öldürecek tonla başka oyun var. Peki bu oyun nasıl daha iyi olabilir? İşin içine binalar ve tuzaklar girerse oyunun çok daha iyi olacağından eminim. Nihayetinde iki yıldır hazırlanan bir oyundaki haritaların halen bu kadar tırt olması şaşırtıcı.

Ama oyunu benim beğenmemiş olmam sizin de beğenmeyeceğiniz anlamına gelmiyor. Eğer bu yazdıklarıma rağmen merak ediyorsanız, alın deneyin, en kötü ihtimal iade edersiniz. Nihayetinde Steam'de çok olumlu puan almış bir yapımdan bahsediyoruz. Yazı bitti, ben de oyunu şu an hard diskimden siliyorum. ◆ **Nurettin Tan**

KARAR

ARTI Çoklu oyuncu desteği.
EKSİ Sıkıcı, en azından benim için. Bununla zaman öldüreceğime mis gibi Legends of Runeterra oynarım. (Sesli güldüm! -Emre)

65



Yapım *Goblinz Studio* ***Dağıtım*** *Goblinz Publishing* ***Tür*** *Strateji, Dungeon Crawler* ***Platform*** *PC, Mac* ***Web*** *goblinzstudio.com*

Legend of Keepers

Siz Paladin dersiniz, ben şöminemin üzerini süsleyecek dekor derim

Nadiren bir oyunun demosunu oynarım. Legend of Keepers'ı görünce anında ilgimi çekmişti hatta demosunu oynadığım gibi destek sürümünü de satın alıp, yapımına katkıda bulunmuştum. Her oyunda iyi karakterleri oynamaktan sıkıldınız mı? Parlak zırhlarının altına saklanmış, saçma iyilik ve erdemleriyle küstahlık taslayan şövalyelere haddini bildirmek istiyor musunuz? Macera arayan ve bizi zayıf sandıkları için hemen öldürüp seviye atlayacağını zanneden sözde kahraman züppelere günlerini göstermenin zamanı gelmedi mi? Sırf farklı görünüyoruz ve kendilerine benzemediğimiz için bizi çirkin, habis, pislik, aşağılık ve barbar atfeden insanlara yerlerini bildirmek boynumuzun borcu değil mi? Yeterli gazı aldınız mı? Hadi mahzene yürüyün o zaman!

Şimdi size ne kadar dinozor olduğumu göstereceğim keza 1997'de çıktığı gibi oynama şansı bulduğum Dungeon Keeper'ın sadece ilkinden zevk aldım, ondan sonraki denemeler ağzımda hep leş, küflü, pis, iğrenç, tiksinç (abarttım) bir tat bıraktı. Ha Legend of Keepers bir Dungeon Keeper mı? Hayır, sadece ucuz bir isim benzerliği var. Lakin mantık aynı; hazineyi çalmaya gelen kahramanları durdurmak için yönetilen bir organizasyon için çalışıyoruz. Oyunun mekaniği çok basit ama bir o kadar da eğlenceli. Mahzenlerdeki hazineleri korumak için yardım desteği sağlayan bir acentenin temsilcisi olarak orayı yönetmeye gidiyoruz. Belirli aralıklarla, birbirinden farklı sınıflar ve doğal olarak güçlere sahip kahramanların saldırılarını püskürtmek asıl görevimiz. Her saldırı gelmeden önce belirli bir hazırlık sürecimiz mevcut. Bu esnada ağırlıklı olarak kahramanlarla savaşacak askerlerimizin moralleri ve güçlendirmeleriyle uğraşıyoruz. Her hafta karşınıza gelen seçeneklerden birini seçerek ilerliyoruz. Seçenekler arasında askerleri terapiste götürmek, onları güçlendirmek, sahiplerini ("master" yani biz) iyileştirmek, bir yerleri yağmalamak, mahzende kullandığımız tuzaklarını güçlendirmek gibi bir yelpaze mevcut. Bütün hazırlıklar bittikten sonra hafta sonu geldiğinde oyunun aksiyon kısmı olan kahramanlarla savaşma bölümü var. Kahramanlar mahzenin odalarında ilerleyerek hazineye ulaşmaya ve sonunda bizi öldürerek mutlu sonla ayrılma hayali kuruyorlar. Lakin mümkün mü? Tabii ki hayır! O odaları tuzaklarla ve yaratıklarla doldurup hayatı onlara zindan edeceğiz. Üç tane "Master" var. Slaveholder düşmanların moralini bozarak (morali sıfıra inen kahraman canı ne olursa olsun oradan kaçıyor) ve kanatıcı yaralar açarak savaşıyor. Enchantress; düşmanların elementlere olan dayanıklılığını düşürmeye odaklı, dolayısıyla onunla oynarken zehirlemek, yakmak, dondurmak önem kazanıyor. Engineer ise tuzaklarda uzman, teknik olarak diğer iki boss'un yapabildiği her şeyi tuzaklarıyla yapabiliyor.

Twitch eklentisi güzel bir detay olmuş. İzleyiciler oyunun zorluk seviyesini belirleyebiliyor, size yardım edebiliyor ya da hayatınızı zorlaştırabiliyor. Karşınıza çıkan kahramanlar izleyicilerinizin isimlerini alabiliyor. Slay the Spire ve Dungeon Keeper'dan başarılı şekilde esinlenen Legend of Keepers, 39 TL'lik ücretini hak ediyor ama keşke biraz daha ucuz olsa da dedirtiyor. Oynama süresi uzun ve çekirdek yer gibi ardı arkası kesilmeyen bir bağımlılık istiyorsanız bence bir göz atın. Ben halen oynuyorum. ◆ **Nurettin Tan**



KARAR

ARTI Güzel tasarlanmış türlü türlü yaratık ve kahraman, farklı mahzen koruma konsepti.

EKSİ Normal bölümlerin biraz çabuk bitmesi, akabinde sonsuz oyun modu falan açılıyor ama aynı şey değil.

70





Yapım *Lovable Hat Cult* ***Dağıtım*** *Nakana.io, Lovable Hat Cult* ***Tür*** *Platform* ***Platform*** *PC, PS4, XONE, Switch* ***Web*** *journeycirclegame.com*

Journey of the Broken Circle

Bazen oyun geliştiricileri, size "ne kafayla yapmışlar bu oyunu?" dedirten bir dünya yaratır. İşte bu oyun, öyle bir oyun.

Journey of the Broken Circle, Loveable Hat Cult tarafından geliştirilmiş ve dağıtılmış olan platform tarzı bir indie. İçerik bakımından daha çok "chill" yani rahatça kahvenizi yudumlayıp oynayacağınız tarzda bir platform oyunu diyebiliriz bu yapım için. İlk bakışta klasik bir 2D platform oyunu gibi dursa da aslında Pac-Man soyundan gelmekte. Vahşi doğada dolaşıyor, dünyayı selamlıyoruz. Peki bizi kimse dinliyor mu? Hayır. Yalnızız. Ancak yavaş yavaş varlıklarla tanışmaya başlayıp kendimizi yol arkadaşları ediniyoruz.

Grafikler harika. Aslında ilk bakıldığında çok sıradan ve göz almayan bir sanat tarzına hitap ettiğini düşünseniz de oyunun içine girdiğiniz andan itibaren karşılaştığınız her bir kare, size bir duyguyu yansıtıyor. Canlılık göz alıcı derecede büyüleyici. Bu yolculukta size arkadaşlık eden arka plan müziği gerçekten çok hoş. En çok değinmek istediğim nokta ise; hikayenin tam anlamıyla bir metafor üzerine kurulu olması. Hikaye aslında gayet basit. Biz yuvarlak bir parçayız, ama parçamızın bir kısmı yok. Metafor da burada başlıyor. Eksik parçanın ne olduğunu bulmaya çalışıyoruz oyun boyunca...

Yeniden bir bütün hissetmeye çalışıyoruz. Anlatım tarzı oldukça zekice. Bana, Thomas Was Alone oyununu andırdı. Harika ve büyüleyici bir "parça" yapım. Duygusal bir yolculuğa hazır olmalısınız. ◆ **Şeymanur Özgür**

75

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

I Saw Black Clouds

FMV macera oyunlarından vazgeçemeyenler, hala orada mısınız?

Ghost Dog Films tarafından geliştirilmiş olan bu yapım Wales Interactive'in bilinen FMV tarzının yeni bir örneği aslında. Late Shift ile karşılaştırılamayacak olsa da bu yapım da bizi kendisine çekmeyi başarıyor. Oyunun genel hikayesini ve mantığını anlayabilmeniz için birçok kez oynamanız şart. Bu bir eksi mi, çoğu kişi için öyle. Hikaye şöyle; Kristina adında bir genç kız en yakın arkadaşlarından birinin intihar etmesiyle yanına en yakın arkadaşı Charlotte'u alıp bu intiharın nedenini araştırmaya başlar. Hikaye komplike olarak anlatılsa da kendinizi verdiğiniz zaman sizde farklı bir his bırakıyor. Oyunculuklar çok iyi değil. Baş karakter olan Kristina dışında oyunculukların büyüleyici olduğunu söyleyemem. Hatta ortalamanın baya bir altında. Oyunda en rahatsız edici nokta ise; seçim yaparken kesintiler çok belirgin. Bir seçime tıkladığınızda müzik ve görüntü kesilip farklı bir şekilde devam ediyor. Bu sizi oyundan koparabilir. Beni kopardı açıkçası. Rahatsız etti bu kesimlerin oyunun içine güzel yerleştirilmemesi. Sahneler arası geçişler kesinlikle yumuşak değil, çok keskin.

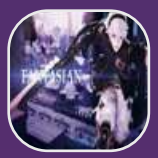


Başlangıçta vereceğimiz seçimlerin zaman kısıtlaması çok azdı. Karşımızdaki karakter hala konuşurken bizim anlık seçim yapmamızı bekliyor. Bu da kesinlikle oyunun gidişatını değiştiren seçimleri etkiliyor. Karşınızdaki kişinin size güvenmesi ya da güvenmemesi buna bağlı olabiliyor. Süre çok kısa tutulmuş. Korku ögeleri beni korkutmadı, gerilim düzeyi orta seviyede. Ancak jump-scare tarzı birkaç öge dışında pek bir şey beklemeyin ki sene artık 2021, hala mı jump-scare? Neticede farklı anlatım tarzı ve hikayesiyle oynamaya değebilecek bir yapım diyelim. Film tadında, FMV sevenleri için müthiş. ◆ **Şeymanur Özgür**

60







Tür *RPG* ***Platform*** *Apple Arcade* ***Fiyat*** *Apple Arcade ile Ücretsiz*

Fantasian

Final Fantasy serisinin şefinden, Apple için bir leziz bir tarif

Final Fantasy'nin yaratıcısı Hironobu Sakaguchi'nin Apple Arcade için tasarladığı Fantasian, FF VI ile aynı temaları paylaşıyor. Zindanlar, büyük yaratıklar, kristaller sağ olsun, bir JRPG oyununda olduğunuzu ilk andan itibaren anlayabiliyorsunuz. Biraz oynadıktan sonra Final Fantasy ilk günden bir mobil oyun olarak tasarlansa nasıl olurdu sorusunun cevabı olarak Fantasian diyebilirim. Normal bir oyunda olduğu gibi yine seviye atladıkça karakteriniz güçleniyor, silahlarınızı ve zırhınızı yükseltmeniz, yeteneklerinizi geliştirmeniz gerekiyor. Oyunda ana hikâyeyi takip etmek dışında yan görevleri tamamlayabilirsiniz ama Fantasian size özgür bir alan bırakıyor, canınızın istediği gibi keşifte de bulunabilirsiniz. Görselleri tamamen el çiziminden oluştuğu için oldukça başarılı, müzikleri de aynı şekilde. Kulaklıkla oynamak Fantasian dünyasına daha fazla adapte olmanızı sağlayacaktır.

Oyunun başlangıcında karakterimiz Leo ve robot arkadaşları Prickle ve Clicker'ı, tuhaf makinelerin olduğu bir alandan çıkarmaya çalışıyoruz. Aralarındaki komik diyaloglar çok eğlenceli. Ufak tefek savaş sahnelerinde saldırı ve korunma ile ilgili olarak bilgiler veriliyor. Sıra tabanlı olan bu karşılaşmalarda, ekranın altında yapabileceğiniz hareketleri görüp ona göre eylemde bulunabiliyorsunuz. Oyuna ısınma turunu başarı ile geçtikten sonra, kendimizi sarı tonların hâkim olduğu, kedilerin cirit attığı bir meydanda buluyoruz.

Leo'yu yönlendirmek çok kolay, gitmesini istediğiniz yere dokunmanız yeterli. Yardımcı gereçlerle oynamıyorsanız eğer, karakteri ekranda sürükleyerek ilerletmek mobil oyunlarda en fazla rahatsız olduğum şey. Sırf bu özelliğinden dolayı oyuna bir beş puan fazla vereceğim. Şehirde dolaşıp sağda solda insanlarla konuşurken, Leo'nun hafızasını kaybettiğini hiçbir şey hatırlamadığını anlıyoruz. Etrafında gördüğü ev, bar, otel her türlü binaya girip oradan kristaller ya da karakteri geliştirmede önemli rol oynayan malzemeleri toplayabiliyoruz. Bu yapıların dışarıdan görüntüsü çok ilgi çekici ve özenli yapılmış ama içerisi oldukça sade ve sıradan. Karşılaştığımız insanlarla sohbet etmek hem hikâyeyi öğrenmek açısından hem de Leo'nun unuttuğu şeyleri hatırlaması açısından önemli. Oyunda biraz ilerleyince Dimengeon isimli bir cihaza sahip oluyoruz. Rastgele karşımıza çıkan savaşlarda eğer kendimizi güçlü hissetmiyorsak Dimengeon'un yardımıyla savaşmaya hazır olduğunuzda onlarla karşılaşabileceğiniz bir boyuta gönderme imkânı sağlıyor. Leo, macerasına bir süre sonra bir prenses ve mistik bir orman kızıyla takım olup bu şekilde devam ediyor. Hikâyenin gidişatında herkesin düşmanı olan Malevolent Vam'a karşı bir savaş kazanmamız gerektiğini anlıyoruz ama o kadar zengin bir harita var ki yer yer ana görevden uzaklaşmanız çok normal.

Fantasian, RPG hatta özellikle Final Fantasy severleri memnun edecek bir oyun. Hikâyesi, grafikleri, müzikleri ile bilgisayar ya da konsol oyunundan farkı yok bu yüzden böyle bir oyun telefonda oynanmalı mı bu konuda ikilemde kalıyorum ama Apple Arcade'i olan ve Final Fantasy severler kaçırmasın diyebilirim. ◆ **Nevra İlhan**



85





Tür *Strateji* ***Platform*** *Apple Arcade* ***Fiyat*** *Apple Arcade ile ücretsiz*

Outlanders

Şehir kurmaktan ne zaman vazgeçtik ki?

Apple Arcade'e kayıt olduğumdan beri çok güzel oyunlarla karşılaşıyorum ve onlardan biri de Pomelo Games'in Outlanders'ı oldu bu ay. Öyle bir anda kalabalık bir şehri idare etmiyorsunuz ama minicik mahallenizde yaşayanların temel ihtiyaçlarınızı karşılamakla başladığınız, çok güzel ve de çok keyifli bir oyun bekliyor sizi. En basitinden şöyle; bir avuç insanı yönettiğiniz, yemeklerini bulmaktan sorumlu olduğunuz, hanelerdeki bebekler büyüdükçe onlara ev yapmak için oduncu binası dikip kütük üretimine ihtiyacınız olduğu bir yaşam simülasyonu Outlanders. Beni takip edenler biliyordur kesin, Banished'i ne çok severim, mikro yönetimiyle beni nasıl delirtir ama oynamaktan hiç sıkılmam; Outlanders da o kadar onun tadında ki, yardım menüsü geçtikten sonraki ilk bölümde bile sizi zorluyor. Mikro yönetim çok başarılı kotarılmış.

Her bölümün farklı görevleri ve bu görevlerin gün sınırlaması var, başlarda hasat ekibini oluşturup onları sadece doyurmaya çalışırken bir sonrakinde kıyıya çökmüş gemiye kalaslar üretip tamir etmemiz gerekiyor. Daha oyunun başında önce halkı doyurmak, sonra odun kesmeye başlamak, sonra onlar üresin de - çocuklar büyüsün de- iş gücü artsın diye beklerken baktım 30 gün geçmiş; belli ki yetişmeyecek ama kalas üretimine birden 3 kişiyi atayınca, görevi başardık!

Herkesin kişisel özellikleri var bu arada, oyunun minik detayları olması gerekenden çok zengin; mutluluk seviyeleri açlık seviyelerine, bir çatı altında yaşama durumlarına göre belirleniyor. Bu türü hangi platformda olursa olsun, sevenlerine kesinlikle tavsiye ediyorum. Mobilde bunu hissetmek de çok güzel bir deneyim ve yüklediğimden beri gün içinde sürekli daha fazla oynamak için vakit yaratmak peşindeyim. Kesinlikle denemeye değer! ◆ **Ayça Zaman**

90

Tür *Strateji, RPG* ***Platform*** *PC, Android, iOS* ***Fiyat*** *32 TL (Steam), 90 TL (iOS)*

The Captain is Dead

Biraz bilim kurgu, biraz mizah

The Captain Is Dead; aslında aynı isimle piyasaya çıkmış olan bir masa oyununa dayandırılmakta. Kısaca özetleyecek olursak, isminden de anlaşılacağı gibi; siz ve mürettebatınız özel güçlerinizi kullanıp bir an önce gemiyi tamir etmeli ve bu arada size saldıran uzaylılara karşı bir savaş verip hayatta kalmalısınız. Bunun sonucunda ise bulunduğunuz yerden bir an önce kaçmanız gerekiyor. Tabii ki fiziksel olan bir masa oyununu bu şekilde bir video oyununa çevirmek daha önce olmamış bir olay değil, hele ki yeni hiç değil. Şimdiye dek çok fazla masa oyunu temelli video oyunları piyasaya sürüldü ve çok fazla yüksek başarılar elde ettiler; bunun ana sebeplerinden biri ise kolayca anlaşılır ve hemen kapılabilir bir yapıda oynanışa sahip olmaları oldu. Aslında bu konuda aklımıza ilk gelen oyun satranç olmalı. Oyunun konusu, yukarıda bahsettiğim gibi ilerlemekte. Geminiz büyük bir yara almış, bunu tamir ederken uzaylılarla savaşmanız gerekiyor. Oyunda tüm mürettebatınızı kullanarak gemideki her odaya girip tamir etmeniz gereken şeyleri planlamak ve onarmanız şart. Onarımı hallettikten sonra ise uzaylılar asıl hamlelerini yapıp saldırıya başlıyorlar.



Bu yapım aslında sıradan bir oyun değil. Oynanış açısından değil görünüş açısından da gerçekten büyüleyici olduğunu söylemek gerekiyor. Karakterlerin, geminin, uzaylıların sanat tarzı çok canlı ve kesinlikle benzersiz görünüyor.

Kısaca bu oyun hem komik hem de bir o kadar akıllı. Bilim kurgu içinde yüzerken aynı zamanda güzel bir mizahla kavrulmak isteyenler için çıtırlık bir strateji oyunu ancak hatırlatalım iOS fiyatı hayli yüksek. ◆ **Şeymanur Özgür**

70

En Popüler **Ücretsiz** iOS Oyunları

1. PUBG Mobile
2. Bridge Race
3. Bounce and collect
4. TRT Bil Bakalım
5. PK XD

En Popüler **Ücretli** iOS Oyunları

1. Messiah
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Hitman Sniper
4. Plague Inc.
5. Başkanlar

En Popüler **Ücretsiz** Android Oyunları

1. Paper Fold
2. Makeover Run
3. PK XD
4. Catwalk Beauty
5. Hair Challenge

En Popüler **Ücretli** Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Hitman Sniper
3. The Sun Origin
4. Earn to Die
5. Stress Shot 3D



Tür *Müzik* ***Platform*** *Apple Arcade* ***Fiyat*** *Apple Arcade ile ücretsiz*

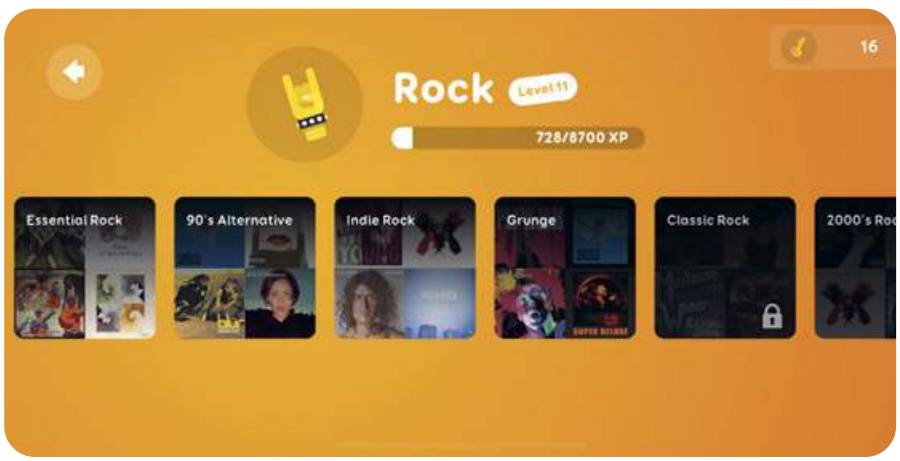
SongPop Party

Müzik oyunları söz konusu olduğunda en iyilerden biri

SongPop, uzun zamandır aşina olduğumuz bir oyun ama biraz daha geliştirilmiş versiyonuyla Apple Arcade'e gelince müzikle ilgili oyunları hiç kaçırmak istemediğim için hemen incelemek istedim. Oyunda, Solo, Arena ve Party başlığı altında üç bölüm var. Solo'da yapay zekâya sahip iki kişiyle oynarken Arena'da ise sizden başka gerçek üç kişiyle yarışma olanağı sağlıyor. Party menüsü çok daha eğlenceli çünkü kendi kurduğunuz bir odada arkadaşlarınızla oynayabiliyorsunuz. Odayı açtığınızda bir kod veriliyor bunu arkadaşlarınıza gönderdiğinde odaya girebiliyorlar ve müzik bilginizi birlikte sınayabiliyorsunuz. Amacımız, her oyunda sesini duyduğumuz şarkıyı ya da sanatçıyı kısa süre içinde bilebilmek. 10 soruyu ne kadar hızlı bilirseniz o kadar çok puan kazanıyorsunuz ve aşamayı birincilikle bitirebilme şansınız oluyor. Müzik kategorileri de oldukça çeşitli. Pop, Rock, R&B, Hip Hop, Country ve Dance ana başlıklarının yanında altında beliren türlere göre de seçim yapabiliyorsunuz ya da ben 1980'lerde iyiyim diyorsanız yıllara göre de tercih edebiliyorsunuz. Film müzikleri, Top Hits ya da aşk şarkıları gibi seçenekler de mevcut. Bu menülerin hepsi başta açık değil. Siz oynadıkça ve seviye atladıkça kazandığınız anahtarlarla diğer başlıkları da aktif hale getirebiliyorsunuz ya da karakterinizin avatarını değiştirme imkânınız olabiliyor. Yapay zekâyla değil de Arena'da başkalarıyla oynadığınızda, herkes başka bir başlık seçtiği için hangisiyle yarışılacağına oyunun kendisi karar veriyor. Israrla 90'lar Alternative Rock seçerken, karşıma Metal çıkması çok da hoş olmuyor ama o da oyunun bir cilvesi. Oyunda zorluk dereceleri de var kendinize çok güveniyorsanız en zor olanı tercih edebilirsiniz. Öncesinde eğlenceli olan bu oyun ufak eklemelerle daha güzel hale gelmiş. Özellikle müzikli oyunları seviyor ve bilginize güveniyorsanız SongPop çok eğlenceli bir oyun.

