

#278 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Mart 2020 / 03 - 13,90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



www.level.com.tr
9 77 301 2131 6
KKTC Fiyatı: 16,50 TL

CASIO®



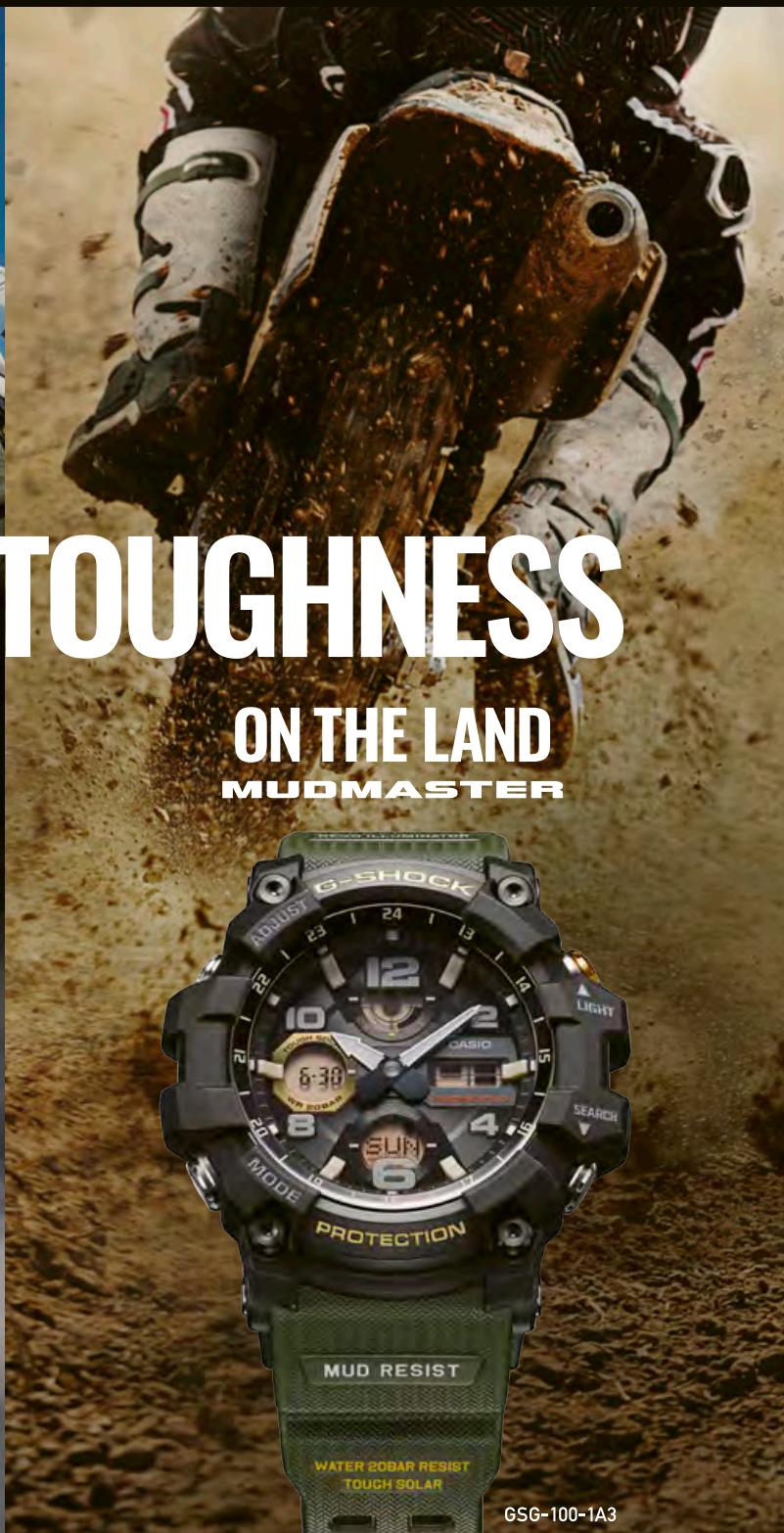
ABSOLUTE TOUGHNESS

IN THE SKY

GRAVITYMASTER



GR-B100-1A2



ON THE LAND

MUDMASTER



GSG-100-1A3

G-SHOCK
MASTER OF G

ERSASAAT

444 ER SA (37 72) • www.ersasaat.com.tr

@gshocktr

fb:gshocktr

► G-Shock Türkiye



VE ÖN SIRADA... LEVEL!

League of Legends ile tanıdığımız Riot Games, hatırlarsanız bir süre önce LoL dışında birçok farklı oyun üzerinde çalışmakta olduğunu belirtmişti. Bunlardan bir tanesi, bir kart oyunu olan Legends of Runeterra şu anda oynanabilir halde oyunculara sunulmuş durumda. Geriye kalan gizli saklı projeler ise bir bir gün yüzüne çıkmaya başladı.

LEVEL'in kapağını süsleyen ve belki de dünyada ilk defa LEVEL'da yer alan Valorant, Riot Games'in yeni iddialı projesi. Kürsat oyunu Amerika'da denedi, "kimseye bir şey söylemek yok!" uyarısı yüzünden uzunca süre gördüklerini sadece kendisine sakladı ama sonunda tüm tecrübelerini LEVEL okurlarıyla paylaşıyor. Valorant hakkında bilmek istediğiniz her şeyi dosya konumuzda bulabilirsiniz.

Bu ay uzunca bir süredir yapmak istediğimiz ama bir türlü fırsat bulamadığımız bir dosyaya daha imza attık. Kafa kafaya verip Son 10 Yılın En İyi 25 Oyunu'na oylayarak seçtik. 25'ten geriye sayarak ilerleyen dosya konumuzun ilk sırasını tahmin etmek güç değil aslında... Bu dosyaya amaçladığımız bir diğer konu da bu listede yer alan ve kaçırıldığınız oyunları değerlendirmek için sizi heyecanlandırmak. Şöyle söyleyelim, listedeki her oyunu halen keyifle oynayabilirsiniz...

Dreams ile kendi oyunlarımıza yaptığımız, Warcraft III: Reforged ile hem Blizzard'a saydırıp hem de oyundan gizli bir keyif aldığımız Şubat ayı bitmişken gözümüzü ufka çevirme vakti de geldi; ilerleyen aylarda keyifli oyunlar bizi bekliyor. (FFVII Remake, Doom Eternal, Nioh 2, Resident Evil 3 ve elbette The Last of Us: Part II.)

Gelecek ay görüşmek üzere, bol oyunlu ve eğlence dolu günleriniz olması dileğiyle...

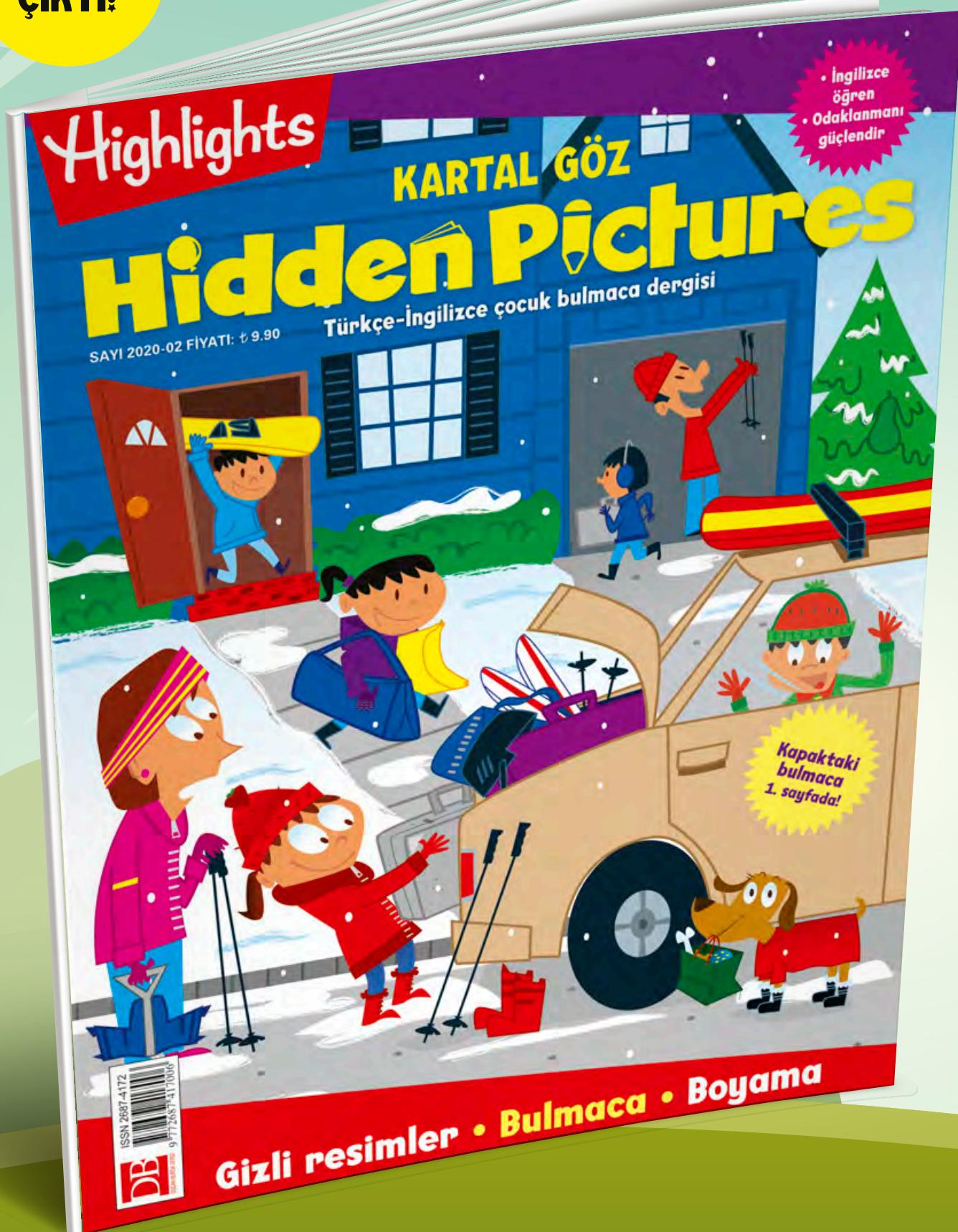
Tuna Sentuna

[✉ editor@level.com.tr](mailto:editor@level.com.tr) [@apeiron](https://twitter.com/apeiron) [@tunasentuna](https://www.instagram.com/tunasentuna) [f /tsentuna](https://www.facebook.com/tsentuna)

PROMO KODU

Kod kullanım rehberi için detaylar son sayfada...

**YENİ SAYI
ÇIKTI!**



Sadece
9.90 TL

KARTAL GÖZ

Hidden Pictures

YENİ AYLIK
ÇOCUK
BULMACA
DERGİSİ

GİZLİ
RESİMLER

BULMACA

İngilizce
kelimeler

BOYA
MA

- ★ Konsantrasyonu güçlendirir
- ★ Görsel algayı arttırır
- ★ Kelime haznesini zenginleştirir
- ★ Eğlenerek İngilizce öğretir
- ★ Dikkat gelişimi sağlar

SATIN AL

Highlights™

Valorant

Riot Games'in
yepen oyununu
Dünya basını ile
aynı anda denedik!

Sayfa
42

#278 içindekiler

- 03 Editörden
- 06 Takvim
- 08 Küheylan
- 10 Haberler

İLK BAKIŞ

- 16 Grounded
- 18 Doom Eternal
- 20 Not For Broadcast
- 21 Stoneshard
- 22 Warhammer Underworlds: Online
- 23 The Wonderful 101 Remastered

24 Art Kaede

DOSYA KONUSU

- 26 Son 10 Yılın En İyi Oyunları
- 42 Valorant

40 Anarşist

İNCELEME

- 50 Dreams
- 54 Warcraft III: Reforged
- 58 The Dark Crystal: Age of Resistance
- 60 Wolcen: Lords of Mayhem
- 63 Tokyo Mirage Sessions #FE Encore
- 64 Kentucky Route Zero
- 66 Zombie Army 4: Dead War
- 67 Darwin Project
- 68 Besiege
- 69 Patapon 2 Remastered
- 70 Through the Darkest of Times
- 71 KUNAI
- 72 Corruption 2029
- 73 Taur
- 74 Curse of Anabelle
- 75 The Coma 2: Vicious Sisters
- 76 Killer Queen Black
- 77 The Pedestrian
- 77 Coffee Talk
- 78 Farmer's Dynasty
- 78 Wide Ocean Big Jacket
- 79 7th Sector
- 79 Tank Mechanic Simulator
- 80 Radio Commander
- 80 World of Guns
- 81 Mobil İncelemeler
- 85 Online
- 91 Donanım
- 102 Film, Kitap, Müzik
- 104 PhD
- 106 Otaku Chan
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazları
- 114 LEVEL 279

HOW IT WORKS | TÜRKİYE'DE

POPULAR SCIENCE TÜRKİYE EKİBİNDEN YENİ BİR DERGİ



BİLİM VE TEKNOLOJİNİN
DÜNÜ, BUGÜNÜ VE
GELECEĞİ

MART
SAYISI
BAYİLERDE

TEKNOLOJİ

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

BİLİM

Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

UZAY

Güneş sistemi içindeki keşfelerden derin uzaya...

ÇEVRE

Gezegenimizin doğası mercek altında

ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

Mart

6 Mart

Murder by Numbers (PC, Switch)
Pokémon Mystery Dungeon:
Rescue Team DX (Switch)

11 Mart

Ori And The Will Of The Wisps
(PC, Xbox One)

13 Mart

My Hero One's Justice 2
(PC, PS4, XONE, Switch)
Nioh 2 (PS4)

Yüzlerce saatimizi yiyen ilk oyunun
ardından bekłntilerimiz tavan!

17 Mart

MLB The Show 20 (PS4)
R.B.I. Baseball 20
(PS4, XONE, Switch, iOS, Android)

20 Mart

Animal Crossing: New Horizons (Switch)
Doom 64 (PC, PS4, XONE, Switch)
Doom Eternal (PC, PS4, XONE, Stadia)

20 Mart

Half-Life: Alyx (PC)
The Legend of Heroes:
Trails Of Cold Steel III (PC)

24 Mart

Bleeding Edge (PC, XONE)
Moons of Madness (PS4, XONE)

27 Mart

Granblue Fantasy Versus (PS4)
Gigantosaurus The Game
(PC, PS4, XONE, Switch)
One Piece: Pirate Warriors 4
(PC, PS4, XONE, Switch)

31 Mart

Persona 5 Royal (PS4)
The Complex (PC, PS4, XONE, Switch)



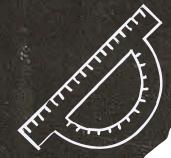
TAKVİM

WOLF TEAM DIRİLİŞ

LEVEL'in 22 yıllık tecrübesinin bir ürünü olan Wolfteam Dergisi, zaman içinde Türkiye'de en popüler oyunlardan birisi haline gelen Wolfteam ve diğer Netmarble oyunları için arşiv niteliğindeki üçüncü özel sayısı ile bayilerde!



Bayilerde ve Süpermarketlerde!



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

KÜHEYLAN



Herkese bu kısa aydan merhabalar. Geçtiğimiz ay sürekli 28 çekip arada bir 29 mu çekiyordu, yoksa tam tersi miydi? (İlkokul terk.) Neyse, sonuçta Mart oldu, yakında bahar da gelir, mis gibi ortam. Zaten kişi yaşadığımızı da kimse söyleyemez. Kaç kez ördeğidir? Bir elin parmaklarını geçmez. Alın size küresel ısınma. Hepimiz susuz kalıp öleceğiz, biz de burada hala oyunmuş, bilmem neymiş... Neyse yaz gelince, tatillerde coşunca hepsini unutacağız, o yüzden no problem.

Şimdi sizi bu ayın muhteşem geyikleriyle baş başa bırakıyoruz. Bizi okumaya ve fotoğraf göndermeye devam!

Çok süper test!

Bakalım LEVEL yazarlarını ne kadar iyi tanıyorsunuz?

Sual 1: Bu yazarımız bir kadındır.

- A. Emre B. Kürşat C. Nurettin D. Ertuğrul E. Bunlar kadın değil?

Sual 2: Çok iyi gidiyorsunuz. Peki hangisi yazarlık dışında işler de yapmaktadır?

- A. Hepsi

Sual 3: Bir önceki sorumuz çok kolaydı ama durun, bunda çuvallayacaksınız. Hangi çiftimiz bebek beklemektedir?

- A. Olca-Ceyda çifti B. Emre-Tuna Holding
C. Kürşat-Farming Simulator serisi
D. Enes-Fenerbahçe

Son sual: Müthiş bir başarı içinde olduğunuz apağık ortada. Son sorumuzda hangi yazarımızın Atakan adlı velet kadar akıllı olduğunu soruyoruz. Buyurun.

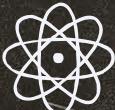
- A. Tuna B. Tuna Şentuna C. Tuna (İ+Şen)
D. Tunahan (Yanıltma şikki.)

Evet, bu testten de alnızın akıyla çıktıınız, hepiniyi kutluyoruz. Ödülümüz suratınızda oluşacak bir gülümsemeydi. Bugün de çok şanslısınız!



Haliyi saklayamama çabaları

"Merhaba çok saygıdeğer LEVEL ailesi. Size bu pek fazla düzenli olmayan dergi koleksiyonumun fotoğrafını çekebilmeğ için gerçekten çok çaba sarf ettim; özellikle de haliyi kdraja almamaya çalışırken! Ama kiyidan köşeden gözüküvermiş kerata... Yapacak bir şey yok, hali geyiği var olmaya devam edecek, siz seviyorum!" diyor Emre Maraş ve posterleri bir kartela gibi yan tarafa ilştirerek zevk sahibi bir kişi olduğunu da ortaya koyuyor. Teşekkürler Emre, hali çaban İçin de, koleksiyon İçin de...





Düzen ve hızda ikilisi

Bizimle birlikte geçen bir yılın ardından koleksiyonunu sergilemek isteyen Kerem Kerem Karsu, "Sevgili LEVEL ailesi. 2020 Şubat ayı derginiz ile 13. LEVEL dergimi almış oldum. Şimdi de sizden bir isteğim var. Mart 2020 sayınızda yer almak istiyorum. Eğer beni derginizde ağırlarsanız çok mutlu olurum. Her şey için teşekkürler." sözleriyle aramiza katılmış, pek de iyi etmiş. Yalnız Kerem, o posterler neden hızdan yoksun? Valla hızaya takıntısı olmayanı bile deli eder o, haberin olsun.

Her ay, bir yazar Enes Özdemir

LEVEL'a yan kapıdan girenler el kaldırırsın. Evet, elleri görelim. Enes, elleri görelim. Enes. ENES! Hah, aferin. LEVEL'in bir dönem verdiği Online Oyun Dergisi'nde yazar olarak başlayan ve online oyuncularla yakından ilgilenen Enes, yavaştan yavaştan LEVEL'a yanaşmış ve OOD'nin kaldırılmasıyla birlikte de LEVEL'in tam teşekkürüllü bir yazarı haline gelmiştir. (Evveliyatını amma anlattık ha!) Enes'i gördüğünüzde bir çeşit mühendis sanmanız çok olasıdır. Gözlükleri, sakalları, saçıyla siz deyin makine mühendisi, biz diyelim uçak. Ve fakat kendisi aslında... Eee... Enes sen üniversitede ne bölüm okumuştur?

Her neyse, sonuçta LEVEL'da yazarlığını sürdürmektedir Enes ve bundan daha da önemlisi aşırı koyu bir Fenerbahçe'lidir. Aşın Enes'in Twitter'ına bakın... Pehey, varsa yoksa Fener yorumları, retweet'leri, bir şeyler. Twitter'dan soğuduk valla Enes'cim. Şurada biz bizeyiz. Halen çeşitli multiplayer oyunla vakit geçirmeyi bir görev bilen sevgili Enes'in bekar olduğunu biliyoruz ve bu muhteşem insanla evlenecek genç bağyanları DM'e bekliyoruz. Haydi iyisin Enes, her türlü yardımcı oluyoruz bak!



Geleceğin tasarımcısı!

Bize tasarladığı LEVEL kapağıyla ulaşan Ege Ürgen, "Merhaba bugün teknoloji tasarım dersinde mizanpjaj diye bir konu işliyorduk. Hoca bir kitabın kapağının aynısını yapmamızı ya da kendimizin bir kapak oluşturmamızı söylemişti. Ben de böyle bir şey yaptım." diyerek böyle bir çalışmaya neden imza attığını da açıkladı. İleride sana işimiz düşebilir Ege, bizden haber bekle!



Mini Boss

- Oğlum kalk, tamamıyla unutuluyoruz!

- Patron bir gırızgah yok, bir kontekst yok, ne bu şimdi bir anda ya!

- Kontekst nenenendir, sen de ileri derece geri zekalısın. Oğlum yıllardır yokuz ortada, bizi soran eden üç-beş kişi dışında kimse bizi hatırlıyor.

- Hatta şu anda bile ne olduğunun farkında değiller, değil mi?

- Aynen arkadaşım, aynen. Gel kendimizi bir tanıtalım, belki geri döneriz ederiz, bir fikirleri olsun.

- Tamam patron. Buyurun.

- Sen başla.

- Olmaz siz.

- Yok sen.

- Aa, önce siz.

- Hayır, hayır, sen.

- Yaa, çok tatlısin.



- LAN! Telefonu bir türlü kapatabayan salak çiftler gibi olduk.

- Aman iyi ki açıkladınız patron, maazallah kimse anlamayacaktı.

- Biz senin bu dangalakklıkların yüzünden bir türlü oyun yapamadık yıllarca, burada rezil olup durduk. Hepsi senin yüzünden.

- Vay, patron, iyi sıkıştırdınız ha ne iş yaptığımızı, geçtiğimiz yıllarda konunun ne olduğunu...

- Öyle mi yaptım? Güzel. O zaman tanıt bizi haydi.

- Beni yine dinlemediiniz değil mi?

- Dur Survivor başladı, ona bakiyorum. Sen şey yap. Haydi, sonra şey ya- Evrim ağlayıp durma be!

- Herkes hoşça kalsın, dönmeyeceğiz.





OUTRIDERS

Bulletstorm'un yapımcıları bizi bambaşka bir gezegende, mücadeleye davet ediyor

Bir süredir hazırlık aşamasında olan ama hakkında pek şey bildiğimiz Outriders, geçtiğimiz ay resmen görücüye çıktı. Oyunun yapımcısı People Can Fly o kadar çok bilgi sağladı ve yayılmışlıklarla görüntülerle o kadar büyük bir heyecan yarattı ki oyun listemizde bile yokken, şu anda en baş sıralara ilerlemiş durumda.

Gelecekte bir zamanda, Enoch adında bir gezegen keşfediliyor ve insanlar bu gezegende koloni kurmaya karar veriyorlar. Kendilerine Outriders diyen bu insanlar, gezegenin inip inşaya başladiktan kısa bir süre sonra, gezegenin bir ucundan gelen sinyallerle ırkıyorlar. Sinyalin ne olduğunu keşfetmek için yola çıkan ekip Anomaly adı verilen ve tüm gezegeni etkileyebilecek olan bir kaosla yüz yüze geliyor ve tüm Outrider'lar 30 senelik bir uykuya çekiliyor.

Uyandıklarında ise gezegenin yerle bir olduğunu, garip garip yaratıkların ortaya çıktığını, isyancıların türediğini ve kendilerinin de sinyal yüzünden mutasyona uğradıklarını ve yeni güçler kazandıklarını keşfeliyorlar. (Dünya'da 30 yıl uysak bunların hepsinin beş beteri olur, bir tane ekstra güç de kazanmayı.) Uzun bir uykudan uyanan Outriders'in yeni amacı da halen duyulmakta olan sinyalin kaynağını keşfetmek ve bu yolculukta başlarına geleceklerden sağ salim kurtulmak.

Konu bir yana, oyunun asıl odak noktası elbette ki aksiyon. Gears of War'dan iyi olmasın, aynı mantıkta siper almalı şahane bir oynanış bizi bekliyor. Bolca silahla, bolca sayı dökülmemesine yol açacak saldırular yapıyor, koşuyor, siper alıyor ve en güçlünün kim olduğunu kanıtlıyoruz.

Trickster, Pyromancer ve Devastator adında üç farklı sınıfın üyesi olacağımız oyunda, mutasyonla gelen güçlerimizle düşmanlarımıza karşı büyük bir üstünlük de elde ediyoruz. Pyromancer düşmanlarını yakabiliyor, Devastator Hulk gibi yeri sarsıp son derece dayanıklı bir portre çiziyor ve Trickster zamanı yavaşlatarak düşmanlarını sürpriz sonlarla buluşturabiliyor. Aynı Ghost Recon: Breakpoint'teki gibi görev alacağımız sakin bölgelere sahip olacak olan Outriders, bolca eşya bulup bunlarla karakterlerimizi geliştirmemize de olanak tanıyacak; aynı sınıf özelliklerimizi yetenek ağacından geliştirebileceğimiz gibi... PC, PS4 ve XONE üçlüsünün yanında PS5 ve Xbox Series X (XSX) için de hazırlanan oyunun 2020'nin Aralık ayında çıkması planlanıyor. ♦





GEFORCE NOW™

GEFORCE NOW

Gitmesek de, görmesek de, o uzaktaki bilgisayar bizimdir!

Büyük tabanlı oyun sistemleri uzunca bir süredir deneniyor. OnLive vardi eski-den, pek tutmamıştı. Sonra çeşitli denemeler oldu, Google Stadia ile finale yaklaşımızı düşündük ve NVidia da kendi bombasını patlattıktan geri kalmadı: GeForce Now, hızlı bir internet bağlantısına sahip olanlara gerçekten büyük bir kolaylık sağlıyor. Öncelikle sistem nasıl işliyor, anlatalım. Bir NVidia hesabı yarattıktan sonra GeForce Now programını bilgisayarınıza kuruyorsunuz ve ardından hangi üyeliği istediğiniz karar veriyorsunuz. GeForce Now iki farklı abonelik seçeneği sunuyor ve bunlardan bir tanesi tamamıyla bedava. Diğer seçenek ise şu anlık Founder's Edition adıyla anılıyor ve aylık da 5.5€ gibi bir ücretlendirmesi var. Bedava ve paralı aboneliğin birbirinden en büyük farkı, bir tanesinde gerçekten çok uzun sıralar beklemeniz, diğerinde neredeyse anlık olarak sisteme yerinizi alabilmeniz. Ayrıca bedava üyelik sadece bir saatlik oyun hakkı tanrıken ücretli üyelik dört saat süren bir oyun hakkı elde etmenizi sağlıyor. Founder's Edition'ın son güzelliği de RTX ile HDR desteği sunması.

Abonelik tipini seçtiğimizde, şimdi sıra hangi oyu-

nu oynayacağımıza karar vermeye geldi. GeForce Now, sahip olmadığınız bir oyunu oynamanıza izin vermiyor ve şu an için her oyuna destek vermediğini de bilmeniz gereklidir. (Örneğin Activision oyunları. Evet, Blizzard oyunları da buna dahil.) Listenin oyuna karar verdikten sonra ekranın bir soru geliyor ve sistem de biraz önce sorduğumuz soruyu ekran'a getiriyor: Bu oyuna sahip misiniz? Evet dedikten sonra da başlıyorsunuz bir bilgisayar aramaya... Sanıyoruz ki şu anda tam olarak bu sistemin ne olduğunu anladınız. Özetlemek gereklirse uzaktaki güçlü bir bilgisayara bağlanıp oyunu o bilgisayarın gücüyle, kendi ekranınızda oynuyorsunuz. Zaten sistemi ilk defa denediğinizde, diyelim ki bir Steam oyunu oynamaya çalışığınızda Steam hesabınıza giriş yaptığınızda uyulama ekranı geliyor ve ardından oyunu sadece birkaç saniye içerisinde o bilgisayara kurmanız isteniyor. Tüm bunları yaparken sanki Teamviewer ile bir başka bilgisayarı yönettiğimiz hissine kapılıyorsunuz. Gelelim işin en zorlu kısmına... Bu sisteme iyi verim alabilmek için nasıl bir bağlantıya sahip olmalısınız? NVidia minimum 15mbit

bir bağlantıya sahip olmanızın 720p kalitede oyun oynayabilmek için yeterli olacağını söylüyor ama bu pek yeterli değil. GeForce Now'dan tam verim alabilmek için 50 mbit'lik sağlam bir bağlantıya sahip olmanız gerekmekte. 5GHz Wireless kullanmak veya bilgisayarın kablosu ile modeme bağlamak şart, yoksa çok kötü bir tecrübeyle karşılaşabilirsiniz. Tek kişilik oyunlar, dediğimiz hızdaki bağlantıda müthiş iyi bir performans verdi; sanki oyunu kendi bilgisayarınızda açmışız gibi hissettik. Online oyunlarda da durum çok değişmedi. Fakat zaten normal bağlantıda bile yaşanabilecek hız düşüplerini yorumlamak da pek mümkün olmadı. Eğer GeForce Now'ı denemek isterseniz şu iki konuya evet cevabını verip vermediğinize bakın: Bilgisayarınız yeni oyunlar için yetersiz mi? İnternet bağlantınız 50 mbit ve fazlası mı? İlkisine de cevabınız evetse, GeForce Now ile tüm sorunlarınızın üstesinden gelebilirsiniz fakat yine de önerimiz sistemi bedava olarak bir süre denedikten sonra ücretli üyeliğe geçiş yapmanız yönünde olacaktır. ♦

DANGEROUS DRIVING 2

İsmi yüzünden karizma kaybeden oyunun ikincisi

O yuna böyle bir isim koymak, güzel bir FPS yapıp ismini "Shooting People" koymak gibi bir şey bize sorarsanız. Kod adından kurtulamamış gibi duran Dangerous Driving, Burnout'un yapımcılarının eseri olmasa kale bile almazdı ama ne yapalım, oyun fena değildi.

Ve şimdi Three Fields Entertainment oyunun devamını duyuruyor ve diyor ki, "Sizi açık dünyaya davet ediyoruz." Evet, ilk oyun Burnout idiyse, şimdi karşımızda Burnout Paradise var. Bu da şu demek oluyor: Kocaman bir şehirde istediğimiz gibi aracımızı sürebilecek ve nasıl bir tecrübe yaşayacağımıza biz karar vereceğiz. Yapay zeka yarışçılara karşı mı yarışacağız, rampalardan mı atlayacağız, gazi kökleyip hız limiti

mi kıracağız, hepsi bize kalmış... Çoğu oyunda artık göremediğimiz bir özelliği, ekranı ikiye bölerken oyunu iki kişi deneyimleyebilmeyi de sağlayacak olan Dangerous Driving 2, alışık biçimde online oyun desteği de sunacak.

Her ne kadar ilk oyun bir klasik olmaktan uzak idiyse de ikinci oyunda tüm aksaklılardan uzaklaşılıp açık dünyanın getirdiği nimetler kullanılarak oyun birkaç adım ileriye taşınabilmiş gibi duruyor. 2020'nin Aralık ayında çıkacak olmasıyla da firmaya daha çalışmak ve oyunu daha da iyi hale getirmek için güzel bir zaman kılıyor.

PC, PS4, XONE ve Switch platformları için hazırlanmakta olan oyunun PS5 ve XSX'e gelmesi de muhtemel. ◆



OTHERCIDE

Güzel kelime oyunu yapmışsun Otherside

Focus Home Interactive ve Lightbulb Crew ortaklığından şahane bir oyun doğuyor, haberiniz olsun. Geçtiğimiz ay güzel bir fragman ve bolca bilgiyle birlikte iyice su yüzüne çıkan Othercide, karanlık, gotik ve son derece stilize bir sıra tabanlı RPG.



Monokrom bir grafik paletine ekleyeceğiniz kırmızı renk, herhangi bir oyunu bir anda sanat eserine çevirebilir ve Lightbulb Crew bu formüle birbirinden gotik zebaniler ve artistik kahramanlar ekleyince ortam tam anlamıyla şenlenmiş; Othercide'ı sırif görsel-

lığı yüzünden bile tercih etmek mümkün. Hikayeye göre zamanın sonunu getirmeye hazırlanan Others adındaki yaratıkları durdurmamız gerekiyor ve bunu yapmak için de üç farklı sınıfın üyesi olan Daughters'ı kontrol ediyoruz. Blademaster, Soulslinger ve Shieldbearer sınıflarının her biri kendine has yeteneklere sahip. Haliyle savaşlarda da kendi özelliklerini kullanarak takıma fayda sağlıyorlar.

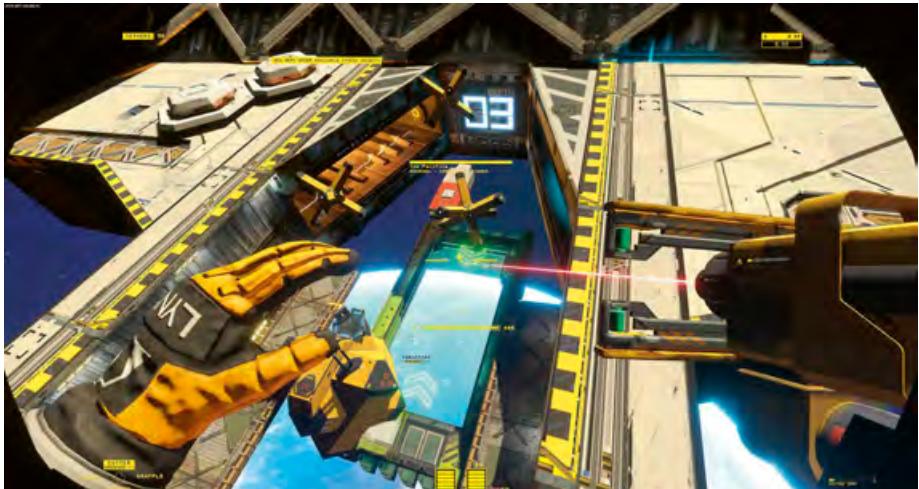
Othercide'ı özel yapan mekanik ise sıra tabanlı işleyen düzende, sıramızı beklemeden hareketler yapabilmek. Magic the Gathering'deki instant'ları düşünün... Rakibin hamlesine karşı bir hamle yapabilmek oyunda mümkün ve birçok savaşın kaderini bu şekilde değiştirebileceğimiz söyleniyor. Seviye atlayıp yeni yeteneklerle buluşabileceğimiz Daughters, Suffering adındaki boss'ları yendiğinde, özelliklerini geliştirecek envanterlere de ulaşabilecek.

Yaz aylarında PC, PS4 ve XONE için piyasada olması beklenen oyunu mutlaka listenize ekleyin, göz atmadan geçmek olmaz. ◆

SON DAKİKA!

- ♦ Herkesin hevesle beklediği Mount & Blade II'nin erken erişim tarihi nihayet açıklandı: 31 Mart 2020.
- ♦ İptal edildiğinden şüphelendiğimiz Biomutant'ın halen hazırlık aşamasında olduğu ve bu yılın herhangi bir zamanı piyasaya sürüleceği açıkladı, rahat bir nefes aldı.
- ♦ Bir demo ile Steam'e gelen ve akibeti belli olmayan Gothic Remake, THQ Nordic'ten gelen açıklamayla tam bir oyuna dönüştürdü. (Oley bel!) Oyunun gelecek yıl çıkması bekleniyor ama yapım süreci daha da uzun olabilir.
- ♦ Netflix'in başarılı animasyon dizilerinden olan Castlevania, bu ayın 5'inde yepyeni 10 bölümyle, 3. sezon için dönüşüyor. Önceki sezonları izlemeyeniz çok şanslısınız; upuzun ve müthiş bir maraton siz bekliyor.
- ♦ Sony Uncharted ve Monster Hunter'dan sonra interesan bir oyunu beyaz perdede taşımaya karar verdi. Bir hayli popüler olan F2P FPS CrossFire, şu an için bilinmeyen bir yönetmenle birlikte hazırlığa başladı.
- ♦ VR cihazlarınız hazırsa, Half-Life: Alyx'in çıkışına gün saymaya başlayabilirsiniz. Uzun soluklu bir sanal gerçeklik macerası olan Alyx, 23 Mart'ta satışa çıkıyor.
- ♦ Her ne kadar son Need for Speed'de başarılı bir iş ortaya koyسا da, EA Ghost Games'i EA Gothenburg adıyla farklı bir formata çevirmekten vazgeçmedi. Yeni NFS oyunlarını üstlenecek firma ise Burnout ile tanıştığımız Criterion'dan başkası değil.
- ♦ Ubisoft içlerinde Watch Dogs Legion, Gods & Monsters ve Rainbow Six Quarantine'in de bulunduğu beş AAA kalitesinde oyunu 2021'in Nisan ayından önce yaymayıacağını açıkladı. Kalan iki oyundan birinin yeni bir Far Cry, diğeriňin de Viking temali bir Assassin's Creed olması bekleniyor. (İlla GoW'un izinden gidin, olur mu?)

♦ Japonya'nın Tokyo kentinde, Shinjuku adındaki merkez bölgede ünlü bir Capcom Cafe bulunmaktadır. Capcom oyunları temali yiyecekleriyle nam salan bu restorana bir Street Fighter menüsü geldi ki akillara zarar. Blanka, Dhalsim, Sakura, Guile ve Ryu yemeklerinin yanında Chun-Li, Ken ve Gill temali içecekler bulmak da artık mümkün. Haydi kalkın, gidiyoruz!



HARDSPACE: SHIPBREAKER

Kes, parçala, borcunu öde

Bildiğiniz üzere Homeworld 3 yapım aşamasında. İşin güzel tarafı Blackbird Interactive hem bu oyun üzerinde çalışıyor, hem de az sonra bilgi sahibi olacağınız Hardspace üzerinde. İkişi de uzayda geçiyor ama Hardspace'te bambaşka bir iş yapıyoruz: Hurdacılık! Farklı tiplerdeki gemileri parça parça ayırmamızı isteyen oyunda, astronot kıyafeti giymiş bir uzay gemisi hurdacısını kontrol edeceğiz. Amanız geminin işe yarar parçalarını elimizdeki ekipmanlarla ayırmak ve para kazanmak. Bu işi yaparken son derece kullanışlı bir lazerkesici imdadımıza koşacak. Bununla yerinden ayrılabilir her türlü metali kesebileceğiz. Lazer-kesici dışında cisimleri tutup çekmemizi sağlayan garip bir aletimiz de olacak. Bunu

bir çeşit halat gibi düşünebilirsiniz. Fragmanda gösterilen ve güclü bir lazer şoku veren alet dışında birçok başka ekipmanımız olacağı söylenilmiş ama henüz bunlarla ilgili bilgiler paylaşılmadı.

Oyunda bizi zorlayacak olan konulardan bir tanesi de gemide çökabilecek arızalar olacak. Yangınlar, manyetik şoklar, patlamalar ölümümzle bile sonuçlanabilecek ve borcumuzu ödemeye çalışırken kara uzayın olacağız. Yaz aylarında Steam'de erken erişime girecek olan oyun birkaç tane gibi, az sayıda ekipman ve hikaye kısmının sadece ilk bölümünü içerecek. Tam oyunda ise her şeyin sayısı artacak, günlük görevler ve niceleriyle tam bir uzay hurdacısı olacağız. ♦

MOVING OUT

Şuna bir el at hocam ya...

Bazen eve bir arkadaşınız gelir, söyle kol tuğa oturup çok kafa yormadan, eğlenceli bir oyun oynamak isteriniz ya, işte ona yaşıllık diyoruz. Eğer bu gruptaysanız Moving Out ile çok eğleneceğiniz de garanti.

Özetle bir evden eşyaları dışarı çıkartmaya çalıştığımız, enteresan bir oyun olan Moving Out, tek kişi oynanabilse de daha çok arkadaşlarınızla tecrübe etmeniz için tasarlanıyor. Evdeki eşyaların çoğu birkaç kişinin yardımıyla kaldırılabilir ve bunları tutup merdivenlerden indirmek, koridorlardan döndürmek ve nihayetinde kapıdan çıkartmak iyi bir koordinasyon istiyor. Birçok sefer başarısız olmanızına neden olacak olan oyun, arkadaşlarınızla eğlenceli diyaloglara girmenize yol açacak gibi duruyor. (Abi sen ucundan tut şimdî. Ucundan diyorum oğlum, ne yanına geliyorsun? Lan

öyle nasıl döndürelim köşeden?! gibi...) Git gide zorlaşan 50 bölümden oluşan oyun PC, PS4 ve XONE üçlüsünün yanında elbette Switch'e de geliyor. Eğer oyun ilginizi çektiyse 28 Nisan'ı takviminize işaretleyin. ♦



DOOM ETERNAL

Cehennemin dibine doğru yolculuğumuz tüm hızıyla devam ediyor!

Sayfa

18

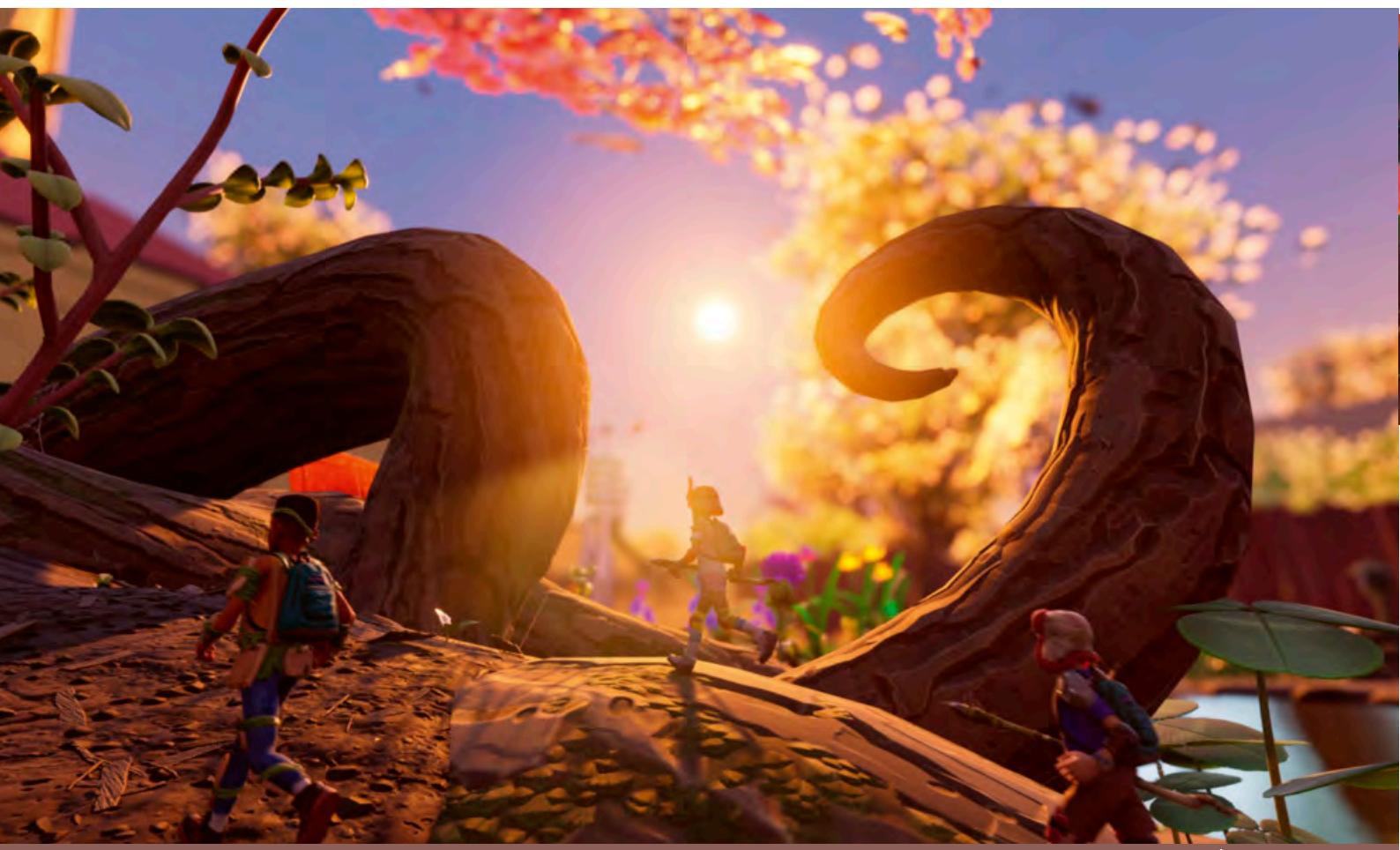
İLK BAKIŞ



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendirdiyoruz





Yapım Obsidian Entertainment **Dağıtım** Xbox Game Studios **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC, XONE **Web** grounded.obsidian.net **Cıkış Tarihi** 2020 İkinci Çeyrek

Grounded

3



Arka bahçem mi kocaman; yoksa ben mi küçüğüm?

Obsidian Entertainment'ı tanımayan yoktur. 2004'de, "Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords" ile tanıdığımız bir stüdyo. "Fallout: New Vegas", "South Park: The Stick of Truth" ve "Pillars of Eternity" gibi, parmakla gösterilecek kalitede yapımları da öz geçmişinde bulunduran stüdyo, geçtiğimiz sene hatırlayacağınız üzere Xbox Game Studios ile güçlerini birleştirmiştir. Ne var ki stüdyonun bu sırada geliştirmekte olduğu "The Outer Worlds" Xbox'a özel olarak piyasaya sürülmeli ve belki de Obsidian Entertainment'ın PlayStation'da oynadığımız son oyunu oldu. The Outer Worlds'un piyasaya sürüldüğü günlerde Obsidian Entertainment tarafından yeni bir RPG duyurusu bekliyorduk, bunun en önemli sebebi ise stüdyonun vermiş olduğu iş ilanlarıydı. Bu ilanlarda, RPG türünden deneyimli programcılar aradığı belirtiliyordu ama aslında hiçbir şey göründüğü gibi değildi. Obsidian Entertainment ters köşe yapmaya hazırlanıyordu ki bu da kısa süre sonra açığa çıktı. XO 2019'da hayatta kalma türündeki, Xbox One ve Windows

für için özel olarak piyasaya çıkacak olan "Grounded"ı duyuran stüdyo, riskli bir kararla uzmanlık alanının dışına çıkmış oldu.

Arka bahçenize hoş geldiniz!

Bir çeşit deney sonucunda boyutu bir karıncaından dahi küçük hale gelen karakterleri yönettiğimiz Grounded'da temel amacımız, -tahtın edeceğiniz üzere- tekrar eski halimize dönüp hayatımıza kaldığı yerden devam edebilmek. Ancak bunu başarmak çok da kolay sayılmaz. Malum, küçük boyutumuz sebebiyle normalde gördüğümüzde "Ay ne tatlı şeysin sen" şeklinde tepki verdığımız uğur böcekleri bile doğal düşmanımız haline geliveriyor. Arka bahçemizin ev sahipliği yaptığı canlılara, açılık ve susuzluğu da ekleyince olanları tersine çevirmek hiç ama hiç kolay değil.

İlk bakışta standart bir hayatı kalma oyunu gibi gözüken Grounded, türündeki çoğu oyunun aksine bir hikaye akışına sahip. Obsidian Entertainment RPG türünde uzmanlaşmış olduğundan midir bilinmez, ekibin hikaye anlatımına oldukça önem verdiği

söylemek mümkün. Hikayenin bir sonu olacak mı ya da karakterlerimiz gerçeken eski hallerine dönebilecekler mi bunu henüz bilmiyoruz ancak hikaye akışına göre bahçenin farklı bölgelerinde, farklı canlılar ve farklı koşullarla mücadele edeceğimizi biliyoruz. Bu konuda aklıma gelen ilk örnek şu: Hikaye bizi belirli bir bölgeye yönlendiriyor, bahçenin daha önce ilaçlama yapılmış olan bu bölümne girmenin yoluyla gaz maskesi üretmekten geçiyor. Biz de buna bağlı olarak gaz maskesi üretmek için gerekli materyalleri toplamaya girişiyoruz. Oyunun bir noktasında bahçeden evin içine geçiş yapıp yapamayacağımız, kuş, kedi, köpek gibi daha büyük canlıların düşmanlığımız arasında yer alıp almayacağı da yine gizemini koruyan konular arasında.

Yaşayan doğa

Grounded'in bana sorarsanız en etkileyici taraflarından bir tanesi oyunda doğanın gerçeğe uygun hareket ediyor olması. Örnek vermek gerekirse, bir örümcek ile mücadele ederken, örümceklerin yalnız yaşamayı



seven doğasına uygun şekilde, ikinci bir örümceğin saldırısına uğramayacaksınız; ne var ki, bir karıncaya saldırıldığınızda bir anda etrafınız sarılacak ve koca bir koloni ile savaşırken bulacaksınız kendinizi. Sizin dışınızda kalan diğer canlılar da ayrıca bir-birleriyle mücadele etmeye devam edecekler ve ekosistem tüm ayrıntılarıyla öňünüzde olacak. Hatta aynı tür hayvanı çok avladığınızda onunla beslenen canlıların sayılarının azalıp, ekosistemde bu canının bir altında bulunanlarına sayısının arttığını gözlemlenebileceksiniz. Ayrıca hayatını sürdürüler yalnızca hayvanlar olmayacak. Bitkiler de zaman içinde büyüyecek ya da kuruyacak. Yani her şey gerçekte arka bahçenizde nasıl işliyorsa, Grounded'da da aynı şekilde işleyecektir.

RPG öğeleri

Yazının başında da bahsettiğim üzere, Obsidian Entertainment denince insanın aklına RPG türü geliyor. Buna bağlı olarak da Grounded'da ne kadar RPG ögesi olacağını sorgulamadan geçmedik ve açıkçası ortaya çıkan tablo oldukça şaşırtıcı. Şaşırtıcı çünkü oyunda çeşitli eşyalar yapabilemenize olanak sağlayan bir seviye sistemi ve teknoloji ağacı dışında -ona da ne kadar

RPG denirse- hiçbir RPG ögesi yer almıyor. Aynı şekilde, oyunda kontrol ettiğimiz karakterlerin tümünün özellikleri de -fizikal görünüşleri dışında- birebir aynı. Bu konuya ilgili oyunun yaratıcısı Adam Brennecke "Oyuncuların seçtiği karakterin özelliklerine bağlı kalarak oyunu oynamasını istemiyoruz. Bunun yerine fizikal özelliklerine bakarak kullanacakları karakterleri seçsinler ve kendileri nasıl istiyorlarsa oyunu öyle oynasınlar." diyor ve ekliyor "Oyuncuyu öylesine serbest bırakıktı ki oyunu test eden oyunculardan bir tanesi yakın mesafeli saldıruları yapacağını bulamadı ve tek saldırı yönteminin uzun mesafeli saldırular olduğunu zannetti. Düşmanlarına baltalarını fırlatarak saldırdı. Bunun sonucunda da bir noktada çantasında 25'in üzerinde balta vardı. Yani istediğiniz şekilde saldırmak, istediğiniz malzemeden, istediğiniz kadar yanınızda taşımak konusunda özgürsünüz. İlk bakişa baltanın yakın mesafeli bir silah olması, onunla uzun mesafeli saldırısı yapamaya-cağınız onlamına gelmiyor!". Bu kısımda kendi yorumumu eklemek istemiyordum ama kendimi tutamayacağım kusura bakmayın: Bana sorarsanız Adam Brennecke'nin bahsettiği bu serbestlige de RPG ögesi demek mümkün değil. Tabii RPG ögesi barındırma-

ması Grounded'in hanesine eksi olarak yazılabilcek bir şey de sayılmaz.

Renkli dünya

Grounded'in farklı oynanış öğeleri dışında, grafikleri de oldukça dikkat çekici. Unreal Engine 4 ile hazırlanan yapı, oldukça renkli bir dünyaya sahip. Bu özelliğiyle ilk etapta Fortnite'ı anımsatacak Grounded, Fortnite'ın aksine oldukça ayrıntılı grafiklere sahip. Etrafiniza olan biten her şeyi tüm ayrıntılarıyla görmenzin mümkün. Ayrıca oyunu ister birinci kişi ister üçüncü kişi kamerasında oynayabiliyorsunuz. Henüz oyunu deneme fırsatı olmadıysa da oynanış videolarından ve oyunu deneme şansı bulan diğer oyuncuların söylediğinden yola çıkarak Grounded'in birinci kişi modunda oynanış açısından daha iyi bir deneyim sunduğunu söyleyebilirim.

Sayılı gün

Çıkış tarihi tam olarak belli olmasa da İlkbahar aylarında erken erişim olarak piyasada olacağı duyurulan Grounded, çıkış yaptığı andan itibaren Xbox Game Pass'in bir parçası olacak. Yani Game Pass üyesiyseniz, erken erişim süreci ile birlikte Grounded'i oynamaya başlayabileceksiniz. İlk etapta Obsidian Entertainment içindeki beş kişilik ufak bir grubun yapımına başladığı oyunla erken erişim sonrasında da benzer şekilde küçük bir ekinin ilgileneceğini belirtiyim. Buna göre bu ekip oyun tam sürümeye geçene kadar -ve tam sürümeye geçtikten sonra bir süre daha- yalnızca Grounded ile ilgilenecek ve Grounded bu süreç boyunca gelişmeye, değiştmeye devam edecek. Bana sorarsanız bu çok iyi bir haber, böylelikle Obsidian Entertainment henüz başta belirttiğim RPG ile ilgilenemeye devam ederken Grounded da sahipsiz kalmayacak. Yıllar sonra adını anacağımız bir oyun olur mu bilinmez ama türü sevenlerin Grounded'ı şimdiden radarına aldığı tahmin etmek çok da zor sayılmaz.

◆ Tolga Yüksel





Yapım id Software **Dağıtım** Bethesda **Tür** FPS **Platform** PC, PS4, XONE, Switch (2020 içinde) **Web** bethesda.net/game/doom **Çıkış Tarihi** 20 Mart 2020

OYNADIK!

Doom Eternal

666



Cehennem, bir kez daha Dünya'ya taşınıyor!

id Software tarafından geliştirilen ve dağıtımcılığını Bethesda'nın üstlendiği FPS oyunu Doom Eternal, 2020'nin en çok beklenen oyuncuları arasında yer almaktır. Yerli ve yabancı pek çok yayın, hazırladıkları listelerde bu oyuna da yer veriyor. Peki ya "Doom Eternal'i en çok bekleyen oyuncular" diye bir liste yapılısa nasıl olur? İşte o listenin başında muhtemelen ben olurum!