90

◆ **Nevra İlhan**



SCAVENGERS

PUBG ve Fortnite'tan sıkılıp eli yüzü düzgün, başka bir Battle Royale heyecanı arayanlara.

Sayfa 84





BLADE & SOUL

Bir zamanın "WoW katili" hala hayat dolu!

Oluşturduğu hype ile batı pazarına açılırken bir hayli ses getiren Blade & Soul, o dönemdeki yüksek ilginin aslında hiç de geçici bir durum olmadığını gösteriyor. Tamam, belki de o çıkış dönemindeki aktif oyuncu sayısını sürdüremedi ancak buna rağmen önemli bir kitleyi de kendi bünyesinde tutmaya devam etti. En azından, giden oyuncuların yerini yenileri ile doldurmayı bildi. Son dönemde de eski oyuncuları oyuna döndürebilmek için başarılı adımlar attı diyebilirim. Blade & Soul yepyeni bir güncellemeyle daha oyun içeriğini genişletiyor. Hayli umutlu olduğumuz Winds of Rage güncellemesi nihayet yayınlandı. Peki bu güncelleme neler içeriyor?

Tabii ki güncellemenin öne çıkan en büyük içeriği yepyeni bir zindan. Thornwind Cavern isimli bu zindan altı oyuncu kapasitesine sahip. Zindana girebilmek için ise en az 60. seviye olmanız ve 25 Hongmoon'a sahip olmanız gerekiyor. Kolay veya zor seviyelerde tamamlayabileceğiniz zindandan beş farklı görev alabileceksiniz. Bu görevlerin ikisi dinamik, ikisi tek seferlik ve biri günlük bir görev olarak öne çıkıyor.

Yeni zindana ek olarak belirli tarihler arasında gerçekleşecek dört yeni etkinlik, yeni skywatch talismanı, yeni giriş ödülleri ve daha da önemlisi yeni ziynet eşyaları oyuna eklenen içerikler arasında yer alıyor. Oyundaki her şeyi tüketmiş bir oyuncuysanız bu yeni zindan ile beraber oyuna dönüş yapabilirsiniz. ◆ **Enes Özdemir**

GWENT

Kendine özgü kart oyununda yeni sezon!

Kart oyunlarını sevsem de bir türlü derinlemesine inceleyemediğim bir oyun Gwent. The Witcher evrenini başarılı bir şekilde kart oyunu konseptine taşımış olsa da diğer kart oyunlarında göre biraz farklı bir yapıda olması, benimsenmesini zorlaştırdı bana göre. Yine de azimle yoluna devam eden CD Projekt Red, üç aylık periyoda yayılacak yeni sezonu duyurdu.



Gwent'in yeni sezonunda güzelliğiyle dillere destan olan, adı Yennefer ile birlikte anıldığı zaman özellikle de erkekleri hararetli tartışmalar çıkararak birbirine düşüren Triss Merigold ana kahraman olarak karşımıza çıkıyor. Yeni sezonda Triss'in hikayesini ilerletecek ve yer yer sanatsal çizimle onun yaşamına tanıklık edeceğiz. Verilen haftalık görevler sayesinde Journey ilerlemesini de geliştirebiliyoruz. Sözü açılmışken, oyuna yepyeni bir Journey'nin de eklendiğini belirtmek isterim. Elbette Premium ve standart olarak ayrılan iki farklı yol barındıran Journey üzerinde seviye atladığınızda Triss için yeni skinler, hareketli avatarlar, kart arkalıkları vb. ödüller kazanabiliyorsunuz. ◆ **Enes Özdemir**



APEX LEGENDS

Yeni sezon düellolarla geçecek!

Apex Legends an itibarıyla piyasanın en başarılı Battle Royale oyunlarından biri. Yüksek bir sükse ile çıkış yapan oyun çeşitli sebeplerle sendelemeler yaşasa da popüler yapısını korumayı bildi. Çıkışından bu yana oyuna eklediği yeni karakterler, silahlar ve diğer içerikler ile kendisini güncellemeyi başarmakla kalmadı, ülkemiz takımlarının dahi katıldığı e-spor organizasyonlarını da başarıyla yönetmeye devam ediyor. Respawn'ın başarılı battle royale oyunu, yeni bir sezonla oyuncularına pek çok yeni içerik sunuyor. Bu güncellemenin oyuna gelen en büyük içerik paketlerinden olduğu aşikar.

Yeni oyun modu: Arenas!

İlk olarak yeni oyun modunu tanıtmak yararlı olacaktır. Apex aslında karakter yeteneklerine göz attığımızda hızlı oyun yapısına son derece uygun. Zaten harita küçüldüğü zaman dar alanlarda gerçekleşene mücadeleler de oldukça dinamik bir yapıda geçiyor. Oyuna eklenen yeni oyun modu Arenas ile oyunu sürekli olarak bu dinamik oyun yapısını deneyim edebiliyorsunuz. Bu oyun modu sadece iki takımın birbirleri ile hesaplaşmasını sunuyor. Yani düello havasında geçen bir oynanış yapısı mevcut. Tabii sadece iki takımın karşı karşıya geliyor olması ve üçerli takımlar halinde bunun devam etmesi biraz daha kaosun önüne geçiyor ve yine belirli taktiksel yaklaşımlar deneyebiliyorsunuz. Oyunun başlangıcından silah, yetenek ve eşyalarınızı seçebileceğiniz bir odaya giriyorsunuz. Oyunu kazanabilmeniz için ise üç raunt kazanmak durumundasınız. Ancak skor 2-2'ye gelirse zafer skoru 4'e uzuyor ve bundan sonraki her beraberlik için bir takımın maçı kazanması için üst üste en az iki kere raundu kazanması gerekiyor. Bir nevi maç skoru konusunda voleyboldaki set skoru kuralları geçerli diyebiliriz. Öte yandan bu yeni oyun modunu çeşitli custom haritalar üzerinde ya da King's Canyon'un bazı ikonik alanlarında oynayabiliyoruz. Yani Arenas modu harita çeşitliliği konusunda bir problem yaratmıyor. Açıkçası Arenas'ın yeni sezonun en kaliteli içeriği olduğunu düşünüyorum.

Uçan kaçan karakter: Valkyrie!

Yeni sezonla beraber yepyeni bir oyun karakteri de oyunculara merhaba diyor. Gerçek adı Kairi Imahara olan Valkyrie kod adlı yeni karakterimiz saldırı gücüyle ön plana çıkıyor. Kullandığı roketler en önemli yeteneklerinden birini oluşturuyor. Missle Sawrm yeteneği, Valkyrie'nin omuzlarının yanında yer alan altışar mini roketi ateşlemesini sağlıyor. Vitol Jets yeteneği ise karaktere büyük bir hareket kabiliyeti sunuyor. Bu yetenekle Valkyrie, kullandığı jetpack ile uçma kabiliyetine kavuşuyor. Bu mekanik Overwatch'un karakterlerinden Pharah'ın yeteneğine benzer şekilde işliyor. Karakterin ultimate yeteneği olan Skyward Dive elbette en kritik yetenek ve maçın kaderini değiştirebilecek cinsten. Yine karakterin hareket kabiliyetini genişleten bu yetenek ile Valkyrie arkadaşlarını da yanına alarak jetpack ile ani bir yükseliş yapabiliyor ve sanki oyunun başında haritaya ilk kez atlıyormuş gibi, yükseldiği yerden kendisine bir alan seçip iniş gerçekleştirebiliyor. Bu karakter hem Valkyrie hem de takımı için pozisyon değiştirme konusunda oldukça büyük kolaylık sağlıyor.

Elbette yeni sezonun getirileri bunlarla sınırlı değil. Bocek isimli yeni bir yay, battle pass, harita güncellemeleri ve çok daha fazlası oyuna eklenmiş durumda. Apex Legends'ın emin adımlarla yoluna devam ettiği açık. Yeni sezonla beraber eğlenceli içerikleri deneyebilirsiniz. ◆ **Enes Özdemir**





Battle Royale oyunlarının modası bitmek bilmiyor

2017'den bu yana neredeyse her hafta yeni bir battle royale oyunu ile karşılaşmak mümkün. Bu ay, bu alanda bizi karşılayan oyun ise Scavengers oldu. Seattle'dan çıkan bağımsız geliştirici Midwinter Games'in ilk oyunu olan Scavengers, geçtiğimiz ayın başında erken erişim olarak yayınladı. Youtube ve Twitch üzerinde de ses getirmeyi başaran yapım, daha piyasaya çıkmadan dikkatimi çeken ve denemek istediğim oyunlar arasındaydı. Farklı karakterlerle, karlarla kaplı bir haritada mutantlara, oyunculara ve yabani insan topluluklarına karşı savaşabileceğiniz Scavengers'a yakından bakalım.

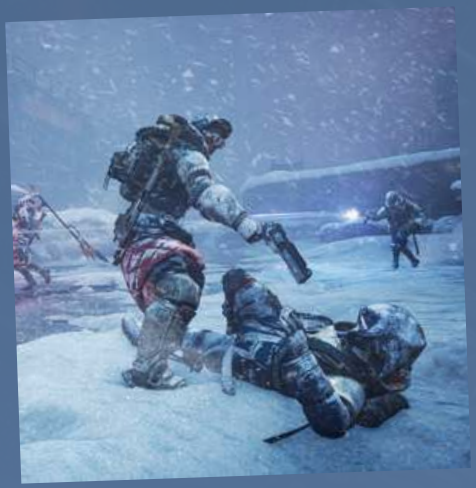
Ne bu Scavengers?

◆ Scavengers en temel şekliyle bir battle royale oyunu ancak oyunun yapısı hem yapay zeka kontrolündeki düşmanlara karşı hem de diğer oyunculara karşı mücadele edebileceğiniz tarzda. Dolayısıyla oyunun PvP ve PvE oynanışını birleştiren bir PvPvE olduğunu söyleyebiliriz.

◆ Üç kişilik takımlar halinde oyuna girebiliyor ve daha sonra değineceğimiz farklı karakterleri seçebiliyorsunuz. Battle Royale'in temel mekanikleri Scavenger'a da hakim. Haritadaki mekanları, diğer oyuncuları ve yapay zekanın kontrol ettiği düşmanları yağmalayarak eşya ve silah toplayabiliyoruz.

◆ Oyunun temel amacı ise olabildiğince data point toplamak. Bu data pointleri yapay zeka ya da oyuncu olan rakipleri öldürerek veya data depolarını yağmalayarak elde edebiliyorsunuz. Oyunun sonunda haritadan ayrıldığınız gemiye en çok data toplayan takım oyunu kazanıyor.





Soğuk cehennem

◆ Scavengers'ın dünyası buzlarla kaplı, soğuk ancak bir o kadar renkli. Kendinizi Day After Tomorrow'un devamında gibi hissedebilirsiniz ancak burada dünyanın soğumasının nedeni aya çarpan ve ayı yok olma noktasına kadar getiren bir göktaşı. Çok eğlenceli ve detaylı bir harita üzerinde, soğuktan ziyade düşmanlara karşı savaşıyorsunuz. Bu ciddi buz örtüsü, dünya üzerinde canlıların da mutasyona uğramasını sağlamış durumda. Dolayısıyla düşmanlarınızın sadece diğer oyuncular değil aynı zamanda yapay zeka olmasını sağlayan şey de bu. Öte yandan geliştiriciler, oyuna yeni sezonlar geldiğinde haritanın da zaman zaman buzlardan arınacağını ve yeni mevsimlerle şekilleneceğini söylüyorlar.

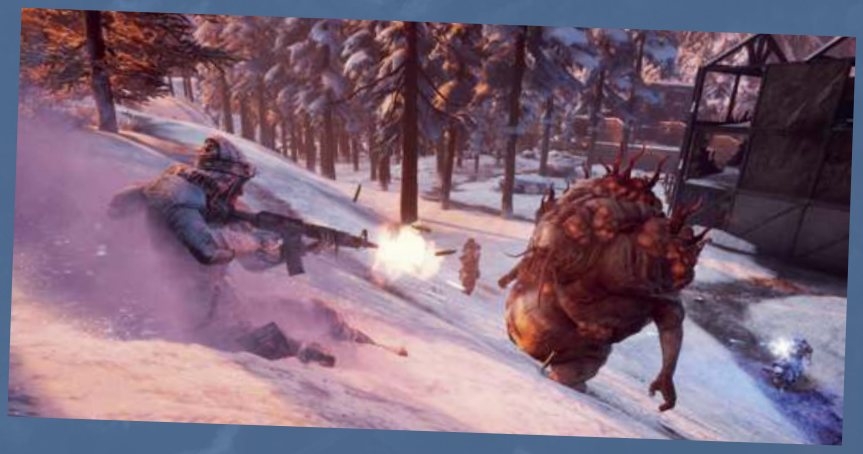
◆ Scavengers, çevre tasarımı açısından detay seviyesi gayet yerinde bir oyun. Hem kapalı hem de açık mekanlar haritanın taktiksel kullanımı için elverişli düzeyde. Hatta yapay zeka kontrolündeki düşmanları dahi doğru bir strateji ile kendi yararınıza kullanabilir, zaman zaman geçip giden fırtınalardan aynı şekilde taktiksel olarak avantaj elde edebilirsiniz. Scavengers'ın oyuncu ve çevre arasındaki etkileşimi oyunun en temel yanlarından biri.

Karakter bazlı oynanış!

◆ Scavengers karakter bazlı bir oynanış yapısı sunuyor. Oyuna girmeden önce takımın her bir üyesi sırayla birbirinden farklı karakterleri seçiyor ancak henüz oyunda çok fazla karakter olmadığını belirtmek isterim. Şu anda Kali, Cruz, Tarık,Halden, Letty, Jae ve Valora olmak üzere yedi farklı kahraman ya da oyundaki adıyla explorer, seçebileceğiniz karakterler arasında yer alıyor.

◆ Oyunun ön plana çıkarmayı istediği şey, farklı karakterin yeteneklerini farklı kombinasyonlarla birleştiren takımlar oluşturulması. Böylece hem uyum içinde hem de taktiksel yönü yüksek karşılaşmalar sunulabilir. Tabii en azından oyuna alışana kadar bunu yapmak çok kolay olmadığı gibi hazır bir takımınız olmadan, rastgele oyuncularla bunu yapmak bir hayli zor.

◆ Karakterler ne gibi yeteneklere sahip derseniz, mesela Tarık (Bayrakları asmayın, kendisi bir Faslı.) bir keskin nişancıyken çeşitli tuzaklar kurabiliyor. Ya da Halden, taarruz tüfeğini kullanabilmesinin yanında takımının HP seviyesini yükselten bir destek sınıfına bürünebiliyor. Yapımcı ekip oyunun tam sürümüne kadar yeni bir karakter daha çıkarmayı düşünüyor olsa da karakter yelpazesinin genişlemesi gerektiği kesin.



Silah çeşitliliği var mı, yok mu?

◆ Haritaya atladığınız anda çevreyi yağmalayarak farklı silahlar elde edebilmeniz mümkün. Belki oyunda miktar olarak çok fazla silah yok ancak silah türü çeşitliliği olarak oldukça yeterli bir yelpaze var. Pistol, magnum ve otomatik silahların yanı sıra pompalı tüfek ve hatta yay gibi silahlar da mevcut.



◆ Harita içerisinde bulduğunuz silahların dışında karakterlerin de kendilerine özel silahları bulunuyor. Mesela Jae oldukça sıra dışı, büyükçe bir balta kullanırken, Kali ok ve yaya sahip. Ya da Valora bir pompalı tüfeğe sahipken Tarık'ın bir keskin nişancı tüfeği var. Karakterlere özel bu silahlar harita içerisinde bulabileceğinizden çok daha fonksiyonel elbette.

◆ Tabii ki oyun henüz erken erişim aşamasında ve dolayısıyla oyunun geliştirilmesi gereken durumları mevcut. Silahların vuruş hissiyatı berbat diyemem ama geliştirilmesi gereken noktaları var. Ayrıca silah türü olarak yelpaze geniş olsa da silah miktarı konusunda daha geniş bir katalog olması iyi olur. Yani pistollerin kendi içinde daha çeşitli olması ya da pompalı tüfeklerin kendi içerisinde daha çeşitli ve farklı silahlara sahip olması daha iyi olurdu.

İşte bu yüzden erken erişim!

◆ Scavengers'ın erken erişimde olduğunu unutmamak gerekiyor ve oyun zaten bunu kendisi de belli ediyor. Oyunun mevcut mekaniklerinde geliştirilmesi gereken durumlar olduğu gibi eklemesi gereken içerikler de olduğu açık. Özellikle çeşitlilik konusunda bir hamle yapılması oyunun ömrünü uzatacaktır. Elbette bu tür durumlar özellikle bağımsız firmalar için çok kolay olmayabiliyor ve bunu da göz önüne almak gerekebiliyor.

◆ Son olarak oyunun teknik anlamda da -özellikle de optimizasyon alanında- iyileştirilmesi gerekiyor. Bu tür durumlar elbette çıkış tarihine kadar daha iyiye gidecektir diye umut ediyorum. Eğer yeni ve ücretsiz bir battle royale arıyorsanız Scavengers arkadaşlarınızla beraber vakit geçirmek için son derece eğlenceli olabilir ancak bu eğlence çok uzun sürer mi derseniz, bu konuda bir şey söylemek şu an için zor görünüyor.



◆ Enes Özdemir



Yapım Round8 Studio
Dağıtım Neowiz
Tür MMOFPS
Platform PC, PS4, XONE
Web www.blessunleashedpc.com

Bless Unleashed

Konsollardan sonra sıra PC'de!

Günümüzde sürükleyici MMORPG oyunu bulmak gerçekten de zor. Gerçi bu düşüncemin arkasında yavaş yavaş ilerleyen yaş ve kısıtlı zaman durumu da büyük etken gibi duruyor. Yine de oynadığım MMORPG'lerden o eski tadı alamıyorsam da yeni bir MMORPG denemek, heyecan yaratmıyor değil. Bless Unleashed de böyle bir oyun oldu benim için. Zaten bir süredir radarımda olan oyun, geçtiğimiz ay kapalı beta aşamasına ulaştı. Eh, bu durumda ben de Bless'in büyülü dünyasına ilk kez adım atmış oldum. Bless Unleashed için beta diyoruz ama aslında PlayStation 4 ve Xbox One'da tam sürüme ulaşmış bir oyun. Ben de "geç olsun güç olmasın" diyerek kendime bir ranger yarattım ve sınırlı süre için kapalı betanın tadını çıkarttım.

"WoW dışında MMO mu kaldı?"

Bless Online'da sıradan bir MMORPG hikayesinden daha fazlasının olmadığını söylemem gerekiyor. Oldukça alelade bir hikayeye sahip olan Bless Unleashed'de, bir şekilde daha önce mühürlenen karanlık güçlerin serbest kalması sonucunda hikayeye ortasından giriyor ve yaşanılan mağlubiyet sonucunda daha huzurlu bir yerde uyanarak, asıl maceramıza sıfırdan başlıyoruz. Klasik MMORPG görev mekaniği ve zinciri Bless Unleashed'de de kendini gösteriyor. Onu topla, bunu getir, şunu kes görevleri ile hikayeyi bir şekilde ilerletiyoruz ve bu sırada yapılabilecek pek çok yan görev bulunuyor. Bunun dışında belirli bölgelere girdiğinizde otomatik olarak karşınıza çıkan bölgesel görevler de mevcut. Bu görevlerle de çeşitli eşyalar kazanıyoruz. Beta çok kısıtlı bir zamanı kapladığı için ödül olarak verilen pek çok eşyanın tam fonksiyonlarını, neyi nerede kullanmak gerektiğini anlayabilmek çok mümkün olmadı.

Son yıllarda denediğim MMORPG'lerin büyük çoğunluğunda sınıf sisteminin karakter temelli olduğunu görüyorum. Yani belirli bir sınıf sadece tek bir ırka veya tek bir cinsiyete bağlı olarak sunuluyor. Bless Unleashed nispeten bunu kırmış ancak ırk/sınıf seçimi olarak sunulan seçeneklerin bu oyun için de yetersiz olduğunu söyleyebilirim. Aslında bu durumun sebebi oldukça açık ve anlaşıla-



bilir. Elbette oyunun ilk olarak bir konsol ürünü olarak ortaya çıkması, PC için üretilen bir MMORPG oyununa göre çok daha az komplike bir yapı ortaya koyuyor. Daha sonra bu konu üzerinden değineceğim yetenek sistemi ve kontrol mekanizmasının yanında, sınıf ve ırk çeşitliliğinin de aynı sadelikte olduğu görülüyor.

Bu konuda biraz daha ayrıntıya girecek olursa Bless Unleashed içerisinde dört farklı ırk yer alıyor. Bu ırklar İnsan, Elf, Varg ve Ippin'den oluşuyor. Görüldüğü gibi ırklar için oldukça bilindik formlar kullanılmış durumda. Sadece Varglar için tam bir kurt adam ırkı diyemesek bile fiziksel olarak kurt özellikleri gösteren insansı bir ırk olduğunu söylemek mümkün. Elflerden sonra kıtanın en eski canlıları olan Varglar barışçıl olsalar da hızlı bir öfkeye de kapılabiliyorlar. Kıtanın minnak canlıları olan Ippinler ise yine pek çok fantastik diyarda görebileceğimiz canlılar. Oldukça yaratıcı ve meraklı olan Ippin ırkı, İnsan ırkının ortaya çıkmasından daha sonra farklı ve bilinmeyen bir kıtadan bu topraklara gelerek yaşamlarına burada devam etmeye başlamışlar.