Normal planlara göre geçtiğimiz kasım ayında çıkışması gereken günde oyunumuz, "Daha stabil ve sorunsuz bir deneyim" vaadiyle 20 Mart'a ertelenmişti. Aslında sorunsuz bir oyuna karşılaşmak için biraz daha beklemek mantıklıydı, ama bir yandan da üzülmemek elde değildi. Öyle ya, 22 Kasım nerede, 20 Mart nerede... Aylar ve aylar ötesi...

Yine de bu bekleyiş esnasında Bethesda'dan ilaç gibi bir hamle geldi ve geçtiğimiz günlerde oyunun ilk üç bölümünü deneyimleme şansına eriştim. Eh, şimdî de kısaca deneyimlemeye sizlerle paylaşmak istiyorum.

Cehennemin dibine kadar!

Doom Eternal'ı yaklaşık 4 saat boyunca deneyimleyebildim ve bu süreçte ilk üç bölümü oynadım. Yetkililerin belirttiğine göre oyunun geliştirilme süreci büyük ölçüde tamamlandı ve hatta deneyimlediğimiz versiyonda diğer bölümler de bulunuyordu ama oynamamız, hatta görmemiz bile yasaktı.

İlk bölüm için kısa bir yorum yapmam gerekirse (Zira fazla detay veremiyoruz), Doom serisinde belki de en merak uyandıran bölümlerden bir tanesi olmuş. Hele Doom II: Hell on Earth'ü de oynadıysanız! Bir yandan yıllar öncesinin Doom II'syle yaşadığınız keyfi düşünürken bir yandan da yeni neslin keyfini çıkarmak bir başka güzel doğrusu.

Havada dans ederken yaratık avlamak

Oyuna eklenen Dash sistemi sayesinde, gerek yaratıkların saldırılardan anı bir hareketle kaçabiliyor, gerekse de yaptığımız saldırı tiple-

rine sürpriz hamleler ekleyebiliyoruz. Kısaca anlatmak gerekirse, önce bir yön belirliyor ve ardından shift tuşuna basıyoruz. Böylece kısa mesafede bir yerden bir yere ısrarlı olarak hızla hareket edebiliyoruz. Bu sistemin oyun sistemine sorunsuz şekilde entegre edilmiş olduğunu merak ettiğimizde, korktuğum bir diğer şey ise, bu sistemin tuş karmaşasına yol açabileceğiydi. Ama gerçekten çok kolay yönetilebilir bir sistem hazırlanmış. Öte yandan, bir de belirli noktalara tırmanabiliyoruz artık. Altında zincirli bir kancanın yer aldığı Super Shotgun'ı deneyimleme fırsatı olmadı, ama sanıyorum onunla birlikte ortaya çok daha interaktif ve eğlenceli bir oynanış yapısı çıkacaktır.

Cephaneler ve Glory Kill'ler

Doom 2016'daki yaratık tasarımları genel olarak çok iyi idi (Gerçi CyberDemon'ı beğenmemiştim). Bu yeni oyunda ise Revenant'tan HellKnight'a, Mancubus'tan Cacodemon'a kadar tasarımlarda bir dizi düzenlemelere gidilmiş. Ek olarak, Doom I ve Doom II'de gördüğümüz yeşil saçlı zombi askerler ve yine Doom II'de heyecanlı kapışmalar gerçekleştirdiğimiz Arachnotron'lar geri dönmüş. Bir diğer efsane yaratık Pain Elemental'i de unutmaya lı. Tabii bunların yanında, yepyeni yaratıklar da var. Yarı Terminator'ü andıran yaratıklar, kanatlı iblisler ve zavallı zombiler gibi... Bu bahsettiğim yaratıkları, yaklaşık 4 saatlik deneyimimde öldürme şansım oldu. Tabii 4-5 kez de onlar beni öldürdü. Şunu söyleyebilirim ki Doom Eternal'da mermi bulmak biraz zor. O sebeple cephanenizi iyi kullanmanız gerekiyor. Mesela, zayıf zombilere ateş etmek gereksiz. Birkaç yumrukla Glory Kill gerçekleştiriliyorsunuz. Onların yerine mermilerinizi daha güçlü yaratıklara saklayabilirsiniz. Bir de mermileri yaratıkların nerelerinde değer-





lendireceğiniz önemli. Çünkü Doom Eternal ile "yaratıklarda zayıf nokta" unsuru biraz daha önem kazanmış. Mesela, Arachnotron'u ortadan kaldırınmak için öncelikle kafasının üzerinde yer alan silahı devre dışı bırakırsanız daha rahat hareket edersiniz, ya da Mancubus'un ellerinde yer alan roketleri uzak mesafeden dürbünlü silahlara birer atışta etkisiz hale getirebilirsiniz. Böylece cephaneğini tutumlu kullanmış ve yaratıkları daha kolay öldürmüş olacaksınız.

Tabii yaratıkların gerçek zamanlı görsel deformasyonları da geliştirilmiş. Her yaratığa farklı pozisyonlarda gerçekleştirildiğiniz Glory Kill, yani bitirici vuruşlarla da aksiyona farklı bir boyut katmış oluyorsunuz, yani oynadığınızda olacaksınız. Haliyle yaptığımız Glory Kill'lerden, testereyle öldürdüğümüz yaratıklardan, bombaya uğradığumuz iblislerden düşen mermi, zırh ve sağlık parçalarıyla yola devam edebiliyoruz. Ve evet, bu 4 saatte yakın süreçte bir Boss ile karşılaşmadım. Marauder'ı çok merak ediyorum!

Doom Slayer'ın evini görmüş müdür?

id Software yetkilileri Doom Eternal için, "Yalnızca yeni bir Doom oyunu yapmıyoruz, aynı zamanda bir Doom evreni ortaya çıkıyoruz. Daha önce hiçbir Doom serisinde görmediğiniz şeyleri bu oyunda görebileksiniz. Madem bir Cehennem var, öyleyse Cennet de olmalı. Doom Slayer'ın iblis avlamaya ara verdiği anında, boş zamanlarında neler yaptığına merak ediyorsanız bunları da görebileceksiniz" gibi pek çok söyleme imza attı. Haliyle "hikâye detaylarını" merak edenler için bunlar çok

önemli, hele de bu oyun bir Doom oyunu ise. Deneyimim esnasında Doom Slayer'in yaşadığı "uzay üssünü andıran" mekâni da ziyaret etme şansım oldu. Burada envai çeşit araç gereç var. Doom 2016'daki Preator Suite'inden tutun da 90'lardan kalma eski bir masaüstü PC'ye, hatta elektro gitarlara, Doom 3'teki Soul Cube'ün figürüne kadar. Tabii çok daha fazlası da bulunuyor, ama deneyimim esnasında tüm detayları görme şansım yoktu. Doom Slayer, bu mekâni aslında bir "merkez" olarak kullanıyor diyebilirim. Dünya, Phobos ve iblislerin ayak bastığı her noktaya erişebilmesi için hazırlıklarını yapıyor ve ardından boyut kapısı aracılığıyla olay yerine işinlendiyor. Sonrasını biliyorsunuz, güm pat pat!

Hikâye demişken, biraz detay verelim isterseniz

Doom Eternal, Doom 2016'nın sonrasında, yakın bir süreçte geçiyor. Kontrol ettiğimiz karakter, Doom 2016'da olduğu gibi. "Peki bu karakter, orijinal Doom oyunlarındaki karakter mi?" diye soruyorsanız, yapımcıların dediği ne göre bunun cevabını da oyunu yeterince oynadıktan sonra öğreneceğiz.

Doom 2016'da UAC Mars üssünde yaşanan istila ve Cehennem'deki nefes kesen savaşların ardından The Crucible'ı (Fazlaıyla güçlü bir kılıç) ve... Neyse, belki hâlâ bu oyunu oynamayanlar vardır. O yüzden spoiler vermeye lim. Doom Eternal'da ise yaratıkların Dünya'yı işgal ettiğini görüyoruz. İnsan nüfusunun büyük bir kısmı yok olmuş ve savaş son hızıyla sürüyor. Herkesin beklediği bir kurtarıcı var ve o da Doom Slayer'dan başkası değil. Bu oyunda yalnızca mavi gezegenimizde değil,

aynı zamanda Phobos'ta da vakit geçireceğiz. Deneyimlerim esnasında beni şaşkınlığa uğratan detaylardan biri de oyunda pek çok karakter ve ara sahnenin olması. Bir Doom oyununda pek alışıldık bir şey değil bu. Tabii bizim karakterimiz konuşmuyor, ama oynanış videolarında dikkat ettiyseniz, artık aksiyon esnasında daha fazla bağırıp çağrıyor. Kısacası Evet, bu bir modern zaman Hell on Earth uyarlaması diyebiliriz. Yapımcıların da dediği gibi, "Oyunda çok fazla hikâye detayı var. Eğer bu olaylar nasıl gerçekleşmiş, neler olmuş merak ediyorsanız hikâye detaylarını öğrenebilirsiniz. Eğer detaylar sizin için önemli değilse, o zaman yaratık vurmaya ve hızlı oynamaya devam edebilirsiniz. Seçim size kalmış." Evet, yaklaşık 4 saatlik Doom Eternal deneyimim itibarıyla aktarabileceğim böyle. Oyunun tam sürümünün çıkışmasına az bir süre kalmışken, şunu da söylemeden edemeyeceğim: "İblislerden korkmanız gereklidir, hatta Doom Slayer sayesinde onlarla fazlasıyla eğlenceli vaktiller geçirebileceğiniz bir oyun, Doom Eternal." ◆ Mahmut Saral





Yapım NotGames **Dağıtım** tinyBuild **Tür** Simülasyon **Platform** PC Web www.notgames.co.uk **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

Not For Broadcast 4 ★★★★

Tüm canlı yayının kontrolü parmaklarınızın ucunda!

Canlı yayın kazalarının yer aldığı video-clarlar internette hepimiz karşılaşmışızdır. İzlemesi aşırı eğlenceli olan bu görüntülerde birileri düber, birileri yanlışlıkla küfür eder ya da dışarıdaki insanlar canlı yayını troller. Bunlar her ne kadar televizyoncular için nahoş durumlar olsa da kazalar kaçınılmazdır. Bu gibi kazaların önüne olabildiğince geçmek ve halk tarafından ciddiye alınan televizyoncuların madara olmasını engellemek için kamera arkasında ter döken onlarca insan var. Bu insanlardan biri olduğunuzu hayal edin. Örneğin, küçük bir odada, canlı yayınlanan akşam haberlerini yöneten operatör olduğunuzu ve tüm yayının sizin kontrolünüzde olduğunu düşünün. Toplumun algısını şekillendirebilecek büyük bir güçe sahipsiniz. Ancak Ben amcanın da dediği gibi, "Büyük güç büyük sorumluluk getirir." Henüz erken erişim aşamasında olan Not for Broadcast, ilginç hikayesi ve yerine getirilmesi gereken onlarca göreviyle bizleri canlı yayın operatörü koltuğuna oturtuyor.

1980'li yılların İngiltere'sinin alternatif bir gerçekliğinde geçen oyunda, her nasılsa bir şekilde kendini canlı yayın operatörü olarak bulan bir temizlik görevlisini canlandıryoruz. Radikal ve otoriter bir siyasi partinin iktidara geçtiği dönemde ulusal haber kanalında görev yaparak, bir şekilde halkın fikir ve hislerini yönlendirme şansına sahibiz.

Başlangıça kontroller ve görevler biraz karmaşık görünüyor. Telefonda bize neyi nasıl yapacağımızı anlatan arkadaşımız hiçbir deneme fırsatımız olmadan bizi adeta yayının ortasına atıyor. Bu ilk aşamada kendimi biraz şaşkınlık ve paniklemiş hissetsem de beklediğimden çok daha kısa zamanda her şeyi kontrol altına almayı başarıdım.

Oyun içerisinde tek bir mekan ve sınırlı sayıda

eylem olduğu için kontrollere alışmak da kolay. İlk olarak yapmamız gereken şey sol tarafta bulunan, dört farklı kamera açısının gösterildiği ekranlardan hangisinin canlı yayın ekranına yansıtılacağını seçmek. Dört ekranı da dikkatli bir şekilde izleyerek kimin ana ekranда ne zaman görüneceğini seçmeniz, oynatılacak reklamları belirlemeniz ve oldu ki huysuz bir konuşmacı küfür ederse diye elinizi sansür butonunda hazır bekletmeniz gerekiyor. İlk bakışta, her şey kurallar çerçevesinde gerçekleşmeli gibi görünse de reytingleri alt üst etmediğiniz sürece özgür iradenizle hareket edebilirsiniz. Eylemleriniz, içinde bulunduğu nuz distopik dönemde, televizyon ekibi de dahil olmak üzere tüm halkın görüşlerini etkiliyor. Kontrolleri öğrenmek ve işe koymak başta tahmin ettiğimden çok daha eğlenceliydi. Kamera karşısında gerçekleşenleri bir araya

getirerek programı oluşturmak gerçek bir iş yapıyormuşsunuz hissiyatını uyandırıyor. Üstelik her günün bitiminde görüntüleri tekrardan izleyerek kamera arkasında neler olduğuna veya sizin nasıl bir iş çıkardığınıza göz atma fırsatınız da oluyor. Çekimlerde gerçek oyuncuların ve gerçek görüntülerin kullanılması da oldukça hoşuma gitti. Kendinizi tam anlayıla 80ler televizyon programlarına baktığınız gibi hissediyorsunuz.

Not For Broadcast, tam sürüm olarak yayında gerek hikaye, gerekse oynanış açısından ilgi çekici bir yapıp olacak gibi görünüyor. Henüz erken erişimde olan oyunun Steam üzerinden ilk üç bölüm indirilebilir durumda. Geliştirici stüdyo NotGames, 10 bölüm olmasını planladığı oyunu oyunculardan aldığı geri bildirimlerle tamamlamaya söz verdi bile.

♦ Berçem Sultan Kaya



Stoneshard

4 ★★★★

Hayat zor değilmiş gibi bir de üzerine Stoneshard gelir...

Eğer sado-mazo nedir ve insanlar neden bundan zevk alır diye düşünüyorsanız onlara Stoneshard hediye edin. Öncelikle bu oyunu bana tavsiye eden ve yazımı almam için beni ikna eden Kürşat'a buradan kalp yolluyorum. Çünkü o olmasa oynanış videosuna bakıp koca kafalı küçük adamların ortada koşturduğu Stoneshard hiç ilgimi çekmeyecekti (çekmemiştı zaten). Stoneshard'ı kısaca açıklamam gereksiz, öncelikle koşa koşa satın alın zaten fiyatı 24 TL gibi uygun bir seviyede. İkincisi çok detaylı ama zor bir oyuna hazır olun fakat erken erişimde olduğunu da unutmayın.

Stoneshard, RPG ögesinin az olduğu roguelike türünde bir fantezi macera oyunu. Oyuna başlarken, bir londayı intihardan farksız bir görevde yollayan adamı arayan Werren'den alıyoruz ilk görevimizi. Tutorial kısmında ise Werren'i Necromancy ayinlerinin dibini görüldüğü bir tapınaktan çıkarıyoruz. Bu öğrenme bölümü bile bana ter döktürürken aslında asıl hikâyeyin bundan daha zor olacağından haberim olmadan oynuyordum. Sonra kendimi bir tavernaya tepeden bakıp Werren'den ana görevi alırken buldum ve oyun tam bu esnada başladı. Stoneshard'da şimdilik seçebileceğiniz Reaver, Maiden Knight, Woodsward ve Runaway Sorceress adında dört sınıf var. Sınıfların oyuncuya verdiği bonus özellikler çok az, bu yüzden aslında tam bir sınıf mantığı yok. Araştırma kitaplarını bulduğunuz sürece karakteriniz her şeyi öğrenebiliyor.

Yine de ben her zamanki gibi büyücü sınıfını gördüğüm anda ona yapıştim. Şöyle diyeyim, öğrenebileceğiniz altı büyü sınıfı var (daha

fazla da olabilir tam hatırlıyorum) ve her büyü okulunun gayet detaylı yetenek ağaçları bulunuyor. Yani hepsini açmanız mümkün değil (açarsanız Elminster gibi bir şey olursunuz herhalde). Birkaç defa öldükten sonra Pyromancy'nin yanında hançer kullanmanın daha iyi olduğuna karar verdim. Belki ilerde fikrim değişir kim bilir... Ama buradaki kilit nokta "Birkaç defa öldükten sonra"ydı... Şimdi söyleyeyim, çok öleceksiniz. Hatta bu yazımı okumadan, benim bilge rehberliğim olmadan oyuna dalarsanız benim düşüşüm salak durumlara düşeceksiniz (Vay paşam vay – Kürşat). Macera modunda oyunu sadece tavernada ve oda kiralarsanız kayıt edebiliyorsunuz. Teknik olarak bir şekilde oda kiralayacak paranız yoksa hapi yuttunuz. Benim gibi aptallık yapmayın ve odayı kiraladıktan sonra yatağınıza tıklayın ve biraz uyuyarak oyunu kaydedin. Bunu yapmadığım için ilk mahzeni iki defa temizlemek zorunda kaldım. Stoneshard'da açıkaraksınız, susayacaksınız, moraliniz bozulacak, delireceksiniz, bacağınız kırılacak, kafatasınız çatlayacak, yanacaksınız, fazla yemekten şebeceksiniz, üst üste düşman öldürünce gaza geleceksiniz... Bunlar akıma ilk gelenler ve bence oyunu özel yapan da bu. Yani bir görevde gitmeden önce yemek ve su durumunuza bakmak, silahları onarmadan yola çıkmamak, gerekli ilaçları temin edip öyle maceraya atılmak bende resmen masaüstü RPG hissi uyandırdı. Tavernada yataktan kalktıktan sonra o yatağa tekrar dönmeden ölmemeniz gerektiğini bilmek ise sinir bozucu olsa da güzel bir detay. Oyuna başlarken yapımcı Ink Stains Games

sizi uyarıyor; "Bu oyunda kahraman değilsiniz, olmaya çalışmayın. Kolaylıkla düşmanlar tarafından alt edilebilirsiniz," diye. Bunu ciddiye almanızı öneririm çünkü çoğunlukla iki düşman saldırıldığı anda hapi yutuyorsunuz. Oyunun Steam yorumlarını okuduğumda insanlar Stoneshard'ı ilginç yapan özelliklerden yakınıyordu. Benim kulağıma oyunun zor olmasından dolayı sizlanmaları gibi geldi. Misal biri canı aniden dolduran iyileştirme ikisi olmasından dert yanyordu, diğeri kayıt sisteminden. İnsanlar neden bir oyunu kolayca bitirmekten zevk alıyor bilmiyorum. Evet, ben de bir sürü güzel eşya bulmuşken, dikkatsiz dolaştığım için çevrem düşmanla sarılı ölümünden dolayı tekrar yatağında kalkınca sınırlendim. Ama "Bu sefer yapacağım" deyip tekrar başladım. Stoneshard bu ayki favori oyum oldu. Bence kaçırmayın.

◆ Nurettin Tan





3 ★★★

Yapım Steel Sky Productions Dağıtım Steel Sky Productions Tür Strateji Platform PC Web warhammerunderworlds-online.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

Warhammer Underworlds: Online

Devasa savaşlardan üç beş kişilik zorlu çarışmalara

Uzun yıllar Warhammer oynamış birisi olarak, özellikle Fantasy kısmının zaman içerisinde geçirdiği evrime her daim şahşıtmışındır. 40K tarafı her yeni kural sistemi ile sınırları zorlarken, Fantasy Battle tarafının Age of Sigmar dünyasına dönüşmesi ile birlikte, kendisine olan ilgim büyük ölçüde azalmıştı. Nitekim komünitenin kendi içerisinde ürettiği "The 9th Age" sistemi sayesinde, halen devam eden bir Warhammer Fantasy dünyası var. Birazdan bahsedeceğimiz Underworlds oyunu da aslında değişen Warhammer Fantasy dünyasının, zaman içerisinde Age of Sigmar'ı ön plana çıkarmak için yapılan "farklı" oyun modellerinden bir tanesi. Warhammer Underworlds: Shadespire olarak piyasaya çıkan minyatür / kutu oyun karışımı olan oyun modeli, zaman içerisinde birçok farklı çete ekleneti ile gelişti, değişti ve bugün kendisine has oyuncu kitlesine sahip bir oyuna dönüştü.



Bu hızlı, taktiksel ve keyifli oyun modeli çok sevilmüş olacak ki yakın zamanda dijital bir versiyonu ile de karşılaşacağız. An itibarıyle beta aşamasında olan yapımı, sizler için sağдан sola gezdim! Zaten çok da gidecek alan yoktu, yalan yok...

Aslında değil. GamesWorkshop'un farklı bir ürün üretimi mantığı üzerinde yükselen, minyatür savaş oyunu ve kutu oyununun karışımı bir yapıya sahip. Warhammer Underworlds: Online tamamen masa üstündeki versiyona benziyor. Öncelikle oyunda bulunan farklı çetelerden birisini seçerek işe başlıyoruz. Çetemizdeki her bir karakterin kendisine has özelliği bulunuyor. Saldırılar ve savunmaları tamamen zar atılarak gerçekleştiriliyor. Her ne kadar atılan saldırı ve savunma zarları karşılaşırılarak bir sonuca varılsa da bazı zarlar her zaman başarı anlamına geliyor. Karakterlerin kimi zaman tek sağlam vuruşta oyundan çıkmaları mümkün; bu sebepten kime, nasıl ve neyle saldıracağımızı iyi belirlemek gerekiyor. Oyunumuz "tile base" yani altigen karelerin üzerinde deneyim ediliyor. Her kare bir mesafe anlamına geldiği gibi, karelerin üzerinde farklı stratejiler kurmak da mümkün. Misal, saldırın ve savunan iki karakterin birbirine bağlı olduğu kareler, her daim bonus anlamına geliyor. Bir diğer örnekse, darbe vurduğumuz düşman birimini, etrafındaki herhangi bir kareye doğru bir kare geriye itebilmek olacaktır. Anlayacağı-

nız harita üzerinde yaptıklarımızın oyunun temel mekanığıne etkisi büyük. Karakterlerimizi kendi özelliklerinin haricinde, bir de kullandığımız kartlarımız var. Başlangıçta beş adet kartımız bulunuyor ve dilersek destemizden yeniden kart çekebiliyoruz. Bu kartlar da tipki aksiyon hareketleri gibi kullanılabiliyor ve bazıları haritaya, bazıları da direk karakterlerimize etki eden bonuslar sunuyor. Kartları doğru zamanda, doğru şekilde oynayabilmek, genelde oyunun gidişatını büyük ölçüde etkiliyor. Benzeri şekilde bir de "objective" kartları mevcut. Her haritada farklı görevler bulunuyor ve hangilerini yapabileceğimize bu kartlar vasıtasi ile karar verebiliyoruz. 12 farklı karttan oluşan objective destesi, tüm stratejimizi de farklı şekillerde değiştirebiliyor. Başlangıçta tur mantığını ve ilerleyışı anlamak oyunu bilmeyenler için birazcık zorlayıcı olsa da kısa sürede alışacağınızı eminim.

Beta testi esnasında çalışma devasa sorunlar çiğğini söyleyemem ama bazı garip teknik problemler ile karşılaştığım oldu. Yine de masa üstünden dijitalde aktarılan ve yakın zamanda GamesWorkshop firmasının halen kaliteli taktik strateji üretebildiğini gösteren bu güzide oyunun dijital platformda da kendisine yer bulacak olmasından dolayı heyecanlıyım. Bakalım oyun çıktıgı zaman ne gibi bir modele bürünecek.

◆ Ertuğrul Süngü



Yapım PlatinumGames **Dağıtım** Nintendo **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, Switch **Web** bit.ly/3c3MsOm **Çıkış Tarihi** Nisan 2020

The Wonderful 101 Remastered 5 ★★★★

Avengers kenara çekilsin. Dünyanın asıl koruyucuları geliyor!

2013 yılında Wii U için piyasaya çıkan The Wonderful 101 adında bir oyun çok seviliyordu. Neden mi? Çünkü bu oyunun arkasında Resident Evil, Devil May Cry, Okami veya Bayonetta gibi yapımlarda yer almış Hideki Kamiya vardı. İşte bu adam, oyun stüdyosu PlatinumGames ile beraber The Wonderful 101'in "remastered" sürümü için kolları sıvayarak hayranlarından da destek almak adına bir Kickstarter kampanyası başlattı ve sadece dört saatte hedef olan 50.000\$ aşıldı. Son baktığımızda rakam 1.500.000\$'ın üstündeydi! Bir buçuk milyon dolar!

The Wonderful 101'i duymamış olanlar için kısa bir açıklama yapayım: Hideki Kamiya'nın yapıcısı olduğu bu oyun, tarz olarak aksiyon macera kategorisine giriyor ve dünyanın her yerinden bir araya gelerek dünya dışı varlıklarla mücadele eden 101 kahramanı konu alıyor. Bu kahramanların başında ise Wonder Red ve Wonder Blue adındaki iki karizmatik lider var. Amaç her zamanki gibi dünyayı kurtarmak.

Sayımız Avengers'in son filminde Thanos'a karşı verilen nihai savaş sahnesinde olduğu gibi hayli

kalabalık olduğundan, Nick Fury'ye haber ilettik ve Thorgillere tatilé çökabileceklerini söylediğimizde. :) PlatinumGames'in ilk hedefi oyunu Switch için yeniden dizayn edip, elden geçirip piyasaya sunmakti. Lakin toplanan miktar arttıkça Steam versiyonu ve PS4 versiyonları da plana dahil edildi. Bundan sonraki hedefler ise tamamen içeriğe yönelik durumda. Örneğin Time Attack adı altında yeni bir mod oyuna eklendi. Ayrıca Luka adında yepisyeni genç bir kahramanla da tanışma fırsatı yakalayacağız. Bundan sonraki hedef ise özel bir konuğun da olduğu Remix Soundtrack albümü. Siz bu yazıyı okuduğunuzda eminim bu hedef de tamamlanmış olacak. Peki, kim bu kahramanlar? Dediğim gibi liderlerden birisi Wonder Red. Gerçek ismi Will Wedgewood. 101'e yeni katılmış olmasına karşın liderlik seviyesine kadar yükselecek derecede yeteneğe ve azme sahip. Ekibin diğer önde gelen ismi Wonder Blue. Gerçek adı ile Elliot Hooker. Kahraman olmadığı zamanlarda Los Angeles Polis Departmanında dedektiftir ve üstün zekâsıyla mafia babalarından terörist başlarına kadar birçok suçluyu yakalamasını bilmiştir. Bu

ikilimiz dışında önde gelen isimlerden biri Wonder Green, yani Jean-Sebastian Renault. Kilolu fizигine karşı ateşli silahlar üzerine olan ustalığı onu ekibin gözdelarından biri yapmıştır. Bahsetmemiz gereken kahramanlardan biri de gerçek adı Mariana Kretulesco olan Wonder Pink. Henüz lisedeyken olimpiyatlaraya katılma başarısı gösteren bu genç hanım göreviniz en esnek insanlardan biridir. Yakın dövüş becerisini de işin içine katarsak alın size bir femme fatale. Kısacası, The Wonderful 101'de sadece bir değil, birden fazla kahramanı yönetme imkânına sahip olacağız ve kurtaracağımız insanları da davamızı katarak birer kahramana dönüştürebilceğiz. Bir araya getirdiğiniz karakterler "Unite Morphs" adında bir özelliği de sahip oluyor. Dilerseniz bu özellikle kahramanlarınızı dev bir kılıç dönüştürebilirsiniz!

The Wonderful 101'de işler şu anda doluduzgün ilerliyor. Hedeflere ulaşılıyor, içerik giderek genişliyor. Arkasında ünlü isimler var ve başarısını zaten 2013 yılında kanıtladı. Durum böyle olunca beklenilerin arş-ı alaya ulaşmaması imkânsız gibi. Şu satırları yazarken bile gelse de oynasam modundaydım.

Elde pâtiama imkâni yok mu? Açıklası oyun şimdiden rüzgârı arkasına aldı. Bu havayı mahvetmek için gerçekten çaba sarf etmek gereklidir.

Dolayısıyla eğer bir ertelenme olmazsa Nisan ayında oyunumuz gün yüzüne çıkacak. İnceleyerek ne kadar harika olduğunu yazacağım. En azından benim inancım bu yönünde. ♦ Olca Karasoy Moral



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDE

Merhaba LEVEL okurları, Geçen ay eski zamanlardan bahsettim, bu ay da televizyon kültüründe önemli bir yere sahip olan gece televizyon izleme alışkanlığından söz etmek istiyorum.

90'lı yıllar

Gece televizyon izlemek dedığım zaman ne kastettiğimi anlamamıştır genç okurlarımız: Korku sineması. Tüplü televizyonun olduğu salonda uyuyor rolü yapmak. Bazen rol yaparken gerçekten uyuya kalabildiriniz. Camlı kapıya örtü ile örtmek, televizyon düğmesine yarınl saat yavaş yavaş basmak, babanın ya da əbinin salona gelip "sen uyumadın mı"

uyarısı yapacağı korkusu. Televizyonun sesini sonuna kadar açmadan kismak... Hepsi televizyonda izleyeceğiniz korku filminden daha çok sizi geren anlardır.

70'lerin Slasher-Splatter, yani kesme biçme içeren gore filmleri (80'lerde daha da sevilen bir tür olan teen slasher), gençlerin bir kamp alanında ya da evlerinde öldürüldüğü filmler 90'larda zirveye ulaşan bir tür olmuştur (itiraf edeyim erotik sahnelerin çokluğundan dolayı tercih ederdim gençliğimde). Korku sinemasının bir alt türü olan slasher filmlerde, bağınaz bir bakış açısıyla, teşhirici ponpon kızları ve uyuşturucu bağımlılısı sporcu amerikan gençleri Freudyen, fallik

(bıçak, makas v.b) nesnelerle cezalandırılır. Efendi olan, doğruya arayan orta karakterler ödüllendirilerek kurtulur. Mesaj açıkta, dindar olun, her şeyi sorgulamayın, meraklı olmaktan kaçının. Maskeli seri katil, travmaların etkisiyle nedensiz yere gençleri katleder. Çığlık, 13. Cuma, Halloween, Teksas Katliamı, Elm Sokağında Kabus gibi filmler seri olarak sinemaya uyarlanmış, çoğu video oyununa da referans olmuştur. Örneğin, Splatterhouse atarı salonlarında izlerken bile bizi dehşete sürükleyen bir oyun olmuştur. Until Dawn ve Outlast gibi popüler oyunlar da aynı korkutma yöntemine başvuran başarılı yapımlardandır.

Yıllara göre sevilen korku türleri

Yıllara göre akım haline gelecek korku türlerinden bahsedeecek olursak: 1920 ve 30-40'lar gotik edebiyatın uyarlamalarının, dışavurumcu Alman sinemasının yükselişe geçtiği 50 ve 60'lar ise lanetli ev temasının işlendiği dönemler olmuştur. Günümüzde ise cin ve hayalet konusu korku sinemada popüler olan türler olacaktır. Başarılı korku türleri, edebiyatı ve sinemayı birbirini içinde eriten yaratıcı yapımlar olacaktır.

Türleri birlikte iç içe kullanan, içerisinde vikanlık, gotik gibi türdeşleri, kurt adam, vampir, cadı gibi fenomenleri kullanan ve çok geç keşfettiğim bir oyundan bahsetmek istiyorum. Önceden bahsettiğim Silent Hill gibi oyunlar metafizik öğelere yönelen klasiklerdenken, bu ay sizlere gelecekte klasik hale gelecek bir oyun kalem oynatmama neden oldu: Bloodborne.





Bir oyunu oynamadan önce sosyal medyada oyun yorumu okumanın zararları

Bloodborne, tam iki sene önce PS Plus ile bedava aldığım ve oynamadan önce sosyal medyada oyun yorumlarını okuduğum bir oyundu. FromSoftware firmasının oyunlarının zorluğu, kayıt sisteminin insanı deli etmesi gibi olumsuz yorumlara rağmen oyunu denedim. İlk baştaki kurt adamı geçmemem, etrafa dikkatli bakmamam ve güvendiğim sosyal medya hesaplarındaki olumsuz yorumlar sebebiyle oyunu sildim ve bir daha açmadım. Geçen iki senede PS4 konsolundaki hit oyunları iki kere bitirmeye başlamamla beraber Bloodborne'u tekrar indirdim ve oynamaya çabaladım. Gotik mekan tasarımları ve strateji içeren dinamigi ile elimden gamepad'i bırakmadığım bir oyun haline geldi. LEVEL'daki oyun tanıtımına baktığım zaman da bir daha oyunla ilgili sosyal medya yorumlarına göre önyargılı olmamam gerektiğini anladım. Öyle ki FromSoftware firmasının diğer oyunları olan Sekiro: Shadows Die Twice ve Dark Souls III hemen deneyeceğim sıradaki oyunlar oldu. Vuruş hissiyatı olsun, sesler olsun, sanatsal mekan tasarımları olsun gönlümü fethetmeye yetti. Balkon ve kapıdaki konuşmalar (hele cadının evindeki böğürme sesi), diğer avcıların varlığı ve korku sinemasından fırlmış devasa yaratıklar korkuyu derinden hissetmemizi sağlıyor. Mitolojisi ve efsaneleri iyi betimlemiş oyun yapımcıları 90'lı yılların korku dolu gecelerini bizim kontrolümüzé veriyor. Köşe bucak korkarken en çok bizi tedirgin edense yaptıklarımızı kaydededen ölmek oluyor. Açı gözlüğümüzün cezasını bazen çok ağır ödeyebiliyoruz. Topladığımız tüm kan puanları minicik bir canavar tarafından hiç edilebiliyor.

Korku oyunlarının dünü-bugünü-yarını

Sinemanın dışında video oyunlarında korku beni en çok cezbeden tür olmuştu. Commodore 64 ve Amiga 500'de Saklambaç, Halloween gibi eski oyunlar, özellikle atarı salonlarında yukarıda bahsettiğim Splatterhouse ve bahsetmediğim Alien türündeki oyunlar, Playstation'da severek oynadığımız yapımların kapısını açmıştır. Playstation konsollarını severek takip eden biri olarak Clocktower 1-2, Siren, Alone in the Dark 3, Parasite Eve 2, Fatal Frame ve Resident Evil serisi gibi oyunlar dışında bilgisayar oyunlarından Sanitarium, Nocturne ve Blood, ses sistemi ile oynandığı zaman gündelik hayatınızı da etkileyebilecek öncü yapımlardan olmuştur.

Gerçekten korkutan korku oyunları

Silent Hill
P.T.
Resident Evil 2: Remake
Outlast
F.E.A.R
Clock Tower 2
The Suffering
Amnesia
Sanitarium

Gerçekten korkutan filmler

Cinnet
Ayin
Otopsi
Korku Seansı
The Witch
It Follows
Session 9
The Mist
The Babadook
Şeytan

Animeler de başarılı korku örneklerini içinde barındırır. Blood, Parasyte, Tokyo Ghoul, Hellsing, Another, Vampire Hunter D, Berserk insanı gerçekten geren örnekleri ile sevilen korku animelerine örnek olarak gösterilebilir. Bir dahaki sayıda görüşmek üzere, Insert Coin...♦



SON 10 YILIN EN İYİ 25 OYUNU

Açıkçası geçtiğimiz on sene içinde çıkan yüzlerce başarılı oyun arasından en iyilerini seçmek ve o çok başarılı oyunların sayısını 25'e kadar indirmek ciddi anlamda zorlayıcı bir iş oldu bizim için. Listeye alamadığımız, üzülkerek çıkarttığımız oyunları düşündükçe uykumuzun kaçacağı da bir gerçek. Diğer taraftan her biri hayatımızda çok keyifli bir iz bırakmış olan bu oyunları 25'ten 1'e doğru sıralamayı uzun tartışmalardan sonra başardık ve ortaya çıkan sonuç da çok içimize sindi. Gelin, son on senede hayatımıza renk katan oyunların dünyasında uzun bir yolculuğa çıkalım.



**25**

LIMBO

Karanlığın gözünün içine bakarak hayatı tutunmak...

Yapım PlayDead Dağıtım PlayDead Tür Platform Platform PC, PS4, XONE, Switch, PS3, X360, Vita, iOS, Android Çıkış Yılı 2010

Sadece oyun tarihi ya da dosya konumuzun başlığı olan bu 10 yıllık süreç için değil, bağımsız oyun geliştiricileri açısından da oldukça önem teşkil eden bir oyun: Limbo. Onunla birlikte yakın ya da aynı dönemde anılması gereken Machinarium, Braid, Fez, Super Meat Boy gibi oyunlar da var elbet. Ancak Limbo'nun özel durumu aralarından sıyrılmamasına yetiyor.

İlk başta Xbox'ın Live Arcade platform desteğiyle bizlerle buluşan, sonrasında Steam ile çıktığı 2010 yılının en çok satan üçüncü oyun olma unvanını taşıyan Limbo, görsel tasarım açısından nükkümüzün tutulduğu bir

oyun olmuştu. Keza o yıl ve takibinde en iyi oyun ödülleri başta olmak üzere birçok ödülü boğulmuştu.

Bağımsız oyun kategorisinin kaynama başladığı dönemde oyuncularla tanışan oyun, kelimelede değil de müzik ve atmosfere dayanan anlatımıyla hikaye anlatıcılığının böyle de olabileceğini gözler önüne sermişti. Kayıp kız kardeşini bulmak için yolculuğa çıkan isimsiz bir çocuğu canlandırdığımız Limbo'nun arkasına gizlenmiş onlarca metafora anlata anlata bitirememeyiz. Ucu açık bitmesinden dolayı her oyuncu için farklı bir anlam kazanmış olması da Limbo'yı özel kılıyor.

Gerek bölüm tasarımları, gerek müziksleri ve de görsel tasarımla korkunç fakat bir o kadar da cezbedici bir dünyaya adım attığımız Limbo, hem bir insan hayatının nasıl ilerlediğini anlatan (Orman, Şehir, Sanayi) hem de tutkumuzun peşinden nasıl koşmamız gerektiğini gösteren yegane oyunlardan biridir.

Yapımcısı PlayDead, benzer bir atmosfere sahip Inside ile yıllar sonra karşımıza çıkmıştır. Ancak Limbo'nun siyah-beyaz dünyasına gizlenmiş hikaye anlatıcılığının yaratıcılığına sahip olamamıştı. Limbo, çok uzak bir geçmişte duruyor gibi gözüke de hatırladığımızda her daim farklı bir tatla yankılanacak. ♦ Özay

PORTAL 2

"Sanırımla farklılıklarımızı arkadaş bırakabiliriz, bilim için, seni canavar."

Yapım Valve Software Dağıtım Electronic Arts Tür Aksiyon Platform PC, PS3, X360 Çıkış Yılı 2011

Half Life'in yan oyunu olarak çıkarılan Portal serisinin "en iyi oyunlar" listelerine bu ilk girişî değil. God of War veya GTA gibi rakiplerine nazaran daha düşük maliyetli olan bu yapıp, kendine özgü bulmacalarıyla oyuncuların kalbini kazanıp en iyi oyunlar arasında yer almaya başardı.

İlk oyunda olduğu gibi Portal 2'de de terk edilmiş devasa Aperture Science laboratuvarından çıkabilmek adına oda oda gezerken, karşısına çıkan bulmacalarda yaratıcılığınızın sınırlarını zorluyoruz. Laboratuvarın ürkütücü boşluğu, akıbetleri meçhul çalışanlardan geriye kalan bardaklar ve karalamalar insana oyun boyunca kendini müthiş yalnız hissettiriyor. Öyle ki oyuncular, kendi halinde efendi bir küp olmak dışında bir eylemi olmayan Companion Cube'le duyguşal bağlar kuruyor. Neyseki yapımcılar da oyuncuların küplerle konuşmaya başladıklarını fark etmiş olacaklar ki Portal 2'de hikayeye eklenen Wheatley isimli robot yolculuğumuzu bize eşlik ediyor. Devamlı sinyirimizi bozmak ve bizi engellemek için elinden geleni yapan sempatik düşmanımız GLaDOS'a karşı bize yardımcı olmaya çalışan Wheatley,

-bir Companion Cube kadar olmasa da - oyun oldukça renk katmış.

Ortalama 10-15 saat kadar süren Portal 2 kabak tadı vermeden bitiyor. Bununla birlikte, kesinlikle denemenizi tavsiye edeceğim cooperative mode da en az ana hikaye kadar oynaması keyifli bir seçenek. Portal tabancasının kullanım mantığı iki kişilik oynanışa çok

gazel adapte edildiği için, ana hikayeyi oynayan herkesin bence bu modu da denemesi gerekiyor.

Kısacası Portal 2 ölümeden önce oynanması gereken oyunlardan biri. Ayrıca bence, ilk oyun da ikincisi kadar başarılı. Eğer hala oynamadıysanız öncelikle birinci oyundan başlayarak oynamanızı tavsiye ederim. ♦ Berçem

**24**



23 HEAVY RAIN

Hareketlerinizin hesabını soran müthiş bir dedektiflik hikayesi

Yapım Quantic Dream Dağıtım SIE Tür Macera Platform PC, PS4, PS3 Çıkış Yılı 2010

Pehey! Olaya bakın, tam 10 yıl geçmiş Heavy Rain'in çıkışının üzerinden. Koskoca 10 sene oyunu belki görsel olarak eskitti ama hikayenin neredeyse tamamını şu saniye hatırlamamıza neden olması, oyunun bu anlamda da ne kadar taze kaldığının habercisi. Kaybolan ve kaçırıldığı düşündürilen oğlunu arayan bir adamın hikayesini konu eden Heavy Rain, bize sadece bu kahramanın değil, farklı kişilerin kontrolünü de sunuyordu. Yolları kesişen bu karakterlerin her birinin bakış açısından oyunu tecrübe etmekambaşka bir deneyim

sunuyor ve oyuna çok daha farklı yönlerden yaklaşabiliyorduk.

Bu sağlam oynanış mekanığının dışında, oyunda verdığımız kararların hikayeye fazlasıyla etki etmesi de çok iyi bir etki bırakıyordu. Bu kararlar o kadar önemliydi ki kontrolümüzde olan karakterlerin ölmesi bile mümkünüzdü! Düşünsenize, oyunun neredeyse sonuna gelmişsiniz ve bir kararınız yüzünden, olayın gizemini çözmeye üç kalmış olan kahramanınız olup gidiyor. İnanılmaz...

Bunların ötesinde oyunun kurgusu ve senaryo-

su da çok başarılıydı. Bir kere ortada çözülmesi gereken bir durum var ve gizem üstüne gizem biniyor. Eh, hangi dedektiflik hikayesi sürükleyici değildir ki? Heavy Rain'de de kim katil, kim suçu, kim masum, bunları düşünürken akılınıza çok olasılık geliyor ama vurucu finalde, "Yuh!" demekten kendınızı alamıyornduz. Oyun öylesine büyük bir ters köşe yapıyordu ki ağızınız açık kalıyordu.

Şu anda bile alınıp keyifle oynanabilecek olan Heavy Rain'i Epic Store'dan PC için edinmek de mümkün. Bizce denemelisiniz... ♦ Tuna

LIFE IS STRANGE

Macera türüne yepyeni bir nefes

Yapım Dontnod Entertainment Dağıtım Square Enix Tür Macera

Platform PC, PS4, XONE, PS3, X360, iOS, Android Çıkış Yılı 2015

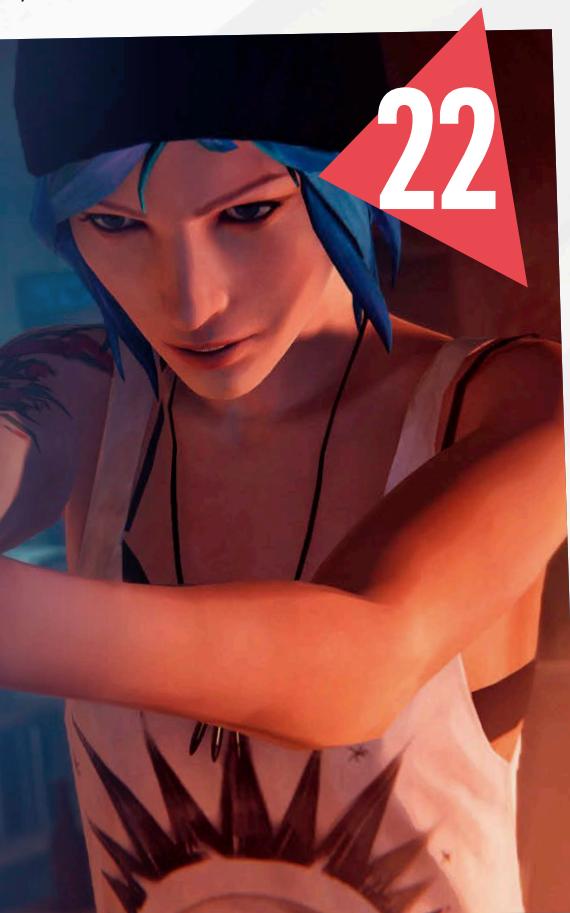
Aslına bakarsanız Life is Strange herkese uygun bir oyun sayılmaz. Daha doğrusu bir online FPS'de kill peşinde koşan bir bireyin, bir anda LiS'e gelip müthiş durağan ve duygusal bir hikayedeki keyif alması çok olası gözüküyor. Lakin bunu denerseniz ve oyunun ilk saatinden sonra, "İyimiş aslında..." demeyi başarısızsanız, bilin ki hayatınızda oynayacağınız en iyi macera oyunlarından birini deneyimlemiş olacaksınız. Vaktinde uzun aralarla önumüze sunulan LiS serisi, şu anda tek bir paket olarak satın alınabiliyor ve bir genç kızın sıradan başlayan hikayesinin doğaüstü olaylarla son derece enteresan bir yöne sapmasını konu ediyor. Oynanışın son derece arka planda olduğu oyunda müzikler, atmosfer ve hikaye sizin sarıyor

da sarıyor...

Eski dönemlerde "point & click" adı verilen macera oyunları çok popülerdi fakat zamanla bu tür ortadan kalmıştı. Yeni dönemde macera oyunu adı altında pek bir şey bulamıyorduk ve LiS bir anlamda bu açıgi çok sağlam bir biçimde kapattı. Oyun o kadar ünlü oldu ki olayların öncesini anlatan bir Before the Storm piyasaya sürüldü ve yakınlarda da LiS 2 final bölümyle seriyi tamamladı. Bize sorarsanız da hiçbir LiS kadar başarılı olamadı.

Şurada yer alan tüm oyunlar içerisinde belki de en zamansız olanı LiS'tir. Bundan 10 yıl sonra bile satın alınıp oynanabilecek ve ilk çıktığı dönemdeki etkiyi verebilecek, sürükleyici bir roman gibi... ♦ Tuna

22



ROCKET LEAGUE

Kramponla top tepmekten sıkılanlar için vazgeçilmez reçete...

Yapım Psyonix Dağıtım Psyonix Tür Spor Platform PC, PS4, XONE, Switch Çıkış Yılı 2015

Yenilikçi oyunlar başımızın tacı. Özellikle de olağan veya rutini alıp onu yeniden yorumlayan, başarılı olan ve aradan geçen yillarda rağmen dimdik ayakta duran oyuların yeri bizim için çok ayrı. Sessiz sedasız piyasaya çıkışının üzerinden beş sene geçmiş olan Rocket League, yazı yazıldığı sırada sifir Steam'de 65 bin anlık oyuncuya ev sahipliği yapıyordu. FIFA'nın demir yumrukla yönettiği, domine ettiği futbol oyuncuları dünyasında kendisini listeye almayacaktık da ne yapacaktık?

Zamanında bu oyunu kapak yapmaktan korktuğumuz için halen biraz burukluk hissediyoruz, yalan yok. Her sene eleştirdiğimiz, sonra da gidip yüzlerce saat oynadığımız FIFA ve NBA 2K oyuncularının aksine tamamen yeni bir bakış açısıyla karşımıza çıkan Rocket League, otomobile top tepme oyununu sadece "iyi bir fikir" olmaktan çıkarıp muhteşem bir deneyime dönüştürmeyi

başarmıştı. "Eureka, yeni bir şey yaptı" deyip tootosunun üzerine de oturmadı Psyonix, oyunu sürekli olarak geliştirmeye devam etti. Yeni sahalar, oynanışı tamamen değiştiren yeni toplar veya her biri birbirinden farklı fiziklere sahip olan araçlar, her biri birbiri ardına oyuna eklendi.

Öğrenmesi çok kolaydı, ustalaşması ise son derece güç. Tercihiniz ister "Bigfoot tipi pres yapan forvet" olsun, ister Bergkamp gibi topu ustalıkla kaleye gönderen bir spor araç, Rocket League'de yeteneğinizi sonuna kadar kullanmanız gerekiyordu. Kişiselleştirme yönünden zengindi, her maçın ardından kazandığınız küçük eşyalar ve süsler ile aracınızı "komşuda olmayan" bir gol makinesine çevirebiliyordunuz. Çapraz platform oyununu başarıyla uygulayan ilk oyulardan birisi olduğunu da hemen bura ekleyelim. Arkadaşınızla oynayın, zevki esas öyle çıkıyor. ♦ Kürsat

21



STARCRAFT II

Bu listede bir strateji oyunu yer alacaksa...

Yapım Blizzard Entertainment Dağıtım Blizzard Entertainment Tür Strateji Platform PC, Mac Çıkış Yılı 2010

Strateji oyunu denildiğinde birçoğumuzun aklına eminim ki ilk olarak StarCraft geliyor. Çıkış üzerinden 10 yıl gibi uzunca bir süre geçmesine karşın günümüzde hala büyük bir kitle tarafından oynanmayı da başarıyor. Bunun altında yatan en büyük nedenlerden biri elbette ki oyunda bulunan Terran, Zerg ve Protoss ırkları arasındaki muazzam denge. Bu yüzden de kurulan stratejiler ve oyunu oynarken kaybettığınız saniyeler dahi son derece önemli bir hal alıyor. Bu da rekabetçi ortamındaki savaşları kızıştırarak oyunun ömrünü uzatan en büyük unsur. Kaybettığınız maçlarda sinirlenemiyorsunuz bile çünkü yaptığınız hatalın farkına varıyor ve kendinizi geliştirmek için yeni bir maça adım atıyorsunuz. Nurettin ile az

mouse eskitmedik bu oyunda... Elbette ki oyun sadece multiplayerdan ibaret değil. Muazzam hikayesi ve son derece yaratıcı görevleri sayesinde senaryo modunu oynamak isteyen oyuncuların da oldukça ilgisini çekiyor. Üçleme olarak çıkan StarCraft II'yi oynamadıysanız hala geç değil zira ne görsellik ne de mekanikleri açısından hiçbir şekilde

eskidiğini söyleyemem. Üstelik ilk oyun olan Wings of Liberty'nin senaryosunun tamamını da ücretsiz olarak sahip olabiliyorsunuz. Arkasındaki firma da Blizzard olunca oyun hala yeni güncellemeler ile gelişimini sürdürmeye devam ediyor. E daha ne duruyorsunuz; hala oynamadıysanız ve strateji seven biriyseniz artık bir an bile kaybetmeyin! ♦ Emre

20



METAL GEAR SOLID V: PHANTOM PAIN

19

"Kederini bu merhametsiz denize saçmayacağım..." – Big Boss

Yapım Konami Dağıtım Konami Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, PS3, X360 Çıkış Yılı 2015

Cok düşündük Metal Gear Solid V: Phantom Pain serinin en iyisi miydi diye. Hayır, değil-di muhtemelen. İlk oyunun aklımızı başımızdan alan yenilikçi yapısı, Raiden ile ilk tanışma, başından sonuna kadar muhteşem bir deneyim sunan Snake Eater, seriyi günümüzdeki modern formuna taşıyan MGS 4 ve dahası. Aile içinden rakibi çok Phantom Pain'ın. Yine de son on yılın en müstesna eserlerinden birisi olduğu konusunda bu yayızı okuyan kimsenin şüphesi yoktur sanırım. Beş sene geçmiş bile. Hatırlı-yoruz da Mike Oldfield'in "Nuclear" şarkısı eşliğinde kulaklarımıza ve beynimize kazınan o muhteşem E3 fragmanının etkisinden uzun süre çıkamamıştık, "en fazla izlediğiniz fragman hangisiydi?" diye sorsanız zirveyi kimseye bırakmaz, o derece. Kafamız da karıştıktı, yalan

yok. Oyun bizi Ground Zero ile görecek-lerimize hazırlasa da Hideo Kojima adına zor zamanlardı. Konami ile yolları ayrılmak üzereydi ve karşılaşacağımız şeyin kalitesinden şüphemiz olmasa da kötü bir sürprizle karşılaşmamız da ihtimal dahilindeydi. Öyle olmadı, ilk kez açık dünya konseptine taşınan oyun, Big Boss'un aldığı yaraların ardından dokuz ay süren bir komadan uyanması ile başlıyordu. Bu nefes kesici başlangıcından finaline kadar unutulmaz bir macera sundu bizlere. Üstelik MGSV ciddi anlamda evrilmiş online mekaniklere sahipti ve -her ne kadar sunduğu deneyim mükemmelinden uzak olsa da- ana hikaye ile bağıınızı kopartmadan sizi oyunun başında tutmaya devam ediyordu. Bir de tabii, bu sene Death Stranding ile ortaçıyı yılan Hideo



Kojima'nın elinden çıkışmış son MGS oyunuydu Phantom Pain. Konami'nin sonrasında Metal Gear Survive ile işleri nasıl batırdığını gördük, değerini bir kez daha anladık ustasın. ♦ **Kürsat**

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE

"SWAT kapıyı çalarsa ne olur?" diye merak edenler için

Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Çıkış Yılı 2015

Rainbow Six serisi ile ilgili birçok şeyi tahmin ediyoruk, ancak bir gün çıkıp da Rainbow Six'in direkt olarak Multiplayer odaklı olacağını hiç beklemiyorduk, yani şahsen ben beklemiyordum. Single player olur, içerisinde MP modu da olur diyordum. Çünkü CS ya da CoD gibi artık rekabetçi arenada yerini belli etmiş FPS'ler

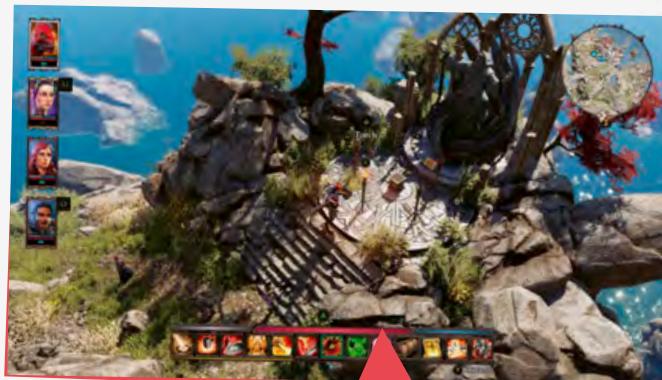
arasında pastadan pay almayı karar vermek çıldırmış olmak demek, ama Ubisoft bir çığlığını yaptı ve o pastaya burnunu sokma kararı aldı, iyi ki de almış. R6'in rakiplerinden ayırması ve bizlere kendini sevdirmesi kolay oldu. Gerçeğe yakın oynanış ve yıkılabilen duvarlar! Sadece oyunda değil, gerçekten bu tür için belirlenmiş

tasarım duvarlarını da yıkmaktan bahsediyorum. Durum böyle olunca da 2010-2020 arası en iyi oyunlar listemizdeki yerini almaya hak kazandı. (Tamam, ben Kürsat'ı biraz zorlamış olabilirim)

Özellikle dinamik olarak deform olabilen harita yapısı, yanı yıkılabilir duvarları ve adeta MOBA kıvamındaki operatör havuzu ile kalbi-mızı çalan R6: Siege, Counter Strike veya CoD gibi oyunların kaliteli bir klonu olmak yerine farkını ortaya koymuş oldu. İlgi de gördü, gitgitçe büyüyen bir kitleye sahip oldu. Şu sıralar 50 milyondan fazla aktif oyuncusu olan Rainbow Six: Siege bugünlere kolay gelmedi, zaman zaman hile, kimi zaman buglar yüzünden aktif oyuncu sayısı düşüse geçse de, Ubisoft hepimizi şaşırtarak adeta varını yoğunu bu oyuna aktardı ve bir şekilde oyunu tekrar ayağa kaldırmayı başardı. Ben bu sırları yazdığım sırada Six Invitational 2020 gerçekleşti. Beşinci yıl yol haritası duyuruldu ve oyunu seven oyuncular olarak ilk defa bu kadar çok yeniliğe tek seferde doymuş olduk. Ubi'nin R6 için uzun vadeli gelecek planları şimdiden hazır. ♦ **Sonat**



18



DIVINITY: ORIGINAL SIN II 17

Çocukluğu Baldur's Gate ile geçmiş insanları mest etmeyi başarmak...

Yapım Larian Studios Dağıtım Larian Studios Tür RPG Platform PC, PS4, XONE, Switch Çıkış Yılı 2017

Konu CRPG olduğu zaman oyun sektörü her daim 90'lı yılların sonu ile 2000'lerin başını yad ederdi. Baldur's Gate serisi, Icewind Dale serisi, Neverwinter Nights serisi ve benzeri... Hatta CRPG türü için takip eden yıllarda o kadar az oyun üretildi ki tür neredeyse ortadan kayboldu. Fakat aynı dönemin dikkat çeken isimlerinden bir tanesi konumunda bulunan Divinity, 2014 yılında yeniden kendisini gösterdi. Aksiyon öğeleri ile bezenmiş bir CRPG olarak karşımıza çıkan yapımı, 2017 yılında üretilen Divinity: Original Sin II takip etti. Fakat ne takip! Başta CRPG severler olmak üzere, kimsenin beklemediği detayda bir CRPG olarak piyasaya

çıkan oyun hem türü severleri büyülüdü, hem de nitip gitmeye yüz tutan bir türü yeniden canlandırdı. Renkli dünyası ve detaylı grafikleri ile her türden oyuncuya kendisine bağlamayı başaran yapım, özellikle de kullandığı D&D benzeri oyun mekanikleri ile ilgi odağı oldu. Farklıırklar, sınıflar, yüzlerce büyü ve silah... Bir CRPG oyundan istenilen hemen her şey bu yapımda vardı. Fakat en önemlisi, o diyaloglardı! Karakterlerin ve senaryonun muazzam şekilde oyuncuya naklettiği uzun diyaloglar, kesinlikle CRPG ruhunu taşımaktaydı. Verilen cevapların oyunun geneline ve karakterler arasındaki etkileşimi, Divinity'i defalarca oynanabilecek bir yapım

haline getirdi. Ayrıca, savaş mekanikleri bugüne kadar üretilmiş en detaylı CRPG yapısına sahipti. Elementlerin birbirilerine etkilerinden, içerisinde bulunduğu alandaki etkileşimli objelere kadar birçok farklı detaya sahipti. Oyun içerisinde yapılacakların ucu buçağı bulunmuyordu. Bir noktada karşımıza bulmaca olduğunu anlamanın bile vakit aldığı "puzzle"lar, bir noktada da onlarca kere "save", "load" etmemize sebep olan "boss"lar çıkabiliyordu. Özeturmek gerekirse, son on yılın en iyi CRPG'si, hatta bugüne kadar üretilmiş en iyi CRPG olabilecek kadar iddialı bir oyun ile 2010 ile 2020 yılları arasında tanıtıldı. ♦ Ertuğrul

HEARTHSTONE 16

Kart oyunu türünün rakipsiz galibi

Yapım Blizzard Entertainment Dağıtım Blizzard Activision Tür Kart oyunu Platform PC, Mac, iOS, Android Çıkış Yılı 2014

Wizards of the Coast'un yerinde olsak bir hayli üzüldük. Düşünseniz, sen git dün yanın en başarılı kart oyununa imza at fakat bunu doğru düzgün dijital ortama aktarama ve gitsin strateji, RPG, FPS gibi bir ton oyun türünü deneyen bir oyun firması tek denemedede önüne geçsin. Buna deha demeyelim de ne diyelim...

İlk çıktığında Hearthstone: Heroes of Warcraft ismiyle bilinen ve Warcraft evrenini konu eden kart oyunu, bildiğiniz üzere bedava olarak oynanabiliyor ve bu sayede de her geçen gün oyuncu kitlesini büyütüyor. Görsellik ve oynanış da bir o kadar basit ki, sadece birkaç saat içerisinde destenizle birçok kişiye karşı başarı elde etmiş oluyorsunuz.

Birçok Blizzard oyunu gibi Hearthstone da anında bağımlılık yapıyor. Hele ki deste kurmak biraz daha kolay olsa (Para ödemeden kaynak toplamak zor.), insanlar oyuna çok daha fazla ilgi gösterecektir çünkü "meta desteler" kurmadan oyunda var olmak biraz zor ve bu da sürekli yenilikle sonuçlanan maçlara işaret ediyor.

İlk dönemlerde akıllica kurulan her türlü destein başarılı olduğu ortam, artık bazı destelerin gerçek anlamda daha fazla başarı yakalamasına sahip olan bir alana dönüştü fakat ucuza

kurulabilen güçlü destelerle, HS evreninde başarı yakalamak da mümkün. Kart oyunlarıyla alakası olmayana kart oyunlarını sevdiren ve telefonlarda bile oynanabileceğe erişime çok açık olan Hearthstone, son on yılın en ünlü ve başarılı oyunlarından biri ve her türlü oynanmayı hak ediyor. ♦ Tuna





DARK SOULS II 15

Elde kılıç, alnımız güneşe doğru bakarken...

Yapım FromSoftware Dağıtım Bandai Namco Tür Aksiyon Platform PC, PS3, X360 Çıkış Yılı 2014

Dünyada kaç tane oyun bir tür yaratmayı başardı? Düşünsene her türlü yaratan temelde bir tane oyun vardır. Dark Souls ilk olarak piyasaya çıktığında resmen anlaşlamayan bir oyunu ama özellikle ikinci oyuncunun piyasaya çıkışması ile teorik olarak "Souls Like" isimli yeni bir türü de ortaya çıktı. Zorlayıcı oyun modeli ile ön plana çıkan bu oyun yapısı sayesinde, bugün birçok firma benzeri türde oyun yapmaya çalışmaktadır. Peki, neden bizim için listeye tüm Souls oyunları arasından neden Dark Souls II girmeyi başardı? Her ne kadar konu hakkında birçok farklı tartışma olsa da öncelikle ilk oyunda

üretilen mekaniklerin muazzam, hatta üçüncü oyundakinden bile daha iyi şekilde kendisine yer bulduğu oyun Dark Souls II oldu. Ayrıca içerik açısından da Dark Souls II oyuncuları etkilememi bağırdı. Özellikle sahib olduğu bolca indirilebilir içerik ile sayısız "Boss" savaşına ev sahipliği yaptı ki bu da onlarda saat oyun içeriği anlamına geliyordu. Böylece karakter odaklı bir oyun olması açısından dikkat çeken yapım, aynı zamanda giyilebilir ve kullanılabilir eşyalar açısından da en zengin oyunlardan birisiydi. Atmosfer konusunda zaten muazzam bir iş çıkarmıştı ama kendi içerisindeki farklı harita ta-

sarımları ile de oyuncuya bambaşka dünyalara ışınlamayı başardı. Yetmezmiş gibi bir de özel olarak keşfedilmesi gereken haritaları oyuna ekleyen yapımcılar, bizleri kalbimizden vurmayı başardı. En ufak düşmandan, en büyük "Boss" a kadar onlarda farklı strateji kurmamızı sağlaması da eşi benzerine az rastlanan oyunlardan birisi olduğunu en önemli göstergelerinden birisi oldu. Karşımıza çıkan envai çeşit zorluğa karşı düzenli olarak çözüm arayışında olmak ve tek bir hata ile canımızdan olmak, Dark Souls II'yi geçtiğimiz on yılında en kayda değer yapımlarından birisi haline getiriyor. ◆ Ertuğrul

MINECRAFT 14

Kocaman piksellerden kocaman dünyalar inşa etmek...

Yapım Mojang AB Dağıtım Mojang AB Tür Aksiyon, Macera Platform PC, PS4, XONE, Switch, 3DS, PS3, X360, Vita, Wii U, iOS, Android Çıkış Yılı 2011

Minecraft'i sevgili okuyucularımız arasında bilmeyen yoktur diye düşünüyoruz. 2011 yılında Mojang tarafından yayınlanan bu sandbox oyun, 180 milyon kopyadan fazla satarak dünya tarihinin en çok satan oyunu olmayı başardı. Özellikle bir dönem, YouTube üzerinde ardi arkası kesilmeyen videolarıyla popüleritesi öylesine arttı ki bakanlığın bile dikkatini çekerek 2015 yılında inceleme altına alındı(!). Outlast görmüş bu gözler o dönemde ortaya çıkan tartışmalara anlam veremese de Minecraft +7 ibaresinden maalesef kurtulmadı.

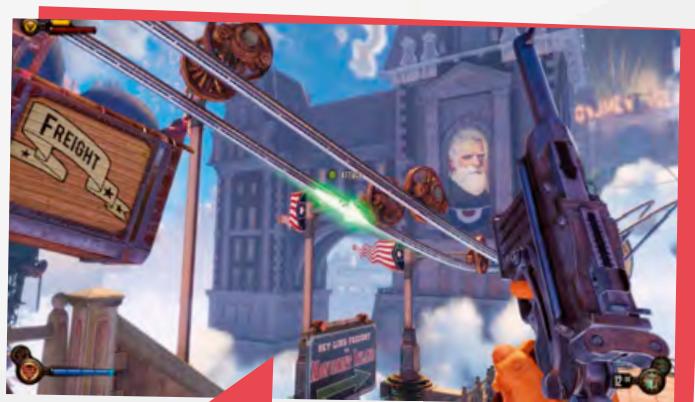
Aslında baktığınızda kendinizi dijital ortamda Legolarla oynuyormuşsunuz gibi hissettirenen oyunun 2009'daki halka açık ilk sürümü toplamda bir haftada yazılmış. O günden bugüne geliştirilmeye devam eden ve eklenebilir modlarıyla yepyeni özellikler kazanan Minecraft, tek başına oyunculara pek çok farklı deneyim sunmayı başarıyor. Oyunun ücretsiz bucaksız haritası bir kayboldunuz mu bir daha yolunuzu bulamamaniza sebep olabilse de farklı kaynaklarca zengin farklı ekosistemleri keşfetmek eğlenceli oluyor. Özellikle kendinizi kazı çalışmalarına ada-

dığınız sırada, mağara ya da yer altındaki saklı bölgeleri keşfederken saatlerce oyuna kitlenip kalabilirsiniz. Bu özgür oynanışı ve tabii ki düzenli güncellemeleri sayesinde Minecraft, ilk sürümünden bu yana 11 yıl geçmiş olmasına rağmen genç kalmayı başarabildi. Bununla birlikte, ilk günden beri kendini Minecraft'ı güncellemeye adamış

olan Mojang ekibi sonunda bir yenilik yaparak tamamen ayrı bir oyun olacak olan Minecraft: Dungeons'ı çıkaracağını da duyurdu. Aynı evrende geçtiği için kendileri adına çok da büyük bir değişim diyemeyeceğimiz bu oyunu, şimdilik belirlenen tarihe göre, Nisan 2020'de oynayabileceğiz gibi görünüyor.

◆ Berçem





BIOSHOCK INFINITE

13

Atmosfer ve yaratıcılık denilince akla Bioshock gelir

Yapım Irrational Games Dağıtım 2K Games Tür FPS Platform PC, PS3, X360 Çıkış Yılı 2013

Oyun dünyasında bazı oyunlar resmen kült olmuştur. Bu zaman zaman oynanışıyla, zaman zaman senaryosuyla ve BioShock örneğinde olacağ gibi atmosferiyle gerçekleşmiştir. Bir çeşit distopyayı anlatan BioShock, ilk başta bizi deniz altında kurulmuş bir şehre götürmüştü ve Infinite’te de gökyüzüne taşımıştı.

Firma zora girmese ve ardından da kapatılmayasıydı çoktan 10 tane remaster’ını göreceğimiz BioShock Infinite, surreal konusu ve

muazzam atmosferiyle unutulmaz bir görsel imaj bıraktı beyinlerimizde. Bu oyunu başından sonuna kadar hakkıyla oynayan herkes oyunun renk paletini saniyesinde hatırlar, düşmanların ve karakterlerin birçoğunu öyle ya da böyle anımsar ve oyunun sonundaki o vuruğu kısmı “Vay be...” nidasıyla gözünün önüne getirir.

Bize sorarsanız, bu bir film olsun, kitap olsun, oyun olsun, akılda kalıcılık çok önemli. Ne çok oyun bitirdik şu anda adını sorsanız

aklimiza gelmez ama BioShock gibi oyunları ne unutmak mümkün, ne de devamının gelmesini dilemek. Neyse ki gönüllere su serpecek “yeni oyun hazırlığı” haberleri geldi de biraz rahat nefes aldıık çünkü böylesine iyi bir serinin yok olup gitmesine göz yummak, gerçek anlamda bir insanlık aygıtı olacaktı. Eğer BioShock serisine adım atmadıysanız, seride Infinite’le de giriş yapabilirsiniz, ilk iki BioShock oyunuyla da. Ama ne yapın edin, bu seride bir şekilde adım atın. ♦ Tuna

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

12

Gerçekten büyük bir oyun istiyorsanız, buradan buyurun

Yapım Ubisoft Santa Monica Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Çıkış Yılı 2018

AC serisi bir asırdır hayatımızda. Kimimiz ikinci oyuna bayıldı, kimimiz dördüncü oyunda korsanlık yapmayı sevdi. Her oyunda biraz daha farklılaşan ve sürekli yeni bir tema benimseyen AC serisi, Mısır’da geçen Origins ile birlikte saf aksiyon oyunu olmaktan çok RPG öğelerini de bünyesine kattı. Biraz fazla tekrarlayan Origins büyük bir başarı elde edemedi belki ama Ubisoft AC Odyssey ile birlikte gerçek anlamda devasa bir AC tecrübesi ortaya çıktı. Oyun o kadar büyük ki her şeyi yapmak için aylarınızı vermeniz gerekebilir.

Bu listede yer almayı başaran Odyssey’ın en sağlam özelliği özgürlük. Oyunun başındaki tutorial benzeri kısmı geçiktense ve ankaraya adım attıktan sonra tüm oyun alanını öňünze seriliyor. Her ne kadar bölgeler seviyelere göre ayrılsa da kısa sürede haritanın tümünü

gezebilecek konuma geliyor ve ana senaryoyu tamamıyla bir kenara bırakıp tonla başka iş yapabiliyorsunuz.

Artık gizlenmenin o kadar da önemli olmadığı bir oyun olduğu için Odyssey’de bodoslama dövüşe girmek ve farklı silahların, farklı dövüş stilleriyle düşmanlarınızı haklamanın mümkün. Kahramanınızın kazandığı birçok farklı yeteğle işleri kolaylaştırmak da elbette olası. Karakterimizi geliştirmek, gemimize binip tonla Yunan adasını keşfetmek, bolca görev yapmak, ünlü isimlerle tanışmak ve oyun bittiğinde DLC’lerle birlikte oyunu God of War'a dönüştürmek (Yunan mitolojisi kısmı işin içine giriyor.) Odyssey’ı, parasının tonla karşılığını veren büyük bir oyuna dönüştürüyor. Aynı kalitede yeni bir AC oyunu çikana kadar şampiyon Odyssey’dir, gözünüzü kirpmadan satın alabilirsiniz. ♦ Tuna

11

FORZA HORIZON 4

Oyun tarihinin en iyi yarış oyunu mu? Muhtemelen.

Yapım Playground Games **Dağıtım** Xbox Game Studios **Tür** Yarış Platform **PC, XONE** **Çıkış Yılı** 2018

Yarış oyunları söz konusu olduğunda “araç kataloğu” gibi içeriyle çığır açan Gran Turismo’yu her zaman ayırmak, bir kenara koymak, lafı geçtiğinde ceketiminin önünü iliklemek gerekiyor. Gerçekten de Forza Horizon serisinin bugün ulaştığı noktaya gelmesinde “ilk kral” Gran Turismo’nun katkısı çok fazla. Senelerce insanlara Xbox almak için sebep yaratılan Forza serisi de bilişçi gibi -yine muhteşem bir yapım olan- Forza Horizon 3 ile bilgisayarlarımıza taşınmış ve bu seviyede bir yarış oyunu görmemiş PC sahiplerinin gözlerini fal taşı gibi açmasına sebep olmuştu. Araç sayısı 500’ün üzerindeydi, kocaman bir açık dünya haritaya sahipti ve öyle geniş bir içeriği vardi ki başında yüzlerce saat geçirmeden sonunu görmeniz olasılık dahilinde bile değildi. Playground Games istese bu formatı dondurur, dört tane daha oyun çıkartırdı üç beş şey değiştirerek,

hepimiz de “eyvallah” der, gökümizi bile çıkartmadık. Adamlar kolaya kaçmadı lakin. Çoktan mükemmel ulaşmış bir seriyi alıp altını üstüne getirdiler, mevsim mekaniklerini, haftalık etkinlikleri, Horizon Life sistemini oyuna dahil ettiler. Bu kocaman dünyayı sadece drivatarlar ile değil, 72 kişilik odalarda bulunan diğer oyuncularla da paylaşır oldu. Kocaman bir riskti ve bize dönüşü, piyasaya çıktıktan 1.5 sene sonra bile ilk günde tazeliğini koruyan, içeriğe boğulan, muhtemelen oyun tarihinin gördüğü en iyi arcade yarış oyunu oldu. Şu yazı yazılrıken bile haftalık etkinlikleri tamamlamak adına pistte turlayanlar var aramızda, yakın dönemde değişecek gibi de durmuyor. Konuyu basitleştirelim, eğer yarış oyunu oynuyorsanız (simülasyon veya arcade sevmeniz önemli değil) bu oyunu es geçmeniz düşünülemez bile. Gran Turismo 7 gelene kadar da rakibi olmayacak, hiç şüpheniz olmasın. ♦ **Kürsat**



FALLOUT: NEW VEGAS 10

Nükleer serpintiyi damalarınızda hissedebileceğiniz bir macera!

Yapım Obsidian Entertainment **Dağıtım** Bethesda **Tür** RPG Platform **PC, PS3, X360** **Çıkış Yılı** 2010

Belki de birçoğumuzun en iyi oyunlar listesinde ilk beşte, hatta ilk üçte bulunan Fallout: New Vegas, kuşkusuz son 10 yılın en iyi oyunlarından biridir. Bu listede anılması gereken rol yapma oyunları arasındaki en ağır toplar arasındadır ayrıca. O kadar da duygusal ve iddialı yaklaşıyorum, gerisini siz düşünün!

Biliyorsunuz ki New Vegas’ın ruhu, Interplay’ın çekirdek kadrosunun devamı olan Obsidian Entertainment tarafından

oluşturulmuştu. Bu da, Bethesda tarafından içi boşaltılmaya çalışan serinin üzerindeki bol radyasyon parçacıklı tozlarının silkelenesmesine yardımcı olmuştur.

New Vegas, daha önce hikayesi anlatılmayan Mojave Çölü’nde geçiyordu. Kafamiza sıkılan bir tekliğin ardından, intikam ruhuyla çölün altına üstüne getirmiş, büyük fraksiyonların arasında yer almış ve muazzam görevlerle karşılaşmıştık. Bende yer eden yegane görevler arasında Come Fly With Me ismini anmadan da geçmek istemem.

Oyunun belki de en önemlisi rol yapma öğeleri açısından dönemine göre sunduğu özgürlüktü. Bir görevi yapmanın birden fazla farklı yolu vardı ve bazıları gözüne bile sokulmuyordu. Çorak toprakları keşfetme duygusunu halen taşıyan oyuncuların aradığı Stimpack olmuştu adeta. Hele ki bu oyunun bir sonu vardır ki... Off! Kendisine aitdedilen bu alanda New Vegas hakkında daha çok

konuşmak, yazmak isterdim. Ancak sadece final kısmı bile oyuncuya, bunun bir parçası olduğunu hissettiğim, verdiği kararların karşısına katıyla sunulduğu yegane oyunlardan biriydi. Hafif Western, biraz John Wayne; üzerinde azıcık da Sinatra dokunuşlarıyla hazırlanmış zamansız oyunlardan biriydi New Vegas. Sadece ana hikayesi değil, pesi sıra çıkan ek paketleriyle de saatlerimizi kaçırayarak daha fazlasını sunmuştu. Fallout'u, en Fallout gibi anlatan oyundu! ♦ **Özay**



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

9

Sevgili Link'in belki de en güzel hikayesi...

Yapım Nintendo **Dağıtım** Nintendo **Tür** Aksiyon Platform **Switch, Wii U** Çıkış Yılı 2017

Bir itirafta bulunmam gerekiyor sevgili okur, piyasaya sürüldüğü dönemde, o günlerde yazmakta olduğum "Mercek Altınada" -şu an tarihin tozlu sayfalarında kaldı kendisi, belki de sebebi bu tahminimdi- bölgümüzde Nintendo Switch'i tabiri caizse yerin dibine sokmuştum ve uzun vadede konsolun kaderinin "Wii U" gibi olabileceğini öngörmüştüm. Ne var ki bu tahminimde tam anlamıyla çuvalladım ve Nintendo Switch benim hayatımın da önemli parçalarından biri haline geldi. Bu süreçte en önemli aktörlerden birisi de tartışmasız The Legend of Zelda: Breath of the Wild idi. Oyuncuya ciddi anlamda özgürlük tanıyan

yapısı, eğlenceli savaş mekanikleri ve yaratıcı puzzleları ile hemen insanı içine çeken BOTW, çok da güçlü söylemeyecek Nintendo Switch'e karşın özgün grafikleriyle de dikkat çekmeyi başarıyordu (oyun ayrıca Wii U için de piyasaya çıkmıştı ve Wii U'da bile grafikleri fena gözükmüyordu). BOTW 2 onu koltuğundan edebilir mi bilinmez ama BOTW hala Nintendo Switch'in en başarılı oyunu olma ünvanını koruyor. Görece daha ucuz olan –ulkemiz koşullarında maalesef hala pahali- Nintendo Switch Lite'in çıkışını da hesaba katarsak BOTW, uğruna konsol alınabilecek ve rahatlıkla 200 saat harcanabilecek bir oyundır. ♦ Tolga



8

GOD OF WAR

Mitolojide tanrı tükenmez, Kratos'un öfkesi hiç bitmez!

Yapım SIE Santa Monica **Dağıtım** SIE **Tür** Aksiyon Platform **PS4** Çıkış Yılı 2018

İlk God of War oyununu bu listeye koyabilsek, belki de ilk sıraya otururdu fakat o biraz eskidi. Yeni nesil bir GoW tecrübesi içinse gözleri PS4'e çevirmek gerekiyor ve yine çok ama çok başarılı bir oyun görüyoruz. Eski GoW oyunlarını oynayanlar Kratos'u ve oyunların aksiyon odaklı yapısını iyi hatırlar. Devil May Cry'dan halice olan savaş kısımları oyunun en kuvvetli kısımyidi ve GoW bu özellikle de isminden bahsetti. Yunan tanrılarıyla bir bir hesaplaşan Kratos, yeni GoW macerasında İskandinavya'ya uzandi, oğluyla birlikte barışçıl bir hayat yaşamaya çalışırken işin içine yine tanrılar karıştı.

Önceki oyumlardan farklı olarak Kratos'un dövüş stili bu oyunla birlikte biraz değişim gösterdi. Artık büyülü bir balta kullanan kahramanımız, dövüşlerde havalara zıplamak yerine, ayakları yere basarak daha stratejik hamleler yapmaya başladı. Kamera açısına da yansyan bu değişim, oyuna yeni bir nefes getirdi;

eski oyunları hatmetmiş olan oyuncular bile yeni GoW ile birlikte farklı bir tecrübe yaşayabiliyordu.

Aynı Naughty Dog'un oyunlarına gösterdiği özen gibi, Sony de bu oyunu detay ve toplam bir tecrübe olarak boş geçmedi. Kratos'un her kıyafet parçası, pek büyük olmasa da belirli bir miktarda özgürlük sunan oyun alanı, gizli boss'lar, bulmacalar, karşılaşlığımız karakterler, hepsi sağlam bir atmosfere eşlik ediyor du. Oyunun ortalarına doğru bulduğumuz tanındık silahımız Blades of Chaos ile birlikte tekrar geçmişteki kaosu oyuna taşımış ve Kratos'un bu İskandinavya macerasının başında nasıl bir karaktere büründüğünü gözlemlemiştik.

Yapımcılar yeni God of War'u uzun bir serinin başlangıcı olarak nitelendiriyor ve zaten oyunu bitirdiğinizde bunu siz de anlıyorsunuz. Bu da demek oluyor ki PS5'e yepeni ve sağlam bir God of War 2 gelmekte. Siz de ikinci oyuna adım atmadan önce mutlaka konsolunuzda GoW'u değerlendirin. ♦ Tuna





7

FAR CRY 3

FPS türüne “deli” bir nefes getiren, efsane yapım

Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür FPS Platform PC, PS4, XONE, PS3, X360 Çıkış Yılı 2012

İlk Far Cry oyununu Crytek hazırlamış ve CryEngine'i gözler önüne sermişti. O dönemde bu oyunu doğru düzgün çalıştırabilen pek az bilgisayar vardı ve herkes Far Cry'in muhteşem görsellliğini yaşamak için yepyeni bilgisayarlar peşine düşmüştü. İlk oyundan sonra oyunun isim hakkı Ubisoft'a geçmiş ve pek az kişinin ciddiye aldığı Far Cry 2 ortaya çıkmıştı. İlk oyunun yarattığı heyecan resmen yok olmuş ve Far Cry ismi anılmaz hale gelmişti –ki Ubisoft enteresan bir hamle yapıp Far Cry 3'ü duyurana kadar... Bir pazarlama başarısı olarak da adlandırılabilen Far Cry 3, oyun dünyasının en unutulmaz kötü adamlarından birini, Vaas'ı bize

tanıtmıştı. Oyunun kapak görselini de süsleyen bu adam o kadar psikopat bir imaj sahipti ki oyun boyunca hem ondan korkuyor, hem de ağızının payını vermek için sabırsızlanıyordu. Ubisoft'un Far Cry 3 ile ilgili en büyük başarısı kesinlikle bu karakteri oyuna eklemek oldu. Çok ama çok iyi bir oynanışa sahip olsa da oyunu Vaas'la hatırlamamız apayrı bir başarıdır bize göre. Tabii sadece bir karakterin yönlendirdiği bir senaryoya işler yürümez ve zaten Ubisoft'un amacı da bu değil; Far Cry 3 öylesine özgürlükü ve bağımlılık yapıcı bir oynanışa sahipti ki haritanın her yerine gitmek, her türlü görevi yapmak ve

Vaas'ın hegemonyasını ortadan kaldırmak için amansız bir istek duyuyordunuz. Oyun yüz yüze farklı silaha sahip olmanızda olanak tanımıyordu belki ama amaç zaten elinizdeki araçlarla, kocaman askeri üsleri indirmek olduğu için mücadeleci kısım daha da ön plana çıkıyordu. Far Cry 3 öylesine büyük bir başarı yakaladı ki Ubisoft aynı formülü neredeyse birebir kullanarak dördüncü oyunu hazırladı, senaryoyu geliştirip beşinci, başarılı bir yapıp daha ortaya çıkarttı ve Primal ve New Dawn gibi iki tane oyunla daha Far Cry serisine üye üzerine üye ekledi. Ne var ki hiçbirisi Far Cry 3'ün başarısına ulaşmadı... ♦ Tuna



6

UNCHARTED 4: A THIEF'S END

Indiana Jones'un yapamadığını Nathan Drake yaptı

Yapım Naughty Dog Dağıtım SIE Tür Aksiyon / Macera Platform PS4 Çıkış Yılı 2016

Uncharted serisini yakından takip edenler bilir, ilk oyun pek tutmamıştı fakat ikinci oyunla Uncharted ismini duymayan PlayStation kullanıcısı kalmamıştı. Seri üçüncü oyunla devam ettiğimiz ama düşüşe geçme ihtimali ortaya çıkmışken, Naughty Dog dördüncü oyunla PS4'ün en iyi oyunla-

rından birini hazırlamıştı. Nathan Drake'in son macerasını konu eden yapının, biz Türk oyuncular için en güzel sürprizi, oyunun Türkçe dublaja sahip olmasıydı. Böylece pek az oyunda karşılaştığımız bir özelliğe sahip olmuş ve aldığımız keyfi bir üst seviyeye taşımıştık.

Yapımcı firmalar aynımasına karşın, The Last of Us'in senaryo odaklı yapısından farkı olarak Uncharted 4'te oynanışa biraz daha önem verilmişti. Elbette Nathan'ın peşinde koştuğu hazineyi ve oraya nasıl ulaşacağını merak ediyor, ufak beklenmedik gelişmelerle şaşıriyorduk fakat daha çok bir yerlerden bir yerlere atlamaya, çatışmalara girmeye ve bir tabur özel askeri tek başımıza durdurmayla odaklıyorduk. Tüm bunları yaparken de yapımcıların bizler için hazırladığı muhteşem görselliği ve detaylıca hazırlanmış bölgeleri

tecrübe ediyorduk. Uncharted 4 o kadar detaylı ve o kadar fazla emek harcanarak hazırlanmış, sonunda da derli toplu bir şekilde ortaya çıkan bir yapıp ki keyif almamak neredeyse imkansız. Bu oyunu sevmemek için genel olarak aksiyon ve macera oyunlarından uzak duran bir kişi olmalısınız. Sadece koltukta oturup bir başkasının oyunu oynamasını izlemek bile apayrı bir keyif veriyor, öylesine film-var bir kaliteye sahip. Evet, Uncharted 4'ü tek bir kelimeyle özetlemek gereklse "kalite" diyebiliriz. Yapımcıların hiçbir öğeyi göz ardı etmediğini ve tempoyu düşürmeden, "solid" bir oyun keyif amaçladığını daha ilk dakikadan anlıyor ve oyunu bitirdiğinizde tatmin seviyenizin katbekat arttığını fark ediyorsunuz. Şu an çok gaza geldik, galiba oyunu baştan bir daha oynayacağız! ♦ Tuna

THE LAST OF US

Gerilim dolu, duygusal bir başyapıt

Yapım Naughty Dog Dağıtım SIE Tür Aksiyon / Macera Platform PS3, PS4 Çıkış Yılı 2013

Yalan yok, birçok oyunu oynanışı için tercih ediyoruz çünkü yeteneğimizi konuşutmak istiyoruz. Online oyunların bu kadar revaçta olmalarının nedeni de bundan başkası değil. Fakat zaman zaman Naughty Dog gibi firmalar ortaya çıkıyor ve hayatımızı ters yüz edecek bir senaryoya bizi oynanıştan uzaklaştırıyor. Öylesine bir hikaye hazırlıyorlar ki finalde gözyaşlarını tutamıyor.

2013 yılında sadece PS3 için hazırlanan The Last of Us, bize mutasyona uğramış, zombileşmiş insanların kaosa sürüklediği bir dünyada hayatı kalmaya çalışan iki kişinin duygusal hikayesini verdi. Oyun daha sonra PS4'ye, Remastered takısıyla uyarlandı ve PS3'te oynanıtmayı bitirenler bile oyuna bir kez daha dönüş yaptı.

Naughty Dog elbette oyuncuları senaryoya ve hazırladıkları atmosferle vurmuştu lakin oynanış da hiçbir şekilde görmezden gelinmeyecekti. Sizi tek hamlede ortadan kaldırabilecek yaratıklara karşı bazen tek silahınız, basit bir sopa olabildiği için gizlenmeye, stratejik davranışmayı ve hızlı olmayı.

başarmanız gerekiyordu. "Hayatta kalma mücadelesi"nin vücut bulmuş hali olarak nitelendirebileceğimiz oyun, hata affetmiyor ve bu da oyunun mücadele kısmının da ön plana geçmesini sağlıyordu –ki bu bünyeye gayet iyi geliyordu.

Remastered versiyonunun hazırlanmasıyla bir-

likte zamansız bir oyuna dönüşen oyun, henüz oynamamış olan herkese ilaç gibi gelecektir. Hele ki bir PS4 sahibiyseniz ve bu oyunu oynamadıysanız, konsola ayıp ettiğinizi söyleyebiliriz. Hazır ikinci oyun Mayıs'ın sonuna ertelenmişken, The Last of Us'ı oynamamak için bir bahaneniz de kalmıyor. ♦ Tuna



RED DEAD REDEMPTION 2

Rockstar'ın mutfağından çıkışmış, gerçek bir Vahşi Batı masalı...

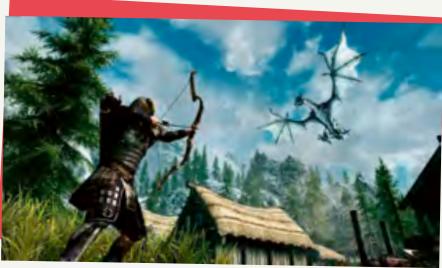
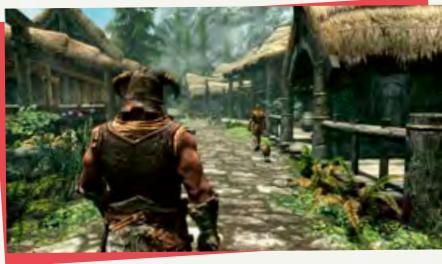
Yapım Rockstar Games Dağıtım Rockstar Games Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Çıkış Yılı 2018

Van Der Linde çetesinin ateşli, harlı zaferleri. Felaketle sonuçlanan bir soygun ve sonrasında bilinmeyen topraklara göç, "buraya kadar" dedirten sorunların defalarca üstesinden gelmek, güvenli bir yer bulup yerleşmek, yavaş yavaş güçlenmek, yeni topraklara kök salmak, beraber yürüdüğümüz insanların değişimine, kendisini kaybedişine, ihanetine tanık olmak, toparlanmak, yeniden başlamak, kalan son gücümüzle bir adım, bir nefes daha ilerlemek...

Kürsat RDR2'yi inceledikten sonra "şimdije kadar oynadığım en iyi oyun" demişti, halen de aynı fikirde. Karşımızda GTA V gibi tüm istatistikleri, doğruları, değerlendirmeleri anlamsız kılan bir fenomen varken zirveye ulaşamasa da bugüne dek gördüğümüz en detaylı mekanikleri alıp kendi devasa dünyasına muhteşem bir ahenkle yedirmeyi başarmıştı Red Dead Redemption 2. Her yolculuk olmadık olaylara gebeydi, her an,

her saniye yeni bir şey olacak gibiydi. O muhteşem Thoroughbred kırağının peşinden koşuk, oyun ilerledikçe kasabaların, savaş izlerinin değişmesine tanıklık ettik, "artık göreceğimiz her şeyi gördük" demişken bile olmadık olaylarla karşılaştık. Kim unutabilir ki bir tarikatın son yolculuguna çıktığı kulübede geçirdiğimiz gece olan esrarengiz olayları? Peki oyun boyunca endişelendirdiğimiz ama "yok artık daha neler" dediğimiz şeylerin sonunda yüzümüze çarpılması? Grafikleri, senelerce sohbetlere konu olacak karakterleri, birbirinden eğlenceli ve ilginç görevleri ve her muhteşem detayıyla mükemmelin sınırlarını zorlayan Red Dead Redemption 2'nin tek eksiği bir türlü nihai haline ulaşamayan RDR2 Online. O da tamamlandığında daha senelerce konuşacağız, hiç şüphemiz yok. Hala oynamadıysanız, çok da düşünmenize gerek yok zira verdığınız her kuruşun hakkını verecektir. ♦ Kürsat





THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

3

Tamriel'in en soğuk topraklarında, ejderhalar ile karşı karşıya...

Yapım Bethesda Dağıtım Bethesda Tür RPG Platform PC, PS4, XONE, Switch, PS3, X360 **Cıkış Yılı** 2011

The Elder Scrolls serisi, piyasaya çıkan ilk oyunundan bugüne kadar hem kendisine özel bir hayran kitlesi yaratmayı, RPG oyunluğuna da bambaşka bir boyut katmayı başaran en önemli isimlerden birisi olarak çoktan tarihin tozlu sayfalarında yerini aldı. Fakat Skyrim ismi, özellikle geride bıraktığımız on yıllık dönemde içerisindeki en önemli yapımlardan bir tanesi oldu. Sadece seri için değil, genel hatlarıyla oyun sektörünün ilerleyişine muazzam bir katkıda bulundu. Skyrim'in bu başarısının ardından, ilk olarak karşımıza çıkan şüphesiz açık dünya konseptinin muazzam şekilde oyuncularına

yaşatabilmesidir. Hatta tek kişilik bir oyun olmasına rağmen, birçok The Elder Scrolls Online oyuncusu bile, özgürlük konusunda Skyrim'i tercih etmektedir. Bu özgürlük sadece geniş bir haritada kaybolmak ile sınırlı değildi zira bir noktadan sonra, haritanın her noktasına yepyeni bir hikayeye dâlibilmemiz mümkündü. Her ne kadar grafik ve fizik motoru konusunda sıkıntıları olsa da genel hatlarıyla baktığımızda, RPG oyun türünün tam da ihtiyacı olan mekanikler ve oyun yapısı ile karşımıza çıkmayı başarmıştı. Senaryo anlamında ve içeresine daldığımız görevler esnasında oyuncuya koltuğundan

kaldırıp bambaşka bir dünyaya işinlamayı başaran çok fazla oyun olduğunu sanmıyoruz. Kendisine has irkları, atmosferi ve genel olarak kültürü ile şahsına münhasır bir yapımdı. Oyunun bir diğer önemli noktası da bağlı olduğu The Elder Scrolls serisinin bugün altıncı oyununun sadece ismi gözüktüğünde bile fenalık geçirebilecek bir hayran kitlesi yaratılmasınıdır. Bu kitleyi her oyununda bir şekilde mutlu etmeye çalışan The Elder Scrolls serisinin son ve en çok konuşulmayı başarıran yapımı olan Skyrim, son on yılın en iyi oyunlarından birisi olduğunu birçok anlамda göstermeyi başardı. ◆ Ertuğrul

THE WITCHER 3: WILD HUNT

2

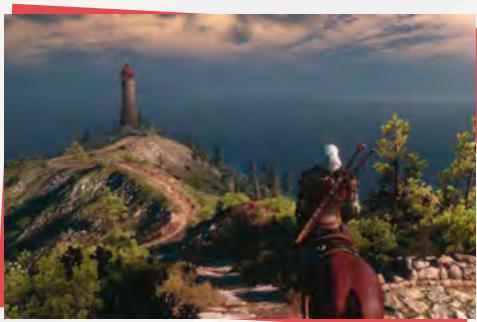
Beş senedir doyamadan oynadığımız, uçsuz bucaksız bir serüven

Yapım CD Projekt RED Dağıtım CD Projekt RED Tür RPG Platform PC, PS4, XONE, Switch **Cıkış Yılı** 2015

Saniyorum bu oyunun neden listede olduğunu - nu anlatmamıza pek gerek yok ama hiçbir şey söylemeden de olmaz değil mi? Esasen bir roman serisi olan Witcher, ilk oyunu piyasaya çıktığı zaman hak ettiği ilgiyi bulamamıştı. Oyunun mekanikleri birçok oyuncu için zorlayıcı geldiği gibi özellikle uzun süre ekranları ve garip dövüş sistemi başta olmak üzere, birçok teknik sorunu vardı. Nitekim ikinci oyun ile birlikte kendisinden yavaşça söz ettirmeye başladı. Yine de 2015 yılında

üretilen üçüncü oyun, serinin bir anlamda tüm dünya tarafından tanınmasını sağladı. The Witcher 3'ü muhteşem yapan başlıkların arasında ilk sırayı grafik kalitesi ve devasa alıyor. İçerisine daldığımız dünya o kadar gerçekçi şekilde modellenmişti ki resmen başka bir dünyada oradan oraya at sürüyorduk. Akabinde, Geralt karakteri başlı başına dikkat çeken bir mevzu oldu. Karakterin hal hareketlerinden, konuşmasına kadar birçok detayı, onu daha da gerçekçi yapmayı başardı.

Fakat daha da önemlisi bu kahramanın kendi macerasıydı. Yaşadıkları ve oyunla birlikte yaşayacaklarına ortak olmak, Witcher denen şeyi onunla birlikte anlamak, zorluklarını ve güzelliklerini yaşamak gerçekten muazzam bir deneyimdi. Oyunun ana senaryosu ve ilerleyisi başı başına iddialıydı ama haritanın hemen her yanına yayılmış olan yan görevler de en az ana senaryo kadar dikkat çekiciydi. Birisine selam verince, kendimizi bambaşka bir macerada bulmak işten bile değildi. Haritanın kendi başına yaşayan bir organizma olması da cabasıydı. The Witcher 3 hem bir oyun, hem de bir RPG olarak kesinlikle son on yılın en önemli yapımlarından bir tanesi oldu. Oyun müziklerinin neler yapabileceğini, bir diğer anlamda da müziklerin oyunlar için ne kadar da değerli olduğunu, tüm oyun sektörüne yeniden anlatmayı başarması da sektör için bambaşka bir artı oldu. Anlayacağınız The Witcher 3 milyonların gönlünü -sonsuza kadar- kazanmayı başardı! ◆ Ertuğrul





1

GRAND THEFT AUTO V

Eskimiyor arkadaş; eğlencesi bitmiyor...

Yapım Rockstar North Dağıtım Rockstar Games Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, PS3, X360 Çıkış Yılı 2013

Dergide bir liste yapmamız gereğinde davrandığımız gibi, son on yılın en iyilerini seçenken de yine kafa kafaya verdik, uzunca bir liste hazırladık. Normal akışın aksine, bu defa sıralamayı yaparken ikinciyi, üçüncüyü ve devamını düşünüyorduk çünkü birinciye, daha ilk dakikadan karar vermistik. Çıktığı günden itibaren adından söz ettiren ve halen listeleri zorlayan Grand Theft Auto V (GTAV), çoktan birincimiz olmuştu...

Rakiplerini kolayca sollayan GTAV'i en üst sıraya oturtmadız因为我们 en büyük etken, oyunun sahip olduğu kalite ve herkese hitap etmesi. Mesela Kürşat'ın favorisi Read Dead Redemption 2 de çok sağlam bir oyun ama vahşi batı konseptine az biraz negatif bakmak bile, kafanızda birçok oyunu öne taşımına neden olabilir. GTAV ise çok aşina olduğumuz Amerika sokaklarını ve yine her türlü medyadan içine düşüğümüz aksiyon sahnelerini, büyük bir özgürlükle bize sununca, oyuna negatif

bakma olasılığımız da bir hayli düşüyor. Bir konsol sahibi olup da devasa bir aksiyon ortamına düşmeyi kim istemez ki? GTAV senaryosu ve akılda kalıcı karakterleriyle dikkat çektiğinden sonra, kısa sürede PS4 ve XONE'a uyarlanarak yeni nesil grafiklerle oyuncuları bir kez daha tavlamıştı. Rockstar yeni bir oyun hazırlamış gibi, büyük satış rakamlarına ulaşmış ve bu işi ne kadar iyi başardığını da anlıyor.

Tabii tek kişilik oyun heyecanı bir yere kadar oyuncuları oyuna bağlıyor. Devir de online oyun devri; Rockstar GTA Online'ı kısa sürede devreye sokup yine çok da uzun sürmeyecek bir vakti tüm hatalarından arındırıp oyuncuları bu defa GTAV'in sahip olduğu devasa oyun alanına davet etti. Rockstar'ın bu düşüncesi de GTAV'in süresiz bir oyun olmasını sağladı. GTA Online öylesine bir oyun tecrübe sunuyor ki ister 10 dakikalık bir aksiyon tufanı yaşamak isteyin, isterseniz arkadaşlarınızla buluşup büyük görevlere çıkin, her şekilde sizi eğlendirecek bir şeyle bulabilirsiniz. Geçtiğimiz Temmuz ayında açılan Casino da oyuna yepyeni bir nefes getirdi, birçok oyuncu parasını slot oyunlarına yatırdı, birçoğu da Casino görevleriyle bu binanın açılışını kutladı. GTA Online git gide gelişen bir yapıya sahip olmasıyla, her geçen gün büyüyen bir oluşum oldu. Rockstar da her türlü desteği sağlayarak kendini GTA Online'a adamış olan oyuncuları bir şekilde ödüllendirmeye devam ediyor.

Tabii Rockstar büyük bir firma ve bünyesindeki çalışanların maaşlarını da ödeyebilmesi lazımdır. Her ne kadar GTAV satışı sırse de GTA Online gibi özgürlükçü bir yapıdan para kazanmadan da olmaz. Burada da mikro ödemeler devreye girdi, irili ufaklı her türlü satış, Rockstar'ın kasasını biraz daha doldurdu. Fakat buradaki dengeyi de gayet iyi sağladılar; GTA Online'dan keyif almak için mikro ödemeye hiç bulaşmayabiliyorsunuz. GTAV'in liste başı olmasının son açıklamalarından biri de rakibinin olmaması. 2013'ten beri GTAV kalitesinde ve tarzında bir açık dünya oyunu gördük mü, bir düşünün... Bu da doğal bir biçimde 2020 yılında bile oyunun satın alınabilmesini ve tercih edilmesini sağlıyor. GTAV'i hiç oynamadığımızı düşünüyorum ve şu an mağazaya gidip satın almak o kadar doğal geliyor ki... İşte buna başarı, vizyon, kalite, emek ve daha birçok övgü dolu söz diyoruz. ♦ Tuna



ANARSI REMASTERED



WARCRAFT III: REFORGED



Canım Blizzard. Sen ne güzel firmaydın. Ne güzel eylerdin seni seven oyuncuları. Şimdi ne oldun; kapitalizmin merkezi. 1 milyar tane adam çalıştırıp ortaya Warcraft 4 çıkartamıysan, püh sana.

Hem de ne püh! Onun yerine baştan savma bir Warcraft III attın önmüze, biz de aç gibi kabul ettik ama hepsini de yemedik, birçoğunu şimdi senin üzerine kusacağız.

Elin hevesli adamının Unreal Engine 4 ile hazırladığı kısa Warcraft bölümüne baktın mı Blizzard? Senin şu "Reforged" diye yenilenmiş süsü verdiğin

oyunu solda sıfır bırakır. Ha, eyvallah; bize tamamıyla yenilenmiş bir oyun sunmak zorunda değilsin ama hani vadettiklerin? Hani yuvamız olacaktı?

Hani bizi sevecektin? Konu dağıldı.

Diyeceğim o ki Blizzard, hiçbir halde yenilemeyeip aksine bir takım konuları eksik bırakarak ortaya çıkarıttığın bu oyunu, sadece ama sadece eski günlerin hatırlına oynarız, başka da işimiz olmaz. Sen ayağını denk alıp kendini toparlayana kadar da yüzüne bakmayacağız haberin olsun. Şimdi bırak da şu senaryoyu bitireyim, ne de olsa özlemişim.

DREAMS



Hah, işimiz gücümüz yok, bir de oturup kendi oyunumuzu mu yapacağız? Arkadaşım ben zaten kalkmışım sabahın köründe, gitmişim işime gücüme, sonra yorgun argas gelmişim, zar zar yemeğimi yemişim, söyle ayağımı uzatıp iki dakika keyif yapacağım diye açıyorum konsolu, ne o Dreams. Eyvallah diyorum, oyundur diyorum, deneyelim diyorum. Peki sen bana ne diyorsun? "Haydi yarat, durma yarat, yaratıcılığını göster, oturma, durma, yarat!" Yok ebenin... Tövbe!

Bak arkadaşım... Seni de anlıyorum, bir çaban var; istiyorsun ki herkes kendisi de bir şeyler ortaya çıkartsın ama sen dünyanın nasıl işlediğini mi unuttun, yoksa

dünyanın en zengin ülkesinde oyun üretiyorsun diye nüfusun yarısının çalışmadan da geçinebildiğini mi göz önünde bulundurdun? Ya şu sözde "kolayca oyun yapabilirsiniz" dediğin sisteme, elle tutulur bir şey çikartmak için tüm hafta evden çıkmamak lazım be! Yok bilgilendirici videosunu izle, yok araştırmasını yap, yok anla, yok o dandık gamepad'le nesne yerleştirmeye çalış... Onun yerine herkes parasını versin, gitsin Unity kursuna, UE4 kursuna, bari gelecekleri olur. Siz insanların hayalleriyle oynuyorsunuz arkadaşım. Hem hayalleriyle, hem de değerli zamanya. Yıkıl git; oynamabilen bir oyuna dönüşmeden de gelme!

GEFORCE NOW



Umut fakirin ekmeği. İşte bir umut diyorsun, "Bilgi-şayarım eski, belki bu bulut sistemi sayesinde ben de güzel güzel oyunumu oynarım..." ama Geforce Now sana kocaman bir nanık yapıyor. (Daha amiyane de ifade edebilirdim ama neye ki bir İstanbul beyefendisiyim.) Ekliyorsun oyununu güzel güzel, "Haydi taş beni oyuna!" diye basıyorsun tuşa, sonra git bir çay al, yemek ye, evden çık, manita yap, tatil git, dönüp ciddi düşünmeye başla, nişan, evlilik, çocuk falan derken ekranدا hala aynı yazı: "Looking for next available rig..." Oldu bir tanem, sen bakmaya devam et, ben reenkarne olup geliyorum.

Nvidia'cığım elbette güzel düşünmüşsun ama madem

bedava sistemle kimseyi mutlu etmeye imkan yok, o seçenekleri kaldır oradan, paşa paşa aylık paramızı verelim, bu sıraları beklemeyelim. Ha o parayı verince de saniyesinde oyununuza geleceğinizin garantisini yok, yanılmayın. Yine bekliyorsunuz, yine geleceğinizi planlayacak vaktiniz oluyor.

Ben gidip bağışlıyım en güzelinden fiber interneti, hız testlerinde ibre sınırı zorluyor, sen neymi beğenmiyorsun da 1280X960 çözünürlüğü bana reva görünsün? Onu da sorarım, sonra da gidip kendime fistık gibi bir sistem toplarım. Sana mi kaldırm ey bulut! Bu bulut sistemi falan fazla kafa yorarsan, kafayı sıyrırsın, hikmetine fazla şey yapmamak lazım.

VALORANT™

Riot Games yine iddiali geliyor!

Oyun basını için her yurt dışı seyahati okurlarımızın gözünde "gizli bir şeylerin açıklanacağı" potansiyel bir maden, çoğu zaman da haksız sayılmazlar. Yeni bir oyun ilk kez deniyor, yeni bir oyun donanımına ilk kez yüzümüzü sürüyor, diğer basın mensupları ve yayıncılarla arkadaşlarını eksilerini tartıyor ve çoğu zaman "çenemizi X tarihe kadar sıkı tutmamızı isteyen" kapı gibi bir NDA ile ülkeye geri dönüyoruz. Gelen onca özel mesajın konusu hep aynı, "ne gördünüz, ne oynadınız?" Kocaman bir gülümseme ile o mesaj kutusundan uzaklaşıyor ve oyunla alakalı tartışmak istediğimiz bir şey olduğu zaman da kuyuya bağıryoruz. Bizde döngü bu şekilde, yalan yok.

Bu seferki Los Angeles seyahatimizin diğer çoğu seyahatten bir farkı vardı. Bu sefer hakkında gerçekten çok az şey bildiğimiz, nihai ismi bile belli olmayan bir oyunu görmeye, öğrenmeye ve mümkünse oynamaya gidiyorduk.

Riot Games'in geniş bir alana yayılmış olan merkez stüdyolarında Project A yani Valorant, tüm ihtişamı ile karşımıza çıktı ve o kadar sevdik ki jetlag ile cebelleştigimiz gece saatlerinde "keşke şimdi oynayabilseydik" diye birbirimize dert yandık.

Karşınızda Riot Games'in League of Legends sonrası ilk "dev" projesi, Valorant.

Nihayet yeni dünyalara

Riot Games oyun sektöründeki en eski firmaların birisi değil, malum. 2006 yılında kurulan firma şimdide dek bazı ufak tefek oyunları yayılamak dışında sadece League of Legends üzerine yoğunlaşmıştır. Geçen sürede League of Legends sadece kendi türünün en kuvvetli temsilcisi olmakla kalmadı, espor alanındaki hızlı gelişimin de bayraktarlarından birisi oldu. Türkiye söz konusu olduğunda ise, bu söyle-diklerimizin pontosunu biraz daha büyütmemiz gerekiyor. Her sene binlerce kişiyi biletli olarak tribüne toplayan Türkiye Büyük Finali, en kuvvetli espor ligleri ve şaheser denilebilecek düzeyde bir yerelleştirme performansı hemen akillara gelirler. Esporcuların birer yıldızı, insanların takip ettiği insanlar haline gelmeleri, bu isten para kazanmaları ve aktif sporu bıraktıklarında da en sevilen yazarların bazlarına dönüşmeleri gibi



Para harcayacak mıız?