Bu klasikleşmiş ırklar, Varg ırkı dışında farklı sınıflara sahip olabiliyorlar. Oyunda yer alan sınıflar da oldukça klasik bir yapıda. Mesela benim beta boyunca vakit geçirdiğim Ranger sınıfı sadece Elf ırkı tarafından oynanabiliyor. Ok ve yayı ile bildiğiniz okçu sınıfından fazlası değil. Varg ırkı ise doğalarına uygun olarak yalnızca Berserker sınıfını seçebiliyor ve bu sınıf farklı bir ırk ile oynanamıyor. Kılıç ve kalkan kullanabilen Crusader sınıfı hem İnsan hem de Ippin ırkları ile oynanabilirken, büyü saldırıları yapabilen Mage sınıfı İnsan ve Elf ırkları tarafından seçilebiliyor. Son olarak dostlarını güçlendiren ve onlara sağlık desteği sağlayan Priest sınıfı ise yine İnsan ve Ippin ırkları tarafından seçilebiliyor.

Oyunun ırk/sınıf yapısındaki bu sadelik sadece temelde bir konsol oyunu olmasından kaynaklı olmayabilir tabii ki. Eğer 2000'li



yıllarda MMORPG oyunları içine düşen tayfadansanız bu sade yapıyı birçok oyunda görmüş olabilirsiniz. Bu dönemde zindanlarda kalıp haline gelmiş parti yapıları ile (Mesela, 1 tank, 3 DPS, 1 healer gibi.) ilerleyen oyunlar yavaş yavaş gözden kaybolmaya başlarken Bless Unleashed yeni grafiklerle, daha klasik bir oyun yapısını benimsemeyi uygun görmüş gibi duruyor. Sadece bununla değil, bineklerin ön plana çıktığı bir dönemde seyahat sistemine teleport sistemini de ekleyerek o eski MMORPG'lerin havasını yakalamaya çalıştığı açık. Round8 ekibi görünüşe göre eğlenceli bir oyun ortaya koymak için komplike bir yapının o kadar da gerekli olmadığını göstermek istemiş.

Savaş sistemi nasıl?

Bless Unleashed'de yer alan savaş sistemi oyunun sevdiğim en sevdiğim taraflarından. Oyunda deniz derya bir yetenek ağacı falan yok ancak belirli yetenekler ile kombolar oluşturmak mümkün. Doğru kombolar ile daha fazla hasar çıkarabiliyoruz. Boss savaşlarında buna kaçınma gibi temel mekanikleri de ekleyince eğlenceli bir oyun yapısı ortaya çıkabiliyor.

Bless Unleashed hem PvP alanında hem de PvE alanına hitap edecek bir yapıda. PvE'de ana ve yan görevlerle ilerletebileceğiniz senaryonun yanı sıra bir de zindanlar yer alıyor. Oyun hem PvP sistemini hem de PvE sistemini Matchmaking menüsü altında birleştirmiş. PvE sistemine baktığımızda Arena, Lair ve Dungeon olarak üçe ayrıldığını görüyoruz. Arenalar toplamda iki oyuncunun katılabildiği boss savaşları iken Lairlar beş oyuncunun katılabildiği boss savaşlarından oluşuyor. Dungeonlarda ise beş oyunculuk partilerle üç farklı bossa karşı savaşabildiğiniz ilerlemeler mevcut. Elbette daha değerli ekipmanları, eşyaları kazanabilmek için bu zindanlar önemli bir parça.

28. seviyeye ulaştığınızda dahil olabileceğiniz oyunun PvP sisteminde, şu an için iki farklı oynanış yapısı bulunuyor. Bunlar Warlords Arena ve Red Basin. Warlords Arena 3v3 arena düellolarından oluşuyor. Beş maçın üçünü kazanan takım da karşılaşmanın galibi oluyor. Red Basin biraz daha geniş çaplı bir PvP yapısı sunuyor. 15v15 yapılan maçlarda belli bölgeleri elde tutmaya çalışıyor ve ne kadar çok bölgeyi elde tutarsanız o kadar çok puan topluyorsunuz. Warlords Arena ile Arena Rank kasabiliyor, Red Basin Rank ileyse Battled Rank kasabiliyorsunuz. Tüm bunların yanında ev kurma sitemi ve balıkçılık gibi yan etkinliklerde yer alıyor ancak oyunun detaylı bir meslek sistemi bulunmuyor. Tabii ki eşyalarınızı upgrade edebilmek ve güçlendirmek mümkün.

Bless Unleashed sınırlı mekaniklerle eğlenceli bir oynanış ortaya koymaya çalışıyor ve sadece birkaç gün süren kapalı beta deneyiminde oyunda yer yer eğlendiğimi belirtmek isterim. Çok detaylı MMORPG yapılarından hoşlanmayan veya komplike oyunlardan uzaklaşmak isteyen oyuncular için Bless Unleashed'in bu yıl içerisinde tam sürüm olarak yayınlanması planlanıyor. Elbette zamanı geldiği zaman oyunun tam sürümünü de inceleyecek ve nelerin değiştiğini ve geliştiğini göreceğiz.

◆ **Enes Özdemir**





İllüstrasyon: Murat Kalkaman

BUG GAME LAB

LEVEL 6000

Fikirlerimiz ve düşüncelerimiz tüm adımlarımızı yönetir. Ya da en azından biz bunun doğru olduğuna kendimizi inandırmışızdır. Halbuki bizim aklımızdan geçenler ve gördüklerimize tepkilerimiz, içimizde oluşan bütün heyecan, nefret ve üzüntü, algılarımız tarafından filtrelenmelidir. Bu filtrelerden geçen tepkilerimiz gördüğümüz ve yaşadıklarımızdan daha fazla "bizi" anlatır. Peki, karşımıza çıkan, önümüze koyulan bir sanat yapıtını bu filtrelerden geçirdiğimizde, bu yapıt yerine bu yapıtı gözlemleyeni yani kendimizi algılamış olmaz mıyız?

Bu yapıt bir oyun olsun, hatta yeni çıkmış olsun. Bizim, bu oyun ile alakalı yapacağımız yorumlar, oyunun kalitesi, amacı ve yapı anlayışından çok, bize kendimizi anlatacaktır. Yanlış anlaşılmasın, kendimizi anlamak çok önemli. O kadar önemli ki binlerce yıldır hala başaramadık. Başarabildiğimiz ise kendimiz olmayanı anlayabilmek için gösterdiğimiz çaba. Bizimkisi oyun olsun, başkasınınki ise film, şiir veya insan. Bir oyunun başardıklarını neden başardığı, başarısızlığının neden kaynaklandığı kadar önemli olsa gerek. Başarılı olana niye başarılı dediğimiz ise aslında çok basit. Oyun tasarımının sanatı bu. Bazen önümüze büyüsel bir iksir gibi sunulan oyun tasarımı. Aslında 3D gözlük takan doktorun da dediği gibi, büyü değil bilim bu. Tasarlama sürecinde öne sürülen, bizi Atlas gibi destekleyen sütunlar, Icarus'un kanatlarının yanmaması için koyduğumuz kısıtlamalar ve Dionysus'un şarabında kimsenin kendisini kaybetmemesi için oluşturduğumuz denge, bu oyun tasarımı "iksir"ini oluşturur. Bu iksirin içeriği RGB fanlar arasında kaybolur gidebilir, anlaşılamaz hale gelebilir. İçindekileri gören ve üzerindeki değişiklik ve yenilikleri yapabilenler, oyun ile birlikte gelişir. Yani aslında oyun tasarımı, insanın kendisini anlama çabasıdır. Oyun tasarımının sizi nasıl şaşırtabileceğini ve oyun geliştiricilerin beklemediğiniz, bakmadığınız köşelerde özen ve nizam ile verdikleri kararları anlatan bazı örnekler verelim, bu örnekleri de bölümümüzün öğrencilerinden alalım istedik.



Volkan Hacıtahiroğulları



Tomb Raider üçlemesi ve Lara'nın gelişimi

Selamlar! Bu yazıyı okuyan hemen hemen herkesin adını duymuş olabileceği bir oyun serisinden bahsedeceğim; Tomb Raider. Özellikle son üçleme hakkında konuşacağım çünkü oyuncular arasında, oyunların benzerliği artık bir tartışma konusu haline geldi. Ben de bu durumu kendi gözümden değerlendirmek istedim.
Tomb Raider'ın son çıkan üç oyunu bir üçleme hatta tüm serinin üçüncü çağı olarak adlandırılmakta. Bunun nedenlerinden biri; 2013 öncesinde çıkmış olan oyunlarda, oyuncunun bir amacı vardı. Oyun boyunca sadece bu amaçla uğraşırdı fakat 2013'teki oyundan itibaren işler değişti. Oyuncuya, hikayenin ilerlemesi için gidilmesi gereken yollar dışında özgürce gezinebileceği, hikayeyi daha fazla öğrenebileceği mekanikler sunuldu. Oyunun karakteri olan Lara Croft'un yetenekleri geliştirilebilir, silahları modifiye edilebilir hale geldi. Kısacası, karakteri düz bir çizgiden çıkartıp, oyuncunun Lara'ya kendinden bir şey katmasını sağladılar ve oyunu kendi çizgisinden çok daha farklı bir noktaya getirdiler. Tomb Raider (2013)'da sınırların dışına çıkılınca Rise of the Tomb Raider ve Shadow of the Tomb Raider (Yazının devamında Rise ve Shadow olarak geçecek) çoğu insan için yenilikler konusunda sınıfta kaldı. Fakat benim dikkatimi çeken, Lara'nın karakterindeki değişiklikler di. Hepimiz oyuna nasıl mekanik gelmiş, grafikleri nasıl olmuş diye odaklanırken Lara'yı gözden kaçırdık. İlk oyunda Lara ürkek ve cesaretsiz bir karakterken, Rise'da Lara'nın daha cesaretli ve saldırgan haliyle tanıştık, Shadow'da ise onun kararlı, soğukkanlı ve araştırmacı halini gördük. Zaten seride istenen değişiklik -teknik açıdan- Tomb Raider'da sağlanmıştı, diğer oyunlarında ise yeniliklerden ziyade karakter derinliği daha çok işlendi. Lara'nın, yaşadığı olaylardan etkilenen, hatalar yapabilen yanını gördük. Demek istediğim, her oyunun bir imzası vardır ve Tomb Raider için bu Lara Croft'tur. Üçlemede yapılması hedeflenen şey, Lara'yı derinleştirmekti ve üçlemeyi başarılı yapan etken de abartılmadan karaktere odaklanılmasıydı.



Hazan Çiviçakan

Oyunlardaki sarı noktalardan niye kurtulmalıyız?

Son zamanlarda oyun firmalarının biz oyunculara en çok vadettiği şey "canlı oyun dünyaları". Her konferansta, her tanıtımda, çoğu stüdyonun ağzından çıkan kelimeler genelde bize bu canlı dünyalarda geçen maceralar sunmak istedikleri yönünde. Fakat 2018'de Red Dead Redemption 2 oynarken yaşadığım bir at kazası, bu sözlerin doğru olup olmadığını sorgulamam için kafamda parlak bir ampul yaktı. Gerçekten bu dünyaların içine girebiliyor muyduk? Bu sözde canlı dünyaları gerçekten tüm duyularımızla tecrübe edebiliyor muyduk? Yoksa tüm bu vaatler bazı "sarı noktalar" arasında kayboluyor ve oyun tecrübemizi baltalıyor muydu? İşte ben de tüm bu sorulara cevap bulabilmek için kendi çapımda düşünmeye başladım…
Oyun dünyalarını keşfetmekte bize en çok yardımcı olan şeylerden birisi sanırım oyun haritaları ve onların üzerindeki bizi amacımıza götüren noktalar. Eğer bir yere gitmek istersek haritamızı açıyor ve hedefimizi işaretliyoruz. Sonrasını ise bizi yönlendirmesi için sarı noktalara bırakıyoruz. Aslında biz farkında olmadan oyun oynadığımız süre boyunca önümüze serilen dünyanın kendisine değil de sadece sol altta beliren noktalara bakıyoruz. RDR2 gibi engin açık dünya oyunlarında haritaya bakarken kaza yapmışlığınız olmuştur, değil mi?
Peki, eğer bu dünyaların içinde olan şeyleri gerçekten görmüyorsak ve duymuyorsak, gerçekten o vadedilen canlı dünyaları tecrübe ediyoruz diyebilir miyiz? Kendime bu soruyu sorduktan sonra haritayı tamamen kapatmaya karar verdim. Sonrasında edindiğim tecrübe ise kesinlikle çok farklıydı. Artık ormanın derinliklerinde bana yardım çığlığı atan şansız köylünün sesini gerçekten duyuyor, bunu bana oyunun göstermesini beklemiyordum. Keşfettiğim her köşe benim kendi gözlemlerimin sonucuydu. Uzun bir zaman sonra bir oyunu gerçekten "tecrübe ettiğimi" fark ettim.
Eğer kendinizi oyun yapımcıları tarafından kandırılmış ve sıkıcı bir dünya içinde bulduğunuzu düşünüyorsanız, bir de sarı noktaları kaldırmayı deneyin. Belki de o noktalar arasında gizlenmiş muazzam bir dünya vardır?



Yiğit Doruk





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

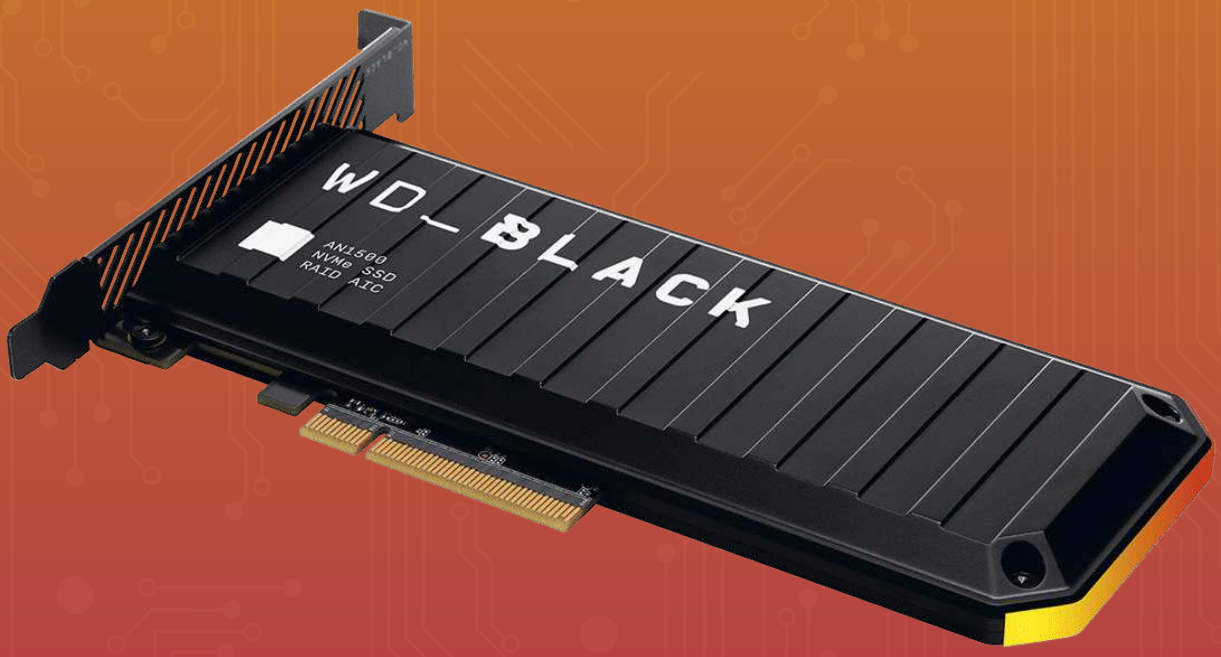
** Kampanya stoklar ile sınırlıdır. Doğan Burda kampanya koşullarını değiştirme ve kampanyayı bitirme hakkını saklı tutar. Kampanyada belirtilen koşullar www.dergiburda.com sitemizden yapılan satışlar için geçerlidir*

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

WD_BLACK AN1500

Gen3 yapısında Gen4 performansı arayanlara...

Sayfa 93



DONANIM

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



Razer Viper 8KHz

8K polling rate ile mükemmel hassasiyet.

Razer kısa bir süre önce Viper 8KHz'i oyun severlere sunmuştu. Peki, bugüne kadar oyunculara ve özellikle ESpor ile ilgilenenlere özel pek çok oyuncu faresi görmemize karşın Viper 8K Hz'i onlardan ayıran ve "dünyada ilk" şeklinde kategorilenmesine sebep olan yegane unsur ne derseniz, bunun, ürünün adında gizli olduğunu söyleyerek başlayabiliriz. Bu fare, 8000Hz saniyelik raporlama değerine, yani 8000 Polling rate'e sahip ilk oyuncu faresi olmasıyla fark yaratıyor. Razer, bununla beraber HyperPolling teknolojisini de kullanıma sunuyor.

Kuşkusuz konu oyun ve oyun donanımları olunca, sınırlar bütçe dahilinde ucu açık. Yani bugün geldiğimiz noktada 1ms ve 360Hz'lik monitörlerden RTX 3090 ekran kartlarına kadar üst seviye donanımlarla iyi bir oyun bilgisayarı yaratmak mümkünken, bütçesi geniş olan oyun severler aradıklarını rahatlıkla bulabiliyorlar. Böylesi bir platform yaratmışken elbette iş onu kullanacak aksesuarlara gelince de sınırlar zorlanıyor ve Razer'ın Viper 8K Hz faresi de tam olarak burada devreye giriyor.

Şu an piyasadaki en iyi oyun fareleri 1000Hz'lik saniyelik rapor verme değerini destekliyor. Viper 8K Hz ise endüstri standardı olan 1000Hz oranını aşıyor ve 8000Hz ile beraber özellikle oyundaki en ufak hareketleri bile süzmek isteyenlere hitap etmesiyle ayrılıyor. Bunu, HyperPolling Teknolojisi ile sağlayabilen Razer, farenin içinde yüksek hızda bir USB mikro denetleyici yerleştirmiş. Böylece farenin saniyede 8 kata kadar daha fazla veri göndermesi mümkün olurken, giriş gecikmesi de 1 ms'den milisaniyenin 1/8'ine kadar düşürülebiliyor. Elbette bu farkları anlamak gerçekten zor. Yüksek Hz değerlerine sahip monitörlerde ise oyuncular aradaki farkı hissedeceklerdir. Bu fare ile oyuncular, özellikle yüksek duyarlılığa dayalı rekabetçi oyunlarda etkili bir performans sağlayabilirler. Kuşkusuz herkese hitap etmediği de açık ki, onun için ESporla uğraşan kitleye sunuluyor.

Bunun dışında Razer Viper 8K Hz, oldukça hafif bir fare. Gövdesiyle yalnızca 71 gram ağırlığında olurken, her 2 ele uygun ergonomide hazırlanmış. Simetrik yapıda yerleştirilen tuşları da Razer Synapse 3 yazılımı üzerinden ayarlayabiliyorsunuz. Burada geniş seçeneğiniz mevcut. Zira farenin üzerindeki 70 milyon tıklamaya kadar dayanıklı tuşlar programlanabilir durumda. 5 adede kadar yerleşik bellek profili depolamasıyla beraber kişisel ayarlarınızı rahatlıkla yapabiliyorsunuz.

Viper 8K Hz'in ergonomisini bir hayli beğendik. Ele rahat oturan fare, ayrıca hem sağ hem sol el kullanımına uygun olmasıyla da avantajlı. Hafif olması da bir diğer avantaj olurken, hafif olan yeni pek çok farede olduğu gibi bu hafiflik onu biraz da ucuz hissettiriyor malumunuz. Bu da farenin handikaplarından biri, ancak yapacak da bir şey yok doğrusu.

Öte yandan elbette hemen her Razer ürününde olduğu gibi RGB ışıklandırma Viper 8K Hz'de de mevcut. Tam avucun altına gelen Razer logosu RGB yapıda tasarlanmış. Fakat bu defa kaydırma tekerleği ışıklandırılmamış.

650 IPS ve 50G hızlanma değerlerine sahip Razer Viper 8K Hz'de Razer Focus+ Optik Sensör kullanılmışken, kablo da Razer'ın takılmayan SpeedFlex türünde. 1.8 metre uzunluğuyla da gayet yeterli mesafeyi veriyor.

Sonuç olarak Razer, Viper 8K Hz ile endüstri sınırlarını zorlamış ve oyunculukta da sınırları zorlamayı seven oyun severlere hitap eden bir ürün ortaya çıkartmış. Fiyatı da kuşkusuz ona göre. Şu an Razer Viper 8KHz'i indirimsiz olarak 938 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. Gerek fiyat gerek sağladığı performans ile niş kitleye hitap ettiği açık, ancak tercih edecekler de pişman olmayacaklardır. ◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Kaliteli optik anahtarlar. İnanılmaz hassasiyet. Ergonomik tasarım. SpeedFlex kablo. Fazlasıyla hafif

EKSİ Ucuz hissettiriyor

85



WD_Black

AN1500 NVMe SSD

Piyasadaki en hızlı SSD'lerden birisi mercek altında

Ürün kutudan çıkınca ilk düşündüğümüz şey, depolama birimleri konusunda teknolojinin ne kadar da hızlı değiştiği oldu. Yakın zamana kadar hayatımızın merkezinde yer alan büyük, yavaş ve ağır HDD'ler artık yerlerini küçük ve performanslı SSD'lere bırakırken, SSD'ler de kendi içinde giriş seviyesi ürünler kadar performans ürünleriyle de sürekli bir gelişim içinde. SATA SSD'ler çoğumuzun evine girdikten kısa süre sonra tanıştığımız NVMe SSD'lerin hız konusunda ciddi bir atlama yaratmasının üzerinden fazla zaman geçmedi. Western Digital'ın oyunculara odaklı WD_Black markası bu konuda son derece iddialı bir çözümle karşımızda duruyor, Gen3 temelinde inşa edilmesine rağmen sonraki nesli hatırlatan bir performans gösteren, NVMe temelli bir PCI-e genişleme kartı.

Soğutucunun altında RAID 0 yapılmış iki adet NVMe SSD yer alıyor ve AN1500'ü ihtiyacınıza göre 1/2/4TB boyutlarıyla satın alabiliyorsunuz.

AN1500 altındaki slotu kapatmayacak kadar ince bir ürün olmasına rağmen PCI-e genişleme kartı olması sebebiyle satın almadan önce kasanızda yer var mı diye bakmanızı gerektiren bir ürün. Eğer yer varsa, her şey yolunda zira tak-kullan özellikli bu kart 6500 MB/s sıralı okuma ve 4100 MB/s sıralı yazma hızı gibi son derece başarılı değerler vadediyor. CrystalDiskMark'ta yaptığımız testlerde 6332 MB/s sıralı okuma ve 4225 MB/s sıralı yazma performansı elde ettik ki bu oyunlardan tutun da video kayıtlarına kadar her konuda elinizi rahatlatacak, son derece başarılı rakamlar.

AN1500 ayrıca RGB desteği ile beraber geliyor ve WD cidden şahane bir iş çıkartmış bu noktada. Western Digital Dashboard yazılımını indirdiğinizde bu RGB efektlerini dilediğiniz gibi yönetebiliyorsunuz ve eğer yanlış saymadıysam 13 farklı aydınlatma seçeneği mevcut. Açıkçası çok şaşırdım, bunlar normalde fare, ekran kartı gibi donanımlarda dikkat edilen detaylar.

AN1500 eğer anakartınız destekliyorsa birincil sürücü olarak da kullanılabiliyor ancak önerimiz ikincil sürücü olarak kullanmanız ve oyun, video gibi işlerinizi yönlendirmeniz üzerine, bu önerimiz tüm RAID 0 kurulumlar için de geçerli. RAID 0 üzerine uzun uzun konuşmaya gerek var mı bilmiyorum ancak bu setupın yapısı gereği disklerin birisi tökezlediğinde tüm havuzdaki veri ulaşılmaz hale geliyor. Haliyle, yedekleme yapmayı ihmal etmemek, her zaman tedbirli davranmak gerek. Bu arada yük altındaki ısınma değerlerinin de 55 derece civarında olduğunu belirtmemiz gerekiyor. Üzerindeki soğutucu işini yapıyor ancak iyi havalandırılmış bir kasa elzem. Özellikle AAA oyunlar ve Football Manager gibi diske yük bindiren yapımlarda yükleme sürelerinin ciddi anlamda hızlı olduğunu belirtmek gerek. Elbette bu yükleme süreleri pek çok değişkene bağlı ve konsolların aksine burada rakam vermek çok fazla bir anlam ifade etmeyecektir.

AN1500 bu yazıyı yazdığımız sırada ülkemizde stoklarda gözükmüyordu ancak yurt dışı fiyatının 1TB versiyon için 299$ olduğunu belirtmemiz gerekiyor, hiç ucuz bir ürün değil. Ülkemize geldiğinde vergileri de düşünürsek, kolay erişilebilir bir ürün olmayacaktır. Üst seviye performans arayan oyuncular ve yayıncılar için son derece uygun bir ürün olduğunu belirtmek gerek. ◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Son derece yüksek performans. RGB desteği. Yetenekli destek yazılımı.

EKSİ Fiyatı oldukça yüksek.

89



LEVEL EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Corsair Sabre RGB Pro

Hafif, şık ve performanslı bir mouse arayanlara

Hafif oyuncu fareleri artık iyiden iyiye hayatımıza girdi ve oyuncuların ilgileri de büyük, donanımlı ve oturaklı farelerden buraya doğru kaymaya başladı. Bir zamanlar elimizin altında ergonomik, agresif ve komşuda bulunmayan fareler isterken artık orada bir fare olduğunu unutmak istiyoruz. Corsair Sabre RGB Pro da bu akımı takip eden ürünlerden ancak şık ve abartısız görüntüsünün altında gerçekten ciddi anlamda teknoloji bulunduruyor.

Sabre RGB Pro, hafif bir oyuncu faresi olmasına rağmen son dönemin popüler Honeycomb akımını tercih etmemiş. Kendi adıma nötr kalmayı tercih etsem de çoğu oyuncunun bu Honeycomb tasarımlarına alışamadığı ortada, haliyle hafif kalabilirken şık da olmayı başarabilmesi bir artı puan. Sabre sağ elli kullanıcılar için tasarlanmış ve siyah plastik kasasını parlak bir çerçeve ile stilize etmiş. Üründe fare tekerleği ve Corsair logosu olmak üzere iki bölge RGB ve sol ön tarafta DPI ayarını gösteren bir diğer LED bulunuyor.

Farenin tok bir click sesi var, sessiz denilemez ancak sünger hissi vermemesi, sallanmaması ve ideal sertliği ile beğenimizi kazandı. Fare tekerleği sağa sola tıklama özelliğine sahip değil, üzerindeki kaplama kullanımı kolaylaştırıyor ve oldukça sessiz, sertliği de uygun seviyede. Hemen arkasında bulunan DPI ayar düğmesi ise fare sırtına sıfır olacak şekilde tasarlanmış, hoş gözükse de kullanımını zorlaştıran bir detay zira parmağınız birazı içeri giriyor düğme çalışsın diye. Soldaki fonksiyon tuşlarının ise erişimi rahat ve oldukça hassaslar. Yerlerinde sağlam duruyorlar ve sünger hissi hiç yok.

El tutuş destekleri ise pürüzlü plastikten yapılmış ve fareyi kaldırırken elinizi yeterince desteklemiyor. Neyse ki Sabre RGB Pro, kablosuz olarak 74, kablolu olarak 102 gram ağırlığında. Dünya rekoru değil elbette ancak son derece hafif olduğunu belirtmek gerek. Başarılı ergonomisiyle de birleştiğinde elinizin altında bir fare olduğunu unutuyorsunuz.

Corsair ise elinizin altında bir fare olduğunu, üstelik çok da teknolojik bir fare olduğunu hissettirmek için elinden geleni yapmış. Üründe bulunan PixArt PMW3392 sensör Corsair'e özel ve piyasadaki en hızlı sensörlerden birisi. 18000dpi'a kadar destekleyen sensör 450IPS hız ve 50G hızlanma değerlerine sahip. Sabre'yi özel yapan ise 8K polling rate desteklemesi ki bunun için iCUE'nun 4.11 versiyonunu indirmiş olmanız gerekiyor. Bir de not, iCUE 8K polling rate için sadece üst seviye sistemler için uygundur diye bir not eklemiş. Böylece Sabre RGB Pro benim gördüğüm, minimum sistem gereksinimi olan ilk oyuncu faresi olmayı başardı.

Peki 8K ne değiştiriyor, açıkçası kullanımda bunu hissedebilmek pek olası değil ancak özellikle FPS oyunlarında çok daha yüksek vuruş doğruluğu vadediyor.

iCUE üzerinden dpi ve polling rate ayarlarını değiştirebilir, fare üzerine kaydedebilir ve fonksiyon tuşlarını yeniden programlayabilirsiniz. iCUE eskisinden çok daha hızlı çalışıyor ve genel anlamda problemsiz ve yetenekli bir yazılım. Sadece 4.10 versiyonundan sonra gelen lightning ayarları biraz karmaşık, oturup deneyip yanılarak bulmanız gerekebiliyor.

Corsair bu modelde 2.1 metre uzunluğunda kumaş kablo kullanmış ve kablo oldukça yumuşak, bu sayede "bir kenardan sekip" farenizi anormal duruma sokmuyor, kolayca toplanabiliyor ve taşınabiliyor. Alt kısımdaki PTFE skatezler de hem kumaş hem de sert yüzeyli mousepadlerde akıp gidiyor.

Sonuç olaral Sabre RGB Pro kullanması son derece keyifli bir oyuncu faresi. Yüksek performans ve hafiflik ararken şıklıktan da taviz vermek istemeyen oyuncular beğenecektir. Üstelik her boyutta el için de uygun ebatları var. Ürün şu anda ülkemizde 591 TL fiyatla bulunabiliyor.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Başarılı işçilik, son derece hafif ve performanslı, 8000Hz polling rate, oldukça konforlu, fiyatı sunduğu özelliklere göre makul

EKSİ 8000Hz için üst seviye bir bilgisayara ihtiyacınız var

90



Intel Core i5-11600K

Orta sınıf işlemcide üst sınıf performansı

Intel'in AMD tarafında Ryzen 5 5600X işlemciye cevabı olarak karşımıza çıkan Core i5-11600K işlemcisi, Intel'in bu yıl bu sınıfta piyasaya sürdüğü en iyi işlemci ve selefinin üzerine pek tabii ki yenilikler getiriyor. Ancak ilginçtir ki bazı noktalarda kayıplar da var ki bunlar da oldukça önemli kayıplar. Onlara geçeceğiz, ancak önce Intel Core i5-11600K'ya sahip olabilmek için ne kadar ödemeniz gerektiğinden bahsedelim.

Şu an Intel Core i5-11600K'yı piyasada 2700 TL civarında bir fiyatla bulabiliyorsunuz. Rakibi olan AMD Ryzen 5 5600X ise 3000 TL bandında yer alıyor. Bu anlamda Intel'in AMD karşısında fiyat avantajı sunduğu açık. Peki, detaylarda da öyle mi?

Önce teknik tarafa bakalım. Core i5-11600K, Intel'in Rocket Lake-S ailesinin mensubu olurken, ne yazık ki yine 14nm fabrikasyon sürecine dayanıyor. Intel'in bunu yapmasının arkasındaki sebep ise, Cypress Cove adını verdiği yeni çekirdek mimarisini üretim sıkıntıları sebebi ile önceki mimariye geri taşımak zorunda kalması. Cypress Cove mikro mimarisi ise Intel'in Ice Lake mobil işlemcileri tarafından kullanılan Sunny Cove'un bir varyantı. Günün sonunda ise karşımıza 6 fiziksel çekirdek ve 12 iş parçacığına sahip Core i5-11600K işlemcisi çıkıyor.

Core i5-11600K'da yer alan Rocket Lake çekirdekleri, mevcut Skylake'den türetilmiş Comet Lake çekirdeklerinden önemli ölçüde daha fazla transistör içeriyor ve bu anlamda daha yüksek güç üretebiliyorlar. Özellikle hem Core i5-11600K hem Core i9-11900K işlemcilerinin tek çekirdek performansı, Intel'in adını tabloda tepeye yazdırmasını da sağlamış. Bu gerçekten müthiş, ancak bunu daha yüksek güç tüketiminde bulunarak ve daha yüksek sıcaklık seviyelerine ulaşarak yapabiliyor. Bu da işlemcilerin en büyük handikabı oluyor.

Intel'in yeni işlemcileriyle ilgili bilmeniz gereken en önemli yeniliklerden bir diğeri ise artık PCIe 4.0 uyumluluğunun gelmesi. Intel bu yenilikle beraber sonunda AMD'yi bu tarafta yakalamayı başarıyor. Bunun anlamı, artık bu platformda da daha yüksek hızda SSD'leri kullanabilecek olmamız. Tabii ki burada işlemciyi takacağınız anakartta da bu desteğin bulunması gerektiğinin de altını çizelim.

Tabii ki bizim için daha önemli olanı maksimum güç tüketimi olacak. Burada Intel Core i9-11900K'nın 200W'lık tüketimi ile birlikte en çok güç tüketen işlemci olduğunu görüyoruz. Bundan daha detaylı olarak zaten önümüzdeki hafta sizlerle paylaşacağımız Intel Core i9-11900K incelemesinde bahsedeceğiz. Konumuz Intel Core i5-11600K ise, güç tüketiminde her ne kadar selefine kıyasla 2 kata kadar artış gösteriyor olsa da rakibi Ryzen 5 5600X'ten daha az güç tüketmeyi başarıyor ki bu da işlemciye önemli bir artı puan getiriyor.

Evet, performans testlerine gelelim ve perdeyi CineBench R23 ile açalım. Tek çekirdek sonuçlarına baktığımızda, az önce de söylediğimiz gibi sınıfı için oldukça yüksek bir performans ürettiğini görüyoruz Core i5-11600K'nın.

Tek çekirdek performansında rakibi Ryzen 5 5600X'ten daha yüksek sonuç elde eden Core i5-11600K, üst sınıf sonuçlara da çok yakın. Fakat iş çoklu çekirdek sonucuna geldiğinde işler tersine dönüyor ve Core i5-11600K geri sıralara düşüyor. Öyle ki, neredeyse 10600K'nın yanına yerleşiyor demek mümkün.

Geekbench sonuçlarına geldiğimizde de benzer senaryonun tekrarlandığını görüyoruz. Tek çekirdek sonucunda i9-11900K ile beraber zirveyi paylaşan Core i5-11600K, bu anlamda gerçekten de önemli bir sonuca imza atıyor, zira bu performansıyla Ryzen 9 5900X'i de alta almayı başarıyor.

Geekbench çoklu çekirdek sonucuna geldiğimizdeyse yine Cinebench R23 ile benzer bir tabloya bakıyoruz, ancak bu testte farklı olarak yine testi Ryzen 5 5600X'ten daha önde tamamlamayı başarıyor.

Evet, Intel Core i5-11600K test tablolarına baktığımızda, aslında gerçekten dengeli bir işlemcinin ortaya çıktığını söylemek mümkün. Fiyatıyla rakibine göre avantaj sağlaması da önemli bir diğer artısı oluyor, ancak pek tabii ki güç gereksiniminin artmış olması da söylediğimiz gibi handikabı.

Bugüne kadar genellikle Core i5 sınıfı işlemcilerin iş yüküyle öne çıktıklarını, buna karşın ise oyun sistemlerinde pek yer almadıklarını gördük, ancak bu defa söyleyebiliriz ki, Intel Core i5-11600K işlemci, oyun sistemlerinde de kendine yer bulabilir. Zira bu konuda performans olarak abisi Core i9-11900K'ya yakın bir işlem gücü desteği sağlıyor. Bunu hem 3DMark CPU sonucunda hem de Metro Exodus sonucunda görüyoruz. Total War: Three Kingdoms testindeyse Ryzen 5 5600X ile arasında yüzde 5'lik bir fark oluşturuyor, çok da büyütülecek bir rakam değil doğrusu.

Evet, aslında genel değerlendirmeyi yaptık ancak son kez toparlayacak olursak, Core i5-11600K'nın özellikle sistemi için çok fazla para harcamak istemeyen, buradan sağlanacak tasarrufu diğer sistem bileşenlerine ayırmayı düşünenler için ideal bir işlemci olabileceğini söyleyebiliriz. ◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Yüksek hızda tek çekirdek performansı. Harika oyun performansı. Rekabetçi fiyat. PCI-Express 4.0 desteği. Daha hızlı yerleşik GPU

EKSİ Yüksek güç tüketimi. Yüksek ısı üretimi

88



AOC CU34G2

Ultra Geniş 100Hz Monitör

Oyun için geniş görüntü sağlayan bir monitör arıyor ve bu tip ultra geniş bir monitörde uç çözünürlük arıyorsanız bu kategoride bakacağınız modeller aslında belli. Eğer yüksek fiyat kabulüm diyorsanız MSI modellerine bakabilirsiniz, eğer bazı noktalardan feragat edeceğim ancak biraz daha uygun fiyatlı bir model olsun diyorsanız o halde Viewsonic VA3456-MHDJ modeli uygun seçenek olabilirken, hem fiyat hem özellik ve buna bağlı olarak da performans elde etmek istiyorsanız ise incelediğimiz AOC CU34G2 monitör tam aradığınız seçenek olacaktır.

AOC CU34G2, "Ultra Wide" olarak da isimlendirilen 21:9 geniş görüntü açısına sahip bir monitör modeli olurken, 3440x1440 piksel WQHD çözünürlük üretiyor. 34 inç gibi oldukça geniş ekranı kavisli yapıda tasarlanmış ve bu sayede karşısındakini sarmalayan bir görüntü sağlanmış.

Kutusundan devasa bir gövde ile çıkan AOC CU34G2, elbette geniş boyutları neticesinde 8 kilogram ağırlığıyla biraz ağır modellerden biri. Kutusundan çıkan standına birkaç dakika içinde monte ediyor, masanıza koyduğunuzda ise gayet sağlam durduğunu görüyorsunuz. Bu arada kutusunda hem HDMI hem DisplayPort çıkıyor olması da önemli avantajlardan biri. Zira pek çok monitörde sadece tek tip kablo çıktığını görüyoruz. Bu kategoride pek çok monitörün sabit olduğunu görürken, AOC CU34G2'de durum tam tersi. Aslında marka AOC olunca artık buna pek şaşırmıyoruz, zira AOC hemen her modelinde bu ergonomik özellikleri sunuyor. AOC CU34G2'de de ekranı 30'ar derece döndürebiliyor, öne arkaya doğru eğebiliyor ve 130 mm'ye kadar yükseklik ayarı yapabiliyorsunuz. Bu sayede gayet esnek bir kullanıma sahipsiniz.

AOC CU34G2 bağlantıları arasında 4 adet USB 3.0 bulundurması monitörün önemli bir diğer avantajı olurken, 2 adet HDMI 2.0 ve 1 adet DisplayPort 1.2 bağlantıları da burada yer alıyor. USB portlarının bulunduğu yer kolay erişim için ideal değil, fakat 4 adet port sunulmuş olması daha önemli. Öte yandan HDMI 2.0 üzerinden bağlayacağınız cihazlarda da 3440x1440 piksel çözünürlükte 100Hz'de görüntü sağlayabiliyorsunuz diyelim ve biraz monitörün teknik detaylarından bahsedelim.

Evet, AOC CU34G2, 3440x1440 piksel çözünürlüğünde yayvan bir görüntü üretiyor. Yüksek piksel yoğunluğu içeren ekranda 100Hz'e kadar ekran tazeleme hızı sağlanabiliyor. Eğer diyorsanız ki bu değer 144Hz olsun, AOC'nin bu özelliği içeren CU34G2X modeli de var, onu değerlendirebilirsiniz.

Tıpkı o model de elimizdeki AOC CU34G2 gibi VA panel kullanıyor ve 1 ms tepki süresine sahip. 21:9 ekran en – boy oranı sunan monitörün kavisli olduğunu da söylemiştik. Kavis konusunun aslında biraz öznel olduğu muhakkak. Çok kavisli olması bizce pek faydalı değil. Özellikle ekran dar ise, buna bir hayli dikkat etmenizde fayda var. 21:9 en – boy oranına sahip monitörler ise daha yüksek kavis oranlarını kaldırabiliyor. Fakat buna karşın bizce en uygunu yine de 1500R yarıçap seviyesi. Bu kavis seviyesiyle oyunların yanı sıra az önce bahsettiğimiz geniş ekran kullanımı gerektiren video montaj işleri ya da çoklu pencere kullanımları için bu ekran ideal oluyor. Yani ofis işleriniz tercih edebilirsiniz.

Öte yandan 3000:1 kontrast oranına ve 300 nit parlaklığa sahip olan AOC CU34G2, biraz daha parlak bir panele sahip olabilirdi. Elbette uzmanlar monitörü ona göre ölçüp tartıp hazırlamışlardır ancak 400 nit parlaklığında olsa daha iyi olabilirmiş kanısındayız.

Renk üretimi ve canlılığı konusunda ise gayet başarılı bulduğumuz monitörde, sRGB renk gamutunun yüzde 124'ü ve Adobe RGB renk uzayının yüzde 92'si kapsanıyor. Böylece ekrandaki görüntüler oyunlarda olduğu kadar diğer multimedya öğelerinde de tatmin edici oluyor. Özellikle 21:9 görüntü oranına sahip olmasıyla bundan sonra filmleri televizyon yerine bu monitörde izlemeyi tercih edeceğinizi rahatlıkla söyleyebiliriz. Biz monitörü kullandığımız süre içinde en az oyun performansı kadar keyif aldık.

AOC CU34G2, FreeSync destekli bir oyuncu monitörü. Adaptive Sync desteğinin de sahibi. Yani sadece AMD ekran kartı sahipleri değil, NVIDIA ekran kartı kullanan PC sahipleri de bu monitörü değerlendirebilirler. PC oyuncuları için, PC kullanıcıları için performans açısından gayet yararlı bir seçenek olan AOC CU34G2, 6 hazır oyun modu içeriyor. FPS, yarış, RTX ve 2 adet ön tanımlı oyuncu modu ile beraber hazır renk ayarlarını elde edebiliyor ya da kendiniz hazırlayabiliyorsunuz.