Oyun içinde gerçek para ile fark yaratacak bir eşya, silah almanız mümkün değil. Oyunda satılacak yegane şeyler kozmetik öğeler olacak ve bunları da almanın farklı yolları mevcut gözüktüğü kadariyla. Detaylar için biraz daha bekleyemek şart.

ciddi bir kariyer merdiveninin oluşmasında Riot Games'in büyük payı var.

Hal böyleyken, LoL 10.Yıl kutlamalarında duyurulan yeni oyunlar hem firma tarafında hem de oyuncular açısından büyük bir heyecana yol açtı. Duyurulan hemen tüm projeler Riot Games için yeni, daha önce dolaşılmamış topraklar bir nevi. Haliyle işin arkasındaki potansiyeli görseniz de "potansiyeline ulaşıp ulaşmayacağı" konusunda kafanızda soru işaretleri olmuşmuştu muhtemelen.

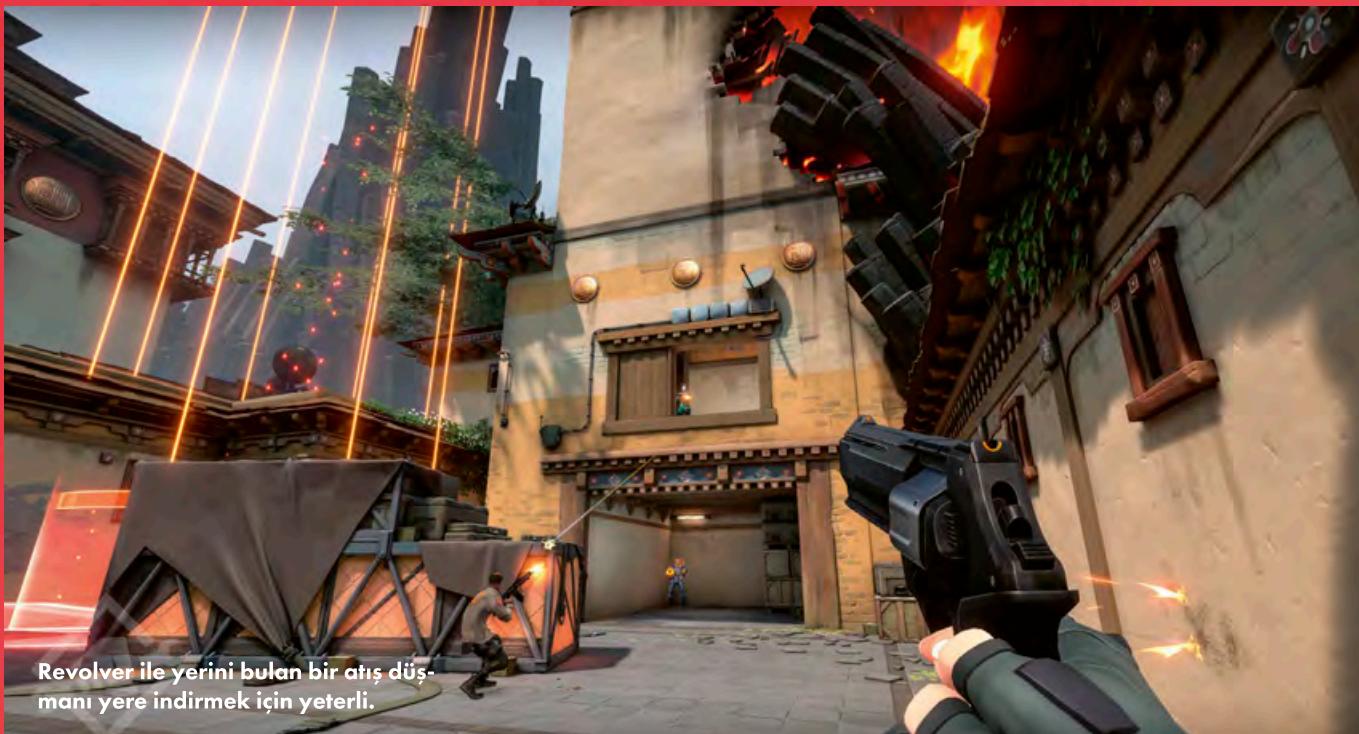
Project A olarak duyurulan Valorant de tüm oyunlar içinde en fazla ilgi çeken yapımdı şüphesiz. Bakalım iki gün ve toplamda 10+ saat aşın oyun deneyiminin ardından bizde nasıl izler bırakmış.

Ne Overwatch, ne de CS:GO

Şurada biz bizevz. Kabul edelim, hepimiz ilk videonun ardından Project A'nın Overwatch'u ciddi anlamda andirdiğini ve muhtemelen ona benzer bir oyun mekanığıne sahip olacağını düşündük. Yakın gelecekte geçen ve olağanüstü teknolojilerin gözümüze çarpmadığı oyun evreni LoL Runeterra'dan net bir şekilde ayırlıyordu ve Riot Games'in de yepyeni bir setting, yepyeni bir dünya yaratmak adına ilk denemesi olacaktı. Uzun bir oyun deneyiminin ardından ilk söyleyebileceğim de Overwatch ve Valorant'ın birbirine taban tabana zıt oyunlar olduğu. Valorant tam aksine CS:GO'nun hükümettiği sulara gözünü dikmiş, Rainbow Six: Siege'in taktiksel yapısıyla benzerlikler taşıyan bir nişancılık oyunu. İlk izlenimler şu açıdan doğru; oyun yakın gelecekte geçiyor ve silahlar / ekipmanlar da uzak bir uzay çağından değil, öyle veya böyle gelecek yıllarda savaş alanlarında görebileceğimiz teknolojilerden esinlenmişler.

Oyunun dünyası CS:GO'ya göre çok daha canlı, grafikler son derece rafine ve Riot Games'in bu sayfalarda bir yerlerde bulabileceğiniz sistem gerekliliklerine bakılırsa halen nefes almaktı olan tüm bilgisayarlarında çalışacak. Test ettiğimiz versiyon oldukça erken bir sürümmasına rağmen iki gün boyunca hemen hiç teknik aksaklı veya optimizasyon problemi yaşamadık. Buna oyunun free to play modelinde olmasını da eklersek daha şimdiden geniş





Revolver ile yerini bulan bir ateş düşmanı yere indirmek için yeterli.

bir alana yayılmak adına tüm altyapının hazır olduğunu söylemek mümkün. Peki potansiyel ne durumda ve oyun neye benziyor?

Oyunun yapısı

Valorant, daha önce de belirttiğimiz gibi takım bazlı taktiksel bir nişancı oyunu. Şimdilik tek kişilik hikaye modu bulunmuyor ancak antrenman modları mevcut ve oldukça da başarılı. 5v5 olarak kurulan maçlarda saldırı ve hücum takımları bir süre sonra yer değiştiyor ve toplam 24 tur içinde avantajı sağlayan (13 raunt alan) takım kazanıyor.

Test sırasında bizim kullanımımıza açık olan iki harita vardı ve üzerlerindeki optimizasyonlar sürmesine rağmen beklediğimiz kadar

eğlenceli, dengeli ve rafine haritaları. Sadece çöl temasındaki haritada saldırıcı takımlarının saldırısını haddinden fazla kolay geldi bana ki savunma yapmak her zaman daha kolay, ufak tefek müdahaleler yeterli olacaktır. Dediğim gibi, optimizasyonlar biz oradayken bile devam ediyordu.

Peki maçlar nasıl kazanılıyor veya kaybediliyor? Sistem oldukça basit. Saldırıda olan takım elinde bulunan cihazı (oyundaki adı Spike) kuşrup patlatlığında otomatik olarak kazanıyor. Karşı tarafı komple öbür dünyaya gönderdiğinizde de durum aynı şekilde. Bireysel istatistiklerde ise Kill / Death / Assist skorları mevcut ve savaş başına kazandığınız puan ile toplam puan oyunda sonunda takım içindeki yerinizi belirliyor. Oyunda yer alan Agent'lar yapabildikleri ve yetenek setleri açısından R6: Siege'deki operatörleri andırıyorlar. Oyundaki tüm silahlar herkesin kullanımına açık (daha iyi silahları satın

almak için maç içerisinde kazandığınız parayı kullanıyorsunuz), karakterler arasında geçiş yapmak silahın kullanımı üzerinde bir değişiklik yaratmıyor ve iş sonunda sizin bileğinizin hassaslığını bakıyor. Oyunun taktik yönünün ön planda olması bu kadar skill gereksinimi yüksek bir oyunda bile "tek kişilik takım" etkisini kısıtlıyor ve stratejiyi öne çıkartıyor. Peki ama nasıl?

Bir kere her ne kadar karakterinize hafif veya ağır zırh satın alıbseniz de Valorant'te ölmek çok kolay. Karakterleriniz birkaç yerini bulan mermide ölüyor, tetik disiplininiz yoksa bazı silahlar deliller gibi geri tepiyor ve oyunda respawn bulunmuyor. Raunt bitene kadar takım arkadaşlarınıza yardım etmeye çalışıyorsunuz ve oyunda -şimdilik- kill cam olmaması da tehlikenin nereden geldiği konusunda takımla irtibatta kalmaya zorluyor sizi.

Strateji öğelerini artıran bir diğer nokta da

Sistem gereksinimleri

Tavsiye edilen – 60fps

CPU: Intel i3-4150
GPU: Geforce GT 730

Yüksek kalite – 144 fps

CPU: Intel Core i5-4460 3.2GHz
GPU: GTX 1050 Ti

Minimum kalite – 30fps

CPU: Intel i3-370M
GPU: Intel HD 3000

Diğer gereksinimler

Windows 7/8/10 64-bit
4GB RAM
1GB of VRAM





karakterlerin özel yetenekleri (birazdan geleceğiz) ve haritalarda bulunan portallar. Bu portallar basit bir çözüm gibi gözükse de oyunun akışında taşları yerinden oynatabilen noktalar. Bu eski dostların varlığı haritayı ve kurulan stratejileri iki boyutlu olmaktan çıkartmış bir kere. "Karşı takımı güzel dağıttık, oh her noktayı da tuttuk" derken bir anda arkadan baskın yiyorsunuz. Burada stratejiyi dengelemek çok ama çok mühim, tabii yazmak da bunu doğru şekilde uygulamaktan daha kolay.

Karakterler ve yetenekleri

Oyunda Agent adı verilen karakterlerden birisini seçerek başlıyoruz maşa. Valorant çıktığında şimdilik 12 civarında Agent'a ev sahipliği yapacak gibi gözüüyor ve tüm karakterler de belli kültürlerden esinlenerek yaratılmış. Yetenekleri de bununla uyum içerisinde. Aslında bu sayfalarda tüm karakterleri tanıtmak, onların statlarını, kritik özelliklerini ince işlemek gibi planlarım vardı ancak orada bulunduğumuz sürede iki oyun arasında gelen bir güncelleme ile karakterlerin adlarının değiştiğini gördükten sonra bundan vazgeçtim. Valorant şu anda bile ciddi bir gelişim içinde ve silahlardan karakterlere kadar her ufak detayı değişime açık, bu yüzden

sanki kesin ve son halleri bıymuş gibi karakterleri tek tek tanıtmayacağım.

Oyundaki her karakterin iki ana, bir de ulti yeteneği bulunuyor. Bu yeteneklerle deli gibi spam basmanız engellenmiş zira ulti dışındaki yetenekleri tipki bir el bombası gibi maça önce satın almanız gerekiyor. Sayılarının kısıtlı olması oyunun taktik yönünü coştururken, kullanımlarının zor olması da aynı karakter üzerinde uzmanlaşmayı gerekliliyor. Kendi adıma, tüm karakterleri deneyeyim diye daldan dala atladığım her maça çok fena madara oldum. Daha sonra tüm dikkatimi Phoenix ve Viper (Belki adları daha sonra değişimelidir) üzerine yoğunlaştırdım ve takıma sağladığım katkı bir anda arttı. Her karakterin ulti yetenekleri tipki LoL'de olduğu gibi doğru zamanda kullanıldığında çok ciddi bir güç çarpanı yaratırken, sorumsuzca kullanıldığından birkaç el

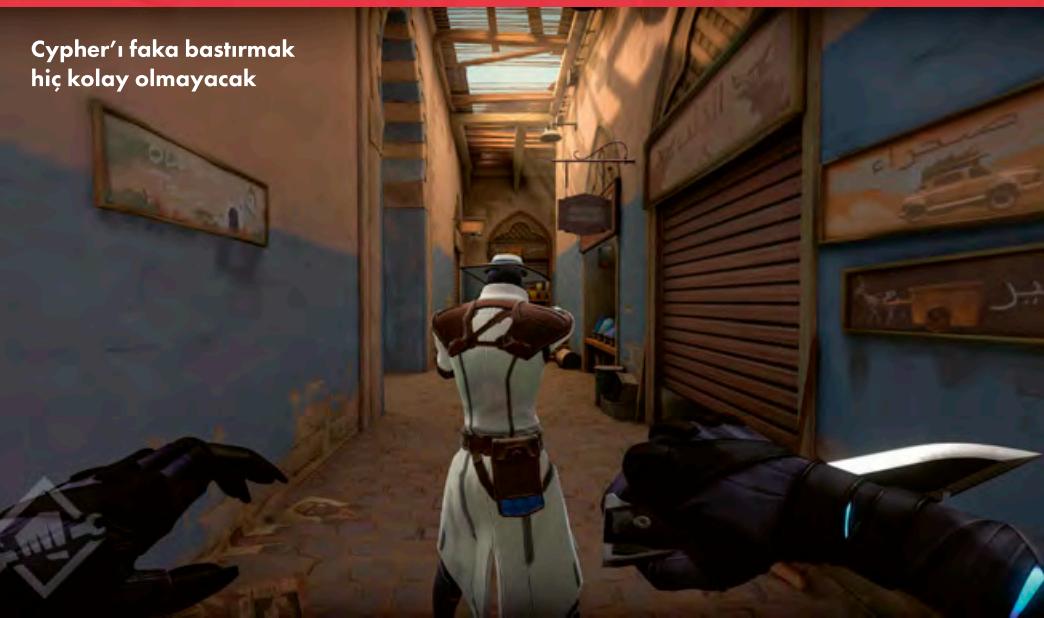
boyunca siz oyunu değiştirebilecek hamleler yapmaktadır alıkoyuyor.

Ulti konusunda bir örnek vermek gerekirse, mesela Viper oldukça geniş bir alana zehirli bir bulut yayıyor ve bu bölgeye giren herkese hasar verip sağlıklarını 1 HP'ye kadar düşürüyor. Bunu Spike'ı kurarken uyguladığınızı veya tam tersine bölgeyi savunduğunuzu düşünün. Düşman bulutun içine girmeden sizi göremediden ciddi bir avantaj sağlamanız olası. Diğer yan yetenekler arasında favorim Brimstone adlı kafasını askeri şeylerle bozmuş abinin ateş desteği. Takım arkadaşlarınızın "aydınlatlığı" düşmanları tepeden görüp istediginiz noktaya ateş desteği isteyebiliyorsunuz ve fena halde etkili oluyor. Bunun yanı sıra buzdan duvarlar örme, duvarlara vericiler tutturarak düşmanların yerlerini saptamak, gaz bombaları atmak, çizgisel bir alev duvari yaratarak L şeklindeki koridorları geçilme hale getirmek, yerleri kayganlaştırarak düşmanların hareket kabiliyetini sınırlamak gibi son derece etkili yetenekler mevcut oyunda. Hiçbirisi aşırı güçlü değil ve hepsinden verim almak makul oranda yetenek ve öngörü istiyor.

Spike ile tanışın.
Zaferin yolu
kendisinden geçiyor



Cypher'ı faka bastırmak
hic kolay olmayacak



Silahlar

Oyunun kendi adıma en fazla beğendığım yönleri ise silah mekanikleri. Silahlar alışık olduğumuz tabanca, SMG, saldırıcı tüfek, hafif makineli, ağır makineli, pompalı tüfek türlerinin biraz daha gelişmiş versiyonları. Şimdilik keskin nişancı tüfekleri hariç aynı optikleri kullanıyorlar ve her birinden verim almak için maçlar boyunca bileğinizi terbiye etmeniz gerekiyor. Vuruş hissi son derece iyi ve bu noktada oyunun en önemli özelliklerinin birinin üzerine eğilmek gerekiyor. Oyunda bir iki isabette "hayatınızı kaybedebileceğinizi" daha önce söylemişik. Bu bileği kuvvetli bir oyuncuya her zaman "clutch player" haline getirirken oyun da birbirine denk ebatlarda modeller sayesinde herkes için eşit şartlar yaratıyor. Mesela Jett ve Cypher arasında boyutsal anlamda bir fark olmaması işi sadece bileğinize, takım arkadaşlarınızla ileşiminize ve elbette karakterinizin yeteneklerine ne kadar hakim olduğunu bırakıyor.

Bu arada bazı silahların ikinci atım modu var ve bu konu da halen gelişim içerisinde. Örnek vermek gerekirse ilk gün denedigim ağır makineli tüfek alternatif atış modunda yere kuruluyor ve müthiş bir ateş barajı oluşturuyordu. İkinci gün gelen yama ile bu özellik kaldırıldı, son durumu da oyun çıktılarında göreceğiz.

Bağlantı kalitesi ve netcode

Riot bu konuda fena halde iddialı. Öyle ki 128-tick adanmış sunucular herkese açık ve ücretsiz olacak. Eğer bağlantılarınızda gecikmeler yaşıyorsanz animasyon ve maç kalitesini düşürmemek adına sunucular oyuncuların hareketlerini 128 FPS seviyesine destekleyecek. Bu da oyunun animasyon kalitesi ve akıcılığını artıracak. Dünyada 35 şehre yayılmış 128-tick sunucuların oyuncuların %70'i için 35ms ve altında bağlantı performansı sağlaması bekle-

niyor. Bizim bunu test etme şansımız tahmin edebileceğiniz gibi olmadı ancak firma gecikmeyi ve paket kayıplarını azaltmak konusunda fena halde iddialı. Bakalım arka plandaki etkileyici teknolojiler bizim gibi bağlantı kalitesi sıkıntılı ülkeler söz konusu olduğunda pratikte ne gibi farklar yaratacak? Riot'ın üzerinde durduğu bir diğer konu da hilecilerin başına gelecekler. Sunumun büyük bir kısmı buna ayrıldığından Riot'ın ne kadar önem verdiği gözlerimizle gördük diyebiliriz. Zekice zira oyuncuları sevdikleri bir oyu nu oynamaktan alıkoyan faktörlerin en önemli hilecilerin varlığı. Yazarak anlatmak zor ama oyuna entegre edilen Fog of War sistemi netcode üzerinde adı gibi bir "bulut" oluşturarak, gerek rakiplerin gerekse sistemi manipüle edecek programcıkların oyuncuya direkt göz teması kurulduğu anda görünür kılmalarını sağlıyor. Bu da wallhack dediğimiz "gözle gözükmeyecek oyun-

cunun yerini bilme" kurnazlıklarının önüne geçmeyi hedefliyor.

Ne zaman geliyor?

2020 içinde Valorant ile tanışacağımız kesin. Şimdilik ilk çıkışının PC platformunda olacağını da söyleyebiliriz. Peki konsollar için durum ne? Riot Games bu konuda net bir açıklama yapmamış olsa da konsolların da değerlendirme aşamasında olduğunu biliyoruz. Bu konuda biraz daha beklememiz gerekecek. Netice olarak Valorant çok büyük potansiyel vadediyor, burası kesin. Ücretsiz bir oyun olması ve gördüklerimiz de CS:GO'nun karşısında çok ama çok kuvvetli bir rakip bulacağına garanti. Üstelik bu dünyanın ve agentların hikayesi de öümüzdeki dönemde bizlerle buluşacak ve Valorant dünyasının altyapısı hakkında daha fazla bilgi sahibi olacağız. Şurası açık ki, büyük bir hit yaklaşıyor, bize de beklemek kaldı. *Kürşat Zaman*

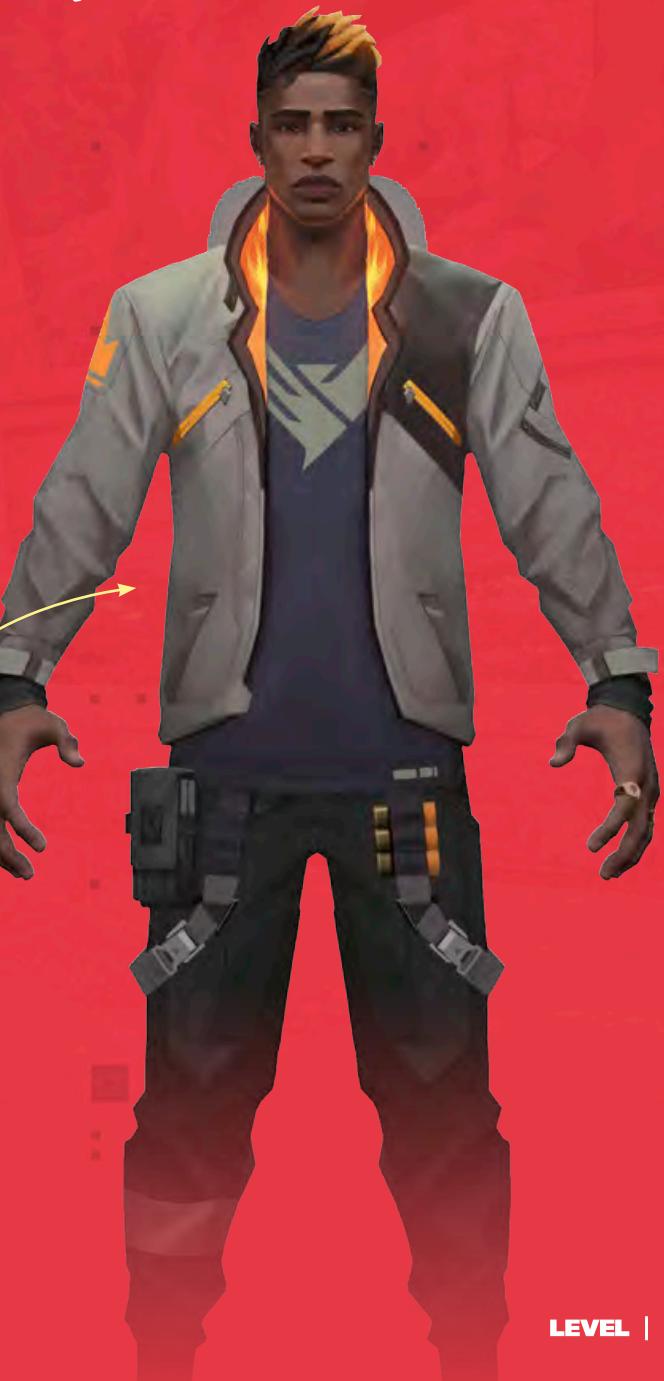


Kahramanlardan bir demet: Phoenix vs. Viper



VIPER

- Dertsiz, kullanımı risksiz ve alışması kolay bir karakter.
- Attığı gaz bombaları oldukça uzun menzile ulaşıyor ve koridor temizlemek için ideal.
- Ultı yeteneği bir bölgeyi savunurken veya spike kurarken son derece etkili. Sizi belli bir müddet takip eden dev bir zehir bulutu oluşturuyor ve içine giren herkesin HP'si l'e kadar düşüyor. Ölume bu kadar yaklaştıktan sonra kaçabilen gelsin sırtınıza çıksın. Taşırız problem değil.



PHOENIX

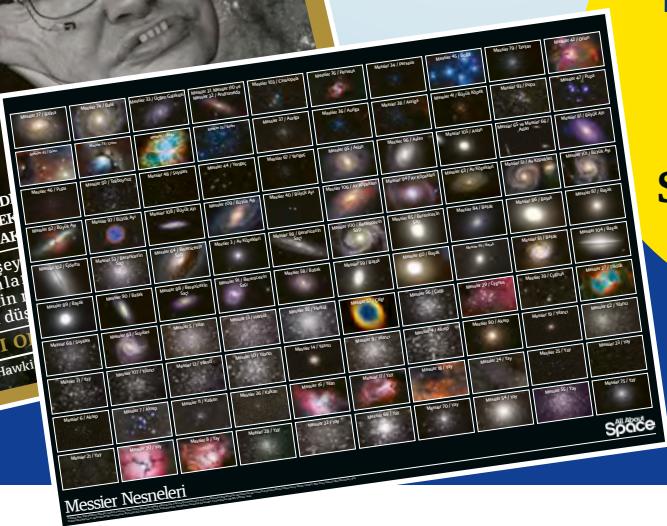
- Kesinlikle oynaması ve verim alması en kolay kahraman değil.
- Olusturduğu ateş duvarı ile dar alanlarda takıminize ciddi anlamda zaman kazandıracı olacak, bunu yaparken de ciddi bir hasar verebilecek bir agent.
- Ultı yeteneği girmekten korktuğunuz çatışmalarda sizinizi rahatlatacak cinsten. Aktive ettığınızda ölseniz bile aynı noktada tekrar spawn oluyorsunuz. Bunu doğru kullandığınızda yaratacağınız kaosu bir düşünün..

YENİ

All About Space

POPULAR
SCIENCE
EKİBİNDEN
YENİ BİR
DERGİ

**MART
SAYISI**
**BAYİLERDE
KAÇIRMAVİN!**



POSTER HEDİYE

Stephen Hawking
& Messier
Nesneleri

W
E
L
C
O
M
E



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

Sayfa
54

WARCRAFT III: REFORGED

A... Ama... Ama biz böyle anlaşmamıştık ki...





Yapım Media Molecule
Dağıtım SIE
Tür Oyun yaratma sistemi
Platform PS4
Web dreams.mediamolecule.com

dreams™

İnsanoğlunun yapacakları, hayal ettikleri ile sınırlı değildir...

Armut piş, ağızma düş... Şimdiye kadar yaptığımız bundan başkası olmadı. Bir ton adam, biz oynayıp, "Berbat bir şey bu ya!" diyeblelim diye yıllarını bilgisayar başında, oyun geliştirmek gerekiyor. Biz de emege asla saygı göstermemeyip beğenmediğimiz oyuna "İğrenç." diyor, fanatığı olduğumuz oyunla da, "Sen ne anılsın oyundan?" şeklinde, yine saldırgan bir tavır sergiliyoruz. Çünkü neden? Hepimiz siniri alınmamış birer oyuncuyuz!

Oyun yapımıyla ilgilenenlerin, ortaya çıkan oyunlara çok daha ilman baktığı bir ortamda, bir oyun geliştirici olmak için sabır, bilgi ve hirs gerekmekte. Eskiye göre işler şimdi daha kolay; bilgiye ve asset'le- re ulaşmak internetteki gelişim sayesinde çocuk oyuncu gibi fakat "know how" kısmına hakim değilseniz, yine de işler mücadele gerektiriyor.

Ve burada LittleBigPlanet ile tanıştığımız Media Molecule devreye giriyor. Bir yılı aşkın süredir erken erişimde tuttuğu yeni "oyunları" (Tırnak içinde çünkü buna oyun demek biraz zor.) Dreams'le tüm oyun yapma meraklılarını, daha da doğrusu tüm "yaratıcı beyinleri" büyük bir topluluğa davet ediyor. Dreamiverse topluluğu, Dreams ile yaratmaya başlayan herkesi davet eden, büyük bir oluşum. Ve Media Molecule bu hırslı girişimiyle şimdiden çok iyi bir iş başarmış durumda...

Zaman geçirmek mi, zaman yaratmak mı?

Bir hayli enteresan bir yapılmış olduğu için, oyunun bize yaptığı gibi ben de Dreams'i size adım adım anlatacağım.

Oyunu başlattığınızda ilk önce zorunlu bir tutorial kısmına giriyorsunuz ama korkma-

yın, bu hiçbir şekilde sıkıcı değil ve hatta görevleri yaparken hediyeler de kazanarak kendi açılış alanınızı tasarlıyorsunuz. Bu işi hallettikten sonra iki seçenekiniz oluyor: Dreams Surfing ve Dreams Shaping. Eğer bir şeyler yaratma niyetinde değilseniz ya da bu işe koyulmadan önce Dreams ile neler yapılabileceğine bir göz atmak istiyorsanız, Dreams Surfing'le bir çeşit web sayfası kıvamındaki alana geçiş yapıyorsunuz. Burada Media Molecule'ün müthiş eseri Art's Dream'i oynamadan, oyuna devam etmemenizi öneririm. Tama- miyla Dreams'in sunduğu tool'larla inşa edilen bu oyun, "Ben de böyle bir şeyler yapabilecek miyim?" sorusunun kafaniza belirmesine neden oluyor ve bir yandan da müthiş keyif alıyorsunuz. Art's Dream gibi kapsamlı oyular bulmak zor fakat Dreamiverse evreninde, diğer kullanıcıların yaptığı tonla oyuna ve yapıma ulaşmak mümkün. Bunlardan en çok beğeni alanlar ana ekranı belirliyor, onları deneyerek sıradan insanların neler yapabildiğini gö- rüyorsunuz veya dilerseniz çeşitli anahtar kelimeler girerek, o kelimeleri içeren oyuni- ları ve yapımları listeleyebiliyorsunuz.

Bir karakteri nasıl kontrol edeceğiniz bile tutorial'larla anlatılıyor.





Ruckus

Dediğim gibi
Dreams'de tonla oyun
bulunuyor ve bir kısmı da
givet iyi. Benim ilk oynadığım ve çok
beğendiğim oyunlardan bir tanesi Ruckus:
Just Another Natural Disaster oldu. Godzilla'dan
esinlenen oyunda bir şehrin altını üstüne
getiriyor ve bunu yaparken müthiş
keyif alıyoruz. Denemededen
geçmeyin... ◆



Sürekli "oyun" ve "yapım" diyorum farkındaysanız. Bunun nedeni de Dreams'in bizi sadece oyun yapmaya yönlendirmemesi. Zaten en baştaki keşiflerinizde bolca rastlayacaksınız, birçok oyuncunun eserleri sadece statik birer heykel veya görüntü olarak karşınıza çıkıyor. Bunlarda oynanacak bir şey olmuyor ama en basit kurgunun bile aslında nasıl zaman aldığı Dreams Shaping'e geçince anlıyorsunuz.

Oynamabilecek oyunların türleriyle tam anlamıyla sınırsız... FPS'ler, platform oyunları, shoot'em up'lar, bulmacalar... Bu türleri ayrı ayrı deneyimleyebildiğiniz gibi içe geçmiş oyunlara da rastlayabiliyorsunuz. (Tabii çok kapsamlı oyunlar bulmayı beklemeyin.)

Bir adam, bir mekan, bir de müzik...

Dreams Surfing'i bir oyun alanı olarak tasvir edebiliriz lakin Dreams'i satın almayı

düşünürseniz, birçok mini oyun oynamak için bu işe girmeyin derim. Arada mutlaka kaliteli yapımlara rastlanıyor ama Media Molecule'ün amacı başkaları tarafından yapılmış oyunları oynatmak değil, onlar sizin de yaratmanızı istiyor.

Böylelikle Dreams Shaping'e geliyoruz. Dreams Shaping'i basitleştirilmiş bir Unreal Engine gibi düşünebilirsiniz. Kullanabileceğiniz asset'ler hazır, kodlama bilmenize hiç gerek yok, ara işlemlerin hepsi önden halledilmiş... Size sadece düşünmek ve onu uygulamak kalıyor. Tabii bunu yapmadan önce bu işi yapmak için nasıl bir kontrol mekanizması kullanacağınızı seçmeniz gerekiyor.

Dreams bize üç seçenek sunuyor: Move cihazları, DualShock 4'ün hareket algılayıcı desteği veya analog kontroller. Olayın bu kısmı çok önemli çünkü normalde mouse ve klavye ile çok kolay halledebileceğiniz işleri, bu cihazlarla yapmak biraz zor. Dreams Shaping'de her türlü nesneyi yerleştirmek için ekranда beliren Imp'i kullanıyoruz. Nesneleri bununla taşıyor, onuna işaret ediyor ve hareketi onunla sağlıyoruz. Imp'i (İmleç gibi düşünebilirsiniz.) hareket

ettirmek için gamepad'ın hareket sensörlerini kullanmak bir olasılık ama daha iyi bir seçenek kesinlikle Move kontrol cihazları oluyor. Oyun yaparken, oyun alanını oluşturmanın ne kadar zaman aldığı az çok tahmin edersiniz ve bu işi sadece kontrollerin zorlaştırması bir hayli çekilmek oluyor; bu yüzden de işinizi en kolay yoldan halletmenizi sağlayan kontrol mekanizmasını seçmeniz şart. Ne var ki üç seçenekte de çeşitli eksiklikler olduğu için normalde 1 dakikada yapabileceğiniz bir işi, 10 dakikada yapmanız da içten bile değil. Bence oyunun en çok tökezlediği kısım bu. Eğer yeterli zamanınız yoksa, sırıbu kontrol zorlukları yüzünden her şyeden vazgeçmeniz olası.

İzleyerek öğrenmek

Heyecanlı bünyeler bir şeyler yaratmaya dümdüz girecektir ama buradan başarıyla çıkışmanız çok olası değil. Bundan ötürü oyunun sunduğu birçok tutorial'ı göz önünde bulundurmanız neredeyse şart. Fakat merak etmeyein, aynı oyunun başındakiler gibi tüm tutorial'lar sıkılkından son derece uzak. Neyi, nasıl yapacağınızı size eksik bırakmadan anlatan tutorial'ları yanında, şu anda oyunda dört tane de Masterclass yer alıyor. Bunlar Media Molecule yapımcıları tarafından sunuluyor ve hepsinde, farklı bir konuda hem yapımcıların düşünce tarzlarını öğreniyorsunuz, hem de o işi yapmayı. Heykel yapımı, bölüm tasarımı, stilize sahne yaratımı ve yapılmış olan bölümleri remix'leme gibi konuları işleyen Masterclass'ları, Dreams Shaping'de uzmanlaşmak için mutlaka denemelisiniz.

Kontrollere biraz alışip bolca "How to..." videosu izledikten sonra ilk ciddi denemeye geçebilirsiniz. Bunu yapmadan önce de ne yapacağınız karar vermelisiniz elbette. Bir oyun mu? Bir müzik mi? Bir heykel mi? Bir nesne tasarımımı mı? Sakın Dreams'i, "Oyun yapmadıktan sonra işe



Bir şeyler yaratırken kullanacağınız tüm öğeler ekranın üst kısmındaki ikonlarda yer alıyor.



yaramaz." düşünceleriyle değerlendirmeyin; sadece etrafi boyamak bile keyif verebiliyor. Oyunla uğraşmayı düşünmediğinizde işiniz çok zor sayılmaz. Size sunulan öğelerle neler yapabileceğiniz konusunda kafa yormanız yeterli. Ya da nasıl bir sahne hayal ediyorsanız, onu yaratmak için gereken öğelerin peşine düşerek işinizi çözebilirsiniz. Oyun kısmında ise devreye birçok başka konu giriyor. Bu oyun ne türde olacak? Tek bir tür mü olacak? Kahraman kim? Amacı ne? Emin olun bu tip basit gözüklen detaylara karar vermek bile bir mesele. Oyunun neye benzeyeceğini kafanızda oturtttuktan sonra bu yolda size gereken öğeleri toplamak, sahneye koymak ve "logic", ses, müzik gibi konuları göz önünde bulundurarak oyunu inşa etmek. Ben böyle bir cümleyle özetleyince iş kolaymış gibi gözüktü ama her şey tahmininizden katbekat zor. Dreams Surfing kısmında bazı oyuncuların yaptığı oyunları görünce, "Oha, nasıl yapmış bunların hepsini?" diye düşünmekten kendinizi alamadığınız o kadar çok an olacak ki... Ben size bunun cevabını hemen vereyim: Birçok insanın, birçok vakti var. Eğer zamanınız ve

isteğiniz varsa her şeyi yaparsınız, merak etmeyin ama zamana sıkışıksanız Dreams size kocaman bir nanik yapıyor, ondan da emin olabilirsiniz.

Herkes ve her şey dijital dünyada

Yazının başlarında bahsettiğim Dreamiverse, internet sitesi olarak da yayında. Burada tüm Dreams oyuncularının eserlerini inceleyebilirsiniz. Siz de dilerseniz her yarattığınız oyunu ve sahneyi burada tüm toplulukla paylaşırın. Ben havada uçan bir kulahtan ibaret olan bir yapımı bile göz attım, öyle düşünün...

Her anlamda sizin keşfetmeniz gereken bir oyun olan Dreams'i bol zamanı olan, yaratıcılığını konuşptomak isteyen ve konsolunu sadece oyun oynamaktan ötesi için kullanmaya heves eden herkese şiddetle öneririm. Eğer sizin oyun yapma hevesi varsa, Dreams bu anlamda da bir katalizör görevi görüyor ve kim bilir, belki Dreams'de amatorluğunuzu atıp gerçekten oyun yapmak için kolları sıvayıbilsiniz. ♦ Tuna Şentuna



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

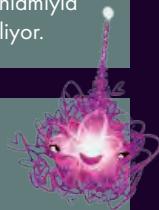
Şayet ki Art's Dream oyununa bodoslama dalmazsanız, tutorial'lar, garip mini oyunlar, başarısız oyun yapma denemeleriyle ilk bir saatiniz bayağı umutsuz geçiyor.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Önemli oyunları oynayıp bitirdiğiniz ve yavaştan kendi eserlerinizi hayatı geçirdiğiniz bu dönemde artan bir keyifle geçiyor.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Dreams'i bir ay boyunca deneyimlediyseniz, bilin ki içinizde dev bir tasarımcı var. Bu da sizin ortaya güzel işler çıkartmakta olduğunuz ve Dreams'den tam anlamıyla faydalandığınız anlamına geliyor.



ÖYUNDA NE YAPIYORUZ?

%70 Bir şeyler yaratıyoruz.

%15 Bir şeyler oynuyoruz.

%15 Kontrollere ve oyun yapma mantığına alışmaya çalışıyoruz.



ARTI

+ Muadili olmayan bir yapıya sahip.

+ Eli yüzü düzgün tek bir eser ortaya çıkartmak bile çok mutlu ediyor.

+ Art's Dream çok keyifli bir oyun olmuş.

EKSİ

- Kontroller çok zorluyor; firma bu oyuna özel kontrol cihazı çıkartsa yeridir.

SON KARAR

"Ben sadece oynamak istemiyorum, ben de bir şeyler yaratacağım!" diyen herkesin deneyimlemesi gereken bir yapım. Pek vaktiniz yoksa veya sadece oyun oynamak istiyorsanız, hemen başka bir yapımı yönelik derim.



Yapım Blizzard Entertainment**Dağıtım** Blizzard Entertainment**Tür** Strateji**Platform** PC, Mac**Web** playwarcraft3.com

Günlerden 28 Ocak 2020, saat 21:13... Warcraft III: Reforged'un çıkışına sadece saatler kalmış. LEVEL'in WhatsApp grubuna -yanılmayı da ümit ederek- "İçimde bu oyunun çok kötü olacağının dair hisler var" diye bir mesaj gönderdim. Beta'yı oynarken bir şeylerin doğru gitmediğini fark ettim. Maalesef korktuğum oldu ve bir şekilde Blizzard, 18 yıl önceki oyunun birçok özelliğini de çıkarıp, tam anlamıyla bir başyapıt olan Warcraft III'ü -değil Remaster edip parlatmayı- tamamlanmamış bir oyun

haline getirmeyi başardı...

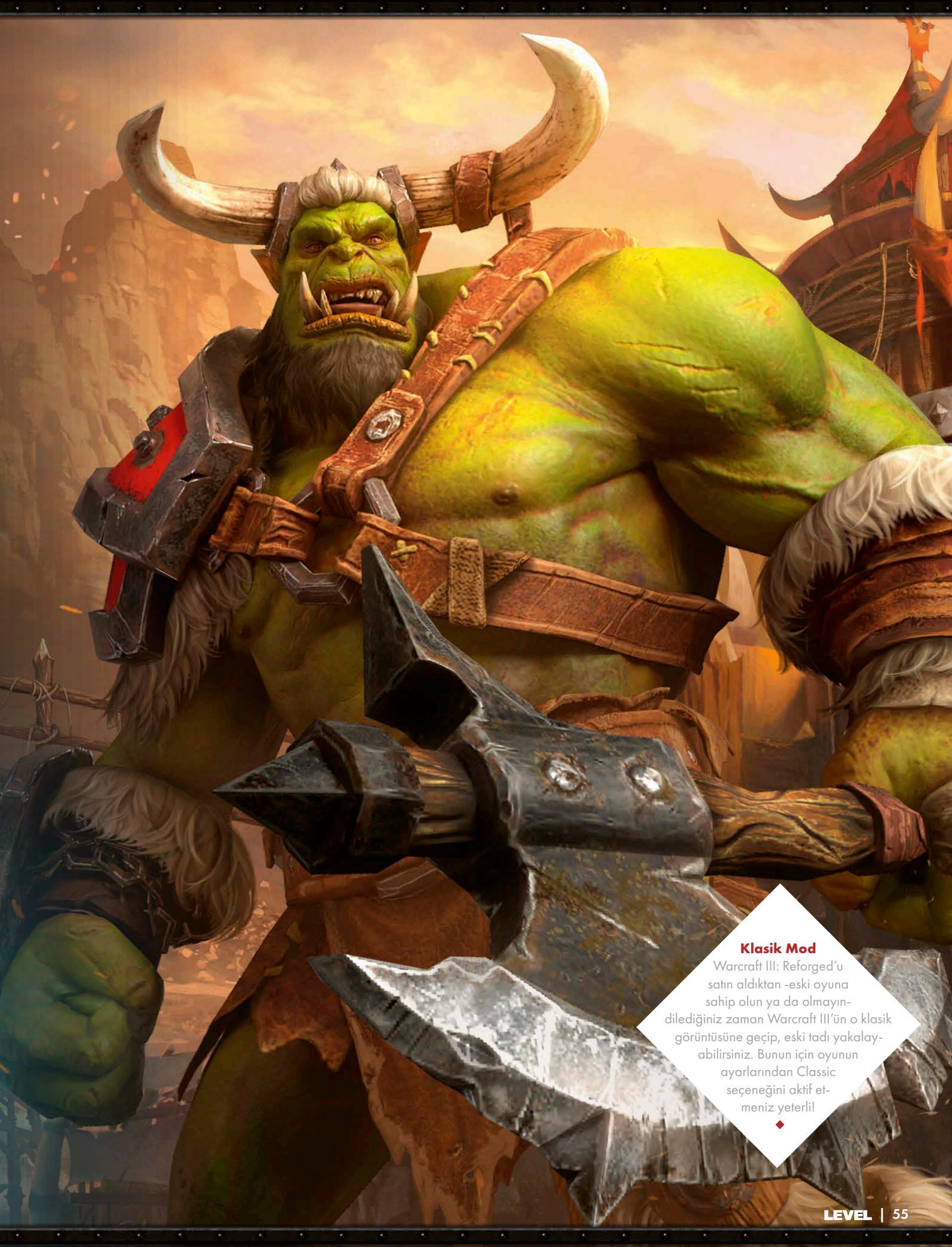
Takip ettiyseniz sosyal medyada veya Reddit gibi sitelerde Blizzard'a olan tepkiyi mutlaka fark etmişsinizdir. Verilen tepkilerin ve Warcraft III: Reforged'a olan bu nefretin altında yatan en büyük nedenlerin başında; verilen sözlerin tutulmamış olması ve son dakika değişen kullanıcı sözleşmeleri geliyor. İki sene önce, Blizzcon 2018'de oyun ilk duyurulduğunda "Tamamı yenilenmiş ara sahneler" açıklamasında bulunuldu. Yine aynı Blizzcon'da oynamanabilen

demoda yer alan "Culling of Stratholme" bölümü de insanları oldukça heyecanlandırmıştı. Zira o bölümde gerçekten de tamamen yenilenmiş bir ara sahne ile karşılaşmıştık. Birçok kişi de bu videolardan ve demonun kalitesinden etkilenecek hemen ön siparişe bulunmuştu. Sonuçta bunca yıldır yapmış olduğu oyulara istinaden insanlarda Blizzard'a karşı son derece yüksek bir güven duyuyordu. Ayrıca bu bir Remastered oyundu. Düşünce, ne kadar kötü olabilirdi?

Problemler ardı ardına

Öncelikle daha oyun çıkmadan yaşanan problemlerden bahsetmek istiyorum. Hali hazırda Warcraft III sahipleri, Reforged'u satın almamış olsalar dahi 30 GB'lık devasa bir yama indirmek zorunda bırakıldılar. Çünkü Warcraft III ve Warcraft III: Reforged aynı client'i kullanmaya başlamıştı. Bu da eski Warcraft III oyuncularını zorla yeni client'a geçirmek anlamını taşıyordu. Yenilenen oyundan çıkarılan klan sistemi, turnuva modu, oyuncu profilleri gibi özellikler bir anda eski oyundan da çıkartılmış oldu. İşte dedim ya, 18 yıl önce çıkışmış mükemmel bir oyunu alıp bir şekilde tamamlanmamış bir oyun haline getirmeyi başardılar...





Klasik Mod

Warcraft III: Reforged'u satın aldıktan -eski oyuna sahip olun ya da olmayındılediğiniz zaman Warcraft III'ün o klasik görüntüsüne geçip, eski tadı yakalayabilirsiniz. Bunun için oyunun ayarlarından Classic seçeneğini aktif etmeniz yeterli!



World of Warcraft'ta Legion'a karşı nasıl tüm ırklar birlikte savastıysa, burada da durum farklı değil.

Bir başka tutulamayan söz de ön sipariş esnasında oyuncuya iletilen "31 Aralık 2019'da ya da daha öncesinde çıkacak" yazıyor olmasındı. Oyun, bu tarihten birkaç hafta önce ertelenerek çıkış tarihi Ocak ayı olarak belirlendi. Bu aslında çok da kızılacak bir durum değil çünkü oyunun bug dolu olarak çıkışından sonra geç çıkması her zaman daha iyidir anlayışla bakıyorum ben olaya. Ama ertelenmeden bir şeylerin yolunda gitmediği de belliyydi. Oyun çıktığında özellikle multiplayerda yaşanan lag sorunları ve kopma problemleri, senaryoyu oynarken ve ortada bir şey yokken bir anda oyuncunun kaybetmiş sayılması, yaşanılan performans sorunları gibi birçok hataya karşılaşıldı. Ben bu sorunların hiçbirini yaşamadım ve yamaya giderilebilecek problemler olduğu için açıkçası yaşamış olsam da çok takılacağım hatalar degiller ama çok sayıda oyuncu bu durumdan mustarip oldular...

Üstelik problemler bunlarla da sınırlı değil. Oyun çıktığında yenilenmiş ara sahnelerin -birkaç farklı açı haricinde- yenilenmediğini gördük. Hala daha inatla oyunun web sayfasında "4 saatten fazla yenilenmiş ara sahne" yazıyor oluşu da oyuncuları bir kat daha çıldırttı haliyle. Beni en çok üzен seyse yenileneceği ve güncellendiği söylenilen arayüzün gösterilen tanıtım videolarındaki erlerle uzaktan yakından alakası olmamasıdır. Çözünürlüğünüz ne olursa olsun, ekranın yarısını kaplayan KOCAMAN bir arayüz var. En azından şuna bir boyutlandırma özelliği koyulabilirdi diye düşünmeden edemiyorum. Strateji oyununun en önemli unsurlarından biri tamamen es geçilmiş. Umuyorum ki güncellemeler ile birtakım özellikler kazandırılır ve oynanış açısından daha iyi geliştirmeler yapılır. Haritada aynı anda bulunan birimlerin sayısının halen çok az olması da biraz can sıkıcı. Bu sayıyla



artırmak oyunun stratejisine aykırı olabilir belki ama oynanış olarak daha kolay ve konforlu olacağı düşüncesindeyim.

Hiç mi pozitif bir şey yok?

Warcraft evrenine olan hayranlığım ve bağlılığım yüzünden önce içimi dökme gereği hissettim ve haliyle ilk olarak hatalarımdan bahsetmiş bulundum. Eminim ki internette görmüş olduğunuz yorumları yapanlar için de durum çok farklı değildir. En nihayetinde Warcraft ve Blizzard hayatımın bir noktasında illaki yer buldular. Haliyle beklenenlerim de çok üst seviyede oluyor ve en ufak bir pürzde canım feci sıkılıyorum.

Her şeyden önce grafik kalitesindeki gelişim gerçekten çok başka bir seviyeye gelmiş durumda. Bu sayfalarla bir yerde "Öncesi ve Sonrası" başlıklı analizde zaten bunu çok net bir şekilde görebiliyorsunuz. Yükselen poligon sayısı sayesinde modeller eskisine oranla tarif edilemeyecek kadar detaylı görünüyorlar. Özellikle bazı karakterlerin görünüşleri (Örneğin Sylvanas Windrunner) World of Warcraft sonrası baştan yaratılmış durumda. Spoiler

ÖNCESİ VE SONRASI

Warcraft III ile Warcraft III: Reforged'un modellerinden bazlarının geçirdiği evrimlere yakından bakalım





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Senaryonun tadını çıkartmaya başlıyor, nostaljik anılar geri geliyor ve duygulanıyoruz. Ağlamıyorum! Gözüme birden fazla şey kaçtı.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Birkaç gün deliller gibi oynamadıysanız şu sıralarda senaryonun sonlarına yaklaşmış olmalısınız. Bazı görevler (Özellikle karavanlara yardım etme) tekrara bağlıyor olsa bile keyif son surat devam ediyor.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Multiplayer'da birim basıyor, düşmanlarımıza saldırıyoruz. 18 yılda son bulmamış, bir ayda mı rafa kaldıracağız! Gerçi artık her şey dijital. Dijital rafa da kaldırılamayacağımıza göre, oynamaya devam!



ÖYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Birim inşa ve bina üretiyoruz.

%30 Rakiplere saldırıyoruz.

%10 Kahramanlarımıza seviye atlatıyoruz.



ARTI

- + Yenilenen ve detaya bağulan grafikler
+ Muazzam senaryosu
- + Oyuncu kitlesini tekrar yakalayarak online oyunları doldurması

EKSI

- Tutulamayan sözler
- Yenilikten uzak arayüz
- Performans sorunları
- Ana oyunda yer alıp da Reforged'da çıkarılan Ladder, Clan ve Profil özellikleri

SON KARAR

Söz konusu Warcraft olunca akan sular durşa da Reforged yeterince iyi bir Remastered olamamış, bunu üzüllererek söyleyorum. Yine de eski yeni fark etmemeksin oynaması gereken yapımlardan biri. Umuyorum ki Blizzard yamalarla oyunu çok daha iyi bir noktaya taşıyacaktır.

70



vermek istemiyorum ama Sylvanas'ın başına gelenler de World of Warcraft'ın Warbringers isimli videosundan sonra yenilenerek oyuna aktarılmış. Etraf falan düzenlenmiş yani en azından. Animasyonlar da elden geçirilen içerikler arasında. Böylelikle eskisine oranla çok daha yumuşak (Bazı modeller nedense tam oturmamış gibi hissettiyor.) ve göze hoş gelen bir oynanış sunuyorlar. Reforged, ana oyun olan Reign of Chaos ve sonrasında çıkan The Frozen Throne eklenen paketini de beraberinde barındırıyor. Her iki senaryonun bütününde biri prologue ve biri de bonus senaryo olmak üzere toplamda dokuz adet hikaye bulunuyor. Bu hikayeler de kendi içlerinde (Bonus senaryo hariç) çok sayıda görev barındırıyor. Bu görevleri tamamlamak da yaklaşık olarak 40 saatten fazla bir süre anlayına geliyor ki bana sorarsanız bir strateji oyunu için bu süre fena halde yeterli. Zaten Warcraft hayranı biri sen Multiplayer'da da uzun saatler geçireceğinden hiç şüphem yok. Çok anlatmaya gerek yok belki ama yeni oyuncular için kısaca bahsetmeye fayda var. Multiplayer'da Human, Orc, Undead ve Night Elf'ler olmak üzere dört farklı ırktan birini kontrol edilebiliyoruz. Her birinin oynanışı, bina düzeni, birimleri birbirinden farklı. Mesela Night Elf'ler ile ağaçları hiç yıkmadan odun toplayabiliyor, Undead'ler ile bir bina inşası için işçimizin vakit kaybetmesine gerek yok. Tavsiyem önce senaryoyu oynamanız, tüm birimleri, binaları ve ırkların

oynanış tarzlarını tecrübe etmeniz ve sonrasında multiplayer'a girmeniz yönünde. Yoksa -eğer eski bir Warcraft oyuncusu da değilseniz- bolca mağlubiyet almanız işten bile değil. Şu anda oyunda bir ladder (sıralama) sistemi bulunmuyor. Çıkarılan özelliklerden biri de buydu ki multiplayer oyuncularının gerçekten de canını sikan ve rekabetçi ruhu yok eden bir hamle olmuş. Her ne kadar Blizzard önumüzdeki yamalar ile geri geleceğinden bahsetmiş dahi olsa, zaten hali hazırda yillardır çalışan ve gerçekten de çok büyük bir öneme sahip olan bu sistemin çıkarılması ne kadar doğru, size bırakıyorum.

Son sözler

Açıkçası uzun zamandır Warcraft III oynamıyorum ve Reforged ile birlikte hikayeyi bir kez daha bitirdim. Arkasından uzun saatler boyunca multiplayer'da vakit geçirdim. Nostaljik anıları tekrar yaşıyor olmak, o muazzam hikayesine tekrar adım atmak gerçekten de duygulandırdı ve büyük keyif verdi. Daha önce bitirmiş dahi olsanız World of Warcraft oyuncularının mutlaka bir kez daha gözden geçirmeleri, hikayeyi kafalarında oturtmaları açısından son derece önemli. Eh çıkıştı üzerinden 18 sene geçmiş. Haliyle senaryosunda da birçok şeyi unutmuşum... Oyunu oynarken "Aaaa hatırladım" şeklinde tepkilerim oldukça fazlaydı zira. Öte yandan Warcraft III'ü hayatımda hiç oynamayanlara da Reforged'u oynamalarını şiddetle tavsiye ediyorum. En azından multiplayer'da vakit geçirmeyecek olsanız bile sırif hikayesi için oynaması gereken ender oyulardan biri olduğunu söyleyebilirim.