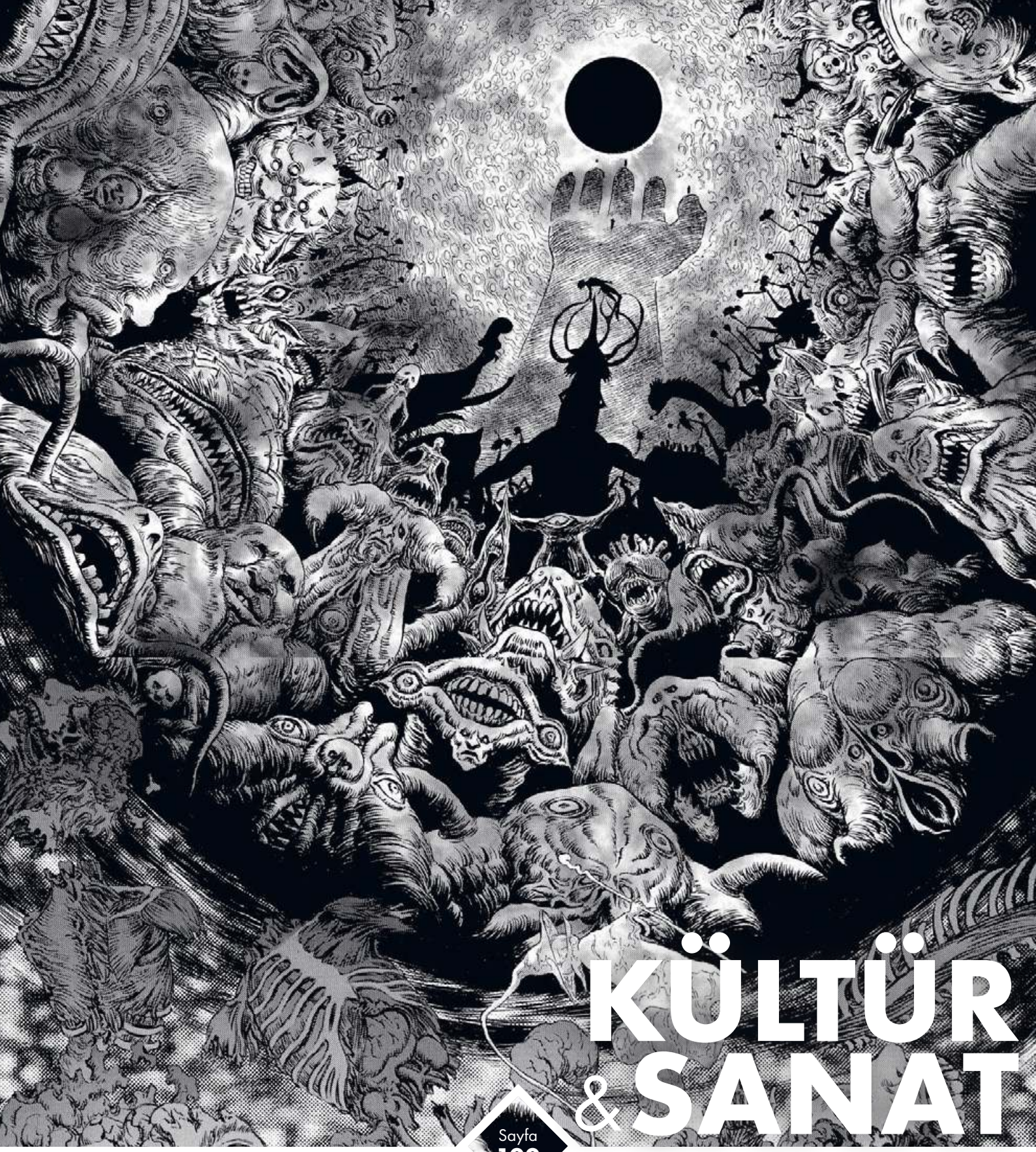
Şu an 100Hz'lik bu AOC CU34G2 modelini 5200 TL fiyatla bulabiliyor, 144Hz Hz'lik AOC CU34G2X modelini ise 5400 TL fiyatla satın alabiliyorsunuz. Bu anlamda gayet dengeli seçenekler olduğunu söyleyebiliriz. Güzel görüntü üretmesi ve ergonomik seçenekleri de önemli avantajları oluyor. ◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Adaptive Sync desteği. Ergonomik özellikler. Zengin renkler ve kontrast. Overdrive performansı. İdeal fiyat. Yüksek piksel yoğunluğu

EKSİ Biraz daha parlak olabilirdi. Hoparlörler yok

85



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa 100

OTAKU CHAN

Berserk'in unutulmaz mangakası Kentaro Miura'yı sonsuzluğa uğurladık.

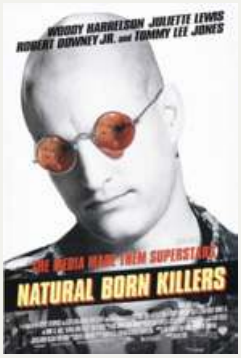
KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

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

FİLM

NATURAL BORN KILLERS

İzlemeyen kalmasın diye bu ay size biraz eskilerden bir filmden bahsetmek istiyorum. Bazı filmler vardır defalarca izlersiniz, ezberlersiniz ama asla izlemekten bıkmaz, her seferinde içinden ayrı bir şeyler çıkarırsınız. 1994 yapımı bu film de onlardan. Doğuştan şanssız olan Mallory ve Mickey birbirine çılgınca aşık olurlar. Gerek geçmişteki acılarını unutmak gerekse birbirlerine olan aşkları için acımasızca insan öldürmeye başlarlar. Bonnie ve Clyde'in çok daha korkunç bir versiyonuna dönüşen bu sapkın çift, caniliklerini anlatması için her daim bir görgü tanığını arkalarında bırakırlar. Bir TV programında yer aldıktan sonra 52 kişiyi sebepsiz yere öldürmelerine rağmen büyük bir hayran kitlesine kavuşurlar. Medyada ilah olarak anılmaya başlarlar ve medyanın hem yapıcı hem de yıkıcı gücü ile karşı karşıya kalırız. Katil Doğanlar'ın senaryosu Quentin Tarantino'a ait. Tarantino senaryoyu yazıyor ama filme çekmek için para bulamayınca senaryoyu kendisinden bambaşka bir tarzı olan Oliver Stone'a satıyor. Stone filmi farklı bir sinema diliyle aktarıyor. Bazı sahneler sitcom gibi çekilmişken bazı sahneler siyah beyaza dönüyor. Bu arada Tarantino, yıllar sonra bile senaryoyu Stone'a verdiği için pişman olduğunu söylemekte. Bu şahane senaryoyu Tarantino çekseydi nasıl bir film çıkardı ortaya diye merak etmeden duramıyoruz. Bu arada Tarantino, Katil Doğanlar hikayesini oluştururken Bir Zamanlar Hollywood filminde de işlediği Charles Manson'un kendilerine "Aile" diyen tarikat üyelerinin Sharon Tate cinayetinden esinlenmiş. Woody Harrelson ve Juliette Lewis'in başrolünde olduğu filmde, Iron Man'ımız Robert Downey Jr.'da en iyi performanslarından birini sergiliyor.



◆ **Olca Karasoy Moral**



BELGESEL

AGE OF SAMURAI

Japonya oldukça kanlı bir tarihe sahiptir. Özellikle birçoğumuzun daha çok animelerden aşina olduğu samuraylar da bu kanlı tarihin başkarakterleridir. Age of Samurai belgeseli anime, film ve dizilere sıkça konu olan o samurayların gerçek hayatlarını, tanınmış tarihçiler ile yapılan röportajlar ve canlandırmalar ile sunuyor. Belgesel Bushido felsefesinin yedi ahlaki olgusuna; saygı, cesaret, şeref, sadakat, dürüstlük, bütünlük ve merhamete bağlı olan samurayların zamanla iç ve dış tehditlere karşı nasıl sinsi ve acımasız savaşçılara dönüştüklerini oldukça etkileyici bir şekilde anlatılıyor. Ayrıca savaş sahnelerinin çoğu, Sam Peckinpah tarzı ağır çekimle kan fışkırmaları ve kafaların havada uçmasıyla gösterildiği için daha fazla etki yaratıyor. 1551 yılında Nobunaga, bir daimyo yani feodal hükümdar olan babası Oda Nobuhide'nin ölümüyle onun yerine geçer ve herkesin işe yaramaz birisi olarak gördüğü Nobunaga hiç beklenmedik şekilde yükselişe geçer. Japonya'nın merkezi hükümeti dağılmıştır ve güç arayan savaş ağaları arasında gerçekleşen iç savaşlar yaygın durumdadır. Nobunaga bunu fırsata çevirir ve Japon topraklarında ilk defa ateşli silahlar kullanarak gücüne güç takar. Amacı Japonya'nın "büyük birleştiricisi" olmaktır. Bu uğurda birçok can feda edilecek ve büyük bir güç savaşı verilecektir. Netflix orijinal yapımı olan bu belgesel altı bölümden oluşuyor ve ikinci sezonu da gelecek. Nobunaga dışında Ieyasu, Hideyoshi gibi özellikle anime izleyicisinin aşina olacağı birçok isim belgeselde karşımıza çıkıyor. Age of Samurai, feodal Japonya'ya büyüleyici ve eğlenceli bir bakış sunuyor.

◆ **Olca Karasoy Moral**

DİZİ

THE BOLD TYPE

Dayatılan güzellik standartlarını, her mecradan pompalanan kusursuzluk imajını, sürekli çok mutlu görünme illüzyonunu reddederek okurlarına özgüven aşılayan, ilham veren bir kadın dergisi; Scarlet. Hayallerinin peşinden koşarken, Scarlet'te yolları denk düşen güçlü, bağımsız üç kadın; Kat, Jane, Sutton.

Dizinin tanıtım videosunu izlediğimde, Sex and the City'nin bir benzeri olduğunu düşünmüştüm. İlk bakışta renkli hayatlar ekseninde çıtır çerez formatlı sandığım dizinin, beklentimin üzerinde çıktığını, güncel ve global birçok probleme cesur bir yerden temas ettiğini söyleyebilirim. Beni diziye ilk andan çeken ise doğal oyunculuklar, kadınların kimlikleri ve tercihleriyle var olma mücadelesindeki zorluklar, çabasız mesajlar. Yakın arkadaşlara bile anlatmakta zorlanılan konuları dramatize etmeden ele alması, sıradan bir kadın dizisi olmadığını destekler nitelikte.

Hem iş arkadaşı hem yakın dost olan Kat, Jane ve Sutton; hayattan beklentilerini her fırsatta sorgulayan, özgür ruhlu kadınlar. Bu tür dizilerde görmeye alışık olduğumuz rekabetçi, hırslı tiplerden değiller. Bu sebeple, bu arkadaş grubuna ekran karşısından da olsa dahil gibi hissetmek doğal bir sonuç. Deneyip yanılarak ilerledikleri yolculuklarında dostluğun kıymetini de elden bırakmıyorlar. Olumsuz deneyimlere, hayal kırıklığına, üzüntülere tanık olurken bile, kendinizden bir şey buldurup yüzlerde gülümseme yaratmayı başarıyorlar.

Sosyal medyanın insan psikolojisine etkileri, iş dünyasının acımasızlığı, kadına şiddet, cinsiyet eşitsizliği gibi önemli konulara değiniliyor. Dinine dair gereklilikleri yerine getirirken yaşam tarzında özgür olabilmenin zorluğu ve yargılamalara maruz kalınması, dünyanın her yerinde benzer hikayelerin var olduğunu gösteriyor. Toplumda kadına biçilen misyonlar, beklenen profil, taciz, kadın-erkek ilişkileri, eşcinsellik, ırkçılık gibi konularda söyleyecek sözü olan bir seri izliyoruz. Örneğin, Sutton'ın başarısının, aynı şirkette üst düzey yönetici erkek arkadaşı üzerinden tanımlanabileceğine dair hissettiği kaygıya ortak oluyoruz. Konfor alanından çıkan Jane'in tüm zorluklara rağmen elde ettiği başarıyı içimizde hissediyoruz. Cinsel yönelimini keşfeden Kat'in, kabullenme aşamasında zorlanmasına, yan karakterlerden Adena'nın, ait olduğu din ve ülkeden ayrışan farklılıkları ile var olabilme sürecine tanık oluyoruz.

Favori karakterim ise derginin yayın yönetmeni Jacqueline. Sanırım Jacqueline'i ilham kelimesi ile özetleyebiliriz. Sert görünüşünün, kendisine kalkan yaptığı mesafeli duruşunun ardında; zaafları, geçmişinde travmatik acıları olan, duygusal olduğu kadar güçlü, başarılı bir yönetici var. Çalışanlarını destekleyen, onlara alan açarken kararı karşısındakine bırakacak kadar egosuz, asil bir karakter. Geçmiş acılarını korkusuzca ortaya sererek hemcinslerine önderlik ederken kendinden vazgeçişine hayran olmamak mümkün değil.

Diziye dair tek eleştirim, çok çalışarak başarıya ve refah seviyesine mutlaka ulaşılacağı şeklinde tanımlanan geleneksel düşünce biçimi Amerikan Rüyası'na biraz fazla hizmet etmesi. İnsanın yaşama tutunmak adına vazgeçtiklerine, zorunluluklarına biraz daha yer verilse, diziyi daha gerçek bulabilirdim. Diğer yandan, bu zor zamanlarda, "kendini iyi hisset" formatlı, eğlenceli, dış çekimli, tempolu da bir içerik olduğundan pek önemsemedim.

Duyguların samimiyetle işlendiği The Bold Type, ünlü kadın dergisi Cosmopolitan'ın yayın yönetmeni Joanna Coles'un hayatından esinlenilerek yazılan bir dizi. Haziran 2017'de başlayan serinin şu sıra final sezonu yayınlandı. Kendini arayan, kimliği ve geçmişi ile yüzleşen, dayatılana karşı çıkmayı varoluşuna borç bilen kadınları görüp, hayattaki anlam arayışına ilham bulmak isteyenlerin keyifle izleyeceği garanti. Merkezinde kadınlar olan dizinin, me too hareketi, meme kanseri gibi birçok farkındalık konusuna yer ayırması; cesaret temalı bu derginin moda sayfalarındaki makale ve fotoğrafları kusursuzluk değil aksine kusurlar üzerinden aktarması da takdirleri toplayan diğer güzellikleri.

◆ **Eda Aydın**





Bu Zamanlar Çizgi Romanda: Jeffrey Scott Campbell



Yetenek, pazarlama ve münakaşa dolu bir kariyer. Bu ayki konuğumuz rahatlıkla benim favori çizerim diyebileceğim, bugüne kadar bir çizgi romana ödediğim (sanırım toplu olarak da en çok) en yüklü miktarları ödediğim J.Scott Campbell! Gelin bu ay çizgi roman köşemizde bugünün kesin, yarının ise büyük olasılıkla efsanevi statüsüne yükselecek en büyük starlarından biriyle tanışalım.

Kimdir, neden önemli?

12 Nisan 1973'te Michigan'da doğan Amerikalı sanatçı Jeffrey Scott Campbell, üç kardeşin en büyüğü. Küçük kız kardeşi kendisiyle birlikte çalışan bir dijital mimar, erkek kardeşi ise sanatın farklı bir yönünü seçen başarılı bir müzisyen. Buradan sonra kendisine JSC, diyeceğimiz J.Scott Campbell gençlik dönemlerinde çizgi romandan çok karikatüre merak sarmış. Kendisini çizgi roman kültürüne aşık eden ise, yine en sevdiğim çizerlerden olan efsane Arthur Adams'ın çizmiş olduğu Uncanny X-Men Annual #10 sayısı olmuş. Çizgi romanı gördüğü anı şöyle anlatıyor JSC : " Kitabı görür görmez çılgına döndüm. Detaylar ve çizgiler muhteşemdi. İnanılmaz heyecanlandım, incelemeyi bitirdikten sonra hemen başlamak istiyordum. Ve yapabilirmişim gibi hissediyordum." Arthur Adams'ın kitabından sonra JSC başlığına göre değil de sanatçısına ve çizimlerine göre koleksiyonunu oluşturmaya başlamış, doğal olarak hepimizin empati yapabileceği şekilde bu oldukça güç bir iş. Ve çoğu zaman istediğinizi bulmanız pek de olası olmuyor.

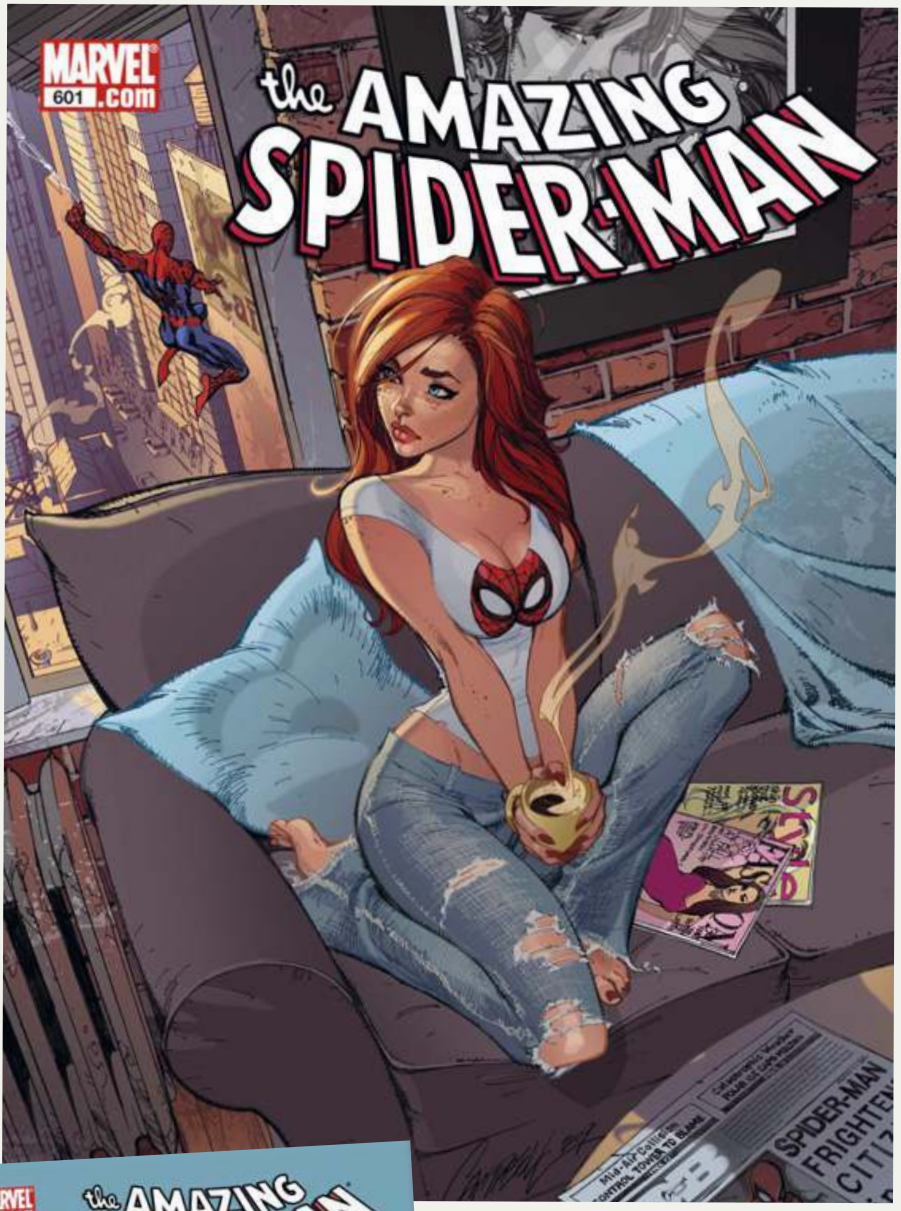
Liseden mezun olur olmaz dönemin yepyeni gücü olan, Image Comics bünyesindeki WildC.A.T.S 'in açtığı bir yetenek yarışmasına katılan JSC, dört sayfalık taslağını Jim Lee'ye gönderir. Bir buçuk hafta sonra Jim Lee'den gelen telefonla yıllar sürecek macerasına başlayan JSC, bir süre WildC.A.T.S başlığında hem yardımcı yazar hem de çizer olarak çalıştıktan sonra, yine Image bünyesinde tanıştığı Joe Madureira ve Humberto Ramos ile birlikte Cliffhanger yayınevini kurar. Cliffhanger'dan çıkan Danger Girl; JSC'nin kendisine ait ilk işi olmakla birlikte Charlie's Angels veya dişi bir James Bond kadrosu niteliğindeki bu kadın ajanlar, kendisine büyük bir popülerlik getirir. Kendine has çizgisinin mensup olduğu "okul" olan Turner, MAD, Ramos, Lee ve Choi tadında olgunlaştıran ve bir şekilde yaratmayı başardığı "kara kalem" hissiyatı ile Danger Girl, pek çok insan tarafından çok sevildi. Hatta PlayStation için bir oyunu dahi yapıldı. Ancak esas sıçramasını 2006 yılında Marvel'la anlaşma imzalayarak yaptı!





Marvel yılları

Spider-Man kapakları çizmeye başladığında eminim pek çok insan onun için geleceğin bir efsanesi olacağını düşünmedi ancak JSC, Jeph Loeb ile birlikte çalıştığı dönemle başlayarak günümüze kadar efsane olacak pek çok kapak çizdi. Özellikle 2009-2013 arasında dönem dönem yaptığı Spider-Man kapaklarından 601-700 arasındakiler şu an koleksiyonerler tarafından en çok aranan çizgi romanlardan





bazıları. Tabii ki, JSC'nin Marvel'da çalışmaya başlamasıyla birlikte görünürlüğü de arttı. Artan görünürlük de kendisinin tarzına karşı birçok eleştiriyi beraberinde getirdi. Bir kere öncelikle şunu kabul etmemiz gerekiyor. JSC'nin tarzı "seksi" bir tarz. Ve çizdiği metayı neyin sattıracağını, nasıl sattıracağını da çok iyi bilen, başarılı bir girişimci ve iş adamı bana kalırsa. Bunun kendisinin çizerliğini aşağı çektiğini iddia edenlerin oldukça mesnetsiz bir söylemde bulunduğu da JSC'nin iç sayfa panel çizimlerine veya "cazibe notkası" olarak değerlendirilen kadın figürünün arkasındaki detaylara bakarak daha da iyi anlaşılabilir. Şu sıralar kendi sitesi üzerinden "exclusive" kapaklar yapan JSC (ki biz de tüm ürünlerine yer vermeye çalışıyoruz) genelde her yeni kapağında kendi çıtasıyla mücadele ediyor. Çok iyi bir pazarlama dehası olan JSC, sanıyoruz ekibinin de etkisiyle hep



AYIN VARYANTI

JOKER #1 JSC EXCLUSIVE

doğru seriler ve doğru sayılar için nitelikli çizimler üretmeye özen gösteriyor. Aynı zamanda ikonik kapaklarının oldukça seksi olması nedeniyle de "seksist" ve "ırkçı" gibi yakıştırmalara da maruz kalan JSC, bunları komik ve saçmalık olarak gördüğünü her fırsatta dile getirse de 2016 senesinde Iron Man için yapmış olduğu Riri Williams kapağı pek de haksız olmayan sebeplerle Marvel tarafından kaldırılmış, JSC ise yerine biraz daha mutaassıp bir kapak çizmek zorunda kalmıştır. Günümüzde ise kendisinin Spider-Man #601 kapağının "anatomik yanlışlarını" düzelten bir Youtuber-Instagram kullanıcısı amatör çizeri yerin dibine sokarak, amatör çizerlerin kendi kapağını kendi tarzlarında çizmesini isteyen bir hashtag akımı başlatmış ve çok kısa sürede on binlerce fanından ve birçok profesyonel çizerden muazzam bir destek görmüştür. Sözlerimizi bitirmeden önce JSC'nin çok uzun yıllardır beraber çalıştığı iki renklendirme ustasının da hakkını teslim etmemiz gerekir. Çünkü hem Nei Ruffino hem de Sabine Rich kusursuz renk kullanımlarıyla, JSC'nin çizimlerine hayat vermekteler. Kendileri de doğal olarak çok yetenekli sanatçılar olan ikili, kendi özel işlerinde de bir anlamda JSC okulunu devam ettirerek gelecekte önemli yerlere gelecek gibi duruyorlar. Seveni daha çok olsa da sevmeyenin de olduğu JSC, günümüzde Marvel'ın bayrak çizerlerinden kabul edilmektedir. Gelecekte sadece kendi görüşüme dayanarak, Alex Ross kalibresinde bir kapak çizeri olarak görüleceği ve efsane olacağı da su götürmez bir gerçektir. Siz de JSC'nın çizimlerini seviyorsanız, bence en iyisi daha gelmedi. ◆ **Metehan İğneci**

OTAKU CHAN

Kentaro Miura'yı sonsuzluğa uğurladık, gelin bu ayı ona ayıralım.