Kısaltıcı alın, oynayın ama şunu da unutmayın ki söz konusu Blizzard ve Warcraft olunca insan çok daha iyi bir remastered bekliyor. Kim bilir belki de Blizzard, Warcraft IV üzerinde çalışıyor ve kırılan kalplerimi bir kez daha calmaya hazırlanıyor...

♦ Emre Öztnaz

Selam Frostmourne.
Ben dostum!





Yapım BonusXP Dağıtım En Masse Entertainment Tür Strateji Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.emasse.com

The Dark Crystal Age of Resistance Tactics



Kristal bekçilerinin taktiksel savaşına buyurun

Ekran görüntülerine baktığınızda, karşınıza çıkan karakterler kimilerine tanıdık gelebilir. Özellikle 30'lu yaşlarında olan, oyun ve fantastik edebiyat severlerin yakınan dan tanıdığı bu karakterler, aslında 1982 yılında üretilen "The Dark Crystal" isimli filmden çıkip, bugün bu sayfalara kadar uzun bir yolculuğu tamamlamayı başarmış, özel bir gruptur. Döneminde kukla ve animasyon karışımı bir film olarak üretilen The Dark Crystal, kendisine has bir hayran

kitlesine sahiptir. Brian Froud isimli muazzam bir beyin ve yetenek tarafından çizimleri yapılan bu güzide eser, kısa sürede kendisinden sıkılıkla söz ettirmeyi başarmıştır. Froud'un konsept çizimleri o kadar iddialıdır ki akabinde, 1986 yılında üretilen ve yine kendisine has kitlesine sahip olan "Labyrinth" isimli filmde de yer almıştır. Bu filmi bilmeyen ve fantastik edebiyat ya da film ile ilgilenen insanlarsa, saniyorum 2019 yılında Netflix'te yayımlanan "The Dark Crystal: Age of Resistance" isimli 10 bölümlük diziyi duymuş olacaklardır. 1982 yılında üretilen filmin devamı rolündeki bu güzide dizi de yine animasyon ve kuklaların kullanımının farklı bir karışımı olarak karşımıza çıkmıştı. Anlayacağınız, birazdan içeresine dalacağımız oyunun köklerinin hem çok uzun bir geçmişi var, hem de kendisine has devasa bir dünyaya sahip. Peki, böylesine arka plana sahip olan bir dünya için nasıl bir oyun üretildi? İşte bu sorunun cevabı da yazımızın geri kalanında yer alıyor...



Savaş hali

Kendisine ait bir dünyaya, ırklara ve karakterlere sahip olan bir eserin üzerine oyun yapmak kimi zaman kolay, kimi zaman da zorlayıcı olabiliyor. Kolay olan kısmı, şüphesiz birçok detayın zaten elinizde bulunması... Zor olan kısmı halihazırda elinizde bulunanların dışarısına çıkamamaktır. The Dark Crystal: Age of Resistance Tactics (TDC: AoRT) tarafına baktığımızdaysa film ve dizide de ön planda olan "Gelfling" isimli ırk kontrol ettiğimizi görüyoruz. Bu ırk "Thra" içerisinde yaşayan ve şahsına münhasır, etliye sütlüye pek karışmayan yaratıklardan oluşuyor. Fakat "The Great Division" isimli bir olaydan sonra kendi aralarında bazı sorular yaşıyor ve farklı parçalara bölünüyorlar. "Skeksis" isimli başka bir ırk tarafından köleleştirilmeye çalışılan bu tatlı ırk, zamanla içerisinde bulundukları durumdan kurtulmak amacıyla isyan ediyor ve haklarını arıyor. TDC: AoRT içerisinde de "Gelfling" isimli ırkın kendi aralarında yaşadıkları bir husumet

üzerine vuku bulan savaşın ortasında yer alıyoruz. Maceranın geneline baktığımızdaysa "Podling" ve "Fizzgigs" isimli ırkları da deneyim edebildiğimizi söylemek isterim. Yani sürekli aynı ırk görmek zorunda kalmıyoruz. Oyunun genelindeki amacımızsa, Thra dünyasına ışığı getirmek! Bunun için yapmamız gereken çok ama çok fazla iş var. Peki, nereden başlamamız lazım? Aslıdan pek bir seçenekimiz yok diyebilirim zira oyun bizi direkt olarak savaşın ortasına bırakıyor. Bu noktada yapmamız gerekenlerin en başında, pek tabii savaşmak yer alıyor. (Kabul edin, çok güzel açıkladım!) Savaşın merkezde olduğu bir oyunda, pek tabii konu hakkında bolca detay gerekmektedir. Bu detayı ortaya çıkarmak için, taktik strateji mekanikleri üzerinden ilerleyen ve içerisinde bolca RPG elementi bulunduran bir sistem kullanılmış.

TDC: AoRT birçok taktik strateji oyundan olduğu gibi iki harita modeline sahip. Bir tanesi görevden görevi ilerlediğimiz ana harita, diğer deavaşların yaşadığı taktik harita. Öncelikle genel haritadan başlayayım... Bu haritada, aslında ilerleyen senaryonun bize sunduğu bir hikaye örgüsü üzerinde, bir noktadan diğerine zıplayarak ilerliyoruz. Yani pek fazla seçim şansımız olmuyor. Savaşlara başlamadan önce, ana harita üzerinde yapabileceğimiz bazı hareketler bulunuyor. Bunların en başında, karakterlerimizi ve akabimizi bir sonraki maceraya hazırlamak yer alıyor. Hazırlık aşaması esnasında, öncelikle karakterimiz seviye atlama kendisini güçlendirmemiz gerekiyor. Bu güçlendirme aşamasında her karakterin üç farklı konuda uzmanlaşabildiğini görüyoruz. Fakat işin güzel yanı, sadece tek bir alanla sınırlı kalmak zorunda olmamaları. Dilediğimiz taktirde, karakterlerimize ikinci bir sınıf daha seçebiliyoruz ki bu da bambaşka bir strateji kullanmak anlamına geliyor. Her sınıfın, belirli seviyelerde açılan yetenekleri bulunuyor. Fakat hepsini tek seferde kullanmamız mümkün değil. Bu bağlamda, birazdan içerisinde dalacağımız savaştan önce hangi yetenekler ile sahaya çıkacağımızı belirlememiz gere-



kiyor. Hazırlık aşamasının bir diğer önemli noktasıysa, karakterlerinizin kuşanabileceği eşyalar. Her ne kadar oyunda çok fazla eşya bulunmasa da oyunun gidişatını derinden etkileyerek derecede bonus sunan eşyalar ile karşılaşmak mümkün. Tüm bu hazırlıkları yaptıktan sonra, artık savaşa dalmaya hazırız.

Kim kime, dum dum

Savaş haritasına girdiğimiz anda, karelerden oluşan bir taktik harita ile karşılaşıyoruz. Her karakterimizin turda iki hareket yapma hakkı bulunuyor. Misal, bir noktaya ilerleyebilir ve saldırı yapabilir ama iki defa bir noktadan diğerine ilerlemesi mümkün değil. Fakat taktik stratejilerde zorluk çekenler için harika bir "undo", yani yapılan hareketi geri alma seçeneği var ki özellikle türe yabancı insanların çok işine yarayacaktır diye düşünüyorum. Yine birçok taktik stratejide olduğu gibi inisiatif sırası söz konusu. Yani bir sonraki hamleyi hangi karakterin yapacağını önceden görebiliyoruz. Ayrıca sırasını savan karakter, bir sonraki tur inisiatif sırasında öne geçtiğini de belirtmek isterim... Harita üzerinden saklanacak bir yer mantığı olmasa da görülen tüm objelerin üstüne çıkmak mümkün. Hatta bazı karakterlerin direk uçma yeteneği ile yüksek noktalara çıkabilmesi de söz konusu. Pek tabii yukarıdan

yapılan saldırıların avantajı da var. Bu sebepten "high ground" (Fena Anakin esprilerim var ama susuyorum.) stratejik olarak önemli bir yer teşkil ediyor. Harita üzerinde kimi zaman karaktere zarar veren noktalar da söz konusu. Bu sebepten hareket etmeden önce haritayı iyi analiz etmek şart. Benzeri şekilde, oyunda birbirinden farklı düşman birimi bulunuyor. Kimileri zehirli saldırılar yapıyorken, kimileri de çok uzun mesafelere koşabiliyor. Misal, eğer büyüğü karakterinizi zehirleri temizleyen bir büyüğ olmadan tasarladıysanız, hızlıca savaşa baştan başlayabilirsiniz. Aslında oyunun en can sıkıcı noktası da bu ve benzeri tarzdaki hazırlıksız yakalanmalardan kaynaklanıyor diyebilirim. Yani zehri iyileştirmenin tek yolu spesifik bir büyü ve yoksa, karakterlerimizin canına okunuyor. Hele düşmanların hepsinin zehir vb. saldırıları varsa, geçmiş olsun. Yapay zeka genelde iyi taktikler yapıyor olsa da türü tanıyan oyuncular için ziyadesiyle kolay bir yapım olduğunu söyleyebilirim. Oyun içerisinde kesinlikle daha fazla eşya ve karakterlerimizi farklı şekillerde geliştirebileceğimiz detaylı bir yetenek sistemi gerekiyor. Detaylar arttıkça böylesine güzide bir oyunun, şu an bulunduğundan çok ama çok daha iyi bir yere gelebileceğine eminim. Yeni yetenekler ve yapılabilecek hareketler sayesinde, an itibarıyle oynadıkça tük düze hale gelen savaşlara da renk gelecektir. Ah bir de müzikler... Büylesine renkli ve hali hazırda kendisine ait bir "tada" sahip oyunun, kesinlikle dünyasını yansıtmayı başarın, çok daha iyi müziklere ihtiyacı var. Açıkçası TDC: AoRT film ve dizilerdeki dokuyu oyuna taşımayı başarmış. Tek ihtiyacı olan, biraz daha detay! ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Kendi dünyasını harika yansıtması, farklı sınıflar ve düşmanlar, hızlı ve eğlenceli oyun yapısı

EKSİ Az miktardaki yetenek ve eşya, taktiksel derinliğin yetersizliği



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım WOLCEN Studio **Dağıtım** WOLCEN Studio **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC **Web** wolcengame.com

Wolcen: Lords of Mayhem ♦

Hayaller Diablo IV, hayatlar Wolcen...

En baştan söyleyeyim, Diablo ilk çıktığında yeni bir tür ve akım başlatmıştı. Bütün dünyadan oyuncular bunu nasıl adlandıracıklarını düşünürken (abartır) hack&slash genel olarak kullanılan tabir olarak kaldı. Ben de bu şekilde kullanacağım. Bu yüzden sağda solda Diablo'ya RPG denildiğini gördüğümde tüylerim diken diken oluyor resmen. Wolcen'e başlamadan evvel biraz Diablo'dan bahsetmek istiyorum, altın makası yer miyim bilmiyorum bunu okuyorsanız yememişimdir. Diablo'nun Blizzcon'larda üvey evlat muamelesi görmesi ve Diablo Immortal tanıtım faciasından sonra markayı kurtarmanın tek yolu tabii ki yeni Diablo 4'ün açıklanmasıydı (hissedarları beslemenin tek yolunun yeni oyun basmak olmasından bahsetmiyorum bile). Tanıtım videosu tam Diablo'nun olması gereği gibi idi; karanlık, gotik ve kanlı. Fakat Blizzard'in her konuda üst üste çuvallamasından dolayı D4'ün D3'ten çok da farklı olmayacağı düşünüyorum, kaldırı ki D3 Blizzard'in iyi sayabilecek günlerinde piyasaya sürülmüştü. Artık Blizzard'ı Blizz yapan iyi ve güzel adamlar atlara binip günbatımına doğru çoktan yola çıktı. Demem o ki; D4'ten mucizevi bir şey beklemeyin, ben beklemiyorum ve umarım haksız çıkarım. Bu yüzden piyasada

hack&slash tarzı oyun konusunda koca bir boşluk var ve bugünden o kara deliği iyi ve kötü yanlarıyla Wolcen: Lords of Mayhem çoktan doldurmuş vaziyette.

Nereden çıktı bu oyun?

Başka bir gezegende yaşamıyorsanız Wolcen'in şu an Twitch izlenmesinde ve Steam en çok satanlar listesinde üst sıralarda olduğunu görmüşsünüzdür. İnsanlar aç aç!

Diablo tarzı oyunlara aç olanlar ve Torchlight gibi Pepe tarzı atmosfer yerine daha gerçekçi bir grafik sanat tarzını isteyenler Wolcen'in etrafında toplandılar bile. Hikâyemiz ağızda ekşi bir tat bırakıyor ama mühim değil, ben yaratıkları çeşitli şekilde patlatmayı ve kesmeyi istediğim için öykü çok umurumda olmadı. Öncelikle Wolcen'in dünyası sadece büyüden ibaret bir fantastik mekân değil. Burada teknolojinin de bir miktar insanların hayatına gir-





diğini görüyorsunuz. Enneracts denen madde ateşli silahlardan, makinelere kadar çoğu şeye enerji veriyor. Misal daha oyunun başında saldırın koca iblis ordusuna devasa bir enerji topu ile işin kusuyorsunuz. Cadı işlerine ve şeytani güçlere karşı savaş açmış Senato'nun gazabı sayılabilen komutan Grand Inquisitor Heimlock'un talebeleri ya da sağ kolu sayılabilecek adamlarından biriyiz. Oyunun başında bilmediğimiz bir nedenden dolayı Brotherhood of Dawn kaçınmaya başlıyor ve Senato saldırıcılarına karşı ordusunu yani Army of the Purifiers'i, başlarında Heimlock ve talebeleri ile salıyor sorunu çözmeli için. Savaş esnasında işin içine diğer boyutlardan şeytanların da girdiğini görüyoruz ve karakterimiz hiç beklenmedik bir şekilde farklı bir varlığa dönüşüyor, olaylar da oyun da bu noktada başlıyor. Wolcen'i kesinlikle sevdim ama o kadar karışık duygular içindeyim ki anlatamam. Sanırım ilgilenilmesi gereken o kadar çok detayla uğraşırken bazı noktalar hızla geçilmiş gibi görünüyor. Mesela karakter yaratma ekranına ilk geldiğimde göz renklerimi farklı farklı ayarlayabileme detayı çok hoşuma gitmiş ama bu ilginç detaya rağmen karakterle fazla oynayamam garip gelmişti. Açığım kadın karakterin komik sayılabilenek uzun bacaklı-

rının oyun boyunca gözüme rahatsız etmesini söylemiyorum bile. Aslında Wolcen'e haksızlık etmeden en güzel şu şekilde tanımlayabilirim, firma elindeki imkânlarla en iyisini yapmaya çalışmış. Sanırım bu tanım oyunu açıklamak için tam oturuyor. Bunun en güzel örneğini oyun içi ara sahnelerde göreceksiniz. Sahne oyuncu kendini hikâyenin içinde hissetsin diye olabildiğince güzel kamera açılarından sunulmuş, karakter seslendirmeleri ve diyaloglar gayet iyi hazırlanmış, karakter animasyonları biraz kütük olmasına rağmen aksiyon anları elliinden geldiğince hareketli tutulmaya çalışılmış. Fakat dediğim gibi animasyonlar hantal kalmış, karakterlere yakın çekimle girildikçe grafik detayları göze kötü şekilde çarpar olmuş... Öte yandan sağ ve sol el ve omuzlarınıza ayrı ayrı zırh parçası giyebilmeniz ise ufak ama güzel detaylardan birisi. Dediğim gibi bunlar hep imkânlarla alaklı konular ve yapımcı elindekinin en iyisini kullanarak güzel bir sunum hazırlamış, samimiyetlerine tamamen inanıyorum.

Potansiyel be kardeşim!

Wolcen'in ilk eksikliği bence kısıtlı sayıda sınıfı sahip olması. Bu eksikliği tıpkı Path of Exile gibi devasa bir yetenek ağacı ile kapatıyor dene-



bilir. Gates of Fates denen bu kısmı doldurmaları imkânsız hale getirdi sınıf sayısı fazla olsa, orası kesin. Gene aynı Path of Exile'da olduğu gibi Gates of Fates kurcalanarak çok farklı buildler çıkılabilir. Olası varyasyon sayısı hesaplayamayacağım bir rakam olduğundan sınırsız deyip geçmemi yeğliyorum. Ama itiraf etmem lazım Gates of Fates'e ne zaman baksam "Ben burada ne yapıyorum?" hissini bir türlü üzerinden atamadım. Ama "sınıf eksikliği," tanımı yanlış anlamayın çünkü aynı Stoneshard'da olduğu gibi Wolcen'de de sınıfları istediğiniz gibi karıştırabiliyorsunuz. Elinde tabancalar olan ve ortaça ateş topu saçan bir karakter yaratıbilirsiniz, tamamen sizin hayal gücünüz kalmış. Yani oyun mantık olarak size kısıtlı sınıf sunuyor ama bunları dilediğiniz gibi birleştirmenize izin vererek seçim şansını olabildiğince açmış olsuyor. Wolcen'i tüm Diablo serisinden ayıran en büyük özellik de bu bence ve bana kalırsa Blizzard'in Diablo IV'te yapması gereken de bu, fakat ne yazık ki öyle olmayacak. Biraz Gates of Fates manyaklılarından bahsedeceğim çünkü ben böyle bir şey daha önce görmedim (birlerce saat Path of Exile oynadığım söylemenem). Her seviye atladığınızda GoF'ta harcayabileceğiniz bir puan kazanıyorsunuz. Her bir noktacığa da bir puan vererek pasif yetenek kazanıyorsunuz. GOF üç katmandan oluşan büyük bir çember ve her katmanı kendi etrafında çevirebiliyorsunuz. Takip etmeye zorlandığınızı biliyorum ama benimle kalmaya çalışın, farkındayım gerçekten kafa karıştırıcı. Üç renk nokta var, savaşçı tipi bir karakter yaratıyorsanız kırmızı, nişancı karakterler yeşil ve büyütücü mor noktaları seçmeleri. Ama diyelim ki nişancı ve büyütücü karışımı bir şey yapıyorsunuz. Sonsuz gibi görünen GOF ağacında tonlarca puan mı harcayacaksınız? Hayır tabii ki. Büyük çemberin üç katmandan oluştuğunu ve bunları kendi etrafında çevirebildiğinizi söylemiştim.





Diyelim ilk katmanda almak istediğiniz büyüğü özelliklerini aldınız ve bunu ikinci katmandaki nişancı yetenekleri ile birleştirmek istiyorsunuz. İlk katmani kendi etrafında çevirip büyüğü yetenekleri yerine nişancı yetenekleri ile birleştiriyorsunuz ve bitti! Bu kadar basit, multi sınıf oluşturulabilen bir oyun için gayet mantıklı bir sistem. Karışık ama alışığınızda ne kadar faydalı olduğunu göreceksiniz. Toplamda 89 puanınız olduğunu belirteyim yanı bütün GOF ağaçını açma lüksünüz yok.

Detaya boğulmak

Aktif yeteneklerimizi Enneract'lerden öğreniyoruz. Bunu bulduğumuz şehirden ya da düşmanları kestikten sonra loot olarak kazanabileme şansımız var. Karakteriniz bütün Enneract'leri öğrenebiliyor fakat bu yetenek taşları, doğrudan kullandığınız silaha bağlı. Yani aslında istediğiniz yeteneği istediğiniz yetenekle birlikte kafaniza göre kullanamıyorsunuz. Mesela elinizde tabancalar varsa Bleeding Edge yeteneğini düşmana kusamazsınız. Primordial Affinity denen zimbırıtı şehirdeki ablada kullanırsanız bu yeteneklerinizin seviyesini arttırıyor ve daha güçlü hale getirebiliyorsunuz. Primordial Affinity kazanmak için kullanmadığınız Enneract'leri dükkandaki kadına verebilirsiniz. Bunun yanı sıra her seviye atladığınızda karakterin ana özellikleri olan Ferocity (ne kadar ağır vurdığınızı gösterir), Toughness (ne kadar dayanıklı olduğunuz), Agility (saldırınız, büyü de dahil) ve Wisdom (status

ailments denen başka bir baş ağrısını artırır) geliştirmelisiniz. Oyunun başlarında "Bu ne yahu?" deyip uzun süre Status Ailments'in ne olduğunu anlamamıştım. Kisaca anlatmam gerekirse Wolcen'de dokuz farklı hasar tipi mevcut ve her hasarın düşman üzerinde yaratma ihtimali olan bir etki var. Buna Status Ailment deniyor. Misal Lightning saldırısı yapıyorsanız düşmanları Shock etkisine sokabilirsiniz. Toxic saldırular yapıyorsanız hedeflerinize zehir etkisi yaratabiliyorsunuz. Yani Wisdom bu etkileri yaratma şansınızı arttırıyor ve aslında önelsiz gibi görünse de bayağı mühim bir karakter özelliği.

Willpower ve Rage ilişkisi ise oyunu oynarken kendiliğinden çözüm gereken gizemlerinden birisi. Sağdaki mor çubuğu görüyorum musunuz? Ona mana çubuğu da diyebilirsiniz. Avucunuzun içinden ateş topu fırlatırken azalması gayet normal, ama azalırken hemen yanında Rage çubuğu da yükseldiğini görüyorsunuz. Rage dolup Willpower bittiğinde artık büyü atamazsınız. Tekrar Willpower kazanmak için otomatik saldırısı yapıp bunu geri kazanmalı ve Rage'i böylece azaltmalısınız. Peki ya savaşçısanız o zaman Rage'e ihtiyacınız var. Durmadan sağa sola kuduz köpek gibi saldırıp Rage çubüğunu dolu tutmalısınız yoksa zayıf otomatik saldırular yapmak zorunda kalırsınız.

Ne kadar iyi?

Valla sevgili okuyucu Wolcen: Lords of Mayhem ilk görüşte basit diyeileceğimiz,

hack&slash tarzında bir oyun olmasına rağmen derinlerine indiginizde hiç de öyle olmadığını görürsünüz. Eğer oyuna yeni başlıyorsanız ya da başlayacağınız en temel özelliklerini konusunda bilgi vermeye çalıştım ki oyuna daha kolay adapte olun. Ama Wolcen bundan çok daha fazlası, halen deeginmediğim bir sürü konu var ki oyunu daha bitiremedim. Ama bitirince ne olur? Bırakırım aynı Diablo'yu bıraktığım gibi. Sonsuza kadar daha iyi eşya toplamaya çalıştığım hack&slash'ler hiç ilgimi çekmiyor. Eğer bu tarzı seviyorsanız uygun fiyatından dolayı mutlaka denemenizi öneririm (61 TL). Oyunun bu başarısından dolayı bence gelecekte çok daha iyi bir ikinci oyun göreceğiz bundan da eminim.

Şu an saat 03:00, Kürsat yazımı makaslamak için benden haber bekliyor. Wolcen'i paketleyip patrona yolluyorum. Ben de Legends of Runeterra'ya geri dönüyorum, yeni bufflardan sonra başka şampiyon kartları toplamam lazımdır. ◆ **Nurettin Tan**

KARAR

ARTI Sınıfları birbiriley karıştırılabilme, 3A olmamasına rağmen o kaliteyi vermek için ellerinden geleni yapmaları. Piyasadaki en iyi hack&slash'lerden birisi.

EKSI Bazen animasyonların hantallığı, karakter/düşman ve zırh tasarımlarının pek iyi olmaması.



Yapım Atlus Dağıtım Nintendo **Tür RPG Platform** Switch Web www.nintendo.com/games/detail/tokyo-mirage-sessions-fe-encore-switch

Tokyo Mirage Sessions #FE Encore ◆

Batıda başarı arayan eski bir tanıdık daha...

Wii U malum, ülkemiz söz konusu olduğunda pek iz bırakmadan geçti, gitti. Pek çok şahane oyununa rağmen ülkemiz sırlarından içeri nadiren giren bu konsol, pazarın geneli söz konusu olduğunda da oynucuların favorilerinden birisi değildi. Atlus'un Shin Megami Tensei ve Nintendo'nun Fire Emblem serilerini bir potada eritsek nasıl olur diyerek geliştirilen (ama iki oyuna da benzemeyen) ve Wii U için çıktıığında gayet beğenilen Tokyo Mirage Sessions #FE de bu kez Switch için yenilenmiş hali ve -Encore takısıyla bizlerle.

Oyunda İngilizce alt yazılar kullanılırken şükürler olsun ki Japonca dublajlara doku-nulmamış öncelikle. Kendi adıma anime veya JRPG'lerde tek kelime bir anlamadığım bu dili duymayı daha çok seviyorum, kanımcı daha çok yakılıyor.

Gelelim oyuna. Japonya'daki idol kavramını duymuş olmalısınız. Baş karakterlerimizden Tsubasa da (kendisi genç bir kız, karıştırma-yalımlı) Fortuna adlı bir eğlence şirketinin düzenlediği yarışmaya katılarak tipki abası gibi idol olma yolunu sonuna kadar aralamak istemekte. Fortuna pek dışarıdan gözüküğü gibi bir şirket değil, perde arkasında dönen dolapların en büyüğü de Mirage adı verilen tekinsiz yaratıklar ile mücadele edebilecek

gençler yetiştirmeye çalışıyor. Bu oyundaki Tokyo'da herkes performa adı verilen ve hayallerine bir gün, bir şekilde ulaşmaları yönünde onları güdüleyen bir enerjiye sahip, bu enerji de Idolasphere adı verilen boyuttan dünyamıza gelen Mirage'ları çekiyor. Maalesef sevgili Tsubasa da Mirage'ların düzenlediği bir saldırısı sırasında ortalıktan kayboluyor ve kendisini bulmak eski dostları Itsuki ve Touma'ya düşüyor. Neyse ki Idolasphere'deki bu ilk görevlerinde yalnız değiller. İnsanların en büyük müttefiki bu performayı kötü amaçla kullanmayıp insanlarla "bir olan" diğer Mirage'lar. Touma bu konuda zaten usta, Itsuki ve Tsubasa ise yeni yeni uyanan performaları ile yeni yetme Mirage Masters'lar olarak (ve "iyi" Mirage'lar ile ortaklık kurarak) uzun bir serüvene çıkarıyorlar.

Oyun eski tip dungeon mantığından bazı esin-tiller taşıyor. Haritada dolanıp insanlarla konuşken karımıza çıkan Mirage'ları kılıçımızla dürtüp düşürdükten sonra yolumuzu devam edebiliyoruz. Takıldığımızda ise Final Fantasy serilerinden hatırlayacağımız sıra tabanlı bir dövüş ekranı çıkıyor karımıza. Burada kılıçla veya silahımız her neye onunla saldırmanın yanında savaşıkça öğrendiğimiz büyülerini kullanabiliyoruz. Doğru element büyüsünü kullandığımızda dört kişilik takımımızdaki arkadaşlarımızdan birisi uyumlu bir saldırına sahipse çöküp "bi tane de ben çakayım" diyor ve chain adı verilen bu kombolar ile düşman bize saldırmaya fırsat bulmadan çok ciddi hasar verebiliyoruz. Tecrübe puanları tek sınıfı değil, her savaşın sonunda xp'ler havallarda uçuşuyor. Genel anlamda oyunun ortasına kadar çok zorlanacağınızı sanmıyorum ama gerektiğinde savunma büyüsü yapmak veya kaçınmak elinizde. Ayrıca dövüşler son derece keyifli geçiyor ve grafiksel açıdan da -bana göre- yeterince tatmin edici.

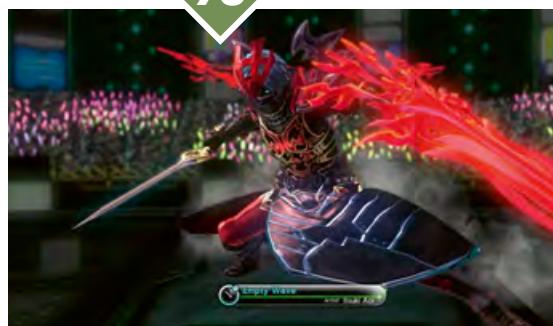
Gerek Tsubasa, gerek Itsuki, gerekse diğer yan karakterler oldukça iyi yazılmış. Buna "bir olduğumuz" Mirage'ların hikayeleri de dahil. Oyunun geneli savaş meydanlarında geçse de aradaki diáloglar 25 saatin üstündeki oynanış boyunca size eşlik ediyor. Her diálog, alt edilen her boss hikayeyi biraz daha açıyor ama yine uyarayım, diálog okumaktan hoşlanmıyorsanız, hele hele birç birç Japonca konuşan karakterler asabını bozuyorsa bu oyundan kesinlikle uzak durmanız gereklidir. Tokyo Mirage Sessions #FE, kendisini Wii U'da oynaması şansı bulamayan JRPG tutkunları için olmazsa olmaz bir oyun. Fire Emblem'dan bir şeyler görürüm diye bakıyorsanız bekleninizi küçük tutmanız öneririm. Bu oyun tamamen kendi yoluna gitmiş bir yapıp ve inanın, bu hiç kötü bir şey değil. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Karakterlerin hikayeleri gayet derin, dövüş sistemi yenilikçi olmasa bile çok zevkli, hikaye merak uyandırıcı

EKSİ Oyunun müzikleri J-Pop sevmeyen-lere fenalık geçirebilir, fiyatı gerçekten yüksek kılıyor

78





Yapım Cardboard Computer **Dağıtım** Annapurna Interactive **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Mac **Web** kentuckyroutezero.com

Kentucky Route Zero

Variş noktası bilinmeyen, surreal bir yol hikayesi

Bir keresinde içerisinde bulunduğu bir sohbette, oyunların eğlence dışında bir amaca hizmet edip edemeyeceği konuşuluyordu. Gerçekten durup düşündüğümüzde, genellikle hepimiz bize en çok keyif veren, en güzel zamanı geçirmemizi sağlayan oyunları tercih ediyoruz. Yine de bu, aralarda bir yererde, bize farklı bir hikaye anlatmak için bekleyen oyunların da olmadığı anlamına gelmiyor.

İlk bölümü 2013 yılında yayınlanan ve o günden bu yana tamamlanması için fanlarının para bile topladığı Kentucky Route Zero, anlatacak derin bir hikayesi olan oyunlardan biri. Kentucky Route Zero, adeta diyalogların arasında yolculuk ettiğiniz bir oyun. Esasında geleneksel tarzda point-and-click oynanışa sahip olan oyunda karakterlerin gideceği yönü ve diyaloglarını kontrol etmek dışında bir şey yapmıyoruz. Buna karşın, bu çizgisel hikaye içerisinde bakmayı seçtiğimiz yerler ve vermemi seçtiğimiz cevaplar, garip bir biçimde bu oyunu kendi kişisel hikayemiz haline getiriyor.

Görsel bir şölen

Oyunda, antika eşyaların teslimatını yapan bir kamyon şoförü olan Conway'in yolculüğünü takip ediyoruz. Çalışmakta olduğu antika dükkanının kapanmasının ardından son teslimatını yapmak üzere yola koyulan Conway, kimse nerede olduğunu bilmemiği 5 Dogwood Drive'a ulaşmaya çalışmaktadır. Taşıdığı eşyalar gibi bir antika olan haritasında da yer almayan bu yer ile ilgili edinebildiği tek bilgi Zero isimli bir otobanın civarında yer aldığıdır. Sonuç olarak Zero'yu bulmaya karar veren Conway, yolculuğu devamında yavaş yavaş yeni insanlarla tanışarak onların da hikayelerine dahil olur. Hepsi belli ki evlerinden uzak olan bu grup var olup olmadığı belli olmayan bir yer bulmak için yolculuk yapar.

Doğrusu, bu bir tarz sanat tasarımlına sahip oyunların iyi bir hikayesi olmasına alışmış olacağınız Kentuck Route Zero'nun yalnızca görsellerine bile bakarak "Kesin çok güzel bir hikayesi var," diye tahmin edebiliyoruz. Niğtemek beklenilerimizi kırmayan oyun, yalnızca "A noktasından B noktasına yolculuk etmek"

ile alakalı değil. Kentucky Route Zero, bizi her biri aynı anda hem çok gerçek hem de çok surreal olan pek çok yere götürüyor. Oyunun içerisindeki ilginç mekanlar ve üzünlü hissetiren atmosfer, belki yıllar sonra bile insanın animsayacağı unutulmaz sahneler yaratıyor. Ziyaret ettiğimiz her mekan dünyanın geri kalanından o kadar kopuk görünüyor ki bana oyun içindeki karakterlerden bile yalnız göründüler.

Kentucky Route Zero'nun beni bu yalnız mekanlar içerisinde, yalnız diyaloglar arasında dolaştırması, içimde başlarda tanımlayamadığım ve beni rahatsız eden bir his duymama sebep oldu. Shannon ve Ezra'nın bir şarkısı üzerine yaptıkları sohbet esnasında Shannon adına, şarkının eve dönmek ile ilgili olduğunu söylediğim zaman içimdeki hissin ne olduğunu anladım. Oyun bana kaybolmuş hissettiriyordu. Bilmediğim garip bir dünyanın içinde, gitmem gereken yere ulaşmaya çabaladıkça daha da kayboluyor gibiydim. Açıktası sadece Conway adına değil, tüm karakterler adına konuşurken bu his içime ışlıyordu. Yine de anladım ki, gidecek bir yeri olmayan tüm bu kayıp ruhların bir araya gelmesi, kendilerini biraz olsun daha az yalnız hissettiriyordu.

Kentucky Route Zero, bazı filmlerde işlenen sevimli yolculuk hikayelerinin biraz daha boğuk ve üzünlü bir versiyonu. Başlarda hedefinize ulaşmak için mücadele etmek isteseniz de kısa zamanda anlıyorsunuz ki vardığınız her nokta sizi başka yerbere sürükleyecektir.

Her şey güzelleşiyor

Anlayacağınız üzere oyun biraz ağır ve melankolik. Hatta itiraf etmeliyim ki oyuncun ilk bölümünde inanılmaz sıkıldım. Öyle ki sadece oyundan değil, oyunu seven herkesten ve çok seveceğimi iddia ederek bana veren Kürşat'tan bile nefret ettim. Aşırı sabırsız bir insan olduğum





malumunuz. Yine de sabrımın sınırını zorlayıp devam ettiğimde Kentucky Route Zero'nun yarattığı duyguyu yakalayabilmek için onun ağır ritmine ayak uydurmam gerektiğini fark ettim. O andan sonra hikaye beklemedigim şekilde içime işledi. Pek çok oyunda olduğunun aksine kendimi karakterlerden biri gibi değil de onları dışarıdan izleyen bir göz gibi hissettim. Oyunda zaman zaman farklı karakterlerin verdikleri cevapları ya da sordukları soruları seçebiliyor olmak biraz onların kişiliklerini ve geçmişlerini de şekillendirmenizi sağlıyor. Tam da bu yüzden Kentucky Route Zero sizin kendi kişisel deneyiminiz oluyor. Örneğin daha ilk sahnede, Conway'e köpeğinin ismi sorulduğunda "Bir ismi yok, sadece bir köpek işte." seçeneğini seçmiş olmam köpeğin bile oyun içindeki varoluşunu benim gözümde şekillendirdi. Bir isim vermiş olsaydım, Conway'ın yaşlı ve sadık dostu gibi görünecek olan köpek, hiç düşünmeden vermiş olduğum bu karar sonucunda en az diğer karakterler kadar yalnız ve kişilik sahibi bir hayvana dönüştü.

Kaçırılmayacak bir macera

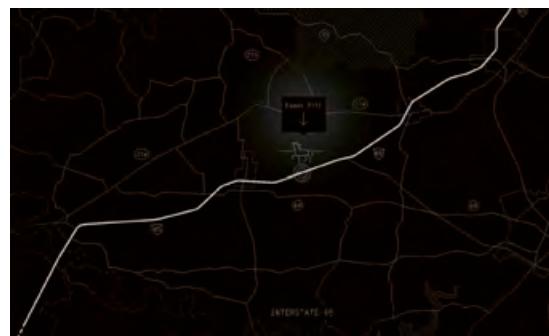
Kentucky Route Zero, diyaloglar, mekanlar ve karakterlerle dolu bir yol hikayesi. Karşılaştığınız her insan ve mekan kendi kişisel öyküsüne sahip olsa da, tüm bu öyküler Amerika'nın kırsal bölgelerindeki insanların yaşadığı ekonomik zorlukları anlatıyor. Oyun boyunca market görevlisi, batmakta olan bir bar sahibi, elektrikçi, bir ofise tıklılıp kalmış bir sanatçı gibi çalışan

sınıftan sıradan insanlarla tanışıyoruz. Kimileri sahip oldukları şeyleri korumaya çalışırken kimilerinin gidecek bir yeri ve bağ kurduğu bir evi yok. En nihayetinde Amerikan kültürünü yansıtışı için bir noktada bizim yaşantımızdan farklı olsa da zor zamanlarda alması gereken kararlar, ezilimsizlik hissi, çaresizlik ve borçların içinde kaybolmanın verdiği sıkıntı pek çögümüzün anlayabilecegi mesajlar veriyor. Açıkçası Kentucky Route Zero, büyük kahramanların heyecanlı maceralarını anlatmıyor. Oyun, her biri koca toplumun içinde ezilmiş olan bireylerin yaşam mücadelelerini sahneliyor. Bunlar belki Shakespeare'inkiler gibi tarihe kazınılması büyük trajediler değil ancak kesinlikle küçük görülecek önesiz hikayeler de değil. Oyunun özellikle surreal bir anlatısının olması hoşuma gitti. Dev kartallar, hayaletler, evlerin sergilendiği müzeler, havalandan çatılar... Bunalıların hepsi işleri ilginç kılarak merak duygunuzu pekiştiriyor ve bir sonraki aşamada neyle karşılaşacağınızı düşünürken unutulmaz sahneler görmenizi sağlıyor. ◆ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Kişilik sahibi sanat yönetimi ve başarılı sunum, muhteşem müzikler, atmosfer sizi içine çekiyor, hikayeyi yönlendirme olanağı

EKSİ Karakter animasyonları bir miktar sıkıntılı





Yapım Rebellion **Dağıtım** Rebellion **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.zombiearmy.com

Zombie Army 4: Dead War

Okurken The Cranberries – Zombie dinlenilmesi tavsiye olunur...

Sniper Elite sersinin alternatif bir yan serisi olan Zombie Army, dördüncü oyunu ile çıktı geldi. Left 4 Dead'in yeni oyununun yakın zamanda gelmeyeceğini öğrendiğimiz şu sıralarda dört ayak üzerine düşmüş oldular böylece.

Hatırlar misiniz bilemiyorum ama Zombi Army serisinde Adolf Hitler, işin içine kattığı zombiler ile İkinci Dünya Savaşı'nı daha da can sıkıcı bir hale getiriyordu. Neysse ki kendisinin bu dünyadan gönderiyor ve zombilerden oluşan ordusunu komutansız bırakıyordu. Ancak bir amacı ve komutanı kalmayan zombi orduları da sağa sola saldırımıya devam ediyordu. Klişé bir zombi senaryosu işte. Zaten Zombie Army serisi öyle çok ciddi bir oyun değil, kendisi de biliyor ne kadar klişé ve ciddiyetten uzak olduğunu, bu yüzden de açıkçası hiç mi hiç göze batmıyor. Oyun serinin oynanış tarzını bozmuyor ve yine üçüncü kişi bakış açısını kullanıyor. Ben her ne kadar FPS kamerasını daha çok sevsem de TPS'in gönlümdeki yeri ayrı. Serinin önceki oyunlarında olduğu gibi bu oyunda da değişik

zombi türleri ile karşılaşıyoruz ancak bu alıştığımız türdekilerin yanına yenileri de eklenmiş durumda. Misal zombi tank var (evet tank ama zombi, ne olmuş?) ve bu arkadaşı kalbinden vurmamız gerekiyor (haydal!) Bir de zombi köpek balığı var... Cidden.

Oyunda bolca silah ve bu silahların geliştirmeleri bulunuyor, tabii ki bu geliştirmeleri gerekli puanı harcayarak yapıyoruz. Ancak dikkatimi çeken bir durum oldu, misal pompalı tüfeği geliştirdim diyelim, ya da başka bir silahı. Artık geri dönüp başka silaha bakmaya pek de gerek kalmıyor, sonuna kadar gidiyorsunuz. Sniper olayı yine zekvi, bildiğiniz alışığınız şekilde işliyor ve tabii ki kritik atışlarda sinematik olarak mermiyi izliyoruz, serinin olmasa olmazı. Şöylede bir durum var, Sniper Elite serisindeki kadar keskin nişancılık oynamak pek mümkün değil. Left 4 Dead gibi, elinizdeki en iyi silah ile ya belirli bir yeri savunuyor ya da zombi hattını yara yara ilerlemeye çalışıyoruz, yani sıcak temas oygun temeli. Bütün bunların yanında, sabit tuzaklar var. Her bölümde özenle yerleştirilmiş olarak siz bekliyorlar.

Karakter geliştirmeleri ile birlikte bolca kişiselleştirme seçeneği de bulunuyor. Şapkasıdı, tauntuydu, emoteuydu derken bir ton seçenek sizleri bekliyor. Perk sistemi ile seviye atladıkça yeni özellikler kazanıyoruz, tabii ki perk slotlarımız sınırlı, en fazla beş perk yerlestirebiliyoruz. Dikkatli seçmemiz ya da duruma göre oyuna başlamadan önce değiştirmemiz gerekiyor. Perklar defansif, ofansif ve diğer olarak üçe ayrılmış durumdalar. Bunların yanında bir de eşya modları bunuluyor. Burada da Mod A ve Mod

B olarak ikiye ayırmışlar. Kısacası geliştirme ve kişiselleştirme kısmında bolca seçenek sahibiz. Senaryo modu eğlenceli bir oynanış sunuyor ancak benim tavsiyem tek başınıza değil de arkadaşlarınız ile birlikte co-op oynamanızdan yana. Tek başıma oynarken çok sıkıldım bir noktadan sonra. Arkadaşlar ile hem daha strateji yapabiliyorsunuz hem de goygoy yapa yapa çok daha eğlenceli oluyor. Üstelik ölünce zombi olarak kalkıp arkadaşlara istirap olmak da ayrı bir eğlence. Senaryo modu dışında bu türün olmazsa olmazı belirli bir bölgeyi savunmaca oluyoruz da var. Bir de haftalık değişen etkinlik sistemi getirmişler, ödülleri de değişiyor bu da tekrar oynanabilirlik açısından fena fikir bir olmamış.

Özetle bir zombilere karşı hayatı kalma oyunu arıyorsanız, bir de ikinci dünya savaşı teması içerisinde olması benim için yeterlidir diyorsanız, Zombie Army 4 Dead War tam aradığınız kıvamda bir oyun. Orta şeker yani.

◆ Sonat Samir

KARAR

ARTI Detaylı karakter ve silah özelleştirme, dinamik haftalık etkinlik modu oyuna tekrar oynanabilirlik getiriyor, zombi tank ve köpek balığı gibi yaratıcı espriler

EKSI Bu tür artık fena halde sıkmadı mı? Tek başına oynamak isteyenlere göre değil, görsel olarak çok başarılı olduğunu söyleyemeyiz.

65





Yapım Scavengers Studio **Dağıtım** Scavengers Studio **Tür** Battle Royale **Platform** PC, PS4, XONE **Web** play-darwinproject.com

Darwin Project

Ölü değil, ama yaşiyor da sayılmaz!

Yaklaşık iki yıldır Steam'in erken erişim sisteminde ve Microsoft'un Oyun Önizlemesi programında yer alan Darwin Project, geçtiğimiz günlerde hem bu iki platform için hem de PS4 için oynaması ücretsiz bir şekilde çıkışını yaptı. Darwin Project'in tam sürümü hem oyuncunun temel mekanikleri hem de karakterlerin yetenekleri ile oyuncularla buluşan ilk sürüminden oldukça ayrılıyor.

Darwin Project'te post apokaliptik bir gelecekte yeni bir buzul çağına hazırlanan insanlar, yeni buluşlarının onları soğuktan ve dışarıdaki tehlikelerden koruyup koruyamaya cağıncı anlamanak için mahkumları kullanmaya karar veriyor. Bizler de birbirine bağlı yedi altıgenlerden oluşan bir alanda serbest bırakılan on mahkumdan biri olarak ve bu buluşları kullanarak, diğer mahkumlara karşı avantaj sağlayıp sona kalan ve özgürlüğünü kazanan kişi olmak için mücadele ediyoruz. Oyundaki ilk büyük değişiklik burada göze çarpıyor. Erken erişimde iken turuncu mahkum kıyafetleri, balta ve yay ile mücadeleye başlıyor, oyun boyunca topladığımız odunlardan ve derilerden farklı tipte ekipmanlar üreterek stratejimizi oyun esnasında belirliyor ve diğer oyunculara karşı üstünlük kurmaya çalışıyoruz. Şimdi ise oyuna başlamadan önce üç farklı teknolojik sıfırtan birini seçerek stratejimizi daha oyuncun

en başında belirliyoruz. Oyun boyunca topladığımız odunlarla tek tip ok ve zırh üretemeliyiz, deri yerine gelen Darwinium ile sınıfa ait özelliklerimizi geliştirebiliyoruz.

Her sınıfın bir ana yeteneği bir de seçebileceğimiz iki yan yeteneği bulunuyor. Yan yeteneklerden ilk ikisi birinci seviyede, üçüncüsü üçüncü seviyede ve dördüncüsü onuncu seviyede açılıyor. "Jet Wings" sınıfı ile ana yetenek olarak öne doğru kayabiliyor ve yavaş bir hızda ulaşabiliyoruz. İlk iki yan yeteneğimizden "Blast Off" bizi havaya fırlatırken, "Meteor" ise bizi yere doğru fırlatarak etrafındaki mahkumları temas ettigimiz yerden uzaklaştırıyor. Sonradan açılan "Teleport" yeteneği ile ışınlanabiliyor, "Ice Bolt" ile diğer mahkumlari donduruyoruz. "Grapple Gauntlet" sınıf ile ana yetenek olarak fırlatılabilen ve herhangi bir nesneye tutunduktan sonra bizi hızlı bir şekilde oraya çeken bir eldiven elde ediyoruz. İlk iki yan yeteneğimizden "Barrier" bizi herhangi bir hasardan koruyan bir kalkan oluştururken, "Lockdown" içerdekilerin dışarı çıkmadığı dışarıdakilerin içeri giremediği bir alan oluşturuyor. Sonradan açılan yeteneklerden ilki "Turret" ile yardımcı bir tarete kavuşuyoruz, ikinci yetenekte ise bir önceki sınıfı olduğu gibi "Ice Bolt" a kavuşuyoruz. "Headhunter Drone" sınıfı bizim için kaynak toplayabilen ve diğer mahkumlari takip edebilen mekanik bir kartala sahip. İlk iki yan yeteneğimizden "Radar" ile haritada diğer oyuncuları kısa bir süre için görebiliyor, "Invisibility" ile görünmez bir avcı oluyoruz. Sonradan açılan yeteneklerden ilki bir önceki sınıfı olduğu gibi "Turret" olurken, ikincisi "Shrink" ile hem küçülüyor hem de daha az zarar almaya başlıyoruz.

Az sayıda sınıfı kısıtlı yetenekler de eklenince bir yerden sonra her mücadele birbirinin aynısı şeklinde gerçekleşiyor. Odun topla, ok üret, ateş yak, diğer oyuncuları takip et ve kısıtlı ye-

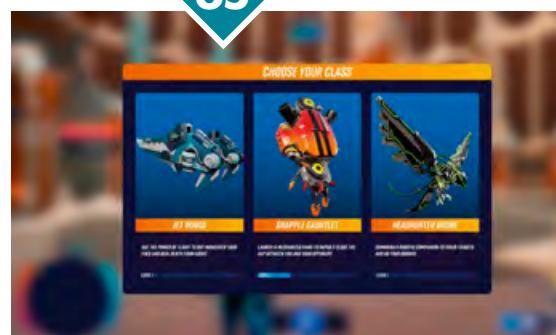
teneklerini, yayını ve baltanı kullanarak sona kalana kadar öldür... Neyse ki, bu mücadeleler sadece diğer mahkumlara karşı değil, aynı Açık Oyunları'nda olduğu gibi bu yarışmayı sunan yönetmene de karşı oluyor. Bizim de roluñü üstlenebileceğimiz yönetmenin mücadele boyunca hangi bölgelerin erişilmez olacağını belirleme, belli bir bölgedeki lava seviyesini yükseltme, mahkumlara avantaj sağlayacak hediye verme gibi yetenekleri bulunuyor. Tam süreme geçerken kaybettüğü içerikleri yeni sınıf sistemine yedirebilir, 2020 için planladığı yol haritasına sadık kalır, oyuncuları oyunda geçirdikleri süre için ödüllendirir, harita tasarımlarında özgünlük yakalayabilir ve yayıncıların dikkatini çekebilirse Darwin Project türün diğer oyunları arasında kendine yer bulabilir. Yoksa oyuncu bulmanın daha ilk aydan zorlaştığı lobisi sonsuza kadar boş kalabilir. ♦ Ahmet Rıdvan Potur

KARAR

ARTI Çalışmalar oldukça eğlenceli, oyun ücretsiz

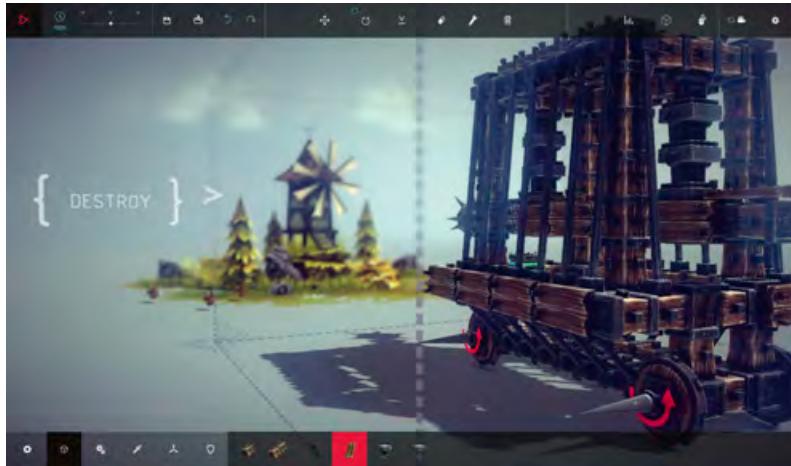
EKSİ Seçenek, ödüller ve içerik ciddi anlamda kit, tümavaşlar birbirine benziyor

65





Yapım Spiderling Studios **Dağıtım** Spiderling Studios **Tür** Simülasyon **Platform** PC, Mac **Web** besiege.spiderlinggames.co.uk



Besiege

Patlamalar sarmış dört bir yanımı...

Bu oyunu bir yerlerden hatırlıyorum deme şansınız çok fazla zira ben de benzeri bir durumdayım. Bundan yıllar önce erken erişime açılan oyunumuz, nihayet ama gerçekten NİHAYET tamamlandı. Sözlerimde biraz sitem olduğunun farkındayım ama öyle görünüyor ki aradan geçen yıllar, oyunun geldiği son nokta için bir hayli verimli olmuş. Eşi benzerine pek rastlayamayacağımız bu güzide oyun, an itibarıyle bambaşka bir oyun deneyimi sunmak için hazır ve nazır. Peki, nedir bu Besiege? Yenir mi içilir mi? Hah gelin ona da beraber bakalım... Besiege, bildiğimiz oyumlara pek benzemiyor. Daha doğrusu alışmamışın dışında bir yapısı söz konusu. Temelde yapmanız gereken, bize verilen parçalar ile bir

savaş makinesi tasarlamak. Bu makineyi yaparken de birazcık tasarımdan anlamak gerektiği kesin. Ha hiç bilmiyorum derseniz de sorun değil çünkü yapa yap'a öğrenme gibi bir şansınız var. Birçok farklı bölüme ve farklı görevle sahip olan oyunumuzda, bölümleri geçmek için en doğru aracı inşa etmektense, bir şekilde amaca hizmet eden cihaz üretmeyi gerektiriyor. Bu da her bölüm aynı cihazları kullanamayacağımız anlamına geliyor. Fakat tüm oyunun bir tasarım olmasından dolayı, bir bölümde yarattığımız cihazı kaydedip, başka bir bölümde hop diye yeniden kullanabiliyoruz ki bu kaydedebilme sistemi büyük kolaylık sağlıyor... Dediğim gibi, bu cihazları üretmek için birazcık tasarımdan anlamak büyük avantaj sağlayacaktır.

Özellikle fizik ve sağlamlık konularında harika bir iş çıkartmayı başaran yapımcı ekip, hemen her türlü ince detayı düşünmüştür. Yani bu oyunda öylesine bir kutu yapıp etrafını da metal plakalarla çevirerek sağlamlığı elde etmek yeterli değil. İlk olarak içerisinde bulduğumuz görevin nasıl bir cihaz istediğimi anlamak şart. Akabinde üreteceğimiz cihazın sağlamlığını artırmamız gerekiyor. Misal, belirli noktalar arasındaki mesafeler ile sağlamlaştmak büyük fark yaratıyor. Silahlar, modellerine göre sınırlı sayıda ateşlenebiliyor. Misal, her top, tek sefer güle atabiliyor. Silahlardan bahsetmişken, fizik motorunun buradaki öneminden de altın çizmek gereklidir. Özellikle alev püskürten bir cihaz kullanıyor ve alevleri etrafa saçarken bir yandan da ileriye gitmeye çalışıyorsanız, aracınızın bu alevler içerisinde kısa sürede yanmaya başladığını göreceksiniz... Bazı görevleri geçmek içinse gerçekten sağlam mühendislik bilgisi ya da algısı gerekmekte. Özellikle bir tepe

üzerine kurulmuş olan ve bir yandan da bize ateş eden kulelerin olduğu görevleri yapmak için, genel geçer bir cihaz yerine, mancınık modeli bir cihaz üretmek gerekmektedir. Zaten yapım aşamasında, genişlik, derinlik ve yükseklik konularında belirli sınırlamalar koyulduğu için, ister istemez farklı çözümler bulmaya çalışıyoruz. Oyunun en eğlenceli kısımla farklı modlarda deneyim edilebilmesi. Özellikle co-op ve PvP modları bir hayli eğlenceli. Bir yandan zorlayıcı bir deneyim, bir yandan da başka insanların neler yaptıklarını görüp şaşırıp kalmak gerçekten bambaşka bir keyif. Ayrıca kendimize ait bölümler tasarlama da söz konusu. Açıkçası oyunun içerisinde o kadar çok mod var ki görmeniz lazımdır. Karşıma çıkan en büyük sorunsa sandbox modundaki lag problemi ve bazı buglar oldu. Benzeri bir durum bazen multiplayer tarafında da denk geldiğim için canımı sıktığı anlar oldu ama bölümler çok hızlı deneyim edildiği için, bu hatalar da bir noktadan sonra göz ardı edilebilecek boyutta diyebilirim. Genel olarak baktığımızdaysa, şahsına münhasır, hem tasarım, hem de mühendislik becerilerinize hitap edecek, bambaşka bir yapılmış olsun. Deneyim edilmeden karar verilmemesi gereken bir oyun diyeceğim ama fiyatı da 18.50 TL. Türk seviyorsanız kaçmaz. ◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Eğlenceli ve farklı oyun yapısı, içerişine daldığımız her görevde farklı çözüm gerektirmesi, Steam Workshop desteği sayesinde bol içerik, fiyatı ucuz

EKSI Bazen tasarım yapmak çok ama çok zorlayabiliyor





Yapım SIE Dağıtım SIE Tür Strateji Platform PS4 Web playstation.com/tr-tr/games/patapon-remastered-ps4

Patapon 2 Remastered ◆

Hep beraber uygun adım: Pata-pata-pata-pon!

Loco Roco'nun yapımcılarının geliştirdiği Patapon, ilk olarak 2007 yılında PSP'de çıkmış ve kocaman hayran kitlesine sahip olmuş bir ritim oyunu. Çeşitli yaratık ve canavarlardan oluşan Zigoton orduusu, Patapon kabileşini yaşadıkları yerden kovmuş, biz de savaşmalarına yardım ederek kasabalarını geri almalarını sağlıyoruz. Patapon, Savaş Tanrısi The Almighty'nin davullarını bize emanet ediyor ve ritim duygumuzu ortaya çıkararak Zigoton'ları yok etmelerine yardım etmemizi istiyor ama bunu söylemek yapmaktan daha kolay.

Birbirinden yetenekli minik kahramanlardan oluşan ordumuzun ilerlemesi, saldırması ya da kendini savunması için gerekli olan kombinasyonları doğru sira ve ritimde yapmalısınız. Oyundaki en temel komutlar şu şekilde; ilerlemek için, pata-pata-pata-pon (kare, kare, kare, yuvarlak), saldırır, pon-pon-pata-pon, savunma, chaka-chaka-pata-pon (üçgen, üçgen, kare, yuvarlak). Sonrasında Don-Dodon-Dodon gibi daha çığın hamleler çıkıyor ortaya ama o bölmelere kadar

belli bir ustalığa eriştiğiniz için çok da zorlanmaya bilirsiniz. Bu sözünü ettigim tuşlara canınızın istediği gibi basamayorsunuz, oyunun güzelliği de burada, verilen ritimle kombinasyonları yapmanız gerekiyor. Oyunu indirdiğim bütün akşam pata-pata-pata-pon diyerek ilerleyebildim sadece, söylemediğim anda başarısız oldum. Sokakta, otobüste, PSP'de oynayan insanların bunun üstesinden nasıl geldiğini merak ediyorum açıkçası çünkü elimde olmadan o hamleleri tekrarlama ihtiyacı duyuyorum. Çok da güçlü olmayan yaratıklarla karşılaşığınızda o ritme alıştığınız için kolaylıkla gecebilirsiniz ama BOSS'larda ve birden fazla farklı kombinasyon yapmak gerektiğinde oldukça zorlanacağınız anlar olabilir. Arka arkaya doğru kombinasyonları gerçekleştirdiğinizde "Fever" modu açılıyor ve hem daha hızlı ilerleyip hem de daha güçlü saldırabiliyorsunuz. Patapon oynarken kafanızı tamamen oyuna vermeniz gerekiyor, bir dalgınlık halinde ekibinizi kaybetmeniz mümkün. Ekip kimlerden mi oluşuyor? Bayrak taşıyan lider Ha-

taponlar, oyunun ilk zamanlarında size yardımını esirgemeyen Yumipon ve Tateponlar ile ismini bizim vereceğimiz bir kahraman ki geçmişyle ilgili olan bilgiyi ilerleyen zamanlarda öğreniyoruz. Bunun dışında Zigoton ve Carmen Tribe'da olan karakterlerin de ayrı özellikleri var. Savaş esnasında topladığınız malzemelerle hem yeni savaşçılar eklebiliyorsunuz hem de ekibinizdeki kahramanların gelmesini sağlayabiliyorsunuz. Seviyeleri sırasıyla oynamak dışında çeşitli ödüller kazanabileceğiniz mini oyunlar da var ama bu bölmelere giriş için de oyunlarda topladığınız bazı malzemelerinizi olması gerekiyor. Oyunun Remastered versiyonunda grafikler ve yaşanan sorunlar iyileştirilmiş. Oyunun ana özelliği müzik ve bu konuda oldukça başarılı olduklarını söyleyebilirim ama grafikler için aynı şeyi söyleyemiyorum. Remastered olma sebebiyle daha kaliteli görünebildi diye düşünüyorum. Patapon, kendinizi kaptırıldığınızda oldukça eğlenceli zaman geçirebileceğiniz bir oyun, zorlaştığı kısımlarda kolu fırlatabilirsiniz ama kapatmış olsanız bile zihinizde pata-pata-pata-pon demeyi bırakmak çok da kolay değil. Ritim duygunuzu geliştirmek ve müzikli bir oyun oynamak istiyorsanız Patapon size göre olabilir ama ekran karşısına geçmek için zihninizin boş olduğu bir günü seçmenizi tavsiye edebilirim. ◆ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Ritim duygusunu iliklerinize kadar hissedebilmeniz, müzipleri, konusu, şirin ve eğlenceli olması
EKSİ Yeniliklerin yetersiz olması, bazı anlarda yaşanan senkronizasyon sorunları



Yapım Paintbucket Games **Dağıtım** HandyGames **Tür** Strateji Platform PC Web paintbucket.de/en/ttdot

Through the Darkest of Times ◆

Üçüncü Reich'ta yaşıyorsun diye mutlu sanıyorlar

Oyunlar ve Naziler bir arada düşününüzde aklınıza ya Call of Duty ya da Wolfenstein gibi oyunlar gelir. Bir de asker veya üstün yetenekli bir kahraman olmadığımız dingen maceralar vardır. İşte bunlardan bir tanesi Through the Darkest Times. Asıl sıkıntı çeken ve o zalimliği ilk elden hissedeni her zaman halktır. Ayrıca bir oyunda halkı canlandırmak, eline silahı almış bir özgürlük savaşçısını canlandırmaktan çok daha zordur. Through the Darkest of Times'ta da ufak çaplı direnişimi büyütüp, bir yandan da Adolf Hitler ve Nazi Almanya'sına karşı olan bir direnişin hikayesine tanık oluyoruz.

Oyunun amacı kısaca şöyle: Direnişini-

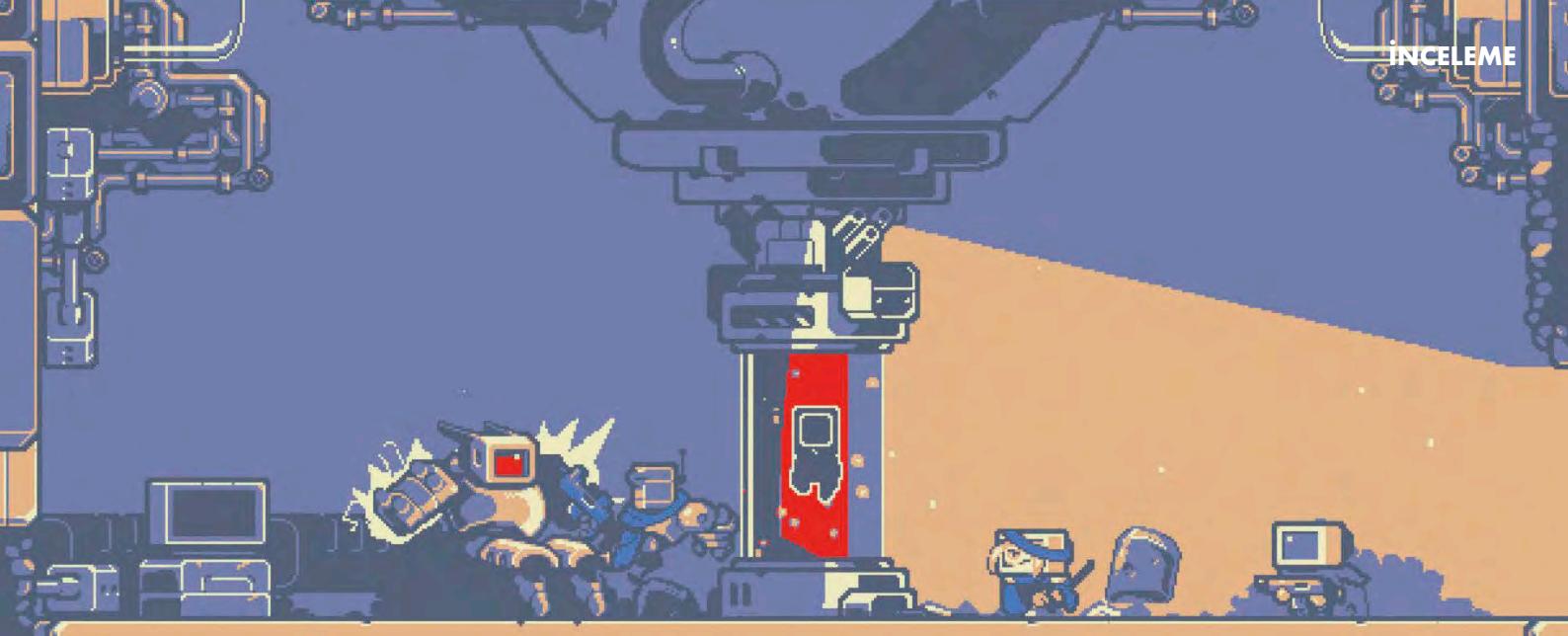
ze yeni insanlar katın, moral düzeyini yüksek tutun, kaynakları yönetin ve bir fark yaratmaya çalışın. Daha oyuna başlar başlamaz ortamın ne derece gergin ve atmosferin ne derece vahim olduğunu fark ediyorsunuz. Her zaman bir stres söz konusu ve vereceğiniz kararlar -her ne kadar oyuncunun gidişatını derinden etkilemesse de- ara sıra sizleri "bazı fedakarlıklar" yapmaya zorluyor. Her türlü paranoyanın arasında işlerin güllük gülistanlık gitmesini beklemek de hata olurdu zaten. Oyuna giriş yapmadan önce karakterimizi belirliyoruz. Bu arada hemen belirteyim, nedense oyuncunun tarzı bana 2013 yapımlı Papers, Please adlı oyunu hatırlattı. Hem görünüm hem de sunduğu atmosfer bakımdan olsa gerek. Neyse, Through the Darkest of Times'a dönelim. Karakterin fiziksel görünüşünü yani saçını, göz rengini ve aksesuarları gibi öğeleri siz belirleyebiliyorsunuz fakat cinsiyeti ve mesleği oyuna bağlı. Diyelim ki oyun size bir kadın karakter sundu. "Randomize" ederek dilerseniz erkeğe çevirebilirsiniz ama dediğim gibi mesleği tamamen şans. Oyuna girdiğinizde yanınızda sadece iki kişi oluyor. Oyun ilerledikçe direnişinizi genişleteceksiniz ve farklı yeteneklere sahip yoldaşlar edineceksiniz. Bu yetenekler arasında empati kurma, gizlice hareket edebilme veya kaba kuvvet gibi etmenler mevcut. Durum böyle olunca dengeli bir kuvvet oluşturmanız şart. Atıyorum herkesi kaba kuvvet olarak toplarsanız ve gizlice hareket edecek kimseniz olmaz ise sıkıntı yaşayabilirsiniz. Bir başka örnekte ise üst düzey yetkili bir kişiyle görüşmeniz var ve içерiden bilgi alabilme şansınız yüksek. Böyle bir görüşmeye yüzde yüz yerli ve

milli bir anarşist götürürseniz mesela biraz zor alırsınız. Kimi, nerede kullanabileceğiniz öngörmek şart arkadaşlar. Görevleri Berlin haritası üzerinde gerçekleştiriyoruz. Bu görevler arasında bilgi edinmek, para toplamak veya birilerini kurtarıp – tuzak kurmak gibi görevler var. Kimisi kolay, bir – iki kişi göndererek başarabilir, kimisine ise üç kişiden fazla bir ekip kurmalı ve zaman ayırmalısınız. Daha önce bahsettiğim gibi işler her zaman yolunda gitmiyor ve bu gibi durumlarda çeşitli kararlar vermeniz gerekiyor. Kimisini kolay atlattıken, kimisinde zararın neresinden dönerseniz kardır durumu oluşuyor. Teknik olarak oyunda biraz sıkıntı mevcut. Birkaç kez yükleme ekranlarında donma yaşadım ve ani çökümler de oldu. Bu problemler pek gözüme batmıyor ama asıl beni rahatsız eden ana menüde yaşadığım Türkçe karakterlerle olan sorun. Muhtemelen Windows 10 Türkçe versiyonundan kaynaklı. Örneğin QUIT yazacağına QU T yazıyor mesela. Ve bu durum oyun boyanca devam ediyor. Dili değiştirmek istemiyorsanız oyun ya da Windows tarafında bir güncelleme ile sorunun giderilmesini beklemekten başka yapacak bir şey yok şimdilik. Bunun dışında içerik olarak oyuna şans vermeye faydalı var. ◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI İçerik olarak hayli kuvvetli, farklı karakterleri bir araya getirip örgütleme konsepti

EKSİ Yanlış seçimlerin gidişatı pek bir etkisi olmuyor, teknik açıdan çeşitli sıkıntılar mevcut



Yapım TurtleBlaze **Dağıtım** The Arcade Crew **Tür** Platform **Platform** PC, Switch **Web** www.kunaigame.com

Kunai

Tablet Reis ve Kunai türündeki kamaları iş başında!

Metroidvania türünde ve retro grafik tarzı ile son derece hızlı bir oyun var karşımızda. Metroidvania da nedir diye soran olursa kısaca Metroid tarzında 2D – sağ ve sola ilerleyip düşmanlara bin tekme attığımız oyun türü diye cevap verebilirim. Kunai, bizleri post-apokaliptik bir dünyaya götürüyor. Her zamanki gibi insanlık yok olmuş ve makineler dünyayı istila etmiştir. Daha doğrusu “kötülük” tarafından ele geçirilen makineler. Bir de Direniş tayfası, yani iyiler mevcuttur ama durumlar kötüdür. Derken bir avuç direniçi, seçilmiş kişisi, yani ana karakter olan bizleri bulur ve ölümleri pahasına serbest bırakır. Akabinde sevimli tablet kafası ve pelerini ile biz sahne alırız ve kötüluğu tekmelemek için yola koyuluruz. Göñüllerde kahramanımızın adı Tablet Reis olsa da oyundaki adı Tabby'dir ve görevimiz her şeyi görebilen yapay zekayı alt ederek dünyaya barış getirmektir.

Kunai, adını Tabby'ye verdiği Japon kamalarından alıyor. Zamanında daha çok Ninjalar tarafından kullanılan bu bıçakları Tabby, zincir bağlanmış durumda ve bu da Kunai'leri Kratos'un zincirli kılıçlarına benzettirmiştir. Oyunun hemen başında bulduğumuz bir çift kunayı ise bizler Kratos gibi adam biçmek için değil, daha çok tırmanmak ve bize doğru gelen kurşunları sektirmek için kullanıyoruz. Adam, daha doğrusu robot kesme işini katanamıza ve ileride edineceğimiz çeşitli silahlara bırakıyoruz. Hemen belirteyim, kunaileri kullanıp Tarzan gibi uçuşmak bir hayli eğlenceli fakat kurşunları sektirme içinde bir türlü ustalaşmadım. Burada zamanlama çok önemli ve aksiyon – hız dolu bir oyunda zamanlamaya dikkat etmek inanın çok zor. Nitelik kurşun sektirmeyi kullanmak zorunda değilsiniz ama bazı düşmanlar sadece kendi mermileri ile yok olduğu için bu işten kaçınız yok. Tabby'nin bir özelliği de yaptığınız

aksiyona göre değişen yüz ifadesi. Normalde sevimli olan yüz ifadesi katananızı salladığınızda ciddileşiyor ve peş peşe salladığınızda ise acayıp ciddi bir ifadeye bürünyor. Kaydedip enerji doldururken de bayağı sevimli oluyor mesela. Kısacası Tablet reisimizin bin bir suratı var diyelim. Hızlı bir oynanış sunsa da dövüş sisteminde eksikslikler gözüme çarpmadı değil. Hoplayıp zıplamak ve kunailere takılmak iyi hoş ama düşmanlara karşı savaşırken oyun biraz hantallaşıyor. Düşmanın üzerine atlayamıyzsunuz mesela. İlla karşısından veya arkasından saldırmanız lazım ki, bu da momentumu düşüren bir etmen. Bunun dışında oynaman için rahat diyebilirim. Kocaman haritalarda bazen kaybolsanız da en nihayetinde yolunuza buluyorsunuz. Benim tavsiyem; girilmedik oda bırakmayın çünkü Tabby'ye bulabileceğiniz güncelleme parçaları ile onu daha güçlü ve yetenekli hale getirebilirsiniz.

Retro çizimlerin üzerine bilim kurgu havası estiren müzikleri katınca teknik yönden bir acayıp oyun çıkarmış oluyor. Eğlenceli saatler vaat etse de Kunai'yi bir kez bitirdiniz mi bilgisayarınızdan kaldırabileceğiniz türden bir yapım. Değidim gibi dövüş sistemi daha akıcı olabilirmiş ama oyun bu açığını da Kunai'lerle fazlaıyla kapatıyor. ◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Retro tarzı ve Tabby'nin yüz ifadeleri, Kunai kullanarak etrafta gezinmek zevkli, Tabby'ye ekleyebileceğiniz çeşitli güncellemeler

EKSİ Kurşun sektirmek zor ve düşmanlarla dövüşmek bazen oyunu hantallaştırıyor





Yapım The Bearded Ladies **Dağıtım** The Bearded Ladies **Tür** Strateji **Platform** PC Web epicgames.com/store/tr/product/corruption-2029

Corruption 2029

Mutant Year Zero'nun ekibinden iç işleri karışmış bir Amerika Birleşik Devletleri hikayesi...

2018'in sonlarında Mutant Year Zero: Road to Eden isimli bir oyunla tanışmıştık. Pek iddiası olmayan bir masüstü rol yapma oyunundan uyarlanmıştı. Ufak da bir firma vardı arkasında. Ancak türe getirdiği yeni soluk sayesinde hemen bağırımıza basıp onu çok sevmiştik. Anlaşılan o ki The Bearded Ladies bu tür üzerinde biraz daha çalışmak istiyor ve fırsat bu fırsat deyip beklenmedik bir anda Corruption 2029 ile karımıza çıktılar. Bu da yılın ilk sürprizlerinden biri olsa desem yeridir. Bir X-Com hayranı olarak Phoenix Point beni doyurmamış, Mutant Year Zero'dan aldığım keyif de yeterli gelmemişi zira. Hikayemiz yakın bir gelecekte 2029 yılında, iç işleri kızışıp bir darbeyle taçlandırılan ABD'de geçiyor. Zaten ortalık karışacaksça kapısı çalınan ilk ülke olan ABD'de, kendilerine NAC adını veren, implant teknolojisiyle güçlendirilmiş askerlere ve robotlara sahip askeri bir güç darbe yapmıştır. Kontrolü eline alırmasına fakat UPA olarak adlandırılın direnişlerden ve gerçek vatan sevdililerinden oluşan grubun da eli armut

topluyor olacak ki iç savaşı kızırtırlar. Böyle bir ortamda üç askerden oluşan bir birliği yönetiyoruz. Oyunun mekanikleri Mutant Year Zero ile birebir aynı. Ara-yüzünden, dövüş mekaniklerine kadar her detay kopyalanıp Corruption 2029'a aktarılmış. Gerçek zamanlı olarak haritada dolaşırken, iş çatışma kısmına geldiğinde sıra tabanlı moda geçiş yapıyoruz. Çeşitli implantlar ve görevlerden aldığımız yeni silahlarla NAC unsurlarının arkasındaki gerçeği deşifre etmeye çalışıyoruz. Burada belirtmemde fayda var, bu tarz sıra-tabanlı taktik strateji oyunlarında, oyun bir noktadan sonra çile çekтир, saç baş yoldurtur. Görevler o kadar zorlaşıp ki ne yapsanız sonuca ulaşamazsınız. Corruption 2029 bu klasmana tam girmiyor ama ter döktüğüm, tekrar tekrar denediğim görevlerim olmadı değil. Burada taktığınızı iyi geliştirmenizde fayda var. Keskin nişancınızı yüksek bir yere yerleştirip, elinde yakın mesafeli silahı olan iki askerinizi sıcak çatışma hattına sokup düşmanları tuzağa çekmeyi deneyebilirsiniz. Gizliliğe dayalı, adamları tek tek ayıklamaya yone-

lk şartırmalı saldırılar da yapabilirsiniz. Ama hiçbir şekilde hareket eden her şeye sıkalmayı düşüncесini kullanmayın. Çünkü bu sefer kıstırılan siz oluyorsunuz. En ufak çatışmada, askerler birbirlerine haber verip koordineli bir biçimde saldırıyla geçiyor. Oyunun grafikleri, ışıklandırmaları ve efektleri güzel gözükürken arayüzün biraz basit kaçığını söylemeliyim. Mutant Year Zero'nun o kadar kopyası ki ilk giriş yaptığınızda eliniz hemen kontrollere alışacak. Hikayesel anlamda ilgi çekici bir konuya değinecekmiş gibi gözükse de görevden görev'e sıradığımız için monotonluğunu koruyan bir oyun olmuş. Yan görevlerden edinebileceğiniz implant ve silahlar karakterlerinizin elini güçlendiriyor. Ancak keşke bu monotonluğu bozacak bir karargah yapısı, karakter geliştirme aacı ya da çok basit rol yapma öğeleri de olsaymış diyeorsunuz. Görevler tekrara düştükçe ve haritalar da birbirine benzemeye başlayınca, oyunda geçirdiğiniz 10. saatin ardından da sıkılmaya başlıyorsunuz. İlk baştaki o tüm cazibesini yitirmeye başlıyor ve benzerleri gibi rafa kaldıracağınız bir oyun oluyor. Belli ki geliştirici firma aradaki boşluğu doldurmak ve biraz olsun kendilerine finans sağlamak adına böylesine bir girişimde bulunmuşlar. Daha sağlam oyunların çıkacağı zamanlar ufuktı gözükü ama biraz daha vakti var. O zaman gelene kadar haşır neşir olabileceğiniz, fiyatı da oldukça uygun bir oyun ariyorsanız (Epic Games Store'da 33 TL), Corruption 2029 elinizi bir süre oyalatabilir. ◆ Özay Şen

KARAR

ARTI Tur-tabanlı taktiksel strateji arayışına çözüm, grafikler, ışıklandırma hoş duruyor, taktiksel havayı güzel yansıtıyor

EKSİ Hikaye noksan kalmış, görevler tekrara düşüyor, arayüz zayıf, RYO öğeleriyle daha şenlikli olabilirmi





Yapım Echo Entertainment **Dağıtım** Echo Entertainment **Tür** Tower Defence **Platform** PC Web store.steampowered.com/app/1227780/Taur

Taur

Tower Defence oyunlarına yeni bir bakış açısı...

Geçtiğimiz ay köşe yazısında Tower Defence oyunlarının sayısının önlümüzdeki dönemlerde hızla artmasını beklediğimi yazmıştım, hatırlarsınız. Elbette bu konuda münecccimlik yapmadırdum, video oyun geliştirme için kullanılan oyun motorlarının son bir-iki yıllık gelişiminde, Tower Defence türündeki oyunları destekleyen güncellemeler aldığıın farkındaydım ve "genç" oyun geliştiriciler de şimdî bu "dahili fonksiyonları" kullanarak, ardına Tower Defence oyunları yayılmaya başlıyorlar.

Bu ay, türün ilginç bir yorumu olan Taur'u inceliyoruz ama mesela geçtiğimiz ay gözüme çarpan oyunlardan biri 4X strateji türünü Tower Defence türüyle birleştiren bir oyundu, ki çok da başarılı değildi açıkçası. Şunu itiraf etmek lazımlı, neredeyse hiçbir yapay zeka belirtisi göstermeden, mermilerden, düşmandan, bombalarдан kaçmadan dümdüz öreguntaşından geçen, yürüyen, koşan düşman kitlelerine ateş etmek, aralarına bombalar fırlatmak, düşmanı kitlesel şekilde bertaraf etmek, çoğu insana eğlenceli geliyor. Video oyunlarının insan beyininde yaratığı "zafer kazanma" duygusunu çok hızlı tatmin ediyor. Bu nedenle Tower Defence türü, karşımıza çıktığı ilk günden beri ilgi görmeyi başarıyor. Ancak türün kabak tadi vermemesi için de yaratıcı/yenilikçi bir bakış açısı mütlaka

gerekliyor. Taur, işte aradığımız o yenilikçi yapıyı bize vadediyor. Peki bu konuda başarılı mı? O konu biraz müallakta kalabilir. Bazıların göre gerçekten başarılı bir oyun olabilir, bazılarına göre yine, aynı, sıradan bir Tower Defence oyunu olabilir. Göreceğiz.

Oyun temel olarak, haritanın merkezinde konulanmış, savunma kulelerini yıkma çalışan kötü düşman kardeşlerimizle, o kuleleri yöneten sizin aranızda geçen bir çatışmayı konu alıyor. Her Tower Defence oyununda olduğu gibi, öncelikle elinizde sınırlı kaynaklarla, az sayıda düşmanı bertaraf etmeye çalışırken, zamana kaynaklarınız genişliyor ve kuleye dikebileceğiniz savunma sistemlerinin yelpazesi genişliyor. Buna karşı düşman kardeşlerimizin de gücü artıyor. Havadan, karadan acımasızca saldırıyorlar. Savunma kulenizi acımasızca ateş altına alıyorlar. Kalkanlarınız bu ateşle dayanamaz hale geliyor ve bir noktada artık yenik düşüyorsunuz. Tabii ki stratejinizi iyi kurarsanız, savunma kulelerinizi başarılı bir şekilde yönetirseniz, galibiyet de sizin olacaktır. Taur, bu türde oyunlar için "yenilik" iddia eden bir oyun ve bu iddiasını da gerçekleştirmeye çalışıyor. Hızlı, aksiyon dolu, heyecanlı bir Tower Defence oyunu. Ayrıca kulelerin sadece haritanın merkezinde konumlandırılması da türünün ilk örneği olmuş. Aslında bu bir "yenilik" değil de

zekice bir tasarım demek daha doğru olur. Ancak elbette oyun, ister istemez, kendini tekrarlayan bir döngüye giriyor. Üç beş farklı kuleyi diktikten sonra neyle karşılaşacağınızı, nasıl savaşacağınızı biliyorsunuz. Sizi çok şaşırtacak, çok zorlayacak, yeni takıtlar geliştirmenizi gerektirecek bir sürpriz kalmıyor. Dolayısıyla, daha "derin", daha "öykülü", daha dramatik oyunlar bekleyenleri hayal kırıklığına uğratması da kaçınılmaz. Ancak bu sonuçta bir RPG oyunu değil, bir Tower Defence oyunu ve ondan bu kadar "derin" beklenenler içinde olmak da haksızlık. Dolayısıyla, türünün diğer oyunları ile karşılaştırdığımızda, evet, oyun başarılıdır diyebiliyoruz.

Grafik kalitesi başarılı, savaşın, çatışmanın yoğunluğu güzel, heyecan da var... Tower Defence konusunda etkileyici bir oyun oynamak isterseniz, mutlaka göz atmalısınız.

◆ Cem Şancı

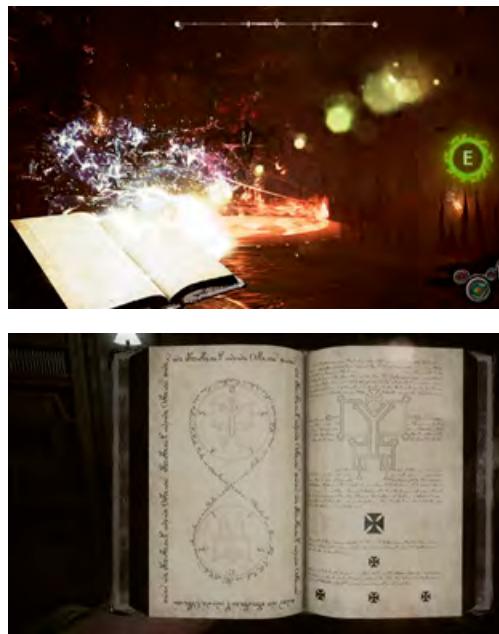
KARAR

ARTI Tower Defence türüne yenilikçi bir bakış açısı getiriyor,avaşlar oldukça keyifli geçiyor, grafikler başarılı

EKSİ Oyun hızla tekrara dönüyor, kule ve birim çeşitliliği az, denge sorunları var

75





Yapım Rocwise Entertainment **Dağıtım** Rocwise Entertainment **Tür** Macera, Gerilim **Platform** PC Web www.curseofanabellegame.com

Curse of Anabelle ◊

Gerçek mi rüya mı diye kendinize soracağınız bir oyundır...

Kimi zaman uzun bir rüyada olduğumuzu düşünürüz. Kimi zaman da hiç uyanamadığımız bir rüyayı deneyim ettiğimizi hissederiz. Fakat sadece işler kötüye gittiği zaman bu duruma kabus der, her şey istediğimiz şekilde olduğu sürece rüya olarak adlandırırız. İşin ilginç yanı, kabuslarımız her zaman rüyalardan daha çok akılda kalır. Emily isimli karakterimiz de gördüğü rüyaların kabuslara dönüşmesini, sevdiği birisini kaybetmeye bağılmıştı. Fakat geçen zaman içerisinde bu durumun sadece bir "rüya" olmadığını, aslında ufak Anabelle'nin ruhunun bir şekilde kendisiyle iletişime geçmeye çalıştığını anladı. Peki, ne yapması gerekiyordu? Nasıl olur da bu rüyaya bir anlam verebilirdi? Emily'nin ilk hamlesi, Ramsey Malikanesini araştırmak oldu. Yaptığı araştırma, onu her adında malikanenin karanlık geçmişine götürmeyi başardı. Zaman içerisinde gördüğü rüyaları ve öğrendiklerini, Nathan ismindeki erkek arkadaşıyla paylaşmaya karar verdi. Her ne kadar bu hikayeler Nathan'ın çok ilgisini çekmese de aradan geçen zaman içerisinde

Emily'den haber alamayınca işler değişti ve bir anda kendisini Emily'nin peşinden koştuğu Ramsey Malikanesine ait hikayeler içerisinde buldu. Okült ve mistik sanatların bir arada olduğu bu dünyada, gerilim dolu bir maceranın içerisinde kayboldu...

Oyunun genel hikayesinden de anlayacağınız üzere, Curse of Anabelle gerilim ve korku temaları üzerinden yükselen bir yapıdır. Oyunumuz FPS kamera açısından deneyim ediliyor ve tamamen ülkemizde geliştirilen bir oyun. Karakterimiz Nathan'ın içerisinde daldığı macerasında, bolca gerilim yaşıyoruz. Oyuna genel olarak baktığımızda, muazzam bir hikaye temeli üzerinde yükseldiğini söylemek mümkün. Her adında, her yeni ipucunda bambaşka yerlere doğru ilerliyor, büyünün ve gizemin tarihinde geriye doğru bir maceraya dalıyoruz. Hikaye konusunda hummalı bir çalışma yapan yapımcı ekip, özellikle gerçek olaylardan baz alınan birçok başlığı oyuna eklemeye başlamış. Oyuna girer girmek ilk dikkat çeken nokta karanlığın ta kendisi! Karanlık ile birlikte gelen sıkışık kalma duygusu, oyunda kendisine harika şekilde yer bulmuş. Özellikle ışıklandırmalar ve sesler gerçekten çok kaliteli. Malikanede içerisinde attığımız her adımın kendi başına bir gerginliği tetikleyebilmesi de cabası! Her an "Ne olacak acaba?" endişesi ile ilerlemek, oyuna harika bir tat kattığı gibi, malikanenin mimari dokusundaki eskimiliş ve çürümüşlük hissiyatının da genel olarak oyunun sunduğu atmosferle muhteşem bir birlikte olutmaktır. Tüm bunların haricinde, oyunda bulunabilecek Seal'lar ile bambaşka üretimler yapabiliyor-

ruz. Akabinde yaptığı ritüeller ile de her anlaşıyla karanlık bir oyun deneyim ettiğimize emin oluyor...

Oyunlarındaki en büyük sorunların başındaysa, optimizasyon geliyor. Eğer sisteminiz yeterince güncel değilse, frame rate konusunda canınız sıkılacak diyebilirim ki bu tarzda oyunlarda sıkılıkla karşılaştığımızı sıklıklardan bir tanesidir. Onun haricinde, her ne kadar atmosfer muazzam olsa da bazı gerilim öğeleri çok eskilerde kalmış. Misal, ağlayan ya da çığlık atan çocuk teması sanki günümüz oyuncuları, hatta izleyicileri için birazcık çağ dışı. Her ne kadar klasik korku temalarını bir gönderme yapılmış olsa da daha farklı fikirler kullanarak, halihazırda yaratılan atmosfer daha da nevi şahsına münhasır bir hale dönüştürülebilirdi. Ayrıca üzülkerek belirtmeliyim ki birçok teknik soruna sahip. Hepsi giderilebilecek sorunlar olsa da an itibarıyle can sıkıcı sorunlar olarak karşımıza çıkıyorlar. Bir de animasyonlar konusunda biraz daha çalışılması gerekiyor gibi duruyor. Onun haricinde Curse of Anabelle kesinlikle hem ülkemiz hem de dünya oyun pazarı için kendisine has tarzı olan bir yapılmış diyebilirim. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Kaliteli atmosfer, dikkat çeken ses efektleri, hikaye ve oyun bütünlüğü

EKSİ Optimizasyon sorunları, eski usul korku öğeleri, ana karakterin çok arka planda kalması



B1F



Yapım Devespresso Games **Dağıtım** Headup, WhisperGames **Tür** Macera, Korku **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** devespressogames.com/the-coma-2

The Coma 2: Vicious Sisters ◆

Uzun bir komadan uyandıktan sonra ilk nefes...

Yaklaşık üç sene önce The Coma: Recut, yani ilk oyun olan The Coma: Cutting Glass'in remastered sürümünün incelemesini yazmıştım. Korelilerden, oppalardan ve farklı korku öğelerinden – folklorlarından bahsetmiştim. Göreceğiniz üzere yıllar su gibi geçivermiş ve bir The Coma oyunu ile yine, yeniden bir aradık.

Tıpkı ilk gibi karşımızda 2D sağa ve sola ilerlemeli bir korku oyunu var. Hemen belirteyim; hikâyeye olarak iki oyun arasında doğrudan bir bağ yok. Bu da demek oluyor ki, ilk oyunu oynamadan Vicious Sisters'i oynayabilmek mümkün. Liseli kızımız Min Park başkarakterimiz. Min Park zor günler geçirmektedir çünkü en iyi arkadaşı Young Ho komadadır ve bu durum gerek sosyal hayatını gereksiz notalarını olumsuz yönde etkilemektedir. Tüm bunlar yetmezmiş gibi okulun popüler çocukların birisi Min Park'a sürekli asılmaktadır. Young Ho komaya girdikten sonra ortaya çıkan bir madalyon da içinde gizemli bir kadının resmi

vardır) güzel kızımızın keyfini iyice kaçırmıştır. Lakin Min Park'ın başına gelecekler bununla sınırlı kalmayıacaktır. Min Park bir geceleyin okulda etüde kalmıştır. Çalışması bittiğinde dışarıda kan kırmızı bir dolunay vardır ve tanıdığı okul kötücül bir versiyona evrilmiştir. Her taraftan gelen dallas kapıları ve sıraları kaplamıştır. Min Park'ın sınıf arkadaşları bal mumu heykel gibi donakalmışlardır. Min Park, "Coma" adı verilen dünyadadır daha da kötüsü, bu dünyada bulunan Vicious Sister, yani Kötüçül Kız Kardeş gerçek dünyaya kaçmanın yolunu aramaktadır. Bunun için de her şeyi ve herkesi yok etmeye hazırlıdır. Min Park neden ve nasıl mı bu dünyadadır? Yoksa Young Ho da burada mı kapalı kalmıştır? Tüm bunların cevabı oyunumuzda.

Tıpkı ilk oyundaki gibi bir liseliyi kontrol ettiğimizden elinize herhangi bir silah almayı veya karşı saldırıyla geçmeyi beklemeyin. Tam tersine, bolca saklanıp dua edeceksiniz. Şayet dualarınız işe yaramaz ve kötücül güçlere

yakalanırsanız koşup kurtulmaya bakın. Yalnız ne yazık ki koşup kurtulmakla da iş bitmiyor. Eğer fazla ses çıkarırsanız Kötü kalpli Sister siz buluyor ve emrine amade canavarlarını üzerinde salıyor. Anlayacağınız, saklanacak; yavaş ve sessiz olacaksınız. Böyle bir ortamda da sınırlere hâkim olmak elbette zor iş. İşin içinde meşhur Kore korku kültürü de olunca işiniz iş. Odadan odaya atlayacak, dolapların içine saklanacak ve tüm bunları yaparken sakinliğini koruyacaksınız. Sakinliği koruyaçacağınız derken ciddiyim çünkü bir yaratık Min Park'ın saklandığı yerin çok yakınına gelirse quick time eventler çıkıyor ve doğru tuş kombinasyonlarına basamazsanız şey... Sakinliğınızı kaybeder ve paçayı ele verirsınız.

Saklanmadığınız zamanlarda ise çevrenizi ve bulunduğuğunuz dünyayı keşfediniz. Tabii her zaman tetikte ve köşeleri döndüğünüzde karşınıza bir şey çıkmazınsa dua ederek. Eşyalar topluyor, çok da zor olmayan bulmacalar çözüyor ve labirent gibi bir haritada birileri bir geri dolanıyorsunuz. İlk oyun olmasına karşın Vicious Sister'in henüz Türkçe alt yazılı yok. Seslendirmeler de tıpkı ilk oyun gibi Korece. Bu da serideki apayrı bir hava katıyor. The Coma 2: Vicious Sisters, Cutting Glass gibi türünün başarılı örneklerinden birisi ve çaresizlik ile keşif duygusunu çok güzel dengeliyor.

◆ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI Şahane görseller ve Korece seslendirme, içerik olarak zengin, hikâyeye merak uyandırıcı

EKSİ En beklenmedik anda bir yaratığın çıkması tüm planları bozabiliyor

Killer Queen Black

Oyun yaratma etkinliğinden binlerce oyuncuya...

Killer Queen Black, BumbleBear Games isimli ufak bir geliştirici tarafından hazırlanan bir çok farklı türü harmanlayan bir oyun. Arcade görünümünü platform yapısıyla birleştiren Killer Queen Black için gerçek zamanlı strateji oyunu tanımlaması yapabiliriz. Ancak gerçek zamanlı strateji oyularına neredeyse hiç benzer bir yanı yok. Çünkü yenilikçi ve de bağımlılık yapıcı mekanikler sileşileşle karşımıza çıkıyor. Oyunda iki takım mevcut. Toplama sekiz oyuncu birbirleriyle mücadele ediyor. Takımdaki oyunculardan biri kovanının kralicesini yani Queen sınıfını üstlenirken, geriye kalan üç oyuncu da işçi sınıfını yani Worker birimleri kontrol ediyor. Aynı anda bu 8 oyuncu farklı görevler üstlenerken, üç farklı kazanma biçiminden birine yönlenerek karşı takımı yenmeye çalışıyor. Beş maçın üçünü kazanan taraf ise alının akiyla sahadan ayrılıyor. Şimdi bu sınıf farklılıklarını mı oyunu yenilikçi yapıyor diye soracaksınız. Cevabım hayır olacak. Farklı sınıfların oyuna doğrudan etkileri oyunu yenilikçi kılmıyor.

Killer Queen Black'i oynarken tasarımsal anlamda eskilerin çok iyi bildiği Joust'a müthiş benzettiğini fark ettim. Uçabilmek için tuşlara sürekli basmanız gerekiyor ve doğru anda doğru hamleyi yapabilmek oldukça önemli. Sadece Queen dikey ve yatay saldırılarda yapabiliyor. Haritanın her yerinde önem taşımazı da bu yüzden. Joust'a benzettigim için bir noktadan sonra kendimi bir atari salonunda hissetmeye başladım. O büyülü havadan midir bilinmez

adete küçülüp Silivri, Parkköy'deki eski gazonunun alt katındaki deniz tuzu kokan atari salonuna kadar gittim. Biraz araştırırınca öğrendim ki Killer Queen Black, aslında 2013 yılında New York Üniversitesi'nin düzenlediği No Quarter isimli bir bağımsız oyular sergisinde ortaya çıkmış. Oyunu yaratan ikili bu sayede büyük bir üne kavuşup arcade makine içerisindeki oyularını şehir şehir dolastırmaya başlamış. Hatta adına espor turnuvaları bile düzenlenmiş. Aynı anda 10 kişiye kadar destek veren sürümü yıllarca bu şöhretini korumuş.

Farklı şehirlerden insanlar sırı bu tecrübeyi deneyimleyebilmek için hareket halindeki sergiyi takibe koymulmuş. Sonunda bu sergiler ve turnuvalar sonlandırıldığından oyunun arkasındaki iki isim Josh DeBonis ve Nikita Mikros, oyunun artık evlere de girmesine karar vermiş. Steam ve Nintendo Switch için hazırlanan Killer Queen Black'in, bu haliyle o atari salonundaki ruhunu kaybederek geliştirdiğini söylemem gereklidir. Çünkü ilk çıktığından bu yana giderek oyuncu kaybetmiş. Yani seviyeli maçlar oynayabilmek, hatta dolu dolu 4 vs 4 maçlara denk gelebilmek oldukça güç. Genellikle botlarla doldurulmuş maça larda yer alıyorsunuz. Rakip bulabilirseniz de çok şanslısınız demektir. PC tarafında bu kısımda biraz sınıfta kalıyor ama neyse ki Switch ile çapraz platform desteği vermişler. Doğru saatlerde oyuna girerseniz doluluk oranı sayesinde keyifli maçlar oynamanız olası. Ancak öteki türlü botlara mahkumsunuz.

Eski tarz arcade havası ve birden farklı kazanma biçimlerine sahip olması Killer Queen Black'i en çok cezbeden özellikler. Hatta yemiş toplama olayını o kadar çok sevdim ki çoğu zaman Queen ile değil de Worker sınıfıyla oynadım. Hele bir de yemişini güçlendiriciye sokup daha hızlı olmak için rütbe atladığınızda, bu gücünüzü salyangoz üzerinde daha efektif kullanabileceğinizi göreceksiniz.

Oyna alışmak da bu arada çok basit ancak yeteneğinizi konuşutmak için biraz fazla vakit harcamanız gerekebilir. Platformlar arasında doğru zıplayabilme ya da doğru zamanda saldırı yapmak maçları ipten almanızı olanak sağlıyor. Killer Queen Black'in çok yüksek puanlarla ödüllendirmiş mecralar görmeniz de olası. Ancak çögünün Switch sürümü için inceleme yaptığını da unutmayın. Oyna methiyeler düzgün gibi gözükmese de PC platformu açısından oyuncu skalamında sınıfta kaldığını da eklemem gereklidir.

♦ Özay Şen

KARAR

ARTI Strateji kısmına yenilikçi bakış açısı, tasarımlar gayet güzel, kolay öğreniliyor

EKSI Oyuncu altyapısı bakımından yetersiz, tek başına hiçbir albenisi yok, müzikler tekrara düşüyor, kısıtlı haritalar

62





Yapım Toge Productions **Dağıtım** Toge Productions **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Mac **Web** coffeetalk.info

Coffee Talk

Daha önce hiç orklara kahve servis etmemiştim...

Enmin aranızda hayallerinde bir kahveci açmak olanlar vardır. Ben hater değilim, ardi ardına açılan üçüncü nesil kahvecilerin çokluğundan dem vurmayacağım. Hem kahve de seviyorum. Bu yüzden bana hava hoş. Yine de açılan yerlerin daha kendine has ve bir tık orijinal olmasını tercih ederdim.

Coffee Talk günümüz Seattle’nda geçiyor. Coffee Talk’ın evreni bizimkinden farklı. Vegan vampirler, Orc’lar, elfler gibi fantastik varlıklar oyunun dünyası içerisinde biz sıkıcı insanlarla birlikte yaşıyorlar. Neyse ki oyundaki mekanımızırkçılık veya herhangi bir ayrılmış olmadığı ve her bireyin birbirini hoşgörü ile kabul ettiği bir

yer. Gerçek dünyadan biraz farklı. Oyunun en önemli mekanlığı kahvecinize gelen kişileri dinlemek, onların hayatlarının bir parçası olabilmek ve onları sıcak bir içeceleyle mutlu edebilmek. Coffee Talk’ın oyun olarak sayılabilen tek mekanlığı müşterilerin sizden istediği içecekleri servis etmek. Bu kısmı da oldukça basit. Üç adet içeriği karıştırma imkanınız var. Bunlar içerisinde farklı formüller ile kendi karışıntılarınızı yapabiliyorsunuz. Oyunun bu kısmı daha yaratıcılığa imkan veren bir şekilde olabilirdi. Bana içerikler ve formül seçenekleri az geldi. Farklı pişirme veya demleme metodları da olabilirdi. Yine de bu kısmı ilginç bir şekilde oyunun geneli gibi

keyifli ve rahatlatıcı. Zaten oyunun bütün olayı bu huzur. Coffee Talk’ın kalanında ise tamamen müşterilerinizin konuşmasını dinliyorsunuz. Peki bu oyun neden güzel? Çünkü oyun kendisine bağılıyor. Karakterler ve diyaloglar iyi düşünülmüş. Bir kahvecinin olması gereği gibi içınızı istiyor. Lo-fi hip-hop seviyorsanz (Beni rahatlatır ama çok fani değilim) oyunun müziklerine bayılacaksınız. Eğer biraz rahatlamak, biraz mutlu hissetmek ve sakin bir deneyim istiyorsanız Coffee Talk’u kesinlikle deneyin. ♦ Ege Tülek

75

Yapım Skookum Arts **Dağıtım** Skookum Arts **Tür** Bulmaca **Platform** PC, Mac **Web** www.skookum-arts.com

The Pedestrian

Sessizce çıkışip gelen bağımsız bir klasik!

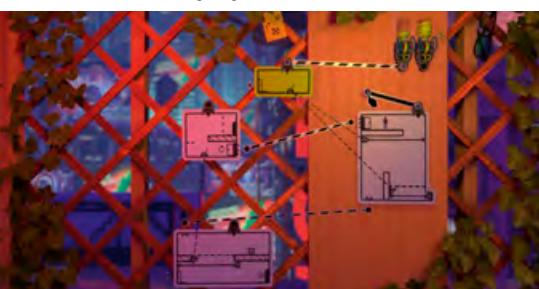
Bazı oyunlar başlar başlamaz bambuşka bir deneyim yaşatacagini belli eder. Half - Life’ın treni, Braid’de yön tuşuna ilk bastığınız an veya Prince of Persia’daki ilk yüksekten düşüş... Bu açılışlar hem farklı bir dünyaya adım attığınızı hissettirir hem de oynadığınız oyunun mekaniklerine dair fikirler verir. The Pedestrian da tam olarak bu ekolden gidiyor. Oyun başladığı anda kaliteli ve üzerine düşünenmiş bir yapımla karşı karşıya olduğunuzu anlıyorsunuz.

Görselliğin genelde içerik kalitesinin önüne

geceği zamanlardayız. Bu tüm alanlarda böyle olmaya başladı. Oyun dünyasında da durum farklı değil. Bağımsız oyunlar özelleştirme estetiklere sahip oluyorlar fakat bunu oyuna entegre etme konusunda çok başarılı olamıyorlar veya içerikleri o görsellerin altını dolduracak kalitede olamıyor. The Pedestrian bu konuda ders niteliğinde bir örnek. Uyarı levhalarındaki bir çöp-insanı canlandırıyoruz. Amacımız bu insanı levhalarдан, işaretlerden ve panolardan geçip ilerlemek. Oyun aslında basit düşünülmüş bir puzzle - platform oyunu. Puzzle’lar oldukça yaratıcı ve keyifli. Çok iyi ayarlanmış bir zorluk seviyesi var. Bu konuda Portal’a yakın bir başarıda olduğunu söyleyebilirim. Gameplay ile oyunun hikayesi beraber ilerliyor. Bunu oyuncuya çaktırmadan yapmak bir oyunun tembel olmadığını ve gameplay’i üzerinde iyi düşünüldüğünü gösterir. The Pedestrian da tam bu şekilde ilerliyor Her şeyi sıfırdan alıyor ve deneyim içerisinde görsel bir

bütünlükle her şeyi öğreniyorsunuz. Hatta hiç çaktırmasa da oyunun anlattığı bir öykü var. The Pedestrian basit bir fikir veince düşünceye ne kadar harika bir oyun yapılabileceğinin çok güzel bir örneği. Bana neden oyun oynamayı ve oyunları sevdigimi yeniden hatırlattı. Umarım sizler de bu oyunlara göz atar ve benim aldığım keyfi alabilirsiniz. Bir dahaki aya görüşmek üzere. ♦ Ege Tülek

95





Yapım UMEO Studios, **Toplitz Dağıtım** Toplitz Tür Simülasyon Platform PC, PS4, XONE, Switch **Web** farmers-dynasty.com/index.php/home.html

Farmer's Dynasty ◆

Eller çalışırken akıl huzur bulur derler...

Evet, nerede kalmıştı. Çiftçilik oyunlarını, patates ekmeyi, sulamayı, hasat etmemeyi falan çok severim. Daha önce Farming Simulator serisinin alıp belli bir yere getirdiği bu tür şimdi Cattle & Crops ile seviyeyi yükseltmeye ve kitlesini konsolide etmeye çalışıyor, malum. Farmer's Dynasty ise saydığım iki oyundan keskin hatlarla ayrılan bir yapım. Evet, bu oyunda diğer oyumlarda yaptığım gibi ekiyor, traktör kullanıyor, biçerdöver ile yakıcı güneş altında eve ekmek getirmeye çalışıyoruz. Diğer taraftan oyuna dahil olan tek şey "bir şeyleri kullanmak" değil. Tipki bir hayatı kalma veya The Sims oyunundaki gibi dedemizden kalmış çiftliğimize yerleş-

yor, zamanın yıkıcı etkisini her bir civatasında hissedeni çiftliğimi onarıyor, diğer komşularдан iş alıyor ve işi gün geçtikçe büyütmeye çalışıyoruz. Oyunun tamir, görev alma ve "el-dekini geliştirmeye" kısımları son derece keyifli. Elimde oksijen kaynağı ve civi tabancası ile yarı saat aynı işi yapsam da hiç sıkılmadım, laf yok. Çiftliğin o viran halinden hepimizin "bir gün yolumuzun düşeceği, hayatımızı geçireceğimiz o yuvaya" dönüşmesi içime nefes nefes huzur doldurdu. Bitkiler ektim, hasat ettim, sattım. Tüm bu eğlence, motorun tepesine oturup tarlayı sürmeye çalışmamla sona erdi. Maalesef oyunun bu "ırgatlık" kısımları can sıkıcı zira Farming Simulator'ın aksine otoma-

tik pilot kullanamıyor, koca tarlayı dakikalarca bir ileri bir geri giderek sürmeye çalışıyorsunuz. Yeterince hassas olmayan kontrollerle birleşince gerçek bir ıstıraba dönüyor, inanın bana. Keyifli falan değil. Ayrıca etkileşime giremediğiniz görevler sebebiyle başı kesik tavuk gibi haritada dolanıp duruyorsunuz sık sık. Bunun dışında oyununun haritası büyük, alabileceğimiz görevler oldukça çeşitli, size verdiği o "orada yaşıyor olma" hissi de gayet başarılı. Türkçe arayüz desteği ve 50 TL'lik fiyatını da eklersek eğer, türü sevenler bakmak isteyebilir. ♦ **Kürşat Zaman**

70

Yapım Turnfollow Dağıtım Tender Claws Tür Macera Platform PC, Switch, Mac **Web** nintendo.com/games/detail/wide-ocean-big-jacket-switch

Wide Ocean Big Jacket ◆

Film gibi, kendine özgü bir oyun

Hikaye, oyuncuların şüphesiz en önemli parçalarından bir tanesidir. Bugün "Narrative Driven" diye adlandırdığımız oyun türünün birçok önemli örneğinin olduğu bir dünyada yaşıyoruz. Wide Ocean Big Jacket adlı oyunumuz bir Detroit: Become Human grafik kalitesine sahip değil belki ama kendisine has, farklı tada sahip bir yapılmış. Independent Games Festival 2020 esnasında anlatı dalında finale kalmayı

başarmış olan oyun, her ne kadar piyasaya yeni çıkmış olsa da aslında 2019 yılında üretilmiş. Oyunumuz, tam olarak bir Indie modelinde ve çok basit grafiklere sahip. Fakat diyaloglar ve karakterler o kadar iyi yazılmış ki insan başından zor kalkıyor. Aslında söyle düşününebilirsiniz; dört farklı kişi bir tatil yapıyor ve her birisinin gözünden bu tatili farklı şekillerde yaşıyoruz. Hiperaktiv Mord isimli genç arkadaşımız ile uzun süredir en iyi arkadaşı ama bir süredir arkadaşı konumundaki Ben'in, Teyzesi Cloanne ve Brad isimli partneri ile çıktıları bir kamp hikayesi. Oyun tamamen diyalolgardan oluşuyor. Her ne kadar farklı sahneler üzerinden ilerliyor olsa da zaman içerisinde karakteri daha yakından tanı hale getiliyor. Onları tanıdıkça, diyaloglarının altında yatanları anlamaya başlıyoruz. Kamp kurma ile başlayan macera, akabinde farklı karakterlerle etkileşime kadar ilerliyor ama nihai olarak bu dört kişisinin etrafında dönüyor.