Mayıs ayı içinde seinen türüne adını altın harflerle yazdırmış ve pek çok insanın en iyi manga sıralamasında ilk ona giren destansı karanlık fantezi Berserk'in mangakası Kentaro Miura'yı kaybettik. Artık tamamlanamayacak olsa da Berserk'in unutulmaz özelliklerini anarak Miura'ya veda edelim.

1980'lerin sonunda başlayan Berserk, oyun ve manga dünyasındaki pek çok hikâye ve karaktere ilham vermiş bir seri. İyi kötü, iki anime serisine ve bir de anime film serisine uyarlanmışsa da hiçbiri manganın büyüleyiciliğine tam anlamıyla yaklaşamadı.

Berserk, fantastik bir orta çağ paralı askeri olan Guts'ı namıdiğer Kara Kılıç Ustası'nı takip ediyor. Guts dünyayı dolaşarak Tanrının Eli isimli bir gruba hizmet eden Havarileri arıyor. İlk ciltler bu hikâye üzerine yoğunlaşırken Guts'ı gri alanda kalan, öldürmekten çekinmeyen bir anti-karakter olarak çiziyor Miura. Ve ardından seri tarihte geriye gidiyor ve en ilgi toplayan Altın Dönem isimli arkı başlıyor. Spoiler alanına girmeden, neden Berserk önemli, on maddede toparlamaya çalışalım.

10 – Çizimleri

Romanda hikâye kadar önemli bir şey varsa o da yazarın dili nasıl kullandığıdır. Çizgi roman ve manga gibi görsel dil üzerinden ilerleyen medyumlarda bu, tabii ki neyi nasıl çizdiğinize tekabül ediyor. Çizimlerinin tonunu hikâyesiyle örtüştürebilen serilerin her zaman ayrıştığını gördük. Misal, One Piece eğlenceli hikâyesini Eiiçiro Oda'ya has, zaman zaman sertleşse de genelde karikatürümsü çizimlerle mükemmel şekilde örtüştürmüştür. Berserk gibi karanlık bir hikâye ise siyah tonların, ayrıntılı çizimlerin, kılıç ve büyünün aksiyonunu yansıtan estetik ama bir yandan ürkütücü ve kanlı çizimlerle birinci sınıf bir mangaya dönüşüyor. 1980'lerin sonundan bugüne asla yaşlanmayan ama şarap gibi güzelleşen çizimleriyle Berserk, her dönem kendi okurlarını yaratacak.



9 – İyi kotarılmış bir intikam hikâyesi

İnsanlık tarihinde intikam hikâyeleri çok yaygındır. Monte Kristo Kontu ve İlyada gibi insanın içine işleyen, iyi yazılmış öyküler hiçbir zaman unutulmadı. Berserk dallanıp budaklanarak giden ve pek çok katmanı olan kapsamlı bir hikâyeyse de oturduğu temel basit. Kırılmış bir adamın eline geçen nadide mutluluk fırsatlarının teker teker başka biri tarafından koparılıp alınması ve intikam peşinde koşulması... Herkesin ilişki kurabildiği bu insani temel, Berserk'in önemli özelliklerinden biri. Berserk, çizimleri gibi teması sayesinde de eskimiyor.

8 – Karanlık ve acımasız tonu

Karanlık çizimler ve intikam hikâyesi dedikten sonra kimse neşeli bir ton bekleyemezdi elbette. Gerçi arada Puck gibi (hikâyenin başlarında Guts'ın kurtardığı peri benzeri bir elf diyelim) karakterler üzerinden dramatik ağırlığı hafifletecek mizah dolu sayfalar varsa da Berserk, kahramanının iyilik timsali olduğu ve sonu tatlıya bağlanan hikâyelerden değil. Tam da bu sebeple Türkiye'de mangası basılmaya başlandığında maalesef dava açıldı ve yasaklandı.

7 – Karanlık fantezi içine giren dünyası

Fantastik kurgu sevip de Yüzüklerin Efendisi gibi Yüksek Fantezi'den ziyade (bir önceki maddeyi yine tekrarlarsak) hikâyeye yayılan karanlık ve acımasız bir ton, belki George R. R. Martin'in Buz ve Ateşin Şarkısı serisine benzer bir



hikâye arıyorsanız, Berserk bu özellikleriyle de öne çıkıyor diyebiliriz. Avrupa'dan ilham alan dünyası da doğaüstü güçler ve yaratıklarla dolu.

6 – Antagonist

Griffith, bu dünyanın anlatısı ve diğer Berserk karakterleri içinde en ilgi çekici karakter denebilir. Muhtemelen tüm anime ve mangalar içinde, Hunter x Hunter'daki Meruem gibi, çok iyi yazılmış bir avuç düşmandan biri. Niyetleri ve bu niyetlerine ulaşmak için yaptıkları, nihayetinde hem dünyadaki statüsü açısından hem de serinin diğer karakterlerinin geldiği nokta açısından komplike bir karakter. Başlangıçta yakışıklı, zeki, idealist ve karizmatik bir kahraman. Ancak insan ne oldum dememeli ne olacağım demeli atasözünün de somutlaşmış hali mübarek.

5 – Katmerli protagonist

Tabii ki, herhangi bir hikâye, ana kahramanı olmadan hiçbir yere varamaz. Berserk'te Griffith gibi müthiş bir düşmana karşı katmerli bir kişiliğe sahip Guts karakterini görüyoruz. Hızlıca mangaya göz gezdirdiğinizde Guts kaslı, sessiz, yüzeysel ve klişe diyeceğiniz bir kahramana benzeyebilir. Ancak onda göründüğünden fazlası var. Guts yaşadığı trajedilerle mahvolmuş bir adam. Spoiler'a girmeden, önceden de dediğim gibi mutluluk namına ne varsa hayatından sökülüp alınmış, acımasız bir dünyada başından sayısız olay geçmiş. Onu harika yapan özelliklerinden biri ise tüm bunlara rağmen her zaman ileriye gitmesi, her adımı için bıkmadan savaşması, pes etmemesi. Hani feleğin sillesini yese de yalnız bir kurt olarak yaralarını yalayıp tekrar ayağa kalkıp devam etmesi. Böyle düşününce hakikaten ilham verici biri.

4 – Karakterlerin ilişkileriyle ilerleyen hikâye

Dediğim gibi, temelde bir intikam hikâyesi Berserk. Ama hikâyeyi ileriye götüren ve kapsamlı hale getiren karakterlerin birbirleriyle kurduğu ilişkiler, bunların duygusal ve trajik yükü. Daha hikâyenin başında Guts ve Griffith'e katılan Casca kızımız da bu açıdan büyük önem taşıyan bir karakter.

Maalesef hikâyenin sonunu hiçbir zaman öğrenemeyeceğiz. Ama bana sanki Miura'nın kendisi de bilmiyordu gibi geliyor. Casca'ya kızın hak ettiğinden daha fena davrandığını düşünsem de sanki karakterlerin kendi hayatları varmış ve hikâyeyi onlar yazıyormuş gibi hissediyor insan.

3 – İyi ve kötü arasındaki çizginin bulanıklaşması

Popüler kültürdeki pek çok örneğe karşıt Japon anlatısında çok gördüğümüz bir özellik iyi ve kötünün arasındaki çizginin bulanıklaşması. Dediğim gibi karakterler kaderlerini verdikleri kararlarla çiziyorlar ve her insan gibi bazen doğru, bazen yanlış, bazen de duygusal kararlar veriyorlar. Bu anlamda Miura karakterlerin görünümünde bile bunu vurguluyor. Death Note da bu konuda iyi örneklerden biriydi. Dünyaya bela getiren canavarlar bile bazen cehennemin değil cennetin elinden çıkabiliyor.

2 – En üst seviyede aksiyon

Şimdiye kadar yazdığım özelliklerin hepsini birleştirip üstüne de gerilimi hiç düşmeyen, sizi heyecan içinde bırakan aksiyonu ekleyin. Berserk sizi bu konuda da hayal kırıklığına uğratmıyor. Berserk dünyasının sürekli olarak insan dünyasını kasıp kavuran korkunç yaratıklarla boğuşan bir dünya olduğu gerçeği göz önüne alındığında, gani gani aksiyona sahibiz.

1 –En iyi beş seinen mangadan biri

Bu konu tartışmaya açık elbette. Vagabond, Vinland Saga, Blame gibi bir başladık mı sayılacak çok iyi seriler var. Bir yandan da Berserk'in devamının gelemeyeceği, yazarın sağlık sorunları nedeniyle sürekli mangaya ara verdiği ve hikâyenin son dönemde biraz ipin ucunu kaçırıp öykünün dağıldığı bir gerçek. Ama tek bir hikâye gibi ele alabileceğiniz Altın Dönem arkıyla bile en iyiler listesine girebilir Berserk.



Ekstra - Anime uyarlamaları

İlk uyarlama 1997 senesinde geldi. Altın Dönemi işleyen bu seri hikâyeye ve Miura'nın çizim tazına sadık kalması açısından önemli ama animasyon kalitesi açısından şimdi izlemeye kalkanlar için eski gözükecek maalesef. Doksanlar estetiğine alışık olanlar ise keyifle izleyebilir.

Aynı arkı ele alan film serisi ise önceki uyarlama gibi hikâyeye sadık kalsa da CGI animasyonun ortalamanın altında kalması, ilk uyarlamanın aktardığı karanlık havayı çizim tarzının çokça değişmesi yüzünden yakalayamıyor. Gerçi son film hikâyenin çatışmasını şoke edici ve korkunç şekilde yani bir açıdan hikâyeye yaraşır şekilde anlattığı için üç film içinde en iyisi.

Gelelim 2016 serisine... Hadi CGI kalitesi sıfırın altında, bari hikâyeyi düzgün uyarlasalardı diyor insan. Tam bir rezillik, seriye ayıp yani. Tek güzel tarafı Susumu Hirasawa'nın müzikleri. O kadar başarılı ki Miura bile yeni bölümlerini çizerken onları dinliyordu.

Ama Berserk dünyasına girmek istiyorsanız benim tavsiyem mangayı okumanız yönünde olacaktır çünkü tüm ihtişamıyla animelerin hayli hayli ilerisinde.

Kentaro Miura toprağın bol olsun. Bize bahşettiğin bu hikâye için her daim duacınız.

◆ Merve Çay



Bu ay biraz da LEGO'lar üzerinde konuşalım.



Merhabalar sevgili FSD Ahalisi, benim kuşağımın yaşadığı en büyük kararsızlıklardan birisi sanırım LEGO ile Pilsan'ın playmobil tarzı oyuncakları arasında karar vermekti. Babamla her pazar izlediğimiz kovboy filmlerinin etkisi ve kuzey kalesi setinin muazzam güzelliği, tercihimi Pilsan'dan yana kullanmama sebep oldu. Tabii ki LEGO hayatımın bazı bölümlerinde ara ara hayatıma girdi ama hiçbir zaman ne koleksiyonumda ne de bende bir yer kaplamadı. Fakat son dönem çıkan Batman ve Star Wars setleri ağzımın suyunu akıtmıyor değil. Yine rızkımızı oyuncuğa yatıracağımız bir dönemin kokusunu alıyorum... Şimdi, birazcık LEGO ile ilgili ufak tefek bilgiler ile birlikte LEGO koleksiyoncusu ve fotoğrafçısı Emre Ahmet Aslan'ın çok keyifli röportajı ile sizleri başbaşa bırakıyorum.

Merhaba, öncelikle röportaj teklifimizi kabul ettiğiniz için teşekkür ederiz. Birkaç kelimeyle sizi tanıyabilir miyiz?
Merhabalar, öncelikle böyle bir röportaj yapmayı teklif ettiğiniz için ben size teşekkür ederim. Bir süredir Instagram'da I See World of Toys adı ile figür fotoğrafları çekiyorum. Bir yandan koleksiyon yaparken bir yandan da aldığım ürünlere çeşitli pozlamalar yapıyorum. Aynı zamanda fotoğraf çekimleri için kullanmanın yanı sıra LEGO oynamayı çok seviyorum.

LEGO koleksiyonu yapmaya ne zaman başladınız ve ilk setiniz hangisiydi?
Yaklaşık 3 senedir daha sıkı bir şekilde koleksiyon yapsam da mazisi çok daha eski. Ailem kendimi bildim bileli bana silahlı oyuncaklar yerine -daha yapıcı olması için- LEGOlar alırdı. Sanırım bu süreçte ailemin bana ilk aldığı setler, şimdilerin LEGO Classic diye geçen setleriydi ama koleksiyonum açısından ilk setim, Technic serisinin BMW GS1200 motosikletiydi.

Hangi setleri toplamayı seviyorsunuz?
Ben çoğunlukla LEGOnun Technic serisini topluyorum ama bunun dışında Star Wars serisini ve Creator Expert serisini de almaya çalışıyorum. LEGO Technic serisi biraz da içinde makineleri barındıran bir seri, çoğunlukla araçlardan oluşuyor. Setlerin içerisinde dişli parçalarının, hareketli pistonların, mekanik parçaların olması beni çok mutlu ediyor. Bunun dışında çocukluğumdan beri en sevdiğim film serilerinden birisi olan Star Wars serisini toplamayı seviyorum.

Tıpkı aksiyon figür koleksiyonunda olduğu gibi, LEGO'da da geçerli olan bir konu var. Siz LEGO setlerini kutulu sergiliyor musunuz yoksa açık seti yapıp öyle mi sergiliyorsunuz?
LEGO söz konusu olunca iş biraz değişiyor. Figürü ele alalım, ürünü kutulu saklıyor olsanız bile içeriğini görebilmek mümkün. Fakat konu LEGO olunca ya o setle oynayacaksınız ya da oynamayacaksınız. LEGO setlerinde



koleksiyon açısından değişiklik göstermese de LEGOcular ikinci el ürün alırken kutusu açılmamış ürünleri tercih ediyorlar.

Koleksiyonundaki en favori parçan hangisi?
Son dönemde koleksiyonuma katılan Hot Toys Mandalorian figürünü çok seviyorum ama bunun dışında Asmus Toys'un Theoden figürünü de çok severim.

Figür fotoğraflarının yanı sıra LEGOların da fotoğraflarını çekmeyi seviyor musun? Fotoğrafını çekmekten en çok keyif aldığın parçan hangisi?
Zaman zaman figür dışında LEGOlarla da fotoğraf çekiyorum evet. Burada LEGOlar için bütün seti çekimde kullandığımı söyleyemeyeceğim. Genelde setlerin içinden çıkan LEGO mini figürlerini çekmeyi daha çok seviyorum. Star Wars setlerini diorama gibi kullanmayı ve arka planlar yaratırken mini figürleri de bunlarla kullanmayı çok seviyorum.

Fotoğraf çekimlerin için hangi ekipmanları kullanıyorsun?
Çekimlerim için şu an da Fujifilm XS-10 modelini kullanıyorum. Hem ebat olarak küçük hem de kelimenin tam anlamıyla fiyat performans makinesi olduğu için oldukça memnunum. Bunun dışında çekimler için yine Fujifilm'in 60 mm macro lensini kullanıyorum çoğunlukla. Figür detayları açısından macro lens kullanmak bana oldukça avantaj sağlıyor. Doğal ışık kullanamadığım noktalarda ise Godox M1 RGB ışıklarını kullanıyorum. Bu ışık kaynağı USB ile şarj olabiliyor ve özellikle ölçekli ürünlerde ve makro çekimlerde çok avantaj sağlıyorlar. Ayrıca kablosuz olmaları da taşıma açısından avantaj sağlıyor.

Diyelim ki LEGO için çalışıyorsun, neyi değiştirmek isterdin? Hangi konu seni en çok mutsuz ediyor LEGO ile alakalı?
Açıkçası LEGO gerçekten senelerin tecrübesini konuşturuyor, her seti topladığımda parçaların uyumu ve asla eksik çıkmaması durumu beni şaşırtıyor. Beni mutsuz ediyor diyemem ama şu noktada Yüzüklerin Efendisi serisinin LEGOlarını tekrar piyasada görmeyi çok isterdim. Bunun yarı sıra LEGOnun bilgisayar oyunları tarafında daha farklı işler yapmasını isterdim, özellikle The Witcher serisine ait LEGO setleri görmek beni çok mutlu ederdi.

LEGO koleksiyonu yaparken yaşadığın en büyük zorluk nedir?
Sanırım ülkemizde koleksiyon yapan herkes ile benzer sorunları yaşıyoruz. Hem istediğimiz ürünleri bulamamak hem de ürün fiyatlarının hızlı artışı bu işin koleksiyon kısmını özellikle zorluyor.

Etrafındaki insanlar bu tutkun için ne diyorlar?
Ailem ve arkadaş çevrem ilk başta oldukça garipsediler bu durumu hatta oldukça şaşırdıklarını söyleyebilirim. Annem, Star Wars ile tanışmamı sağlayan insan olarak bu konuda ilk destekçim oldu. Hala odama gelip koleksiyonuma bakar inceler, ürünler hakkında yorumlar yapar.

Peki LEGO ile ilgilenip yeni başlayacak okuyucularımıza neler önerirsin?
LEGO tarafında olayımız keyifli zaman geçirmek olduğu için koleksiyonlara ilgili olan herkesin bir noktada deneyimlemesini çok isterim. Ayrıca sahip olduğunuz bir LEGO setini biblo gibi sergilemek yerine söküp onunla alternatif setler de yapabilirsiniz. Hatta internette bu konu da bloglar bile mevcut.

Okuyucularımıza tavsiye gibi de düşünebiliriz, koleksiyonundaki LEGOlarını nereden alıyorsun?
Ben koleksiyonumda ki ürünleri çoğunlukla Adore Oyuncak'tan alıyorum. Kendileri bu konu da hem oldukça ilgililer hem de Türkiye'de tedarikçi konumundalar.

LEGO hakkında minik bilgiler: Leg godt!

- LEGO, "iyi oyna" anlamına gelen bir Danimarka deyişi olan "leg godt" kelimelerinden geliyor. Ayrıca Latincede "bir araya getir" anlamına gelmekte.
- LEGO, 2000 yılında British Association of Toy Retailers tarafından "yüzyılın oyuncağı" seçildi.
- Forbes'in 2015 verilerine göre LEGO markası Ferrari'yi geçerek "dünyanın en değerli markaları" sıralamasında birinciliğe oturdu.
- 1958 yılından bu yana üretilen LEGO parçalarının sayısı 400 milyardan fazla. Yani dünyada kişi başına 62.5 LEGO parçası düşüyor.
- LEGO dünyanın en büyük lastik üreticisi. Yılda 306 milyon lastikle ile Bridgestone ve Goodyear'dan daha fazla lastik üretiyor.
- LEGO ilk günden beri kendine özgü üretildiği için, 1958 yılında üretilen bir parça ile bugün üretilen bir parça birbirleriyle uyumlu.
- Dünyada ticari amaçlı üretilen en büyük LEGO seti Tac-Mahal modeli ve 5900 parçadan oluşuyor.

Son olarak, bir sonraki LEGO setin hangisi olacak?
Almak için ellerimi ovuşturduğum bazı setler var. Özellikle Star Wars Mos Eisley Cantina ya da Ghost Busters ECTO-1 aracı, koleksiyonuma en acilinden katmak istediğim parçalar.

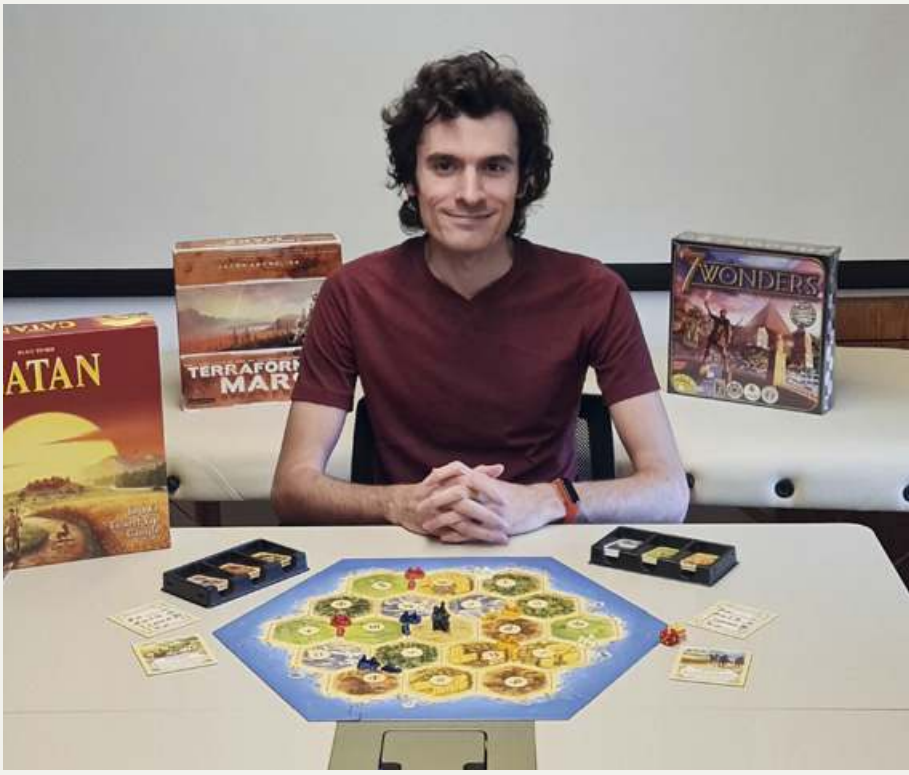
Figürcünün Seyir Defterini buraya kadar okuduğunuz için hepinize teşekkür ederiz. Youtube kanalımızı ve sosyal medya hesaplarımızı takip etmeyi, Twitch üzerinden yaptığımız haftalık yayınlarımıza katılmayı ve figürcününseyirdefteri.com'u ziyaret etmeyi unutmayın. Bir sonraki ay görüşünceye kadar kendinize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





BOARD GAME TALK
ROLL THE DICE

İncelemelerimize kısa bir ara! Bu ay sizler için keyifli bir röportajımız var...



Öncelikle geçmiş bayramınızı kutluyorum sevgili okur! Bu ay sizler için ülkemizdeki masaüstü kutu oyunu severlerin güzide firması NeoTroy Games'in kurucu ortağı Enes Topçu ile keyifli bir sohbet yaptım. Keyifli okumalar!