Yine de dar alanlarda, ufak hareketler yapabilmek ve çevre ile rahatça etkileşime geçememek birazcık kapana sıkılmış hissiyatı yaratıyor. Diğer taraftan, bu güzide oyun kesinlikle kendisine has bir yapıya sahip ve özellikle hikaye örgüsü ve karakter gelişimini seven oyuncuların denemesi gerekiyor. ♦ **Ertuğrul Süngü**

80





Yapım DeGenerals **Dağıtım** PlayWay **Tür** Simülasyon **Platform** PC Web tankmechanic.degenerals.com

Tank Mechanic Simulator

"T-34'ü tamire geldi, dün bizim tamirhaneye..."

PlayWay bu işi çözdü he. Fena halde tutulan Car Mechanic Simulator ile başlayan macera Truck, Train, House Flipper derken ikinci Dünya Savaşı'nın meşhur tanklarına kadar geldi. Malumunuz, küresel ısnama ile beraber 80 sene önce çagyılan nehirler artık bataklıklara dönüştü. Vaktiyle o nehri kaplayan kalın buz tabakasına kanıp "düşmanı kısa yoldan tepelemek isterken" karanlık sulara veya bataklıklara gömülü tanklar da birer ikişer topraktan baş vermeye başladı. Oyun da bu temayı alıp daha önce Car Mechanic Simulator'in başıyla kullandığı modele uyarlıyor. Basit restorasyon işleriyle başlayan yolculuğu-

muz, topraktan 75 senedir gömülü olan tankları arama görevleri ile devam ediyor. Elde detektör, tepede drone, arkamızda hafriyat makineleri ile çıktığımız bu yolda tankın yerini buluyor, para vermek istemiyorsak kürekle kazarak topraktan çıkışılmaya hazır hale getiriyoruz. Atölyeye çıktığımız tank artık bizim malımız ve tahmin edebilceğiniz gibi viran durumda. Yapmanız gereken tankı komple sökerek (antipas, kumlama, astar boyası, boyası) sırasıyla devam eden restorasyon sürecine sokmak, eksik parçaları da internetten satın almak. Tek bir tankın restorasyonu eğer siz yapıyorsanız ciddi zamanla, dışarıya yaptırırsanız da ciddi paraya mal oluyor. Tankı bitirip kız-

gibi süsledikten sonra isterseniz müzede sergiler, isterseniz ise satabilirsiniz. Ayrıca Blueprint satın alıp bir tankı sıfırda yapmanız ve tankları arazide test etmeniz de mümkün. Oyunda T-34 ve Tiger'in da aralarında bulunduğu 14 adet tank bulunuyor. Az gibi gelebilir ancak PlayWay bu oyunları sürekli DLC'ler ile destekleyen bir firma, haliyle içerik gelecektir. Tank seviyorsanız, elinizde İngiliz anahtarları varken kalbiniz hop hop hopluyorsa bu oyunu alın zira kendi türünde yine başarılı bir örnek olmuş. ♦ **Kürşat Zaman**

77

Yapım Sergey Noskov **Dağıtım** Sometimes You / Sergey Noskov **Tür** Bulmaca **Platform** PC, PS4, XONE, Switch

7th Sector

Beton yığınları arasında küçük bir elektrik kivilcimi...

Bağımsız yapımcılar ve onların elinden çıkan oyunlara her zaman iyi tarafından yaklaşırmışım. Büyük aktörlerin oyunlara yenilik getirmek gibi bir derdi olmadığı, tek isteklerinin yüksek satış rakamları elde etmek olduğu su götürmez bir gerçek. Bağımsız yapımcılarla bunun aksine tutkuyla çalışan, özünde sizin, bizim gibi oyuncular 7th Sector de orijinal adıyla "Hockos Cepre", bizim anlayacağımız şekilde Sergey Noskov'un elinden çıkan bir yapım. Çoğunlukla bir elektrik kivilcimini yönettiğimiz oyunda, Rusya'nın bir şehrinde neler olup bittiğini anlamaya çalışıyoruz. Bunu yaparken birbirinden çok farklı bulmacalar yolumuza çıkıyor.

Kimi zaman bir matematik denklemi çözmeye çalışıyor -merak etmeyin ilkokul matematik bilgileriniz yeterli olacaktır- kimi zamansa bir gramofon yardımıyla güvenlik sistemini aşıyoruz. Zaman zaman gereksiz derecede zorlayıcı olsalar da bulmacaların oldukça yaratıcı olduğunu söyleyebilirim. Yaklaşık 4 saat süren maceranın sonlarına doğru bir insanı da kontrol ediyoruz ancak açıkçası o kısımları oldukça yavan bulduk, elektrik kivilcimini yönettiğimiz bölümlerin birkaç gömlek yukarıda olduğunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Oyunun hikayesini anlamak için dikkatli olmak kenara köşeye sıkıştırılmış ayrıntılara dikkat

etmek gerekiyor. Hikaye anlatım şeklini begenmiş olsam da, gözden kolaylıkla kaçabilecek o kadar ayrıntı var ki, farklı sonları öğrenmek için bir çok video izlemiş olmama rağmen hikayeyi hala tam olarak anlamış sayılmam. Belki de ben beceriksizimdir, bilemiyorum... 7th Sector başarılı bölüm ve bulmaca tasarımlarıyla gönlümü çalmış olmayı başarsa da konsol ya da PC'de oynamak için bence biraz yavan kalyor. Mobil bir oyun olsa rahatlıkla 90 puanın üzerinde verebilirdim ama konsol oyunu olarak maalesef vasatı aşamıyor. ♦ **Tolga Yüksel**

60





Yapım Serious Sim Dağıtım PlayWay **Tür** Strateji Platform PC, Mac **Web** radiocommander.net

Radio Commander

Ateş hattının gerisinde, telsizin yanı başında...

Vietnam Savaşı konusunda muhakkak bir şeyler okumuş olduğunuzu düşünüyorum. 20 seneye yakın süren savaş ABD ve müttefiklerinin geri çekilmesiyle sonuçlanmış, Sovyet ve Çinli müttefikleriyle beraber Vietcong / Kuzey Vietnam bölge üzerinde tam hakimiyet kurmuştu. ABD bu savaşta hemen hiçbir sonuç almaksızın 60.000 asker, 3700 uçak ve 5600 helikopter kaybetti. Savaş sonrasıının ruh hali de uzun süre ülkenin yakasından düşmedi. Radio Commander'da gözüklenen o ki Yarbay rütbesinde bir subayı ve görevimiz bulunduğu üstümüzden aldığımız emirleri telsizle sahadaki birliklere aktarmak, gerektiğinde de karar mercii olarak görevin en iyi şekilde ger-

çekleştirilmesi adına inisiatif kullanmak. Oyun grafiksel açıdan oldukça mütevazı, verdiği emirlerin tamamı harita üzerinde gerçekleşiyor. Genellikle yaptıklarımız gerekiğinde destek isteyip istememeye karar vermek, birlikleri yönlendirmek, gerekiğinde geri çekilme veya taarruz emri vermek ve rütbemizin gerektirdiği vakurdan uzak şekilde, -muhtemelen astalarımızla- telsizde kanka muhabbeti yapmak. Radio Commander'in neredeyse tamamı harita üzerinde yaptığımız hamlelerden oluşuyor olsa da oyunun ana mekanığı kritik zamanda sormamız gereken soruları seçip, gerekli kararları almakta ibaret. Bu açıdan Papers, Please'e benzıyor bile denilebilir. Yaptığımız

iş sıkıcı, tekrarlardan oluşan ve maalesef bu, işin gerçek hayatı karşılığının oyuna bir yansımاسından ibaret. Radio Commander'in yenilikçi bakış açısının çıkmaza girdiği nokta direkt olarak konseptin kendisi.

Benim önerim, eğer alacaksanız zorluk derecesini tepeye çıkartıp oynamanız. Böylece savaşın feci ortamında "cam gibi" bir görüşme yapmak yerine parazitler, nerede olduğunu bilmediğiniz birlikler gibi değişkenleri oyuna dahil edebilir, atmosferin içine gömülebilirsiniz. Kötü bir oyun olmuş, merak edenlere öneririm. ♦ **Kürşat Zaman**

65

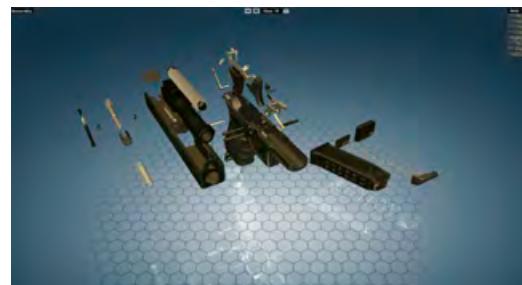
Yapım Noble Empire Corp. **Dağıtım** Noble Empire Corp. **Tür** Simülasyon Platform PC, Mac **Web** noble-empire.com/news.php

World of Guns

Şimşekten hızlı G3 sökerim diyenler buraya!

6 10500. Askerde kullandığım, benim yaşım olan G3A3'ün seri numarası. Aradan geçen senelere rağmen aklımdan çıkmadığını fark ettim yazının başına oturdugumda. Elimde ilk aldığında 4.25kg çeken silahın giderek ağırlaşmasını, sök tak yaparken sıkışip duran kılıç mekanizmasını, yaptığımız bakımları da yine unutmuş değilim. Evet, World of Guns da askerlik hizmetini yapmış herkes için ilginç gelebilecek, ana hedefin silahları mümkün olduğunda çabuk ve hatasız söküp takmak olduğu bir simülasyon oyunu. Glock 17'den Flak 88'e, hatta ücretli olarak satın alınabilecek DeLorean DMC 12'ye kadar 200'den fazla silah / araç size sunuluyor. Oyunun temel versiyonu ücretsiz, tüm eklenileri satın almanızın bedeli ise neredeyse 500 TL. World of Guns'ta sökme takma olayının seviyeleri var. İlk Field Strip, bildiğimiz bakım modu. Mesela askerdeyken bize öğretilen bakım modunda sökmemiz gereken bazı

parçaları sökmedigimizi bu oyunda fark ettim. Tam söküm modunda ise silahı en ufak parçasına kadar ayırmamız gerekiyor ve bunun da seviyeleri var. İlk seviyede size hangi parçayı sökmeniz gerekiği yönereler ile anlatılırken simülsayon modunda hiç hata yapmadan size verilen süre içinde silahı parçalara ayırıp birlesitmeye çalışıyorsunuz. Sonucunda silahı test etmeniz mümkün. Leaderboardlar ve haftalık etkinlikler de oyuncunun ilgisini de-

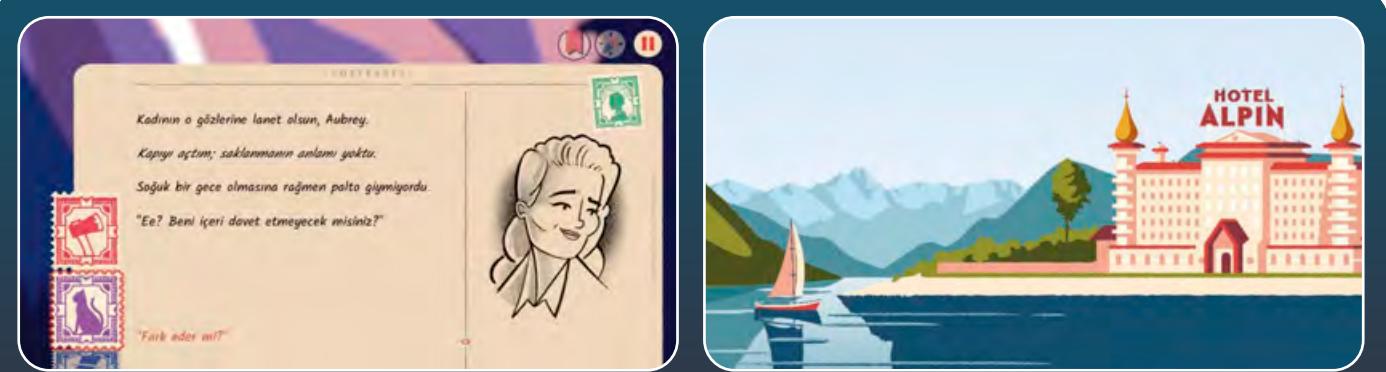


vamlı kılmaya yönelik. İlk kez 2014 yılında Steam'de emeklemeye başlayan oyun artık kemik bir kitleye ulaşmış durumda. Öyle ki oyun içinde kazandığınız puanlarla oyuna yeni eklenecek silahları oylayabiliyor ve modellenmesini sağlayabiliyorsunuz. VR modu geliyor, şu anda erken erişimde. Oyun bedava neticede, bence bir göz atın.

♦ **Kürşat Zaman**

75





Tür Görsel Roman Platform Apple Arcade Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz

Over the Alps ◆

Kitap okumayı sevenler bu oyuna bayılacak!

Yıl 1939, İkinci Dünya Savaşı'nın esiği. Biz de karizmatik İngiliz Ajani Smith'i oynuyoruz. Hatta buna oynamak denemez, daha çok okuyoruz. Gerçekten oldukça değişik ve insanı farklı yönlerden hikâyeyin içine çeken bir yapıp olmuş Over the Alps. Kisaca konusundan bahsedecek olursak, oyuncun başında sıkıcı tipli bir çift, çatı katında Aubrey isimli bir şahsa gelen kartpostalları buluyorlar. Bu kartpostallar az önce de bahsettiğim İngiliz Ajani olan karakterimiz tarafından Aubrey'ye gönderilmiş. Sıkıcı çiftimiz kartpostalları okurken biz de oyundaki maceramıza başlıyoruz. Sevgili karakterimiz Ajan Smith çeşitli görevleri yerine getirmek için

şehir şehir dolaşıyor, çapkinlik ediyor ve polisle-re yakalanmamaya çalışıyor. Temelde oyuncun hikâyesi böyle özettenebilir. Ancak kulağa ne kadar basit gelse de insanı gerçekten saran bir tarafı var. Tıpkı bir kitap gibi insanı sıkıp "Bıraksam mı acaba?" diye düşündürüyor ama dayanıp arzıç ilerledikten sonra da elinden bırakmak zor geliyor. Bu merak uyandırıcı hikâye metin tabanlı olarak ilerliyor ve yaptığım seçimler oyuncun gidişatını, bunun yanında da karakterimizin kişilik özelliklerini belirliyor. Polislere bıraktığımız ipucu ve kanıtları, kadınlara (hatta bir kadına diyelim, çirkin ama çekici ajan Fraulein Wolff) karşı tutumunu ve aldığı tepkileri

de etkiliyor. Oldukça interaktif bir oynanışı var. Karakterlerin kartpostal üzerindeki imgelerinin mimikleri seçimlerimizden olumlu ya da olumsuz olusuna göre değişiyor. Oyuncuya kendine bağlayan bu hikâyeyin arkasında bize eşlik eden ses efektleri inanılmaz net, adeta olaylar yanımızda olup bitiyor gibi net. Müzikleri de oldukça tatlı, oyuncun havasını çok güzel bir şekilde tamamlıyor. Tercihen daha hareketli oyuncuları sevsem de kendimi bu oyuna kaptırmaktan alıkoyamadım. Şahane Hatalar kitabınn heyecanlı versyonunu okumak gibi bir deneyimdi. Ama metin tabanlı oluşu herkese hitap etmeyebilir tabii. ♦ **Gizem Kiroğlu**

82



Tür Görsel Roman Platform PC, Switch, IOS, Android Fiyat Android: 10,99TL - IOS: 19,95TL

Florence ◆

Florence Yeah, ouv yeah, işte bu!

Sonunda gerçekten bayıldığım bir oyun. Her yerde övülen, aynı zamanda konsol ve bilgisayar için de piyasaya sunulmuş olan tatlı mı tatlı bir oyun. Oyunda bütün olay hikâye olduğu için ilk olarak oyuncun hikâyesine deşinmek istiyorum. Gerçekten uzun zamandır gördüğüm en huzurlu, umut dolu yapıp Florence. Karakterimiz Florence Yeah, 25 yaşında sıradan bir genç kızın hayatına sahip ciciş baş kahramanımız. Oyunda Florence'in rutin hayatına adım atıyoruz. Oyun Florence'in uykusundan ulyanmasıyla başlıyor ve günlük hayatında yaptıklarıyla devam ediyor. Bir gün Florence yolda müzik dinleyerek yürüken sokakın ortasında telefonunun şarjı bitiyor. Sıklıkla sokakta yürürken duyduğu ezmeler ayaklarını yerden kesiyor ve hayatının değişimine neden olan cellistimiz Krish'i görüyor, kaza geçirdiği bir gün de tesadüfen kendisiyle tanışıyor. Oyunun heyecanlı kısımları da burada başlıyor. Hikâyesinden bahsetmeyi tam burada bırakacağım çünkü oyun zaten çok

kısa ve bütün mesele hikâyesi. Bu yüzden çok fazla spoiler vermek istemiyorum. Fiyatı, pahalı. Oyun süresi, çok kısa. Tekrar oynanabilirliği yok. Ama o kadar tatlı bir oyun ki kesinlikle tüm bunlara değer. Müziklerine zaten diyecek yok. Tüm platformlar için soundtrack'i oyundan ayrı olarak satışa sunulmuş. Oyunda etkileşim göstereceğimiz çok fazla şey yok, basit bulmacalar dışında aslında bize yaşattığı deneyime odaklı bir yapıp. Zaten oyunda neredeyse diyalog bile yok diyebiliriz, fakat buna rağmen anlatılmak isteneni hiç zorlanmadan anlıyorsunuz. Elinize alıp bir solukta çok rahat bitirebilirsınız, keza ben öyle yaptım. Ortalama 30-40 dakika gibi bir sürede rahatlıkla bitirebilebilir. Çizimleri çok başarılı, oyuncun gidişatı çok başarılı. Oynarken insanın elektriği pozitif yönde değişiyor, ilk defa böyle hissettiren bir oyunla karşılaştım. This War of Mine'in kesinlikle tam zitti diyebilirim. Kesinlikle imkânı olan herkesin mutlaka oynaması gereklidir. ♦ **Gizem Kiroğlu**



89



Tür Bulmaca Platform Apple Arcade Fiyat Apple Arcade ile Ücretsiz

Grindstone ★

Bir taş attım pencereye, tık dedi...

Nam-i değer Grindstone, yani bileme taşı. Uzun zamandır gördüğüm en renkli ve neşeli oyun. Her yerde çok güzel övgüler alan, çok popüler bir oyun. Eleştirilerde bulmaca oyunlarının babası olarak anılıyor. Acaba şöhretini hak ediyor mu? Hemen kısaca oyunun konusuna bir bakalım. Oyunda ana Kahramanımız Jorj. Ve Grindstone Dağı'nın tepesine çıkmak için ufak canavarları öldürmemiz ve Grindstone'ları toplayarak bölümleri geçmemiz gerekiyor. Grindstone toplamak için ise aynı renken 10 tane ya da daha fazla canavarı tek seferde kesmemiz gerekiyor. Her bölümün sonunda bölüm canavarları ile karşılaşıyoruz. Bunları yaparken bize verilen üç adet canımız da oyunda ilerledikçe ve canavarlar agresifleşip bize karşılık verdikçe azalıyor. Bunları doldurmanın tek yolu ise de topladığımız Grindstone'lar. Bu taşlar aynı zamanda bulmacayı oynar durumdayken canavarların renklerinin değişmesini sağlıyor. Böylece tek

seferde kestiğimiz canavar sayısı artıyor ve daha büyük Grindstone'lar toplayabiliyoruz. Evet, oyun genel hatlarıyla böyle. Kulağa oldukça basit gelebilir ancak aşırı sariyor. Zaten ilk başlarda ne kadar basit başlasa da ilerledikçe canavarlar da bölümler de daha da karmaşık ve zor bir hâl alıyor. Hatta şu an bu yazımı yazarken oynayışım geliyor, bitirinice biraz oynayacağım. Değerilmesi gereken bir nokta da bölümlerin hedefe ulaşlığımızda değil, biz istediğimizde sona eriyor olması. Böylece bir bölümden olabildiğince fazla hazine toplayabiliyoruz. Neticede bu hazineleler yeni silahlar, can gibi oyunda işimize yarayacak şeyler üretebiliyoruz. Bu işlemi de iki oyun arasında handa dinlenirken yapıyoruz. Evet, kesinlikle şöhretini hak ediyor. 150 bölümden oluşan bu oyunda zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz. Bir bakiyorsunuz yapılacaklar birikmiş, siz bütün gün oyun oynamışsınız. ♦ **Gizem Kiroğlu**

89



Tür Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Gardenscapes ★

Candy Crush'ı sollayan eşleştirme oyunu mu???

Birbirinin aynı üç nesneyi yan yana getir ve yok et. Güçlendiricileri kullan, görevleri tamamla ve bölümü geç. Neredeyse hyper casual denince direkt akla gelen bu mekanikler biçim değiştirile degistire farklı mobil oyunlarda karşımıza çıkıyor. Uzunca bir süredir en çok indirilen mobil oyunlar sıralamasında ilk 10'da yer alan Gardenscapes de bu türün başarılı örneklerinden biri.

Fishdom ve Homescapes gibi yapımlarla tanınan Playrix'in bu oyundan başta bahsetmiş olduğum, az çok hepimizin aşına olduğu mekanikleri kullanarak bölümleri geçmemiz gerekiyor. Tamamladığımız bölümler sayesin-

de topladığımız yıldızları kullanarak bakımsız haldeki devasa bir bahçeyi yeniden dekor etmeye çalışıyoruz. Homescapes oyunundan tanıdığımız Kahya Austin bu oyunda da karşımıza çıkarıyor ve yıllardır ailesine ait olan bu bahçeyi yenilerken bizimle birlikte çalışıyor. Austin'in ailesi bu kadar mal mülk sahibiye kendisi neden kahya olmaya karar vermiş bilinmez ama her yeri anılarla dolu olan bu bahçe söz konusu olduğunda yılmadan her işe koşturuyor.

Ayrıca, oyunda sık sık gerçekleşen günlük ve haftalık mücadeleler de görebilirsiniz. Bunlarda dereceye girdiğinizde pek çok

ödül alabiliyorsunuz ki başlarda bolca biriken güçlendirici ve paraları ilerleyen bölümlerde mumla aramaya başladığımız için bu ödüller çok kıymetli olabiliyor. Oyun-daki kaynakların azlığı sizi özellikle para harcamaya teşvik edebilir ancak yeterince sabırlısanız hiçbir güçlendirici kullanmadan da tüm bölümleri geçebildiğinizi göreceksiniz. Bölümlerde, ne yazık ki, şans faktörü o kadar rol oynuyor ki zaman zaman basit bir bölüm bile defalarca oynamak zorunda kalsanız da yeterince denediğinizde her bölümü geçebiliyorsunuz.

♦ **Berçem Sultan Kaya**

87





Tür RPG **Platform** iOS, Android **Fiyat** Ücretsiz

Crystalborne Heroes of Fate

Bu ne perhiz, bu ne lahana turşusu...

Bu yazımı direkt oyunun olumlu yönleriyle başlamak istiyorum. Çünkü o kadar az var ki. Her yerde hakkında bir sürü olumlu yorumda bulunulmuş, ama ben bu yorumların neye dayandığını bir türlü çözemedim. Grafikleri güzel, oyuncular çok hızlı oynanıyor, hızlı ilerliyor, oyuna saçma sapan uzun ve gereksiz tutoriallar ya da alakasız bir hikaye yedirilmemiş. Karşılaşma alanları falan da oldukça iyi ama bu kadar. Belki de beş dakikada bir telefonuma sürekli bildirim gönderilmesi ya da her bölümden sonra ödüme satın almam için çeşitli pencelerin açılmasından kaynaklanan bir ön yargım da olabilir tabii. Ayrıca oyun aşırı derecede kötü

çevrilmiş, yarısı İngilizce, yarısı Türkçe, dil bilmenin bir insan için ciddi kafa karışıklıkları olabilir. Oyunun lokalisasyonunu yapan firmayı bu kadar basit bir işe ortaya koymakla sonuç için tebrik etmek gereklidir. Oyunda çeşitli oyun modları da var. Karşınıza ne çıkacağının belli olmuyor, kimi zaman dev bir robot iken kimi zaman ufak tefek bir ninjaya karşılaşabiliyorsunuz. Ayrıca oyunda diğer oyuncularla etkileşim kurabileceğiniz güzel bir sistem de tasarlanmıştır. Sosyal etkileşim yönünden de başarılı buldum. Ama oyundan sarmıştır. Yani biraz oynarsınız, sonra kenara atarsınız. Çok tavsiye ettiğim bir oyun ne yazık ki değil. ♦ **Gizem Kiroğlu**

45



Tür Bulmaca **Platform** iOS, Android **Fiyat** Ücretsiz

RollerCoaster Tycoon Story

Çok lazımdı bir şeker oyunu daha, cidden...

Mobil oyun sektöründe sürekli karşımıza çıkan bu şeker patlatma tipi bulmaca oyunlarına bir yeni daha eklenmiş bulunmakta. Aslında bu tip oyunları da çok severim ve RollerCoaster Tycoon serisinin yeri bende ayrıdır. İki farklı oyun yapısının birleştirilmiş olması hoş. Ama RCT serisi için bu tip yeni bir yaklaşım izlenmesi oyunun genel havasında negatif bir hava yaratmış. Tam olarak beğendiğim tek şey, Homescapes'teki gibi ilerlemeli, yükseltmelerde bize üç seçenekin sunulduğu bir oyun

yapısı. Çok beğenemediğim şey de oyundaki bulmacaların mekanığı. Bulmacada ray gibi düzenekler var ve bu düzeneklerin uzunlukları, yönleri işleyişleri değişiyor. Ve kafaniza göre eşleştirme yapamayorsunuz. Bu bir noktada çok sinir bozucu bir hale gelebiliyor. Bunlara şeker desek değil, taş desek değil, pandalar var, farklı renkte taşlar var, arada zil falan çıkıyor ki bunu patlatınca dört yönündeki tüm taşlar patlıyor. Yani bir kategoriye koymayorsunuz. Temizliyorsunuz, boyuyorsunuz, tamir ediyorsunuz ve yeniden yaratıyorsunuz. Şahsi olarak bulmacalarla saatlerce boğuşmanın tek sebebi, eğlence parkının son halini görme arzusu. Sanırım bu her gün bütün gün oynamadıkça pek mümkün değildir diye düşünüyorum. Ama negatif bütün yönlerine rağmen bağımlılık yapıyor ve bir bölüm daha, bir bölüm daha derken kilitleniyorsunuz. ♦ **Gizem Kiroğlu**

68



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları



1. Draw Climber



2. Brain Test: Zeka Oyunları



3. Brawl Stars



4. Otobüs Simulator Ultimate



5. PUBG MOBILE

En Popüler Ücretli iOS Oyunları



1. Plague Inc.



2. Başkanlar



3. Earn to Die 2



4. Hitman Sniper



5. Farming Simulator 16



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları



1. Woodturning Voodoo



2. Draw Climber Voodoo



3. Rescue Cut - Rope Puzzle



4. Scary Teacher 3D



5. Brain Test

En Popüler Ücretli Android Oyunları



1. Minecraft: Pocket Edition



2. Earn to Die



3. Construction Simulator 2014



4. Hitman Sniper



5. RFS Real Flight Simulator

MART
SAYISINI KAÇIRMA

50
POSTER
50
STICKER

Hediye
DEFTER



50 Poster 50 Sticker

heygirl + HEDİYE DEFTER

MAKİ ZÜZÜNU: 3 MART 14.70

LILI BU KIZLARDAN ÖĞRENECEK ÇOK ŞEYİMİZ VAR!

KIERNAN SABRINA VE YAKIŞIKLILARI

JUSTIN YENİ ALBÜM YENİ İMAJ

NOAH SEVDİĞİMİZ TÜM ERKEKLERE GELSİN!

LOUIS DUVARLARI YIKIYOR!

DUA LIPA'DAN İTİRAFLAR

SHAWN DÖVMELERİ NE ANLATIYOR?

ISSN 1300-5588
13 771300 558003

Dijital Dergi Aboneliği İçin;
www.eMecmua.com

www.heygirl.com.tr

facebook.com/heygirldergisi

twitter.com/heygirlonline

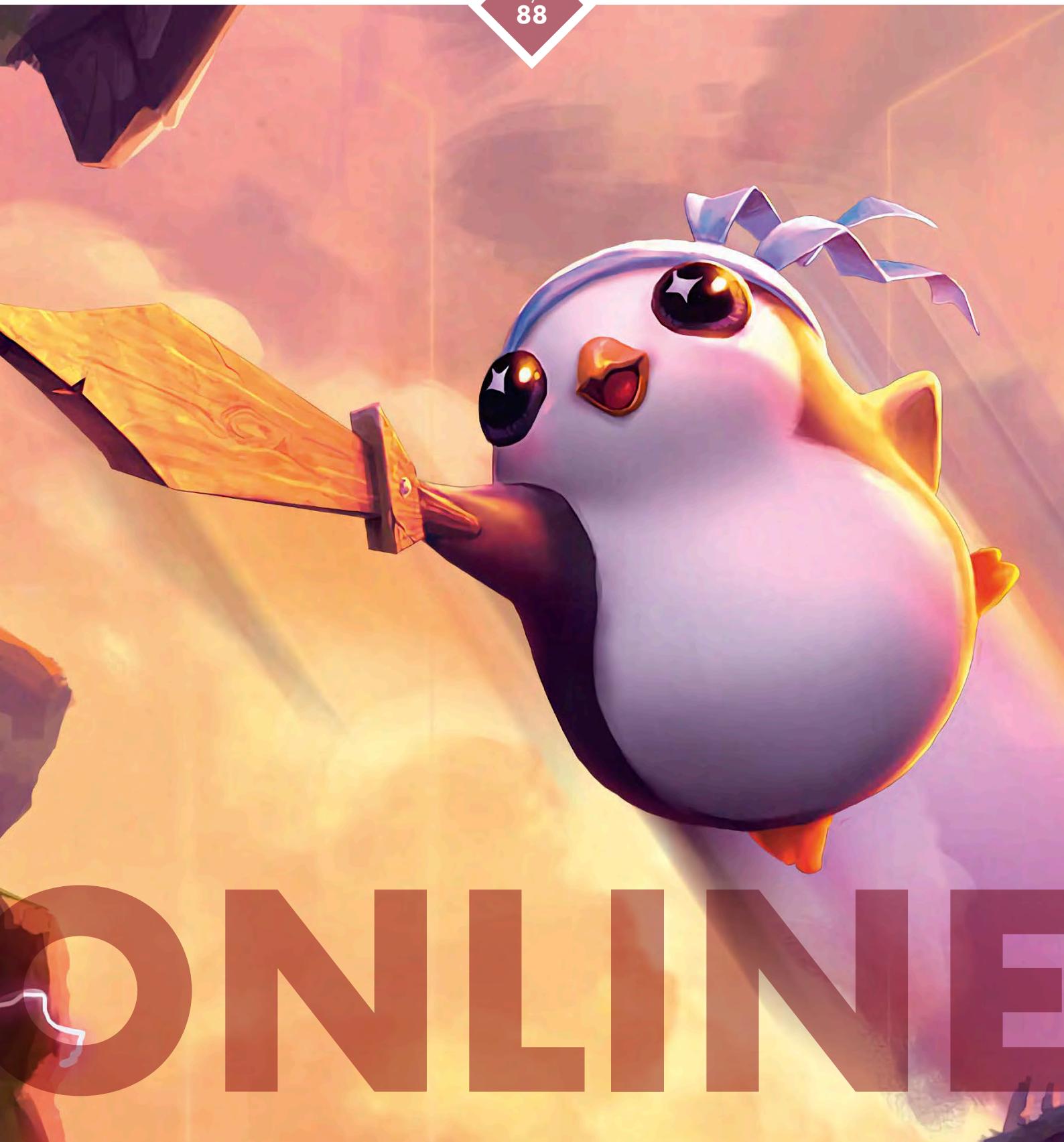
instagram.com/heygirlonline

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

TAKTİK SAVAŞLARI

Taktik Savaşları hakkında en son bilgiler ve
strateji önerileri burada!

Sayfa
88

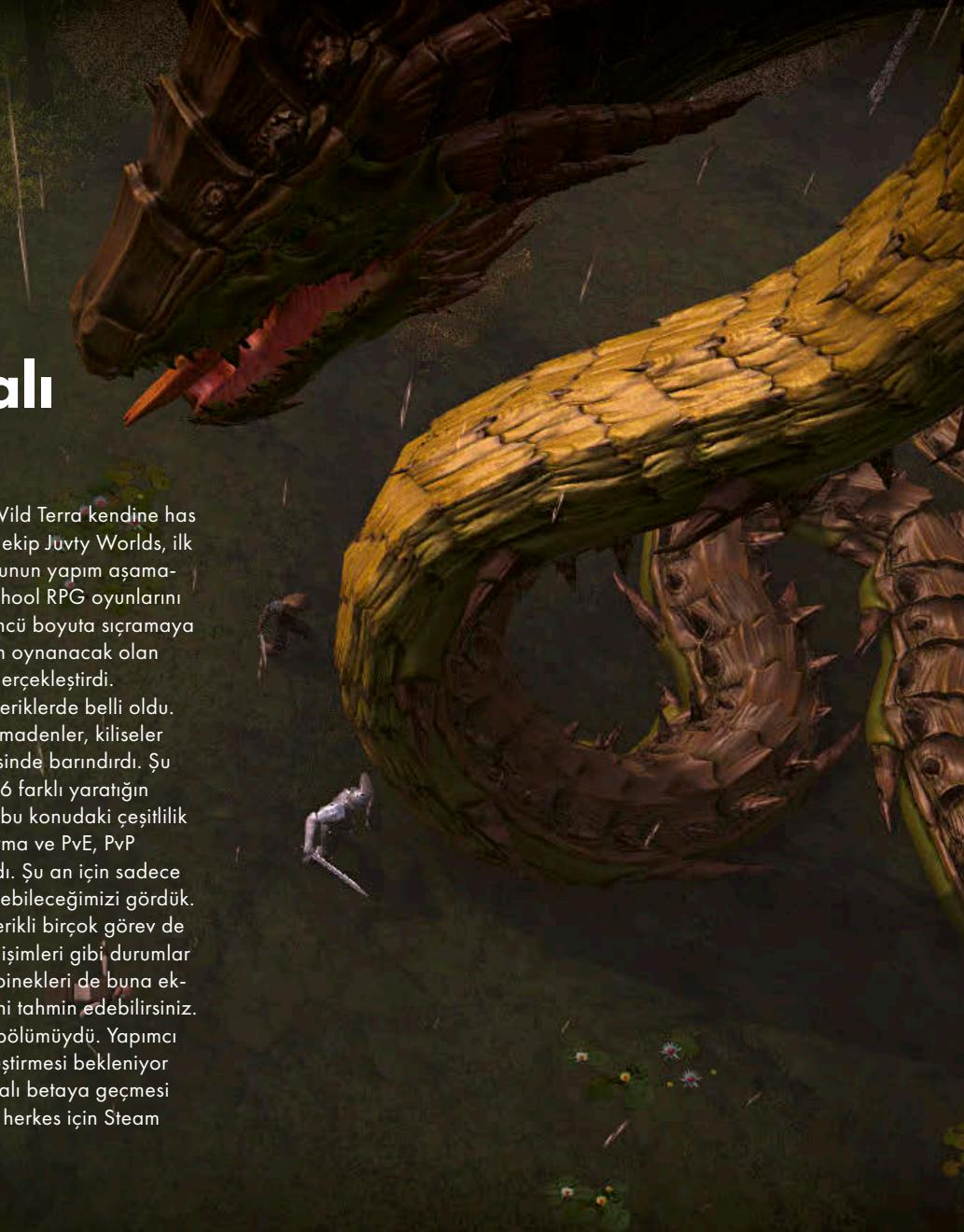




WILD TERRA

Beklenen kapalı alfa başladı!

Geniş bir dünya sunmasıyla dikkat çeken Wild Terra kendine has bir topluluk oluşturmayı başardı. Yaptımcı ekip Juvty Worlds, ilk oyundan iyi bir dönüş almış olacak ki ikinci oyunun yapım aşamasına çoktan başlamış durumda. 90'ların old-school RPG oyunlarını andıran ilk oyuncunun ardından yapımcı ekip üçüncü boyuta sıçramaya karar vermiş. Yine izometrik bir bakış açısından oynanacak olan oyun 20 Şubat itibarıyla kapalı alfa testlerini gerçekleştirdi. Kapalı alfa ile beraber oyunda göreceğimiz içeriklerde belli oldu. Kapalı alfa, mezarlıklar, ormanlar, terkedilmiş madenler, kılıseler ya da fabrikalar gibi birçok farklı mekanı içerisinde barındırdı. Şu an için yetersiz bir sayı olsa da bosslar dahil 16 farklı yaratığın oyunda yer aldığılığını gördük. Tabii ki gelecekte bu konudaki çeşitlilik artıracaktır. Özellikle bosslara karşı parti kurma ve PvE, PvP oynanış oyunda kapalı alfa itibarıyla yerini aldı. Şu an için sadece balıkçılığın yapılabildiği oyunda ev de inşa edebileceğimizi gördük. Elbette yapı, avlanması, açılık ya da zanaat içerikli birçok görev de oyunculara sunuldu. Gün dönümleri, hava değişimleri gibi durumlar da kapalı alfa'da etkin durumdaydı. Petleri ve binekleri de buna ekleyince kapalı alfanın ne kadar zengin geçtiğini tahmin edebilirsiniz. Ancak bu içerikler aslında oyunun sadece bir bölümüydi. Yapımcı ekibin her 2-3 haftada bir yeni testler gerçekleştirmesi bekleniyor ve Mayıs ya da Haziran gibi artık oyunun kapalı betaya geçmesi hedefleniyor. 2020 bitmeden önce ise oyunun herkes için Steam üzerinden erken erişime açılması muhtemel. ♦



KINGDOM UNDER FIRE 2

Yeni güncelleme hakkında tüm bildiklerimiz

Geçtiğimiz aylarda Tuna'nın Almanya'ya giderek sıra dışı bir lansmana katıldığıni belki hatırlarsınız. Reichenstein kalesinde gerçekleştirilen Kingdom Under Fire II lansmanı, Gameforge'un oyunun üzerine ne kadar düşüğünü ve emek harcadığının bir kanıt niteliğindediydi. KUF II, şu haliyle çok heyecan uyandıran bir oyun yapısı sunmuyor olsa da online oyuncuların bu konuda çok büyük bir avantajı var. Gelecek güncellemeler ile oyun toparlanabilir, gelişebilir ve oldukça farklı bir havaya bürünebilir. Duyurulan son haberlerde de Gameforge'un oyunun gelişimini südürecekini kanıtlar nitelikte. Oyunun yeni güncellemesi Grave

of Time, oyuna pek çok yeniliği beraberinde getiriyor. Gelecek yenilikler arasında güncellemeye ismini veren Grave of Time raid ile en az 30. seviyede olan oyuncular sekiz kişilik takımlar ile yeni bir mücadeleye katılabilecekler. Ayrıca yeni görev serilerini Accolade'de yer alan Yuri'den edinebileceğiniz gibi bu görevlerde çok çeşitli düşmanlarla savaşma şansınız olacak. Tüm bunların yanı sıra yeni binekler ve ekipmanlar da oyundaki yerin alıyor. İki yeni ekipman seti, Crack Crystal Exchange Centre ve Grave of Time raidlerinden elde edilen yepeneli bir Heroic armor ile dört yeni binek oyunculara sunuldu. Tüm bu yeniliklerin yanında tabii ki yeni deneleme meler

ve günlük görevlerden, trasure goblinlerinden daha işlevsel ödüller kazanma imkanı da sunuluyor. ♦





PUBG: SEZON 6

Yeni sezon, bir sürü yenilik, yepyeni bir harita!

PUBG dünyası hızla genişliyor ve gelişiyor. Yeni sezonlar ardı ardına gelirken Battle Royale'ın en önemli temsilcilerinden biri olan oyun hala günlük satışlarında üst sıralarda yer almayı başarıyor. Yapımcı ekip altıncı sezona da oldukça iddialı bir şekilde girdi bile.

Yeni sezonda beraber oyuna eklenen en önemli içerik tabii ki Karakin isimli yeni harita. Bu harita Kuzey Afrika kıyılarında küçük bir adayı temsil ediyor. 2x2 bünyekläğündeki bu yeni oyun alanında hem hızlı hem de dikkatli olmanız gerekiyor. Hatırlarsanız geçtiğimiz ay PUBG Madison stüdyosunun direktörü Dave Curd ile keyifli bir röportaj gerçekleştirmiş, yeni sezonda hakkında yeni bilgiler almıştık. Curd'ün de anlattıkları gibi bu yeni mini harita Sanhok ve Miramar'ın özelliklerini tek potada eritmış ve geliştirmiş gibi. Sanhok gibi hızlı, yoğun çatışmalı bir ortam varken, Miramar'ın doğal yer şekilleri taktiksel yapısı oyuna yedirilmiş.

Karakin yeni mekan türlerini de yanında getirdi. Özellikle yer altı sığınakları yeni bir oyun deneyimi yaşatacak gibi görünüyor. Sığınakların içindeki yer altı tribünleri çaresiz hissettirecek anlar yaşatıyor ve ölüm kalım hissini doruğa çıkarıyor denebilir.

Sadece yer altı sığınaklarında değil, dış ortamda da yeni deneyimler yer alıyor. Bir kere yeni gelen Black Zone, oyuncuları normalden farklı davranışmaya itecek cinsteki bir oyun mekanığı olmuş. PUBG'ye ucundan bile bulaşışınız Red Zone'ların oyuncuları zorlayabildiğini alanaya yağınen bombalarдан korunmak için sığınacak bir çatı bulmaya çalışıklarını bilirseniz. Yapımcılar bunun tersi nasıl olurdu acaba diye düşünmüş ve Karakin haritasına Black Zone özelliğini getirmiş. Black Zone ile beraber oyuncular sığınacak bir bina bulmak yerine tam tersine binalardan çıkmak zorunda kalacaklar. Zira Black Zone, açık alanlara bomba yağdırılmak yerine direk binaları hedef alan bombalar salıyor. Ayrıca her bir oyunda

farklı hasar oranlarına sahip binalar olacak ve oynadığınız bir oyundaki harita bir önceden daha farklı olacak. PUBG Corp. Yeni haritanın getirileri bunlarla sınırlı kalmadı. Dengeleri değiştirecek yeni oyun mekanikleri Karakin'de yer alıyor. Karakin'de öyle her siperde atlayarak dakikalarca orada saklanma işlemi bir nebze tarih oluyor. Zira artık bazı duvarlar ve yapılar mermi geçiriyor olacak. Hatta açılan deliklerinden düşman hareketlerini bile gözetleyebileceğiz. Oyun yapılarındaki tahribat mekanikleri sadece bununla sınırlı değil. Yapısan bombalar sayesinde bir SWAT timinin soğukkanlılığı ile kapalı mekanlara baskınlar gerçekleştirilebileceğiz. Bu bombalar ile duvarlarda oyuklar açabilecek, bunları beklenmedik noktalardan binalara baskın düzenlemek ya da gözlem pencereleri oluşturmak için kullanabileceğiz.

Altıncı sezondan getirdiği bir de yeni taşıtıımız olan motorlu planör var. Bir süredir Labs üzerinde test aşamasında olan bu yeni uçan taşıt, oyun sahasına giriş yaptı bile. PUBG'nin amansız mücadeleşini gökyüzüne taşıyan bu yeni ulaşım aracı Erangel ve Miramar haritalarında konuşlanacak. 2 kişilik olan bu araçta bir oyuncu planörü kullanırken diğer oyuncu silah kullanabilecek. Ancak dikkat edin, yakıtsız olarak karşınıza çıkacak bu araçta yakıtınızın tükenmesi demek yere çakılarak pestilinizi kazımları anlamına geliyor.

Eh tabii ki tüm bunların yanında yeni Survivor Pass oyuna eklendi. Shakedown isimli yeni Survivor Pass, altıncı sezona özel kıyafet, silah tasarımları, araç tasarımları ve emoji gibi birçok yeni içerik sunuyor. Altıncı sezonda da hızlı giren PUBG'nni bir sonraki sezonda neler getireceğini heyecanla bekliyoruz. ♦



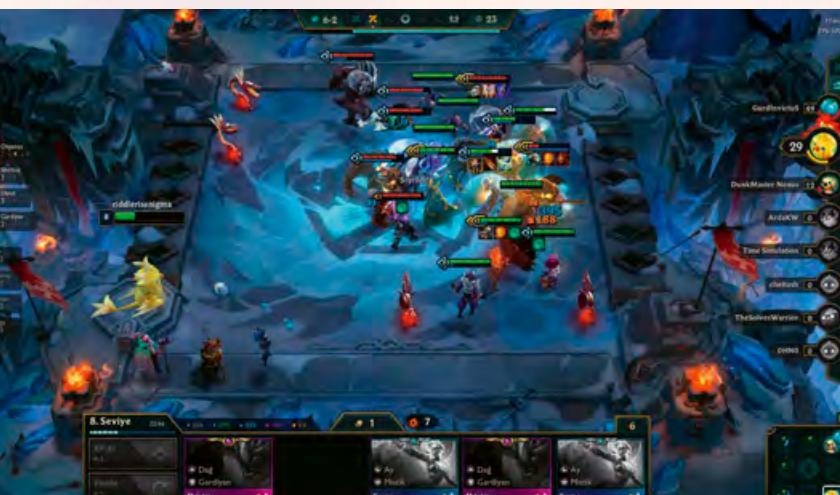


TEAMFIGHT TACTICS

Auto Chess türü, başlangıçta yaşadığı abartılı yükselişi ayakları yere basan bir dinginliğe bıraktı ve yeni bir oyun türü olarak hala başarılı bir şekilde yaşamına devam ediyor. Bu oyun türünün en başarılı örneklerinden olan League of Legends'in Taktik Savaşları modu da adeta oyuna yeni bir soluk aldırımıya başardı. Çıkardığı ilk set şampiyonlar ile oyuncuları bilgisayar başına

bağlayan Riot, ikinci set ile oyuna birçok yeni dinamik kazandırdı. Set 2 ile beraber oyunun ne derece strateji çeşitliliğine sahip olabileceği gördük. Set 2 ile gelen yeni şampiyonların yanı sıra yeni kökenler ve sınıflar strateji derinliğini artırdı. Üstelik bu stratejilerin oyun içindeki değişkenlik açısından oldukça dinamik olması oynamabilirliği de geliştiren bir etkendi. Riot henüz detay sunmasa da set 3 için

geçtiğimiz ay yeni ipuçları da verdi. Set 3 ile beraber yeni sınıfları göreceğimiz aşikar ve görünen o ki bu sınıflardan bazıları Riot'ın Yıldız Muhafizleri ve Uzay serüveni temaları ile ilgili olacak. Son olarak Taktik Savaşları'nın bu ay içinde mobil olarak piyasadaki yerini almasının beklediğini de belirteyim. Şimdi gelin oyunun mevcut sürümünün neler sunduğunun söyle detaylı bir analizini yapalım.



1v7 Var mısın?

Taktik Savaşları temelde klasik auto-chess mantığı ile işleyen bir yapı. Sekiz oyuncu sahip olduğu şampiyonları altgen şeklindeki alanlara doğru şekilde yerleştirerek rakiplerinizi yenmeyi amaçlıyorsunuz. Sekiz oyuncu, her bir raunt farklı bir oyuncu ile karşılaşıyor ve raundu kazanan oyuncu diğer oyuncuya belli oranda hasar veriyor. Her oyuncunun 100 can puanı ile başladığı oyunda, temel amaç elbette son hayatı kalan olmak. İlk dörde girmeniz aslında oyunu kazanmış olmak için yetiyor olsa da ne kadar yüksek sırada tamamlarsanız dereceli oynlarda o kadar lig puanı kazanırsınız. Bunun için stratejiler üretmelii, seviye atlayarak daha çok şampiyon kullanmalii, aynı sınıf ve kökene ait şampiyonları savaş alanına sürmeli ve onlara doğru eşyaları giydirmelisiniz. Taktik Savaşları, şans, strateji ve gözlem yeteneklerinize güveniyor sizin buyurun eğlenceye.



Dinamik Strateji Yapısı

Taktik Savaşları özünde bir strateji oyunu tabii ki. Dolayısıyla oyunda planlanan taktiklerin, düşünülen dar ve geniş stratejilerin önemi büyük. Taktik Savaşları sizi maç boyunca birden fazla strateji üretmeye zorlayan bir oyun yapısına sahip. Çok fazla sınıf ve köken olduğu için oyunda çok fazla kompozisyon oluşturabiliyorsunuz. Rakip oyuncuların kurduğu kompozisyonları takip etmeli, buna göre karşı kompozisyonlar kurmalısınız. Eh tabii ki şans faktörü de bu stratejilerin belirlenmesinde etkili. Doğru

şampiyonların gelmesini beklemek, doğru şampiyonlara seviye atlatmak şans faktörünün o oyunda nasıl işleyeceğini göre değişebiliyor. Hatta yedek planınız bu şans faktörü yüzünden devreye giremeyebilir ve C planı kurmanız gerekebilir. Eğer düşündüğünüz bir kompozisyonu kuramıyor olmanız rağmen gereğinden fazla zorlarsanız, yeni stratejlere geçmek için bile çok geç kalabilirsiniz. Bu nedenle geçisi kolay, esnek strateji yapıları belirlemeyi zamanla öğrenmeniz gerekiyor.

Seç Beğen Al Güçlendir!

Taktik Savaşları oyunculara şu anda 56 farklı şampiyon sunuyor. Eh nihayetinde bir League of Legends oyunu olduğu için şampiyonlarımız da League of Legends şampiyonlarından oluşuyor. Bu şampiyonları ya satın olarak ya yapay zekaya karşı olan rauntlarda ya da atlı karınca aracılığıyla elde etmeniz mümkün. Şampiyonları satın almak için gerekli parayı kazanmanın da çeşitli yolları var. Her raunt belirli oranda altın kazanıyor, raundu kazanırsanız daha fazla altın elde ediyorsunuz. Galibiyet serileri ve mağlubiyet serileri de farklı

oranlarda altın kazancı sunuyor. Bunun yanında yapay zekaya karşı canavarları kestiğinizde ya da artık gereksiz olan şampiyonları satarak altın kazanabiliyorsunuz.

Elbette her bir şampiyon güçlerine ve nadirliklerine göre sınıflara ayrılmıştır. Her bir şampiyonun 1 altından 5 altına kadar değeri var ve sadece Avatar özelliğine sahip olan Lux 7 altından satılıyor. Her el size sunulan beş şampiyon teklifinden işe yarayanları satın alıyar ya da yeni bir teklif için ekstra para ödüyorsunuz.



Atlı Karınca

Taktik Savaşları'nı benzerlerinden ayıran en önemli oyun öğelerinden biri elbette Atlı Karınca. Şöyle ki oyunun başında ve birkaç raunttan oluşan her bir bölümün sonunda Atlı Karıncaya giriyorsunuz. Atlı Karınca içerisinde rastgele belirlenen 11 şampiyonun her biri yine rastgele şekilde belirlenen eşyalarla beraber bir daire içinde birbiri ardına dönüyorlar. Oyuncular da buradan gerekli olan eşyayı ya da şampiyonu seçiyor. Aslında Atlı Karıncanın en büyük hizmeti şampiyonlardan çok eşyalar. Atlı Karınca doğrudan

ihciacınız olan eşyayı seçmeniz için bir fırsat. Ancak Atlı Karıncanın bir kuralı var. Atlı Karıncadan eşya seçmeniz için, kontrol ettığınız minik efsaneyi istediğiniz şampiyonun üzerine yürütütür ve ona değdiğiniz anda sahip oluyorsunuz. Oyunun en başında girdiğiniz atlı karınca da tüm oyuncular aynı anda serbest kalıp, şampiyonlara koşarken tam bir curcuna hakim oluyor ancak ilerleyenelerde, sıralamanın sonundaki oyunculara ilk seçim hakkı verildiğinde oyun biraz dengeleniyor.

Eşya sistemi

Taktik Savaşları'nın bir yarısı şampiyonlara diğer yarısı da hiç şüphesiz eşyalardan oluşuyor. Doğru eşya parçalarını birleştirip, doğru eşyayı craft etmeden ve bu eşyayı doğrudu şampiyonlara vermeden oyunu kazanmak mümkün değil. Elbette bazı eşyalar bazı şampiyonların ekmeğine yağ sürerken bazıları cebinde taşıdığı bakkal fişi kadar anlamsız olabiliyor. Her bir şampiyon en fazla üç eşya takabiliyor olsa da şanslısanız bile en

fazla 3-4 şampiyonu tam donanımlı hale getirebiliyorsunuz. Oyundaki en değerli eşyalardan olan Spatula'dan bahsetmeden olmaz. Nadiren karşılaşlığınız ve tek başına işe yaramayan bu eşya farklı eşyalarla işe yarar yeni eşyalarla dönüşebilse de 2 spatula bulur ve birbirile birleştirirseniz, eşyayı verdığınız şampiyon, şampiyon slotunda yer kaplamıyor ve yeni bir boşluğa açıyor. Böylece seviye atlamadan bir şampiyon daha kullanabiliyorsunuz.



Kökenler ve Elementler

Taktik Savaşları'nda şampiyonların tamamına yakını belirli bir kökene veya elemente sahip. Elementler, tahmin edebileceğiniz üzere bir şampiyonun hangi elemente hükmüttüğünü gösterirken kökenler ise daha çok şampiyonun doğasının ne olduğunu gösteriyor. Oyunuda toplamda 14 adet köken ve element bulunuyor. Bunlar Bulut, Kristal, Çöl, Elektrik, Buzul, Alev, İşık, Ay, Dağ, Okyanus, Zehir, Gölge, Çelik, Orman'dan oluşuyor. Bazı

şampiyonlar tek bir kökene sahipken bazıları birden fazla kökene veya elemente sahip olabiliyor. Örnek vermek gerekirse gözü dönmüş sınıfına sahip Volibear hem elektrik hem de buzul elementlerini kullanıyor. Ya da bir Kolcu olan Kindred hem Alev hem de Gölge kökeninden geliyor. Burada dikkat çeken noktalardan biri de kökenlerin daha çok o şampiyonun oyuna dahil olduğu temaya göre değişkenlik göstermesi.