Röportaj teklifimizi kabul ettiğiniz için çok teşekkür ederiz. Öncelikle sizleri tanıyalım.
Selamlar İmge, ben de teşekkür ederim röportaj için. Adım Enes, 89 İstanbul doğumluyum. Yeni nesil kutu oyunlarını ülkemize kazandıran NeoTroy Games'in kurucu ortağıyım. NeoTroy Games olarak uzun ve meşakkatli bir hazırlık dönemini hariç bırakırsak serüvenimiz 2016 yılında başladı. Avrupa ve Amerika'da büyük bir trend haline gelen ancak ülkemizde bilinirliği çok çok düşük olan kutu oyunlarını Türkçe dili lisanslarıyla, tamamıyla Türkçe olarak, bu hobiye ilgi gösteren veya göstermeyen herkesin beğenisine sunuyoruz.

Kutu oyunları ile tanışmanız nasıl oldu?
Herhalde herkes gibi çocuklukta Monopoly ile olmuştur. Kuzenlerimle kimse kaybetmesin diye karşılıklı "bakkal defteri" üzerinden alacak verecek hesabı tuttuğumuz, 1-2 gün süren Monopoly oyunlarımızı hatırlıyorum.

NeoTroy Games nasıl kuruldu?
NeoTroy Games'in kuruluşu çok trajik bir olayla başladı. 10 sene önce evliliğimin ilk haftalarında eşim ile evde vakit geçirmek için Monopoly almıştım. Masaya oyunu güzelce kurduk, paraları muntazam şekilde dizdik, hangimiz şapka olacak diye kavga ettik vs. derken oyuna başladık ve oldukça bunaltıcı geçen saatler sonunda ben kaybettim. Bu mağlubiyet sonrasında "Bir daha bu oyunu oynamam." dedim ve bir anda "Acaba yurtdışındaki insanlar neler oynuyor?" diye aklıma bir soru düştü. Hemen Google efendiye "best board games" diye sordum ve karşıma Catan çıktı. Ardından yurtdışında yaşayan akrabam üzerinden oyunu tedarik ettim ve ilk oyundan sonra aldığım keyif inanılmazdı. Masadaki herkes kocaman bir "vov" çekmişti ve gece boyu oyunu tekrar tekrar oynamıştık. Bu arada eşim beni hala oyunların çoğunda yeniyor...
Catan'dan sonra Carcassonne, 7 Wonders derken ardı ardına bir sürü yeni oyun aldım. Bu yeni dünya beni gerçekten çok etkilemişti. Tüm gittiğim misafirliklere, arkadaş buluşmalarına kutu oyunlarımı götürüp insanlara zorla oyun oynatmaya çalıştım. 1-2 yıl sonrasında "Neden ülkemizde bu oyunlar yok? Acaba burada bir boşluk olabilir mi?" diye düşünmeye başladım. Önce düşük adetlerde, çok geniş yelpazeye sahip bir İngilizce oyun portföyü getirmeyi planladık ancak biraz araştırma yaptıktan sonra temel sorunun gümrük mevzuatı olduğunu öğrendik. Dolayısı ile bu plandan vazgeçip dar yelpaze ancak her şeyiyle Türkçe baskı oyunlara karar verdik. Bir iş planı hazırladık, yatırımcı bulduk. Ardından da ilk iş olarak Almanya'ya giderek Catan ve Carcassonne'un lisansını alarak yola çıktık ve bugünlere geldik.

Türkiye'de neredeyse hiç yapılmayan bir hobi için NeoTroy Games'in kurulması biraz risk içermiyor muydu? Bununla bağlantılı olarak şu an geldiğiniz noktayı nasıl değerlendiriyorsunuz?
Evet bizim izlediğimiz yol fazlasıyla riskliydi. Yurtdışında tüm ülkelerde önce İngilizce kopyalarla pazar test ediliyor. 3-4 sene içinde hobiye ilgi arttıkça oyunlar yavaşça lisanslanıyor. Biz şartlar gereği risk alarak, 3-4 senelik bu ısınma süresini de pas geçerek direkt lisanslama modeli ile başladık.
Beş sene önce 12 oyunla başlamıştık, şu anda ise



35 oyunumuz var. Bu sene sonuna doğru 40-45 oyuna ulaşırız diye düşünüyorum. Uzaktan bakınca başarılı gibi gözüksek de beş sene önce henüz kurulmadan hazırladığımız iş planındaki hedeflere göre oldukça gerideyiz diyebiliriz. İş planını hazırlarken gözden kaçırdığımız nokta bu hobinin daha çok kültürel bir konu olduğuydu. Biz direkt yurtdışındaki 10-15 senelik firmaların o günkü durumları üzerinden ülkemize projeksiyon yapmıştık. Kısacası "hayaller abc, gerçekler xyz" denklemi biraz geçerli oldu bizim için. Ayrıca ne yazık ki ekonomi son 5 senedir gerçekten çok kötü seyrediyor, her geçen yıl ülkemizde alım gücü düşüyor. Buna ek olarak yetişkin kutu oyunları, ürün sınıflandırması bakımından "kumar malzemeleri" ile aynı gruba dahil edildiğinden üzerinde ÖTV vergi yükü var. Bu da fiyatları çok kötü etkiliyor. Dolayısıyla kutu oyunları ülkemizde ne yazık ki nispeten erişmesi zor bir hobi olmaktan öteye gidemiyor. Bunlar haricinde sektörle ilgili daha başka sıkıntılar da var ancak bu kadar dert yandıktan sonra sorunun ikinci kısmına geri dönecek olursak, kutu oyunu kültürünün oluşması için ilk tohumları ektik diyebilirim. Eksikliklerimiz olmuştur muhakkak ancak elimizden bu kadarı geldi. Bütün olumsuzluklara rağmen oyun çeşit sayısının hızlı artışının sebebi ise şu; bugüne kadar firma tüm gelirleri yeni oyunlara yatırım olarak kullandı. İki ortak olarak aktif çalışmamıza rağmen,5 senedir NeoTroy Games'in bir kahvesini bile içmedik diyebilirim.

Peki NeoTroy Games'in önümüzdeki süreçte planlamaları neler? Bizi ne gibi sürprizler bekliyor?

Yeni oyunlar getirmeye imkanlarımız ve ekonomik şartlar elverdiğince devam edeceğiz. Portföyümüzde hiç savaş oyunu yoktu mesela, bu sene Undaunted Normandy'i getirmeyi planlıyoruz. Yine dedektiflik oyunumuz yoktu, bu sene "Chronicles of Crime" ve "Pocket Detective" geliyor. Çocuk oyunları segmentinde biraz geri kalmıştık, o alana da 2-3 oyun eklemeyi düşünüyoruz. Ayrıca bu sene içerisinde yurt dışına yönelik bir Kickstarter projesi gerçekleştirmek istiyoruz. Eğer tutarsa belki ilerleyen dönemde bu kanala ağırlık verebiliriz, böylelikle yerli oyun tasarımlarını da ön plana çıkarmayı hedefliyoruz.

Masaüstü RYO'lar ile ilgili planlarınız var mı? Ya da olma ihtimali olabilir mi?

Bizim planlarımız arasında var ancak bu alanın önde gelen lisans sahipleriyle bir anlaşma zemini oluşmadı. Bu nedenle en azından kısa vadede, ne yazık ki bir gelişme olmayacak gibi görünüyor...

Peki Enes Topçu'nun favori kutu oyunu nedir ve neden?

Favori oyunum Terraforming Mars. Genel olarak uzay ve bilim teması ilgimi çekiyor. Bu oyun da hem tematik hem de mekanikleri gerçekten çok iyi. Her oyunda farklı bir strateji izlemeniz gerekiyor ve tekrar oynanabilirliği çok yüksek. Ancak Terraforming Mars bir hobiye başlangıç oyunu değil, hobiye girmek isteyenlere önerim Catan olur...

Sizce ülkemizde kutu oyunları neden dijital oyunlar kadar ilgi görmüyor?

Kutu oyunu kültürünün oturması için zamana ihtiyacımız var sanırım. Bugün halen herkes kutu oyunlarını Monopoly, Tabu, Scrabble üçgeninden ibaret sanıyor ve doğal olarak daha farklı neler olabileceğini hayal edemiyor. Catan mesela, 1995 senesinde tasarlanmış bir oyun ve kutu oyunu hobisinin bugünlere gelmesinin en büyük etkenlerinden birisi. Ancak kutu oyunları yurtdışında altın çağını şu günlerde yaşıyor. Yani hiçbir ülkede bugünden yarına bu kültür oturmuyor. Biz de bu süreci hızlandırmak için elimizden geleni yapıyoruz. Mesela 25 kadar üniversitede kutu oyunu kulübü kurdurarak ücretsiz oyunlarla ve bazı organizasyonlarla arkadaşlarımızı destekledik. Umarım ülkemizde bu kültürün oturma süreci daha hızlı olur...

Diğer bir konu da tabii ki ekonomik alım gücü ve fiyatlar. Dijital bir oyunu üretip tamamladıktan sonra hitap ettiğiniz kitle çok daha büyük dolayısıyla, ölçek ekonomisi yakalamak mümkün. Ayrıca olgunlaşmış bir dijital ürün ortaya çıktıktan sonra belli güncellemeler ve reklam dışında fazla bir sabit gideriniz oluşmuyor ancak kutu oyunlarının her bir kopyası aynı maliyete sahip, hatta uluslararası piyasalarda belirlenen hammadde fiyatlarına endeksli. Dolayısıyla bizim sektörde Steam'deki gibi kur sabitleme vs. yapılamıyor.

Son olarak okurlarımıza iletmek istedikleriniz var mı?

Ailenizle veya arkadaşlarınızla bir masa etrafında keyifli saatler geçirmek istiyorsanız kutu oyunlarını denemenizi öneririm. Kutu oyunlarıyla ekranların karşısında geçirilen uzun saatlere karşılık çok daha interaktif ve gerçek bir deneyim sunulduğunu garanti edebilirim.

Bu keyifli sohbet için çok teşekkür ederiz. ◆ İmge Melisa Şatlı



COS-PLAY REPUBLIC

Cosplay yakında yasa dışı mı olacak?



Cosplay, son yıllarda ana akım haline geldi ve Dünya'nın her yerinden insanlara neşe getiren leziz bir hobiden fazlası olmayı başardı.
Bazı cosplayerların, cosplayi maddi geçim kaynakları haline getirdiği de bir gerçek. Her ne kadar ülkemizde bu hobinin maddi kazancı, yurtdışı kadar popüler ve yoğun olmasa da var var olduğu bir gerçek. Hatta bazı cosplayerlar sadece sanatlarını sergilemek için çokça para kazanıyorlar. Fotoğraflarını satma, modellik yapma, oyun/kitap/sinema ve birçok kültür/sanat dalının karakterlerine hayat vererek onların stantlarında takılma ve dahası. Cosplay, kendini geliştirmeye devam ediyor ve pek durmaya da niyeti yok. Çünkü her gün birileri bu güzel hobiyi keşfediyor ve hayatının bir parçası haline getirmek için çabalıyor, araştırıyor, öğreniyor. Buraya kadar her şey güzel, peki kostümünü giydiğimiz karakteri yaratanı hiç düşündünüz mü? Onlar, cosplayerlerın kazandığı paradan pay almıyorlar. Durum böyle olunca birkaç ay önce Japonya'da bir telif hakkı önerisi ortaya çıktı. Aslında bu, yakın zamanda tartışması açılan bir konu değil. 2016 – 2017 yıllarında cosplayin yasaklanacağı söylentisi tüm sosyal medyayı kavurmuştu. Nedeni de "Türk aile yapısına zarar vermek". Ancak bu konu dedikodunun ötesine geçmedi ve sosyal medyanın karanlık köşesinde unutuldu (neyse ki). Bir noktada böyle bir haberin sahte olduğu ve sadece cosplayi karalama amaçlı olduğu ortaya çıktı.

Sosyal medya kaotik, ortam malum

Asıl konu ise Japon hükümeti, cosplaylerden para kazananlar için ve muhtemelen yapmayanlar için bile büyük telif hakkı yasası değişiklikleri önermesi. Telif hakkı yaptırımı söz konusu olduğunda, içerik ve karakterlerin orijinal kaynaklarının derinlemesine incelenmesi gerekiyor. Bu konuyu birçok noktada görebiliyoruz. DC ve Marvel arasında bazı terimlerin paylaşılamaması, çeşitli müzikallerin sadece belli kurumların tarafından kullanılabilmesi, video oyunları, teknolojik yazılımlar, resim ve posterler, reklamlar derken birçok örnekle çoğaltılabilecek telif hakkı konusu gerçekten altından kolay kolay kalkılacak bir olay değil.
Cosplay de artık bu geminin bir parçası olma yolunda ilerliyor. Cosplay, aslında saf hayranlık ve hobi. Birçok insan tarafından seviliyor ve eğlence sektörünün de bir parçası haline geldiği kesin. İlk başta belirttiğim gibi eğer kartlarınızı doğru oynarsanız ve emeğinizi maksimum seviyede sergilerseniz, bu hobiden para kazanmak da mümkün. İşte tam bu noktada araya Japon hükümeti giriyor ve "para" söz konusu olduğu için telif hakkı yasasının gerekli olduğunu düşünüyor. Yazar ve çevirmen Matt Alt'ın belirttiğine göre Japon hükümeti, şu anda ülkenin telif hakkı yasalarını değiştirmeyi düşünüyor ve böylece profesyonel cosplayerlar karakterlerin kullanımı için para ödeyecek.
Bu yılın başlarında ortaya çıksa bile hala konuşulan konulardan biri haline gelen telif konusu, birçok cosplayerın kafasını karıştırmaya başladı bile. Kyodo News'e göre, Japon telif hakkı yasası henüz net değil<ancak kar amacı gütmeden yapılan cosplay'in ihlal olmadığına işaret ediyor. Yani, Japonya'daki birçok cosplayer için işler muhtemelen değişmeyecek. Ancak Kyodo News, Instagram gibi sosyal



Cosplay, aslında saf hayranlık ve hobi

ağ sitelerine cosplay fotoğrafları yüklemenin bile telif hakkı ihlali olarak değerlendirilebileceğini eklemiş. Eğer durum öyleyse, cosplay topluluğu genelinde tüm etkiler hissedilebilir. Diğer tarafta bunların hepsi, yalnızca karakter kostümlerinden para kazanan cosplayerları hedef alıyor gibi görünüyor. Sonuçta maddi amaç gütmeyen bir sanatın, kimseye zararı olmamalı.

Kafalar karışmasın

Cosplayin kolay bir hobi olmadığını kabul edelim. Yığınla cosplayer var olsa bile bazıları sadece eğlencelerine bakıyorlar. Ya da bazı cosplayerlar sadece cosplaylerini yapar, fotoğraflarını çeker, kendi halinde takılmaya devam eder. Madalyonun diğer tarafı ise kostümleri satanlar, hayran yapımı çizgi romanlar, hikayeler ve dahası. Buna yayıncıları bile ekleyebilirsiniz aslında. Bu yazıyı okurken sizlere işin hukukunu öğretmeye çalışmadığımı belirtmek isterim. Sonuçta ben de sizler gibi bir cosplayerım. Ne de olsa eğlence amaçlı yaptığınız bir kostüm sayesinde örnek aldığınız yapımı popülerleştirmeniz mümkün. Buna verilebilecek en güzel örneklerden biri Blizzard. Her yıl birçok hayran yapımı çizim yarışması düzenliyor ve bunların arasından çok beğendiklerimizin kostümlerini yapabiliyoruz. Bu hem Blizzard'a hem de bizim sanatımıza katkı sağlıyor. Ubisoft ve Guerilla Games gibi oyun firmaları, kendi sitelerinde cosplay referans kitleri yayınlıyorlar, hem de ücretsiz. Bu da iki taraf için ödüllendirici bir çalışma. Her ne kadar ortada tam olarak açık olmasa da bir telif hakkı konusu, ancak bizim içerik oluşturucularından daha fazla tükettiğimizi de kabul etmek gerek. Cosplay yapıyoruz, anime izliyoruz, oyun oynuyoruz, kitap okuyoruz, yazıyoruz, yaratıyoruz ve bunları paylaşarak bizim gibi düşünenleri mutlu ediyoruz. Tüketim, eğlence ve mutlulukla eşdeğer olarak zincirleme herkesi ve her şeyi etkiliyor. Para - çokomel ilişkisi gibi düşünebilirsiniz. Kimi zaman farkında olmadan viral reklam bile yapabiliyoruz. Ve bunların hepsini ücretsiz yapıyoruz. Sadece bir karakteri çok sevdiğim için onun kostümünü yapmam, para vererek oynadığım oyun hakkında fikirlerimi sosyal medyada paylaşma durumum için de aynı şey geçerli. Cosplayimi sosyal medyamda paylaşıyorum. Hem ben mutluyum hem de kostümünü yaptığım karaktere ait yapım, ücretsiz reklam alıyor, hakkında konuşuluyor. İki taraf da mutlu. Telif hakkı konusuna döndüğümüzde ise tam olarak net bir açıklama olmasa da kararın çok da iyi bir yaklaşım sergilemediğini itiraf etmem gerek. Eğer bu durum tüm cosplayerları etkilerse, korkunç bir güven kaybı ortaya çıkacak ve birçok şirketi de etkileyecektir. Her şey bir kenara şimdilik endişelenecek büyük bir neden olduğunu düşünmüyorum. Cosplayin yasa dışı olması gerçekten çok ama çok zor. Tabii yığınla Star Wars kostümü üretip, toplu satmaya kalkarsanız, evet yaptığınızın çok da yasal olduğunu sanmam. Ancak kostümü giymek ve sergilemekten hoşlanıyorsanız, sıkıntı çıkmayacaktır. 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

#Screenshotsaturday

Indie yani bağımsız oyun yapımcılarını çok uzun zamandır dikkatlice incelediğimizi biliyorsunuz. LEVEL'da bundan 10-15 yıl önce Indie köşesini yazar, o yetenekli ve genç yapımcıların oyuncularını size heyecanla anlatırdık.

Bugün hala Indie oyunlarını heyecanla takip ediyoruz ancak artık sayıları o kadar arttı ki, eskiden "mainstream" dediğimiz, oyun piyasasının köşe taşlarını tutmuş dev yapımcılar artık Indie'lerle yarışmakta zorlanıyorlar ve hiç beklenmedik bir Indie oyun yapımcısı, dev satış rakamlarına ulaşabiliyor. Üstelik 15 sene önceki Indie tanımına göre bugün hangi oyun yapımcılarını Indie olarak tanımlayabileceğimizi de çok net kestiremiyoruz.

15-20 yıl önce, henüz Steam gibi dijital oyun servisleri yaygın değilken ve hatta oyunlar için asıl satış kanalı, mağazalardaki oyun raflarıyken, bir video oyun geliştiricisinin satış başarısı yakalayabilmesi için dev bir yayıncı ile anlaşması ve oyununu "yayınlanması için" kabul ettirmesi gerekiyordu. Sonunda da biz elektronik mağazalardan oyunun kutusuna ve CD/DVD'sine ulaşarak oyunu alıyor, evimize geliyor, DVD sürücü üzerinden oyunu PC'mize yüklüyor ve oynamaya başlıyorduk.

Indie kavramı değişti mi?

O düzen içinde dev yayıncılardan onay almakta zorlanan ve kendi imkanlarıyla video oyunu geliştirip satmaya/yaymaya çalışan yapımcılara Indie/Bağımsız oyun yapımcısı diyebiliyorduk.

Ancak, dev yayıncılardan onay alamadığı için uzay simülasyonu geliştirecek bütçeler alamayan ve kendi bütçesini crowd funding sistemiyle oluşturup, kendi oyununu kendi yapan Chris Roberts da bugün Indie oyun stüdyosu tanımının içine giriyor. Fakat Roberts'in şirketinin bütçesine baktığımızda artık yüz milyon dolarlar görüyoruz. Yüzlerce milyon doları olan, onlarca, yüzlerce kişilik ekiplerle çalışan şirketleri elbette hala Indie olarak tanımlayabilmemiz mümkün değil. CD Projekt Red veya Elite'ın yapımcısı Frontier'ın da bu şekilde ortaya çıktığını biliyoruz ama bugün piyasanın dev oyun yapımcıları arasındalar.

Fakat neyse ki artık sosyal medya var. Twitter üzerinden, Instagram veya Reddit üzerinden her cumartesi günü dünyanın her yerindeki Indie yapımcıları #Screenshotsaturday etiketi ile hazırladıkları oyunlardan ekran görüntüleri ve videolar paylaşıyorlar. Bu oyunların pek çoğu maalesef sonuca ulaşamıyor. Genç yapımcı adayları bir hevesle oyunu hazırlamaya başlayıp çok etkileyici ekran görüntüleri ve videolar da oluşturuyorlar ama tabii bir oyunu tamamlamak, çok daha büyük bir emek ve teknik alt yapı gerektirebiliyor. Yine de #Screenshotsaturday sayesinde, genç oyun yapımcılarının çok zekice hayata geçirdiği, çoğu zaman içine mizah da eklenmiş ekran görüntülerini takip edebiliyoruz.



Geralt, o kılıcı değil bunu al!

15 sene önce, bir bilim kurgu oyunu çıksın da oynayalım diye aylarca beklediğimizi hatırlarım. Bugün Indie yapımcıları sayesinde, her türden, her kalibreden oyunu piyasada görebiliyoruz ve bu hızlı gelişim, oyun yapımcılarını daha iyi olmaya itiyor. Yaratıcılık konusundaki bu zenginliği görmek, tüm bu oyunların arkasındaki genç ve zeki yapımcıların heyecanına tanık olmak da beni çok mutlu ediyor. 15 sene önce Indie yapımcıların piyasada yapacağı devrimi anlatıyorduk. O devrim artık gerçekleşti.

Ve şimdi de şunu fark ediyoruz ki, bir 15 sene sonra video oyunları dünyada çok büyük değişimlerin kaynağı olacak. Video oyunlarında kullanılan animasyon teknolojileri, öykü anlatma yöntemleri, video oyunları için geliştirilen donanımlar derken belki de 15 seneyi bulmadan, geleneksel sinema ile video oyunlarının artık birleştiği, Netflix veya Disney+ ya da BluTV gibi dijital kanallarda, sinema filmlerinin ya da dizi filmlerin video oyunları gibi güçlü etkileşimlere sahip olduğu yeni bir eğlence anlayışına sahip olabiliriz. Örneğin, Netflix'te The Witcher dizisini seyrederken, Geralt kardeşimizin canavarla dövüşmeye giderken yeni bir kılıç satın almasını, yeni bir zırh almasını tercih edebileceğiz ve adamımız Geralt canavarla savaşırken bizim donattığımız silah ve zırhları giyecek. Elbette öykü de buna göre değişecek... Eğlence dünyasını bir de böyle düşünmeye çalışın... İşte o geleceğin temellerini de bugün sosyal medyada büyük bir heyecanla #Screenshotsaturday etiketi altında oyun ekranları paylaşan genç geliştiriciler sağlayacak. ◆



Level Me Up Şahin Derya

sicherheits@gmail.com

Tasarım

Son birkaç senedir oyun üretim piyasasına bakıyorum. Herkes oyun geliştirici arayışında. Nedense oyun tasarımcısı arayan yok. Anlayacağınız, herkesin nefis oyun fikirleri var ve emeğini sömürecekleri genç Unity kullanıcıları arıyorlar.

Haliyle, üretilen işlerin çoğunun üstüne konuşmaya dahi değmez. Tecrübe, eğitim, zeka, bilgi önemsiz. Mesela iş ilanlarından bazıları, direkt olarak CV sorduktan sonra aklınıza gelen oyun fikirlerini alttaki kutucuğa yazınız diyor. Hiç böyle rezillik gören var mı? Ben ilk defa şahit oldum. Sizlerin fikirlerini daha önce, mesela bir sene önce nerede ne yaptığı bilinmeyen ama patron adına aradaki daha esnek arkadaş hasat ediyor ve patronuna sunuyor. Nasıl ama?

Terimler öğrenmişler ve kullanmaya bayılıyorlar. Birebir İngilizce ve tabii ki bilmeyenler anında eleniyor. Bu insanların terimlerin geçici olup olmadığı hatta işletim sistemlerinin bile on sene içinde eriyip erimediği konusundaki fikirleri ne acaba? Geos, Workbench, Amos, Amiga, Sega hatta joystick deseniz ne olur bilmem.

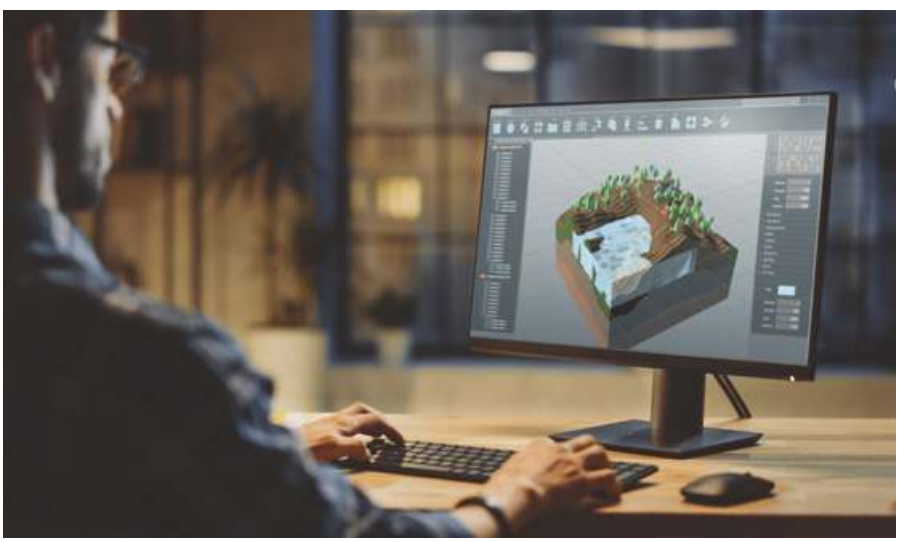
Bir başkası patrona sunmak için video kurgulama ve sunum istiyor. Kurgu yapmak ne alaka, oyun tasarımı ne alaka. Neden patronun adam yerine koyduğu insanlarla oturup medeni bir şekilde oturup konuşmadığı da merak konusu. Yine ülkemizin tek başına lideri olduğu türlü gariplikler.

İlanı veren elemana bakıyorum, IK'dan X hanım / bey. Bu hanımın / beyin kim olduğu, bir sene önce nerede olduğu gizemini koruyor. Gülümseyen resmine baktıktan sonra biraz araştırma yapıyorum ve elbette ne oyun oynamakla ne de bilgisayar, konsol gibi şeylerle hayatı boyu alakası olmadığı açıkça ve acıklıca belli. Dergi okumuş olamayacak kadar gençler zaten. Anlayacağınız, amaç milyar doları en kısa sürede voli gibi vurup kaçmak. Şirketlerin bazıları o kadar şaibeli ve elemanları o kadar şüpheli ki kendimi uyarmak zorunda hissediyorum. Başınızın gerçekten derde girmesi mümkün. Bahsi geçen, gurur duyduğumuz o milyar dolarlık satışlar, burnu para kokusu alan türlü türlü canavarı bu işe çekmiş durumda. Siz siz olun, bu canavar ortamda CV göndermeden önce ufak araştırmanızı yapın. Hiçbir fikrinizi -eğer kanıt olarak elinizde bir şey kalmayacaksa- bu yaratıklara vermeyin. Karşınızdaki insan size benzer, modern, uçuk, cool olabilir. Görmeniz gereken onun maskelediği Alien'ı görebilmek. Görüşmenin yapıldığı yer ve oraya imkansızlıklar yüzünden yeni geldiğini söyleyenler, daha işin başındayız diyenler, ileride şunu yapacağız, şu platformu fethedeceğiz diye işkembeden atanlar da önemlidir. Çalışan insan arayın, grafik, code, elle tutulur bir çaba arayın. Unutmayın, o arkadaki gölge sizi vampir gibi emmek için hazır bekliyor. Bu durum yine cahil diyerek eleştirdiğimiz insanlarla okumuşların aslında aynı kirli kumaştan dokunduğunu size gösterecektir. Benzerini gördüğüm dublaj stüdyoları, alt yazı sektörü, tasarım ajansları sizi hep hayal kırıklığına sürükleyecek. Benzer patronların, aradaki o size benzeyen ama sizden olmayan kişilerin, birbiri ile hoş geçinenlerin hiç de farklı olmadığını, acı şekilde göreceksiniz. Sizler kuru bakliyat değil, akıl emeği sunuyorsunuz. En az kıymet ettiği yerlerden birindesiniz, bunu unutmayın. Sizin zekanızın, emeğinizin, adanmışlık adına veya prensipler için katlandığınız şeylerin bu insanlar için hiç değerinde olduğu; çarkıfelek gibi binlerce denemeden bir tanesinin çok para getireceği oyun sektörüne hoş geldiniz derim.

Gelecek ay oyun tasarımı hakkında biraz konuşalım ve adım adım sizlere flow mekaniğini, chart ve story board işleyişini anlatmaya başlayayım. Concept art ve narrative için de minimum kişilik bir ekibin hızı/performansını inceleyelim. Snl "evil boss" skecini izlemenizi öneririm. İşe alma süreci ile iş arasındaki nefis tezat, Mr. Tarkanian.

Beni hep çok etkileyen, çoğu kişinin ise beğenmediği Anthem ve Destiny 2 oyunlarının sadece ara sahneleri bile onları anmama ve oyun tasarımı konusunda örnek olarak göstermeme yeterli. Oynanabilirlik açısından gayet iyiler, ne kadar yeni veya eski oldukları da önemli değil. İnanın son dönemde Star Wars filmi diyerek bize saga sunanlara ders niteliğindeler.

Selam ve uçan tekme ile (International Karate oynayın). ◆





Bir Sonraki Dünya Dr.Ertuğrul Süngü

sunguertugrul@gmail.com ertugrulsungu

Bunun tadında bir şey eksik

Geçtiğimiz ay yazdığım kare yazısını okuyanların hatırlayacağı üzere, Resident Evil Village'ın yayımlanan ilk oyun içi görüntülerinden dolayı yaşadığım endişeleri belirtmiştim. Her ne kadar bazı internet sitelerinden yüksek not almış olsa da oyunun toplasanız sekiz saatlik ve hiçbir şekilde yeniden oynama değeri olmayan içeriği, beni büyük hayal kırıklığına uğrattı. Böylesine muazzam bir serinin, geçen zaman içerisinde nasıl ufak ufak kemirildiğini, sadece oyuncu kitlesinin "böyle sevdiği için" üretilen bir yapıma dönüştüğünü üzülerek izledim. Oyunda "korkuya" dair zerre bir içerik söz konusu değil. Nerede ilk üç Resident Evil'daki korku teması, nerede bu oyun... Aralarında en ufak bir bağlantı bile söz konusu değil. Hele peşimizde koşan o devasa kadın... Yahu insan üzülüyor. Bir eski kovalamacalarımıza bakın, bir de buna... Gerçekten deneyim olarak hiçbir alakası yok diyebilirim. Ha, döneminde "ZTARSSS" sesini duyarak RE oynamayan yeni oyuncu için belki bir şey ifade ediyordur ama inanın yaşı yetip de ilk RE oyunundan beri seriyi takip edenler için eğlenceli bir etkinlikten fazlası değil... Anlıyorum; seriye yeni bir soluk, yeni bir tat eklemeye çalışıyorlar ama inanın benim için sadece ileriye gitmek yerine sürekli geriye doğru giden bir isimden başka bir şey değil. Hele kendi hikaye sisteminde yazılıp çizilebilecek bu kadar çok içerik varken... Açıkçası single player ve sekiz on saat arası bir deneyime böylesine ücretler vermeye de kendimce karşıyım. Evet, sanatsal bir değer var ama peki ya içerik? Peki ya tekrar oynanabilirlik?



Bir diğer görece can sıkıcı durum da Mass Effect Legendary Edition'da yaşanıyor. Her ne kadar serinin ikinci ve üçüncü oyunu ziyadesiyle güzel gözükse de bir anlamda serinin göz bebeği olan birinci oyunda birçok sorun söz konusu. Yazdığım detaylı dosya konusunda da okuyacağınız üzere, özellikle karakterlerin yüz ve spesifik olarak göz animasyonlarında çok ama çok acayip sıkıntılar söz konusu. Yani Andromeda'da olan göz hataları nasıl oluyor da bir eski grafik motoru olan Unreal Engine 3'de karşımıza çıkabiliyor? Gerçekten de anlamak mümkün değil en sevdiğim okur... Hayır, hadi anladım, taşın altına elinizi koymamak için grafik motorunu UE3'den UE4'e geçirmediniz ama yani zaten en çok beklenen şeyi yapmıyorken bari eldekini yok etmeseydiniz be güzel kardeşim... Gerçekten de bugün ilk defa Mass Effect deneyim edecek genç arkadaşlar seri hakkında ne düşünüyor merak ediyorum.

Benim için 2007 yılında yaptığı çıkış ile sektöre tam manasıyla farklı bir tat katmayı başaran bu muazzam yapım, nasıl oluyor da yeniden yapılıp düzenlenince böylesine patates bir hal alabiliyor... Açıkçası bir oyuna aslında sahip olmadığı bir problemi eklemek gerçekten sanatsal bir hareket diyebilirim. Tabii dediğim gibi benim esas derdim, böylesine muazzam oyunların ilk çıktıkları ya da oyun sektörüne derinden etki ettikleri dönemlere kıyasla giderek azalan etkileri oluyor. Birçok yazımda da belirttiğim üzere, bazen olaylara çok nostaljik baktığım anlar oluyor ama bazen de önüme sunulanla resmen yetinemiyorum. Çok ilkel bir söylem olacak belki ama, "Yahu yıl olmuş 2021, insan biraz daha uğraşır!" demekten ileri gidemiyorum. ◆



Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

ceydadogankaras@gmail.com cepejderi

Love, Death & Robots

Aşk çok tuhaf bir kimya değil mi? Anlaması, açıklaması oldukça zor hatta imkansız diyebiliriz. Sevgi dediğimiz kavram da onun bir tık üstü benim gözümde. Biri daha heyecanlıyken, diğeri sonsuzluğu sizinle paylaşıyor. Sonsuza kadar mutlu olmayı kim istemez ki?

Bu arada, asıl konu bu değildi. Konu, Love, Death & Robots'un ikinci sezonunun ne kadar tuhaf ve yetersiz olduğuydu. Başında aşk/sevgi olunca, girişi de biraz dramatik yapayım dedim. Love, Death & Robots, animasyon ve bilimkurgu türünde bir dizi. Her bölüm farklı bir yerde, mekanda ve farklı bir konu üzerinde kendisine has çizimleriyle öne çıkıyor. Netflix'te izleyebileceğiniz Love, Death & Robots Volume 2, ilk sezonun 18 bölümlük çılgınlığını geride bırakıp, ağızda yavan bir tat bırakmaktan öteye geçememiş. Eğlenir misiniz? Eh. Zaman geçsin, her bölümün tatlı çizimlerinin tadını çıkartırken mısırımı kemireyim modunda takılabilirsiniz. Ancak ilk sezonun verdiği o hissi alamayacağınız kesin. Tabii diziye bir de farklı açılardan bakabilmek var. İlk sezon hikaye odaklı ve izleyiciyi derinden vuran temellere sahipti. Zima Blue, Good Hunting gibi bölümler hemen hemen herkesin kalbine işlemiştir. Çizimler, hikaye, her şeyiyle belki 1-2 bölüm geride kalmıştır ancak kesinlikle beğenmeyenlerin sayısı oldukça azdır. Bu sezonda hikaye yerine verilmek istenen mesaj farklı gibi. Öncelikle sahne bakış açıları ve grafik konusunda bazı bölümler çok leziz. Örneğin "The Drowned Giant" bölümü. İzlediğinizde "ben şimdi ne izledim olay ne ki?" kafasında düşünmeniz mümkün. Hikaye bakımından "sıfır" tatmin ancak görsellik ve detay konusunda gözleriniz bayram edecektir o kesin. Hikaye arayanlar için "Ice" fena değil. Özellikle Krampus kafasını temel alan "All Through the House" da dudaklarınızda şekerli bir tat bırakıyor. "The Tall Grass" adı üzerinde otların arasında bir şeyler var ama "acaba nedir nedir?" bilmecesini sunarken yine "meh" dedirten bölümlerden biri. Tekrar yazmakta fayda görüyorum, görsellik bakımından her bölüm benim için ayrıca başarılı. Hepsinin farklı bir tadı, güzelliği var. Konu hikaye olunca ve sağ gösterip sol vurmak denildiğinde ilk sezonun çok gerisinde olduğunu kabul etmek gerek. Henüz detaylı bir araştırma yapmadım, ilk sezon 18 bölümdü. İkinci sezon ise sadece 8 bölüm. Belki part 2 kafasında birkaç bölüm daha eklenme ihtimalini düşünmüyor değilim. Yetmedi çünkü. Genel olarak düşünüldüğünde ölüm ve ölümsüzlük temasını ana tema alan dizi, yanına bol bol teknoloji eklemeyi unutmamış. Özellikle ilk bölüm olan "Automated Customer Service"in pek eğlenceli olduğunu itiraf etmem gerek. Favorilerimden oldu desem, taşlanmam umarım.

Kısacası Love, Death & Robots'un ikinci sezonu, bazılarınızı etkileyecektir ancak ilk sezonu izleyenler de dahil çoğunuza tam olarak yetmeyecektir. Her şekilde izleyin, yorumlayın, tadını çıkartın. Son zamanlarda kaliteli yapımlara denk gelmek zor. ◆





NEXT LEVEL

WOW: THE BURNING CRUSADE CLASSIC

Bu kez tüm benliğimizle "hazırız" Illidan Stormrage!

LEVEL

#292 Haziran 2021

YAYINCI
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)
Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR
Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU
Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN
Emre Öztınaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ
Ali Erman İleri

KURUMSAL İLETİŞİM MÜDÜRÜ
Funda Demirci Ayan

KATKIDA BULUNANLAR
Ahmet Gezer
Ahmet Rıdvan Potur
Ayça Zaman
Burak Güven Akmenek
Ceyda Doğan Karaş
Eda Aydın
Enes Özdemir
Ercan Uğurlu
Ertuğrul Burak Emanet
Ertuğrul Süngü
Hakan Orkan
Hasan Elmaz Öfke
İlker Karaş
İmge Melisa Şatlı
Mahmut Karslıoğlu
Merve Çay
Metehan İğneci
Nevra İlhan
Nurettin Tan
Olca Karasoy Moral
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltaş
Sonat Samir
Şahin Derya
Şeymanur Özgür
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, Işıl 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 Balıbey
Tel: 0 312 207 00 72 - 73

REKLAM TEKNİK
Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka
Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON
Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

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

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12
Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 32 00, **Faks:** 0 212 410 35 81
Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL
Tel: 444 44 03 • **Fax:** (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr
Sertifika No: 42716
Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Ulusal süreli, aylık
FIPP üyesidir.

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

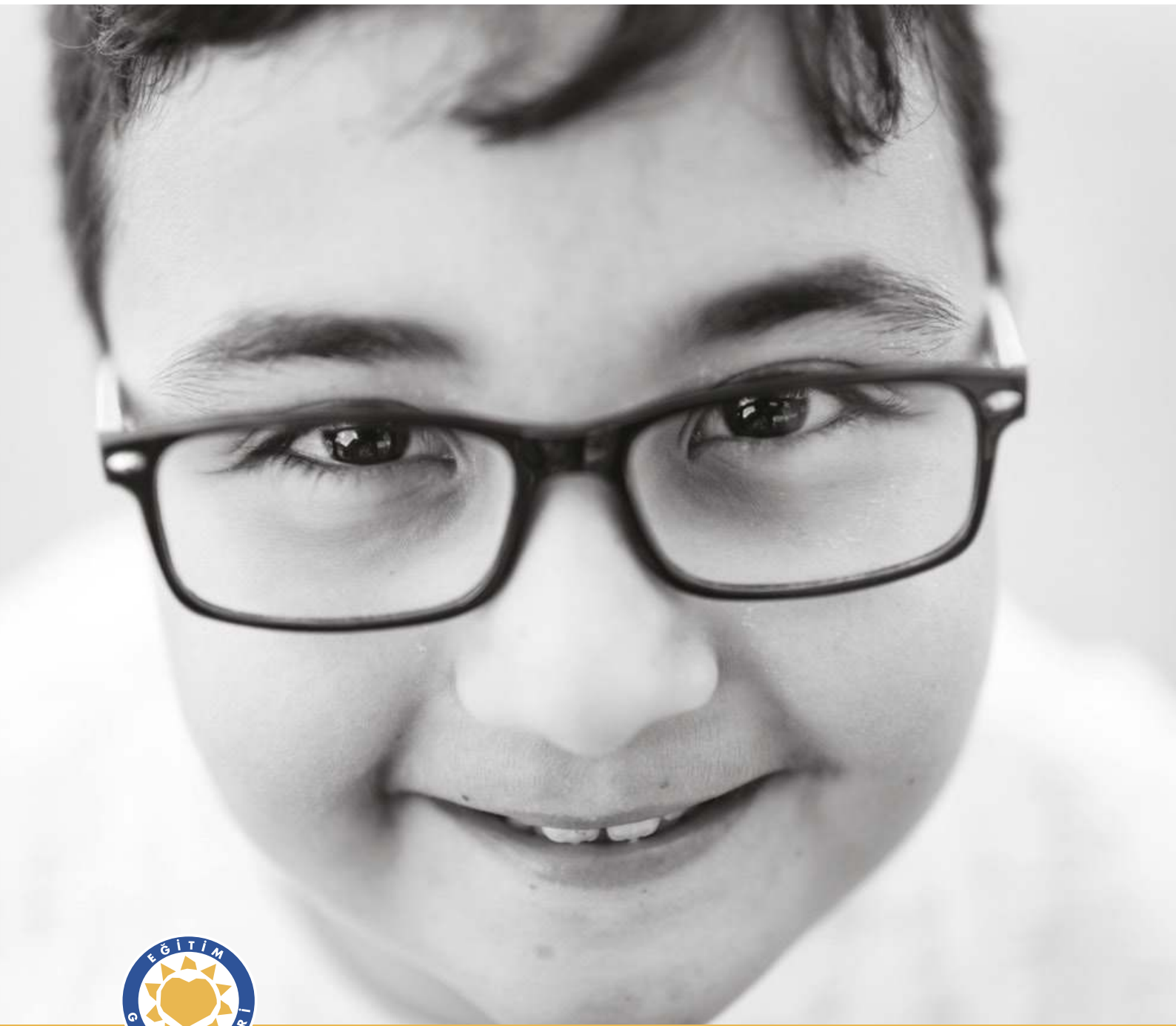
DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com
DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

Çalışma saatleri: Her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.

BİR ÇOCUK DEĞİŞİR, TÜRKİYE GELİŞİR!

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

Her SMS 20 TL değerindedir. Bütün operatörler için geçerlidir.



TÜRKİYE EĞİTİM GÖNÜLLÜLERİ VAKFI
www.tegv.org

#EğitimVarsaGelişimVar

hızlı, destek kodu

SAMSUNG

NVMe™ performansı için akıllı seçim yap, AFK kalma!

Samsung SSD 980 ile NVMe™ hızına sahip olmak artık çok kolay.



nvm EXPRESS®

Sıralı yazmalar **3.500 MB/sn**'ye kadar**

Sıralı okumalar **3.000 MB/sn**'ye kadar**

Inteligent Turbowrite***

5 Yıl

TBW

5 Yıl veya **600 TBW Garanti** ****

Dünyada **No.1** Flash Bellek 2003'ten beri SAMSUNG

* NVM Express™ tasarım markası, NVM Express™, Inc'nin tescilli ticari markasıdır.

** SSD'nin aygıt yazılımının sürümüne, sistem ve donanım konfigürasyonuna bağlı olarak performans farklılıkları görülebilir. Performans ölçümleri IOmeter 1.1.0'e dayanmaktadır. Yazma performansı, Akıllı TurboWrite teknolojisi etkinleştirildiğinde ölçülmüştür. Akıllı TurboWrite yalnızca belirli bir veri aktarımı boyutunda çalışır. Ayrıntılı bilgi için lütfen yerel servis merkezinizle iletişime geçin.

***Test sistemi konfigürasyonu şu şekildedir: Intel(R) Core(TM) i7-6700K CPU @ 4.00GHz, DDR4 2133MHz 8GBx2, OS-Windows 10 Pro 64bit Asrock Z-170 Extreme7+.

**** 5 yıl veya TBW garanti sınırlarından hangisi önce gerçekleşirse. Garanti hakkında daha fazla bilgi için lütfen ambalaja ekli garanti beyanına bakın. TBW: Yazılan Terabayt. 980 için garanti edilen TBW: 250GB modeli için 150 TBW, 500GB modeli için 300 TBW, 1TB modeli için 600 TBW.