Sınıflar

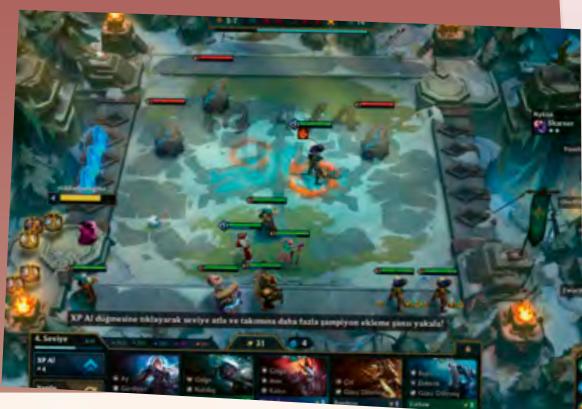
Sınıflar da köken ve elementlere benzer bir yapıda işliyor ama biraz daha şampiyonların doğalarından gelen özelliklerinden çok yeteneklerine bağlı olarak dağılmış gösteriyorlar. Oyunda şu anda Simyacı, Suikastçı, Avatar, Gözü Dönmüş, Kılıç Ustası, Sihirbaz, Doğa Sakini, Mistik, Yırtıcı, Kolcu, Ruhdaş, Efendi, Gardiyancı olmak üzere on üç farklı sınıf var. Elbette köken ve elementlerde olduğu gibi hem suikastçı hem de sihirbaz olan LeBlanc ya da hem mistik hem de kılıç ustası olan Master Yi gibi çift sınıfa sahip şampiyonlar

olabiliyor. Geldik zurnanın zirt dediği yere. Taktik Savaşları'nda başarılı olmak için aynı sınıf, köken ya da elemente sahip şampiyonları bir araya getirmeniz gerekiyor. Her bir sınıf, köken ya da element kendi türünden farklı miktarlarda şampiyon bir araya geldiğinde oyuncunun gidişatını değiştiren pasif özellikler sunuyor. Mesela iki gardiyancı %125, dört gardiyancı %275 ve altı gardiyancı %400 zırh sağlıyor. Tabii tüm bunların yanına farklı bir sınıf ya da element eklemeniz takımınızı güçlendiren bir diğer önemli etken.

Yapay Zekaya Karşı Savaşlar

Taktik Savaşları'nın bir diğer kilit noktası da yapay zeka savaşları. Nasıl olsa gerçek bir oyuncu yok karşısında deyiş geçmeyin zira dikkatli olmazsanız yapay zeka canınıza okuyabiliyor. Oyunun ilk bölümündeki üç elin tümünde farklı sayılarında minyonlara karşı, ikinci bölümün sonunda kayacılara karşı, üçüncü bölümün sonunda kurtlara karşı, dördüncü

bölümün sonunda keskin gagalara karşı, beşinci bölümün sonunda Alev Ejderi'ne karşı, altıncı bölümün sonunda Vadi'nin Alameti'ne karşı ve yedinci Bölümün sonunda Kadim Ejder'e karşı savaşıyorsunuz. Alev ejderine kadar bu yaratıklardan sadece eşya parçaları, altın veya şampiyon kazanabilirken, alev ejderiyle beraber bütün eşyalara ulaşabiliyorsunuz.



Görevleri Yap Ödülleri Kap

Taktik savaşları ile berber Riot bu moda özel görev kartları tasarlayarak hem oyunu oynamanızı hem de yeni içerikler kazanmanızı sağlıyor. Her hafta yenilenen görevler ile puanlar topluyor ve belirli puanlara ulaştığınızda yeni oyun arenaları, yeni ifadeler, yeni minik efsaneler açabiliyorsunuz. Üstelik özellikle yeni arenalar bu görev kartlarına özel oluyor ve oyuncuyu oyunu oynamaya daha çok teşvik ediyor. Sadece bununla da sınırlı kalmayarak bazı görevler ile oyuncuyu yeni stratejiler denemeye zorluyor.

Solda sıralanan bu alan savaş alanına hangi element ya da sınıfından şampiyonları kaç tane koyduğunuzu gösteriyor. Görselde de gözüktüğü gibi 5 alev, 2 gardian, 2 kolcu ve 2 okyanus kompozisyonu oluşturmuşum. Bir alev şampiyonu daha eklenmesi ile alev elementinin 6 şampiyonluk olan ikinci kademe özelliğini etkinleştirilebilir.

Bu küçük tatlı yaratık sizin kontrol ettiğiniz inik efsane. Başındaki bar sahip olduğunuz sağlık puanını gösteriyor. Oyun içinde zaten iki işlevi var. Birincisi sağlığını göstermek, ikincisi ise yapay zeka canavarlarından düşen altınları veya eşyaları rauntların sonunda savaş alanından toplamak.

Her bir raunt şampiyonlarınızı dizdikten sonra bütün aksiyonun gerçekleştiği yer işte bu savaş alanı. Özellikle geç oyunda sürekli şampiyon ultileri havalarda uçuştuğundan tam bir görsel şölene dönüyor. Sürekli olarak yeni dizilimler dene-yerek farklı stratejiler geliştirebilirsiniz. Zaten deneysellik oyunun en eğlenceli yanı.

Rakiplerinizi ve sıralamanızı görebildiğiniz bu alan aynı zamanda rakiplerinizin sağlık değerlerini, ya da o rauntta hangi şampiyonunuz kaç hasar vurdugunu gösteren bir bölüm. Ayrıca her rakibe tıklayarak onun savaş alanını görebilir ve ne tür bir kompozisyon seçtiğini görerek kendi kompozisyonunuza şekillendirebilirsiniz.



Bu alan ise seviye ilerlemeyi göstermesinin yanı sıra 2 altın fiyatına yeni şampiyon teklifler almanızı ya da 4 altına XP artışı sağlayarak seviye atlamanıza yardımcı olmanızı sağlıyor. Tabii buraya yaptığınız yatırıma dikkat edin, aksi halde şampiyon alacak paranız dahi kalmayabilir.

Bu bölüm her yeni rauntta yenileniyor ve oyun size rastgele şampiyonlar sunuyor. Eğer paranızın yetmediği ama sonraki el alabileceğiniz bir şampiyon olursa sol üstteki kilit görsele tıklayabilir ve böylece o el için yeni teklif sunulmasını engelleyebilirsiniz. Bu bölümün üzerinde ise ne kadar paranız olduğunu ya da galibiyet ile mağlubiyet serinizi de görebiliyorsunuz.

Satin aldığınız ancak henüz savaş alanına sürmediğiniz şampiyonları biriktirebil-diğiniz Bench alanına hoş geldiniz. Aynı şampiyonlardan üç tane biriktirdiğinizde sonraki seviyeye geçebildiği için burada seviye atlatmak istediğiniz şampiyonları ya da muhtemel kompozisyonlara geçiş yapmak için farklı şampiyonları biriktirebilirsiniz.

Haritanın aslında oyunda çok bir işlevi yok. Her bir alana tıklayarak yine rakiplerini savaş alanlarını ya da diğer oyuncuların savaşlarını izleyebilirsiniz.



10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

139 TL

LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!!



**ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI***



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

* Taksit yapılan kredi kartları: Bonus, Maximum, World, Axess

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

Asus

ROG Strix XG32VQR

2K çözünürlükte performansı eksiksiz ve büyük bir oyuncu monitörü arayanlar için

Sayfa
99



DONANIM

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



Asus ROG Strix Radeon RX 5500XT ◆

AMD giriş seviyesinde de iddialı!

AMD'nin geçiğimiz yılın son ayında tanıtıltığı Radeon RX 5500 XT OC 8 GB GDDR6 128 bit ekran kartı, Asus yorumıyla elimizde. Yeni ekran kartı ile beraber özellikle 1080p, yani Full HD çözünürlüğü hedefleyen AMD, böylece bu ekran kartıyla özellikle NVIDIA'nın GTX 1650 ve GTX 1660 ekran kartlarını karşısına alıyor ve performans anlamında rakibi karşısında gerçekten fazlaıyla iyi iş çıkartıyor.

Öncelikle Asus ROG Strix Radeon RX 5500XT'nin tasarım özelliklerinden bahsederek başlayalım. Çift fanlı bir tasarımını benimseyen Radeon RX 5500XT, Asus'un kendi soğutma bloğuyla geliyor elbette. Arka plaka ayrıca dikkat çekerken, fanlar da OdB teknolojisi olarak isimlendirilen "ısınmadıkça çalışma" prensibini benimsiyor. Yani ekran kartındaki fanlar, GPU sıcaklığı 60 derecenin üzerine çıkmadıkça çalışmıyor. Bu sayede daha sessiz davranabiliyor ekran kartı. Elbette dilerseniz bu ayarı değiştirebilir ve fanların sürekli çalışmasını sağlayabilirsiniz, tercih sizin. Asus ROG Strix Radeon RX 5500XT, AMD'nin Navi mimarisile geliyor elbette. 7nm fabrikasyon sürecine sahip Navi 14 GPU üzerine kurulan kart, 1408 çekirdek içeriyor ve 32 ROP ünitesi, 88 texture ünitesi bulunduruyor. 8 GB GDDR6 belleklerden güç sağlayan kart, 128-bit bellek arayüzü ile 14 Gbps bellek saat hızı sağlayabiliyor. Kartın çekirdekleri referans tasarımlı RX 5500XT'de 1717 Mhz

taban frekans değerinde iken, tavan frekansta 1845 MHz'e erişebiliyor. Asus ROG Strix Radeon RX 5500XT ise taban frekansta 1737 MHz, tavan frekansta ise 1865 MHz artırılmış saat hızı sağlıyor bizlere. Asus Tweak yazılımı üzerinden OC Modu aktifleştirdiğinizde referans tasarıma göre daha yüksek performans elde edebiliyorsunuz böylece.

Radeon RX 5500XT elbette Radeon RX 5700 ve RX 5700XT ile aynı genlere sahip ancak bütçeye yönelik bir kitleyi hedeflediği için içeriğinde aynı düzeyde donanım beklemek gerekiyor. Sahip olduğu teknik kadro bakımından RX 5500XT, tam olarak aslında size Full HD çözünürlükte AAA oyunları rahatlık oynatabileceğini söylüyor. Full HD çözünürlükte pek çok oyunda 60 kare üstünü garanti eden kart, hem sentetik benchmark hem gerçek zamanlı oyun performansı gibi pek çok açıdan GTX 1660 ile de fazlaıyla iyи rekabette bulunuyor. Maksimum sıcaklıkta 77 dereceyi bulan RX 5500XT, minimumda ise 40 - 44 derecede çalışıyor. Bu anlamda RX 5500XT'nin güç tüketimi konusunda oldukça başarılı olduğunu söylemek lazım. Sıcaklık konusunda da arada büyük fark yok. Bu arada ekran kartını takacağınız sistem için önerilen güç kaynağının da en az 450 watt'lık olması gerektiğini de söyleyelim ve şimdi de RX 5500XT'nin gerçek zamanlı oyun performansına göz atalım.

Gears 5'te 2K ve ultra detaylarda ortalam

62 FPS üreten kart, 65 derece sıcaklıklarda geziniyor. Bu anlamda bu kart ile bu oyundan gayet tatminkar performans alacağınızı altın çizebiliriz. Division 2'de Full HD ve 2K senaryolarında neredeyse aynı sonuçlarla karşımıza çıktı ve grafik detay seviyesine göre 35 ila 60 kare hızlarında 54 ila 63 derece sıcaklık değerleri ürettiğini gördük

Evet, Asus ROG Strix Radeon RX 5500XT O8G Gaming, açıkçası incelemekten keyif alduğumuz bir ekran kartı oldu. Sahip olduğu özellikler ve fiyatı çerçevesinde Full HD çözünürlükte ve hatta bazı oyunlarda 2K çözünürlükte akıcı bir oyun deneyimi sağlaması AMD'nin, NVIDIA GeForce GTX 1650 ve GTX 1660 karşısındaki elini kuvvetlendirmesini sağlıyor.

Şu an elimizdeki 8GB kapasiteli Asus ROG Strix Radeon RX 5500XT O8G Gaming ekran kartını piyasada 2208 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. Ancak aynı fiyatta yine Asus Dual GeForce GTX 1660 OC Evo modeli de piyasaya bulunuyor. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Sağlam 1080p performansı, sessiz çalışıyor, Asus yazılım desteği, OdB teknolojisi, güç verimliliği

EKSİ Kısıtlı RGB aydınlatma, fiyat noktasında GTX 1660 çok yakın



Alienware AW 959 Elite Gaming Mouse

Ufak değişikler, büyük beklentiler

Alienware'in oyuncular nezdinde ne kadar saygın bir firma olduğunu malumunuz. Sadece performansları ile değil, tasarımları ile de kalpleri fetheden firmanın çevre donanımları konusunda da söz sahibi olmak konusunda ciddi çalışmaları var. AW768 Klavye için o gün söylemeklerimiz halen geçerli, son derece başarılı, tüm rakipleriyle mücadele edebilecek bir ürün. AW958 ise muhteşem tasarıma rağmen bazı ciddi ergonomi problemleri sebebiyle beklediğimiz performansı göstermemiştir. Alienware belli ki bu muhteşem tasarıyı öylece bir kenara koymak istemiyor ve AW 958'in en büyük sıkıntısı olan ve kullanımını zorlaştıran noktalara eğilerek ortaya AW 959'u çıkartmışlar. Teknik açıdan AW 958'in aynısı olan model kardeşinden 1cm daha dar ve 0.1 santim daha alçak. 190 gramlık toplam ağırlığı ise eger rekabetçi oyuncular oynuyorsanız AW 959'u otomatik olarak dışarı bırakıyor. Bu ağırlık bazı rakiplerinin iki katından daha fazla. AW 959'da tipki kardeşi gibi Pixart 3360 sensör kullanılmış. Daha önce pek çok kaliteli ürününde gördüğümüz bu sensör 12000 DPI hassaslık, 250 IPS hız ve 50G hızlanma değerleri ile tüm oyuncular için fazlasıyla performanslı. Ek ağırlıklardan (4x5 gram) iki ayrı ebatta el desteğine kadar her şey paketin içeriğinde mevcut.

Peki AW 959 ergonomi problemlerini çözebilmiş mi? Öncelikle ürünün 87.6mm'ye düşen genişliği kontrol hissini artırırsa da halen yan destekler çok zayıf. Bu da mousepad üzerinde kaldırmak istediğimiz zamanlarda elimizden kaymasına yol açıyor. 190 gramlık ağırlığı da bu durumu yaratılan etkenlerden birisi. Ayrıca düğmeler halen biraz "gevşek" hissettiyor. Evet, kullanım eskisinden daha rahat ama maalef bu yeterli değil.

AW 959 piyasada 570 TL civarına bulunabiliyor ki bu rakam AW 958'in iki katından fazla. Maalef AW 768 klavyenin aksine AW 959 kendi segmentinde en kuvvetli ürünlerden birisi değil. ♦ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Son derece şık tasarım, Pixart 3360 sensör, zengin kutu içeriği

EKSİ Son derece ağır, ergonomi problemleri çözülememiş, AW 958'den çok daha pahalı

74



PlayStation Gold Wireless Headset

PS4 kulaklı ailesinin son üyesi

PlayStation'in kablosuz kulaklılarını incelemeyeli epey zaman geçti. En son 2018 yılının sonlarında elden geçirilen Gold Wireless Headset ailesi de "her şeye yetebilen" bir kablosuz kulaklı isteyen PS4 sahipleri için ciddi bir alternatif. Plastik bir kasaya ve suni deri kaplı bir baş köprüsüne sahip olan ürün bir hayli hafif, sadece 230 gram. Hemen söylemem gerek, başınızın boyutları ne olursa olsun rahat bir pozisyon bulmanızı sağlayacak kadar geniş bir ayar seçeneği var. Sanal gerçeklik gözlükleriyle de gayet iyi uyum sağlıyor.

Sürücüler yapay deri kulak yastıkları ile desteklenmiş, kullanıcıları gayet rahat ve uzun kullanımında da sizi yormuyor. Diğer taraftan ses izolasyonu zayıf. Kulaklı hem dışarıdan içeriye, hem de içeren dışarıya ses kaçırıyor. Batarya ömrü ise yüksek sesli müzik ve oyun kullanımında VSS kapalıken 7 saat kadar. Ürünün en önemli özelliği PS4'te 7.1 çevresel ses destekliyor olması, bağlantı gayet kolay. Çevresel ses sol kulaklığın üzerinden kapatılabilir veya chat – ses dengesi ayarı yapılabiliyor. Ayrıca üzerindeki bit düğme sayesinde standart veya super bass modu arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Adaptörün boyutu büyük ve maalef PC'ye bağlılığınızda Stereo olarak çalışıyor. 3.5mm jack ile telefonlar ve diğer konsollarda da kullanmanız mümkün ancak sol taraftaki ses açma kısma butonunun çalışmaması kulaklığın tam verimle kullanılmasını engelliyor. Ses konusunda ise ürün hem oyundarda sunduğu çevresel ses performansı hem de müzik performansı ile büyük beğenimizi kazandı. Ses son derece net ve sahnesi de bekleyemediğimiz kadar iyi. Bunu gölgeleyen ise vasatın çok altında kalan mikrofon performansı oluyor. Mikrofon işini yapıp sesinizi karşıya duyursa da boom mikrofonlu rakipleriyle yarışabilecek düzeyde değil. Neticede uygun fiyatla her şeyi biraz yapabilen kablosuz bir ürün ariyorsanız Gold Wireless Headset doğru seçenek.

Fiyatı da 700 TL civarında. ♦ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Ses ve sanallaştırma performansı başarılı, son derece hafif ve rahat, ses-chat dengesi ayarlanabiliyor, 3.5mm jack desteği

EKSİ Keşke Bluetooth olsaydı, mikrofon performansı vasat, ses izolasyonu zayıf

80

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



Huawei Mate 30 Pro ◊

Hemen her açıdan mükemmel...

Huawei, Mate 30 ve Mate 30 Pro modelini geçtiğimiz eylül ayında tanıtmış, ancak ilk etapta yeni telefonlar yalnızca Çin'de satışa sunulmuş ve dolayısı ile Mate 30 Pro Türkiye'de satışa çıkmamıştı. Bunun sebebi, artık bilindiği gibi telefonda Google servislerinin bulunmamasıydı.

Elbette konu akıllı telefon olunca, Google buların başında geliyor ve yeni Huawei telefonların hiçbirinde Google servisleri yer almıyor. Buna karşılık açık kaynak kodlu olan Android işletim sistemi ise Mate 30 Pro da dahil yeni Huawei telefonlarda olacak.

İlk durağımız elbette telefonun tasarımını olacak. Uzaktan bakıldığından sanki kocaman tek bir objektif gibi görünen, ancak içeriğinde 4 farklı kamera bulunduran bu alan, gövde renginden farklı tonda bezel halka ile çevrelenmiş.

Telefona ayrıca bir 3.5 mm kulaklık giriş yok, ancak Huawei zaten bir süredir bu girişin kullanmıyor, bunun yerine USB-C üzerinden ses aktarımı sağlıyor ve kutu içeriğinde de zaten güzel bir kulak içi kulaklık yer alıyor.

Mate 30 Pro, 6.53 inch büyüklüğünde bir ekrana sahip. Ekranın kenarlarının tamamen çerçevesiz oluşu ve OLED panelin kullanılması, ekranın görünümlünü çok çekici hale getiriyor. HDR10'un yanı sıra DCI-P3 renk gamutunun da tamamını destekleyen ekran, çözünürlüğü ile ise selef model Mate 20 Pro veya Galaxy Note 10+'dan daha düşük bir çözünürlük olarak 1176x2400 piksel, yani Full HD+ çözünürlüğü destekliyor. Öte yandan ekran boyutuna ve çözünürlüğe bağlı olarak piksel yoğunluğu da 409 ppi ile bu

ikilinin az da olsa gerisinde duruyor.

Evet, geldik Mate 30 Pro'nun teknik kadrosuna ve performansına ilişkin notlarımıza. Mate 30 Pro, elbette güçlü bir amiral gemisi. Hatta öyle ki, şimdilik bugüne kadar incelediğimiz en güçlü akıllı telefon oluyor. Zira içeriğinde Huawei'nin yeni 7 nm+ mimarisine sahip Kirin 990 işlemcisi bulunuyor. İşlemcide bulunan Cortex-A76 çekirdeklerinden 2'si 2.86 GHz freksansında çalışırken, diğer 2'si 2.09 GHz freksansında çalışıyor. Ayrıca 4 adet verimlilik odaklı 1.86 GHz freksanslı Cortex-A55 çekirdekleri de yonga içinde yer alıyor. Telefonda 8 GB RAM yer alırken, elimizdeki model 256 GB'lık kapasiteye sahip. Mate 30 Pro'nun ayrıca 128 GB'lık bir versiyonu daha bulunuyor.

Sentetik testleri de uyguladığımız Mate 30 Pro, özellikle AnTuTu Benchmark testiyle öne çıkan bir model oluyor. AnTuTu Benchmark'tan 440 bin 572 puan toplayan Mate 30 Pro, bu skorla zirveye tek başına oturuyor.

Telefonu kullandığımız süre boyunca Asphalt 9'dan Call of Duty'ye ve PUBG'ye kadar popüler oyunları oynadık. Asphalt 9'da çok yüksek grafik kalitesinde herhangi bir kasma veya donma ile karşılaşmadık, gayet akıcı bir oyun deneyimi elde ettik. 30 dakikalık oyun seansı içinde de herhangi bir ısınmayla karşılaşmadığımızda altın çizelim.

Kameralara yakından baktığımızda, bunlardan ana kamerasının 40 MP ölçüsünde, f/1.6 diafram ve 27 mm'lik geniş açılı olduğunu görüyoruz. OIS yani, optik imaj sabitleme özelliğinin bulundurulan ana kamera, lazer otofokus da

iceriyor. Telefonda yer alan tek 40 MP kamera ana kamera değil. Ultra geniş açılı kamera da 40 MP lense sahip. 18 mm'lik bu kamera da ise f/1.8 diafram değeri ve lazer otofokus mevcut. 3'üncü kamera 8 MP çözünürlüğünde ve f/2.4 diaframlı 80 mm'lik telefoto lens oluyor. Yine OIS bulunduran bu kamera ile 3x optik zoom yapabiliyor, 5x hibrit zoom sağlayabiliyor ve dijital zoom ile 30x'e kadar yakınlaşabiliyorsunuz. Telefondaki 4'üncü kamera ise telefonun ön yüzünde de olduğu gibi 3D ToF sensör olarak yer alıyor. Bu kameradan da daha çok portre ve açılık modlarında faydalaniyorsunuz. Ayrıca bu kamera ile 3 boyutlu tarama yapabiliyor. Mate 30 Pro'nun ön yüzündeki çentik alanında ise yine bahsettiğimiz gibi 3D sensör yer alırken ön kamera 26 mm'lik 32 MP çözünürlüklü ve f/2.0 diaframlı olarak karşımıza çıkıyor. Sonuç olarak Huawei'nin Mate 30 Pro modeli, gerçekten her yönüyle fazlasıyla başarılı bir akıllı telefon olarak karşımıza çıkıyor. Peki, Huawei Mate 30 Pro'nun fiyatı ne kadar? Mate 30 Pro'yu şu an Huawei mağazalarından 8999 TL fiyatla satın alabiliyorsunuz. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Çok yönlü 4'lü kamera, Sınıf lideri düşük ışık kamerası, Uçtan uca geniş OLED ekran, Harika şarj süresi, Yüksek performans, Kızılıltısı sensör, 4K/60 kare video var

EKSİ Ekran çözünürlüğü FHD+



Asus ROG Strix Go 2.4 ◆

Yüksek mobilite, muhteşem mikrofon performansı

Asus'un ROG serisi her zaman firmamın performanslı serilerini temsil etmiştir ancak son dönemde hayli başarılı inovasyonlarıyla da limiti zorlamaya başladı. Asus'un ROG Strix Go kulaklığı da pek çok açıdan ilginç ve limitleri zorlamayı kendisine hedef edinmiş bir model.

Öncelikle tasarımından başlayalım, Strix Go'nun kablosuz bir cihaz olması ister istemez tasarıma etki etmiş ve RGB aydınlatma gibi gerekli olmayan detaylar dışında bırakılmış. Tasarım sık, dış tasarımında kullanılan malzeme ve işçilik de son derece kaliteli. Sadece dışarıda kullanılan yumuşak kaplama biraz el izi bırakıyor. Beraberinde gelen taşıma kutusunun içeriğinde 3.5mm kablo ve wi-fi adaptörü için de yer var. Kutu kaliteli, ürün rahatlıkla katlanarak kutuya sıkıca oturuyor.

Strix Go 2.4 adından da anlayacağınız gibi Wireless bağlantıya sahip bir ürün ancak adaptör almışmadık şekilde Type-C bağlantı kullanıyor. Artık çoğu laptopa direk bağlanabildiği gibi, Type-C üzerinden direkt olarak telefonunuza bağlanmanız da mümkün, telefonun altında adaptörü taşımak çok keyifli olmasa da. Bağlantı gayet hızlı gerçekleşse de telefonuz cebinizdeyken zaman zaman sinyali kaybettiği oluyor. Bu kadar üst seviye bir ürününe Bluetooth bağlantı olmaması da ciddi bir eksiklik.

Yolculuk konforunu önemli ölçüde artırabilirdi. Firma bunun sebebini Bluetooth bağlantı ile Hi-Res Audio sertifikasının şartlarını sağlanmanın mümkün olmadığı şeklinde açıklasa da konu biraz tartışmalı bana göre. Bu arada ürünün bir diğer özelliği de Nintendo Switch'e kablosuz olarak bağlanabilen ilk kulaklık olması.

Aktif ses kesme özelliği olmayan Strix Go'nun ses izolasyonu bir hayli iyi. Arkası kapalı tasarımını dışında kullanımına uygun ve içeriye de ses geçirmiyor. Kaliteli bir suni deri kullanılan 40mm Asus Essence sürücüleriyle donatılmış kulak yastıkları son derece rahat ve uzun kullanımda bile konforlu.

ROG Strix Go kullanmadığınızda çıkartılabilen bir boom mikrofona sahip ve bu mikrofon bir hayli marifetli. Gürültü engelleme teknolojisine sahip olan mikrofon bunu yapay zeka ile des-teklemiş ve ortaya bombastık bir performans çıkmış. Beklentinizi ne kadar yükseltebilirim bilmiyorum ama bizim ofis gibi sürekli açık tribün alanında gürültü çikan bir yerde görüşme yaparken karşı taraf benim sesim dışında hiçbir sesi duyamadığını belirtti. Boom mikrofonun bu "gerekli sesleri sızdırmak" performansı cidden muazzam. Dahili mikrofonun performansı ise yeterli seviyede.

Strix Go ağır bir kulaklık da değil, 290 gram. Dışarıda kullanırken kulak yastıklarının içe

katlanabilmesi sayesinde kulağımızda olmadığı zaman taşımak kolaylaşıyor. Müzik ve oyun performansı da son derece başarılı. Yine de sahnesini Sennheiser Momentum 3 Wireless gibi sırı müzik için tasarlanmış bir kulaklık kadar iyi bulmadım. Ayrıca iyi bir yol arkadaşı. 15 dakika şarj ile üç saat, full şarj ile 25 saat kadar dayandığını söylüyor Asus ki bu teyt edebileceğim bir bilgi, en azından ben 20 saatten sonra izini kaybettim.

Ürünün Asus Armoury II yazılımıyla da uyumlu olduğunu belirtiyim. Buradan ses profilleri arasında geçiş yapabilir veya sanal çevresel ses ayarlarına ulaşabilirsiniz.

Peki tüm bunların bedeli ne? 1800 TL'lik fiyatı oldukça yüksek ancak bir kulaklık alım her işlemi görsün diyenler için iyi bir tercih olabilir.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Muhteşem mikrofon performansı, başarılı işçilik, uzun kullanımında bile konforlu,

Switch'te kablosuz olarak çalışıyor, uzun batarya ömrü, başarılı ses izolasyonu

EKSİ Telefon cep teyken bağlantı sorunu yaşayabiliyor, keşke bluetooth da olsaymış, fiyatı pahalı



Logitech BRIO 4K Stream Edition

2000 TL'lik yayinci kamerası!

İster YouTube ister diğer sosyal kanallar vasıtasiyla yayıncılık almış başını yürütmüşken, elbette böylesi bir işe soyunacaklarıñ iyi ekipmanlara ihtiyacı olması kaçınılmaz. Logitech'in BRIO 4K Stream Edition adını verdiği web kamerası, bu alanda amiral gemisi niteliði taşıırken, 4K video kaydedebilmesi ve HDR desteği ile de öne çikıyor.

Çok katmanlı standıyla beraber monitör üzerine, dizüstü bilgisayar üzerine veya masaüstüne kolayca yerleştirilebilen kamera, bu sayede geniş pozisyon seçeneði sunuyor bizlere. Kamerayı takacaðınız portun USB 3.0 olması bilhassa önemli, zira kameranın 4K kayıt yapması ve ses performansının da olumsuz etkilennemesi için USB hızının yüksek olması şart.

Logitech BRIO 4K Steam Edition'ın 4K kayıt yapabilen bir web kamerası olduğunu söylemek. 4K çözünürlükte 30 kare video kaydı yapabilen kamera, ayrıca 1080p çözünürlükte de 60 kare kayıt yapabiliyor. Bu ayar süreçlerini ise cihazın yazılımı üzerinden detaylı olarak yapabiliyorsunuz.

Logitech BRIO 4K, geniş özelliklere sahip. Mesela 90 derece, 78 derece ve 65 derece olarak görüş açısını yazılım üzerinden ayarlayabiliyorsunuz. Yine HDR'ı açıp kapatabiliyorsunuz. 5x'e kadar dijital zoom yapabilme olanaðı da tanıyan kamera, optik zoom ise bulundurmuyor. Otomatik odaklanma özelliği ise mevcut.

Logitech BRIO 4K, performansıyla fazlaþıyla başarılı bir kamera. Görüntü performansıyla oldukça etkilendigimiz cihaz, adeta cam gibi görüntü saglıyor. Bunun için illa 4K stream yapmanıza gerek yok, Full HD çözünürlükte de gayet başarılı sonuç alıyorsunuz. BRIO 4K Stream Edition'ın fiyatı 2188 TL. Ancak eğer aklınıza koyduysanız biraz arastırdığınızda piyasadaki satış kanallarında 1900 TL'ye de bulabileceðinizi de söyleyelim. Elbette yine pek ucuz değil, ama en azından bir nebze de olsa telafi eder.

◆ Ercan Uðurlu

KARAR

ARTI Cam gibi 4K video kayıt geniş özellikler, ergonomik tasarım, yazılım özellikleri, ses performansı

EKSÝ Optik zoom yok, yüksek fiyat

85



XPG Invader

Şık ve RGB destekli bir model

XPG'nin Invader Mid-Tower kasası ise diğer pek çok RGB destekli kasaya göre daha bütçe dostu bir model olarak öne çekiyor. XPG markasını zaten artık oyun piyasası yakından tanıyor.

Dış görünüşüyle oldukça sağlam yapıda olan Invader, dış katmanda çok az plastik yüzey içeriyor. Ön taraftaki minknatsıslarla tutturulan kapaðı kaldirdığınızda burada 3 adede kadar 120 mm veya 2 adet 140 mm fan yerlestirebileceðiniz fan gözleri karþımıza çikıyor. Hemen önünde de tozfiltresi yer alıyor.

Kasanın yan paneli temperli cam olurken, diğer taraf ise yine metalik yan kapaktan ibaret. Bu yan kapaðının bir bölümünde hava menfezi konumlandırılmışken, içeri toz alınmasını önlemek adına diğer taraftan bir tozfiltresi de unutulmamış. Kasanın üst kısmında baktığımızda burada da 2 adet 120 mm'lik fan yerlestirebileceðiniz alanı görüyoruz. Son olarak kasanın altına da baktığımızda, burada da 2 kenarda tozfiltresi ile korunan PSU ve sabit disklerin konumlandığı alanlarda yine havalandırma mazgallarını görüyoruz. XPG Invader, halihazırda ön yüzde ve arka tarafta 120 mm'lik birer fan bulunduruyor. Siz dilerseniz diğer fan yüzeylerine kendi fanlarınızı takarak hava sirkülasyonunu arttıracaksınız. Bu arada kablolarдан bahsetmemişken, XPG Invader'ın RGB ışıklandırma desteğine sahip bir model olduğunu da söyleyelim. Ön tarafta kapaðının altında şerit halinde RGB aydınlatmaya yer veren kasa, ARGB denetleyici desteği ile LED şeritleriniz varsa veya RGB destekli fanlarınız varsa, bunları da renk oyunlarına dahil etme olanaðı tanıyor. Böylece tümünü kasanın üzerindeki RGB kontrol tuþu ile yönetebiliyorsunuz.

XPG Invader şu an piyasada 495 TL fiyatla bulunabildiği bilgisini de unutmayalım.◆ Ercan Uðurlu

KARAR

ARTI Geniş sıvı soðutma seçeneði, üst ve yan panelde manyetik tozfiltresi, sessiz ve serin yapı, temperli cam panel, RGB şerit

EKSÝ Kablo yönetimi daha geniş olabilirdi

88



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Asus ROG Strix XG32VQR ◊

2K çözünürlükte 144Hz FreeSync 2 ve HDR arayanlara!

Asus'un son piyasaya sürdüğü oyuncu monitörleri fazlasıyla önemli modellerden oluşuyor. Daha önce de çok sayıda modelini inceledik ancak en son kullandığımız ROG Strix XG32VQ modeli pek çok yanıyla beğenimizi fazlaşıyla kazanmıştır.

Asus ROG Strix XG32VQR, tasarımıyla yine bir önceki modelle aynı temeli paylaşıyor. Yine kaslı, kallavi bir gövdeyle masada güzel bir yer bulan monitör, 1800R kavisli ekranıyla oyunculara özel bir model. Arka gövdesiyle yine dolgun kavisli bir tasarımını benimseyen monitör, sağlam standıyla da masa üzerinde fazlaşıyla dengeli duruyor.

Standın altında ışıklı ROG logolu kapağı ile masaya imzasını bırakan Asus, arkada da daire biçimli RGB alanyla dikkat çekici bir gürsellik üretiyor. Aura Sync yazılımı ile bu alanı farklı renklerle boyamanız elbette mümkün. Ekranın sağ arka kısmında ise kullanımı oldukça kolay menü tuşları yer alıyor. 5 yönlü dolasım sağlayabileceğiniz joystick üzerinden rahatlıkla menüler arasında dolaşabiliyorsunuz.

ROG Strix XG32VQR, 31,5 inch büyüğünde bir ekranın sahibi. Böylece geniş bir görüntü sunduğunu söyleyebiliriz. Öte yandan 1800R kavisli hatlarıyla ise, karşınıza aldığından dalıp gitmenize sebep oluyor doğrusu. Ekranın sağladığı görüntü ile içine çekmesi, monitörün gürsellik anlamında en can alıcı noktalarından birini oluşturduğunu söylemek lazım. Elbette

ekran kenar çerçevelerinin ince tutulmuş olmasının da bunda büyük rol oynadığının altın çizmek lazım.

144 Hz panel kullanan monitör, FreeSync 2 desteği ile akıcı bir oyun deneyimi sağlarken, monitörün görüntü anlamında en önemli noktalardan bir diğerini de HDR desteği oluşturuyor. DisplayHDR 400 desteğinin bulunması bu model için önemli bir özellik. Böylece görüntü performansı oyuncular kadar genel kullanımda da fazlaşıyla beğeni kazanacak türden oluyor. Ekranın teknik detaylarında yatanlar arasında yine 450 nit parlaklık dikkat çeker. Ancak her ne kadar parlaklık değeri derecelendirme olarak 450 nit olsa da, monitöre yaptığı testlerde, 510 nit civarında bir parlaklık seviyesine ulaştığımızı da söyleyelim. Bu arada bunun yanı sıra kontrast seviyesi de güven verici derecede yüksek. 3000:1 kontrast oranı sağlayan monitörde öte yandan 4 ms tepki süresi yer alırken, ekranın çözünürlüğünün de 2560x1440 piksel olduğunu söyleyelim. Yani bu monitör 4K değil, 2K oyun severler için uygun bir model olacak.

Ekran paneliyle mat malzemeden oluşan ROG Strix XG32VQR, böylece yansımaları da minimumda tutuyor. Öte yanan ekranla ilişkin 4 farklı kademedede düşük mavi ışık modunun yer aldığından, renk sıcaklığı seçiminin 4 mod şeklinde bulunduğuundan ve GameVisual kısmı ile 8 mod şeklinde hazır görüntü ayarlarının bulunduğuundan da bahsedelim.

Biz bu monitörü kullanırken ana test sistemimizde elbette monitörü değerlendirmek için çok sayıda oyun oynamama fırsatı da bulduk. Hatta bu süre içinde Asus'un RX 5500XT ekran kartını da değerlendirdik. Gears 5, Division 2, Total War Three Kingdoms ve Control oyunlarında gayet keyif verici bir gürsellik sağladığımız monitörde, oyun performansı konusunda herhangi bir sıkıntıyla karşılaşmadık. Dediğimiz gibi farklı oyun türleri için GameVisual kısmında farklı önyayarlar yer alıyor. Elbette kendi ayarlarınızı da yine yapılandırabilirsiniz.

Sonuç olarak Asus ROG Strix XG32VQR, şu an 2K çözünürlüğünde bir oyuncu monitörü arayanlar için harika bir seçenek oluyor. Kavisli hatları bir yana ergonomik tasarım, 144Hz tazeleme hızı, FreeSync 2 ve DisplayHDR 400 desteği ile rahatlıkla tercih edilebilecek bir model olmuş. Monitör, fiyatıyla da gayet rekabetçi bir model oluyor. Şu an Asus ROG Strix XG32VQR modelini piyasada 3799 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. Bu anlamda fiyat/performans olarak da bu modeli örnek olarak rahatlıkla gösterebiliriz. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Performans, 144Hz panel / FreeSync 2, DisplayHDR 400 desteği, kavisli ekran, ergonomik tasarım, RGB aydınlatma

EKSİ Hoparlör yok



Samsung Portable SSD T7 Touch

Parmak izi sensörü ile daha güvenli

2 yıl kadar önce Samsung'un kullanıcılar tarafından oldukça iyi karşılanan bir SSD'si olan T5 modelini incelemiştik. Bu kez karşımıza Portable SSD T7 Touch modeliyle çıkan Samsung, bu modelinde ise bir yeniliğe imza atmış ve SSD'yi parmak izi sensörü ile tanıtmıştır. T7 Touch, tasarım açısından selef model T5'e çok benziyor, ancak boyut olarak nispeten biraz daha büyük olduğunu, yine nispeten biraz ağır tutulduğunu da söyleyelim. Bahsettiğimiz ağırlık 58 gram bu arada, yani cihaz çok hafif tabii. Tasarım açısından değerlendirmemiz gereken bir diğer nokta ise malzeme kalitesi. Alüminyum yekpare gövdeden oluşan T7 Touch, kesinlikle fazlasıyla dayanıklı görünüyor. Ancak bunun yanında cihazda bir IP68 sertifikası yer almıyor. Samsung, bu SSD'ye bir de suya dayanıklı yapıda tasarlsa, taçlandırmış diyebiliriz. Bunu da söylediğinden sonra bir de T7 Touch'ın üzerinde, SSD'ye bir kablola bağladığınızda çevresi LED ışıklarla çevrelenen parmak izi sensörünü görüyoruz. Diski ilk kez taktığınızda, içinde Samsung Portable SSD Plus Software adında bir yazılım olduğunu göreceksiniz. Bu yazılımı kuruyor, sonrasında ise kolayca parmak izinizi cihaza tanıtip hemen tüm disk içeriğini şifreleyebiliyorsunuz. Oldukça basit ve pratik bir uygulama olan bu yöntemin ayrıca AES 256-bit şifreleme yöntemiyle korunduğunu da belirtelim.

Elimizde 500 GB kapasiteli modeliyle bulunan T7 Touch, ayrıca 1 GB ve 2 GB gibi farklı kapasite bulunabiliyor. CrystalDiskMark testinden 1000 MB/s'nin üzerinde sonuçlar alan T7 Touch, yazma performansı ise 760 MB/s ve 741 MB/s sonuçlar üretti.

Peki, T7 Touch fiyatı ne kadar? Elbette bu disk pek ucuz sayılmaz. 500 GB'lık modeliyle 1199 TL fiyat etiketi bulunan disk, muadil modellerden parmak izi sensörü ve performansının yanında fiyatıyla da ayrılıyor. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Malzeme kalitesi, parmak izi sensörü, çok hızlı, kompakt yapı
EKSI Fiyat

90

LEVEL
EDITÖRÜN
SEÇİMİ



Tp-Link Deco P9

Ölü bölge katılı ile tanışın!

Son dönemde çok sık karşılaştığımız Mesh Wi-Fi sistemleri, farklı yerlere konumlamak zorunda olunan menzil genişleticiler veya kablo yoğunlarına gerek kalmadan ev veya ofis genelinde Wi-Fi performansını genişletmek için kullanıcı dostu bir yol sunuyor. Mesh Wi-Fi sistemleri iyi bir performans sunmasının yanı sıra ölü noktaları ortadan kaldırmasıyla da internete yol kat etmenin en mantıklı yolu olurken, öte yandan bir diğer yöntem de bilindiği üzere powerline sistemler.

Deco P9, 3'lü bir setten oluşuyor. Bu sayede maksimum 560 m²'ye kadar ve katlı ev veya iş yerlerinde geniş kapsama alanı sağlayan sistem, totalde 100 cihaza kadar kablosuz bağlantıyı da destekleyebiliyor. Yani bu sisteme toplamda 100 farklı cihazı internete bağlayabiliyorsunuz.

Cihazın kurulumu ise karmaşık değil, aksine oldukça kolay. Deco P9, çift bant desteği gösteriyor. Hem 5 GHz frekansı hem 2.4 GHz frekansı destekleyen birim, 802.11ac Wi-Fi altyapısını kullanıyor. 867 Mbps ve 300 Mbps ile beraber totalde teorik olarak 1200 Mbps bağlantı hızı sağlayan Deco P9, buraya kadar TP-Link'in diğer mesh sistemleriyle aynı işi yapıyor asılnda.

Sonuç olarak değerlendirirsek Deco P9, örgü halde karımıza çıkan Wi-Fi ve Powerline kombinasyonunu kullanarak geniş alanlar, kalın duvarlar ve katlı yaşam alanları için etkileyici hızlar ve sabit, stabil bir bağlantı sunması açısından gayet memnun kalacağınız bir cihaz diyebiliriz. 100 cihaza kadar bağlantı desteği sunması ve öte yandan her bir birim üzerinde 2 adet dahili anten ve 2 Gigabit Ethernet portu bulundurmasıyla önem kazanırken, kurulum ve kullanım konusunda da Deco uygulamasıyla kullanıcı dostu oluyor. Bu anlamda sahip olduğu yetenekleri karşısında tek eksisi ise, kimilerinin beğenmeyeceği kule tasarımları ve sahip olduğu yüksek fiyat etiketi olsa gerek diye düşünüyoruz. TP-Link Deco P9'u şu an piyasada 2167 TL fiyatla bulabiliyorsunuz.

♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Mesh + Powerline, yüksek performans, kurulum ve kullanım kolaylığı, 100 cihaza kadar destek, ürün başına ikişer Gigabit Ethernet portu
EKSI Tasarımı büyük, fiyat

92



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
102

DOCTOR SLEEP

The Shining efsanesinin devamını yaşamak isterken fantastik
bir dünyanın içine düşmek...

KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Green Day yeni albümünü patlattı! Bundan daha güzel bir ay olabilir mi? Olamaz! Come meet me on the roof tonight!

ALBÜM

AMBERIAN DAWN LOOKING FOR YOU

Tarz değiştirmeden, var olan mükemmel halin üzerinden ilerleyip gayet güzel işler başmanın en güzel örneklerinden bir tanesidir Amberian Dawn. Bakın adamlar temiz temiz 10 + 1 tane remaster şarkı yapmış, paketlemiş, dinlemeye başladığınız saniye içinde bir mutluluk kaplıyor. Capri Virkkunen'in tanındık sesi, bildiğimiz riff'ler, synthesizer esintileri... Dinle, dur. Dinleyebileceğiniz en melodik ve akılda kalıcı şarkıları ortaya çıkartan Amberian Dawn'un Looking For You adlı bu albümünde "Şu şarkı inanılmaz!" diyeceğim bir durum oluşmadı ama bunu kötü anlamda da söylemiyorum. İlginç bir şekilde şarkıların verdiği etki birbirine çok benziyor, sadece arada Fabio Lione'nin eşlik ettiği Symphony Nr. 1 Part 3 - Awakening parçasında biraz daha değişik bir hava yakalıyorsunuz. Au Revoir da kısa, enstrümantal bir parça olarak sanki bir parçanın girişî havası veriyor ama aslında albümün çıkışını işaret ediyor.

(İsminden de anlaşılacığı üzere.) Klasik müzikle metalin en çok birbirine yaklaştıran gruptardan biri olan Amberian Dawn'u, bu albüm özelinde değil, genel olarak her türlü tavsiye ederim. İşin güzel tarafı Amberian Dawn'un parçalarından keyif almak için metal dinleyicisi olmanızı bile gerek yok; her şekilde bu grubu beğeneceğinizi düşünüyorum. ♦



FİLM

DOCTOR SLEEP

Shining'i çok ama çok geç izlemiş biri olarak bir anda Doctor Sleep'i keşfetmek, hem büyük bir sürpriz oldu, hem de çoğu kişinin yaşamadığı bir bilinge bu filme atılmış oldum. Herkesin çoğunlukla baltayla kapı kırma sahnesinin ötesini unuttuğu o anda, ben tüm filmi hatırlıyorum ve Doctor Sleep'in Shining'deki Overlook'u tekrar sahne etmesi de dün çıktıktı bir seyahatten parça gibiydi. Neyse, benim tecrübeim bir yana bırakıp filme dönecek olursak ortada vahim bir durum olduğu ortaya çıkıyor. Shining nasıl rahatsız

edicisi, şizofrenik, asap bozucu ve gizemli bir film idiyse, Doctor Sleep de bir o kadar Chilling Adventures of Sabrina olmuş. (Biraz abarttım ama konuyu anladınız.) Film kesinlikle Shining gibi gerilim değil, tam anlamıyla fantastik tarafa kaymış. Shining'deki minik Torrance büyümüş, arada alkolik olmuş, kötü bir hayat yaşıyor. Derken bir başka "shine" sahibi kız onunla iletişime geçiyor, shine'lı miniklerden beslenen bir tarikatın varlığı ortaya çıkıyor ve elbette, olaylar gelişiyor. Bu bağlamda da bir çeşit X-Men

havası almamanız olanağı dışı oluyor. Filmin fantastik kurgu olması aslında hiç önemli değil fakat bir yandan gerilim, bir yanandan da korku öğeleri barındırmaya çalışması ve Overlook'un laf olsun diye filme eklenmesi beni biraz çileden çıkarttı. Şu film yapımıyla anlamayan halimle yapımcılara, yönetmene o kadar çok önerim olurdu ki filmi daha derli toplu yapmaları için, ben bu kadarını düşünürken onlar düşünmemeyince filme de puanımı 5/10 olarak vermekten kendimi alamıyorum. ♦

ALBUM

GREEN DAY FATHER OF ALL...

Muhemelen dünyanın en ünlü punk rock grubu olan Green Day, özellikle Twitter üzerinden her saniye yaptığı tanıtım larla yeni albümünü bir süredir yüzümüze yüzümüze üflüyordu. Bazı parçaları önden yaymayıp iyice iştah kabartan grubun 10 şarkılık albümü sonunda piyasaya çıktı ve derhal dinleyerek birçok eleştiri malzemesi elde etmeye başardım.

Father of All'u diğer Green Day albümlerinden ayıran en büyük etken, bir politik mesaj verme çabasında olmaması. (Albümun ismindeki Father of All'un Trump'a gönderme olmadığı da netlik kazandı.) (Bu arada albümün isminden bir çeşit argo kelime var, onu söylemiyoruz.) Father of All tam anlamıyla eğlenceyi ön planda bulunduran, punk kısımdan da uzaklaşıp heften rock'n

roll'a dönüşmüş, tek oturuşa dinlenecek bir eğlence olmuş.

Billie Joe Armstrong'un sesi artık o kadar fazla efekt yemiş ki önceki albümlerdeki netliği bulmak zor. Bu kötü bir şey değil ama bir Boulevard of Broken Dreams'deki ipeksi tonu bu albümde bulamıyorsunuz. Father of All, Fire, Ready, Aim, Oh Yeah! ve Meet Me on the Rooftop dörtlüsü banko klasikler. Stab You in the Heart, Hippie Hippie Shake adlı eski şarkının bir çeşit cover'i olmuş, bayağı eğlendiriyor ve eski Green Day şarkılara en yakın dokuyu da herhalde Graffitiia barındırıyor.

Father of All'un, ilk dinleyişte bir Green Day albümü olduğuna inanmanız zor fakat birkaç turdan sonra albüm sarıyor ve gayet keyif alıyorsunuz. Green Day dinlemeye bu

albümlle kesinlikle başlanmaz ama grubun müdadımları için keyif verdiği bir gerçek. ◆



Dizi

THE STRANGER

Biliyorsunuz Netflix'te kayda değer bir Netflix Originals yapımı bulmak pek kolay değil. Rastgele bir şekilde keşfettiğim The Stranger ise gizemli yapısıyla beni yanında sardı ve var olan tek sezonusunu bir çırıpta bitirdim. (Tabii böyle anlatınca çok müthiş bir diziyile karşı karşıya olduğunuzu düşünmüştür olabilirsiniz ama öyle bir durum yok, sadece dizinin tempusu ve barındırdığı gizemli atmosfer kendisini izlettirmeyi başarıyor.)

İngiltere'de geçen dizide bir takım insanlar, bir gün, bir kızın onlara kimsenin bilmesinin olanağı olmayan bilgiler sunmasıyla sarsılıyor. Kızın kim olduğu da belli değil, bu bilgileri nasıl topladığı da... Kanıtlarla birlikte birer dosya teslim eden kız daha sonra sırra kadem basıyor ve elinde zarflarıyla kalan insanlar,ambaşka bir tecrübeyle yüzleşiyorlar; hayatlarının artık eskisi gibi olmasına olanak yok...

Bir kitap uyarlaması olduğu için senaryosu kuvvetli olan dizi, tanıdık yüzleri ekran'a getirmiyor ama getirmesine de pek gerek yok. Son bölümde kadar da pek az gizem ortaya çıktıktı için diziyi konusunda izliyor, tüm olayların nasıl birbirine bağlanacağını merak ederek -daha önce dediğim gibi- tüm bölümleri hızla izliyorsunuz. Bence Netflix'te şans verilmesi gereken yegane yapımlardan biri, izlemenizi tavsiye ederim. ◆

Dizi

TERRACE HOUSE

Birkaç tane uyarım var. Öncelikle Terrace House adındaki bu Netflix dizisi, aslında bir dizi değil, bir reality show. Bundan daha da kötüsü Terrace House Japon yapımı. Yani bu ne demek, 3 kadın, 3 erkek yarışmacının bir evde yaşadığı bu yapımı Türkiye'de sadece 5 kişi izleyecektir ve bunlardan bir tanesi de benim!

Anime'lere, manga'lara yoğun bir şekilde ilgi duyan Türk halkı iyi bilir; Japon kültürünü seven kişiler az sayıdır ama bu ilgi alanına sahipse ler de Japonya'yla ilgili her türlü konuya açık olurlar. Benim de Terrace House'u anlatırken hedeflediğim kitle de bundan başkası değil.

2019-2020 sezonu Tokyo'da geçen ve altı kişiyi bir evde konuk eden dizi, yavaş tempusu ile tam anlamıyla kafa dağıtmak için hazırlanmış. Çekimler müthiş, Tokyo'yı 3-5 dakika görmek bile insanı mutlu ediyor. Yarışmacılar evde dilekleri süre kalabiliyorlar ve amaçları da aslında evin diğer sakinleriyle romantik bir ilişki kurmak ama bu uyum meselesi, olmadı mı olmuyor. Amerika ve Türk reality show programlarının aksine, burada büyük roller kesmeler, sahte kavgalar ve diğer dramalar yok. Çoğu bölümde resmen hiçbir şey olmuyor ama önceden söylediğim gibi Japonya fanatlığıyız ya, bu sıradanlık bile keyif veriyor. Şu anda sadece 24 bölümü Netflix'te bulunan ve devamının gelmesi an meselesi olan Terrace House, Japonya'da büyük bir fenomen ve bölüm aralarında yorum yapan altı sepatik ünlülü de sevmeden edemiyorsunuz. ◆





Bu ay röportajımız var!
Çizgi roman koleksiyoncusu sevgili
Yıldırıay Çınar sizlerle!

Bu ay sayfa olarak çok heyecanlıyız çünkü Türkiye'nin en büyük sanatçılarından biriyle beraberiz. Çizgi romanla ilgili olup Yıldırıay Çınar ismini duymayan yoktur herhalde ülkemizde. Bu aydan itibaren de PhD de dahil olmak üzere Türkiye genelindeki pek çok çizgi roman dükkanından abone olabileceğiniz Alex Ross ve Kurt Busiek'le birlikte yepyeni bir seride başlıyorlar! Serinin adı Marvels. Kurt Busiek'in yazacağı, Yıldırıay Çınar'ın iç çizimlerini, Alex Ross'un ise kapaklarını yapacağı bu yüksek potansiyelli, hepimizde hype yaratılan çizgi romanı mutlaka görmenz gerekir.

Peki, "kişisel olarak çok seviyorum, müthiş birisi" gibi kendime ait şeylerin dışında, Yıldırıay Çınar sanatıyla sadece Türkiye'de değil, tüm küresel çizgi roman pazarında kendisine önemli bir yer edinmiş, işleri koleksiyoncular tarafından kovalanan, bir seri için adı yayıldılarında sadece burada değil orada da heyecan yaratın bir isim. Ancak biz köşemizde kendisinin herkesin malumu olan yönlerini değil, aslında belki de bilmediğiniz çizgi roman koleksiyonucusu Yıldırıay Çınar'ı konuşmak istedik. Herkese iyi okumalar dilerim. :)

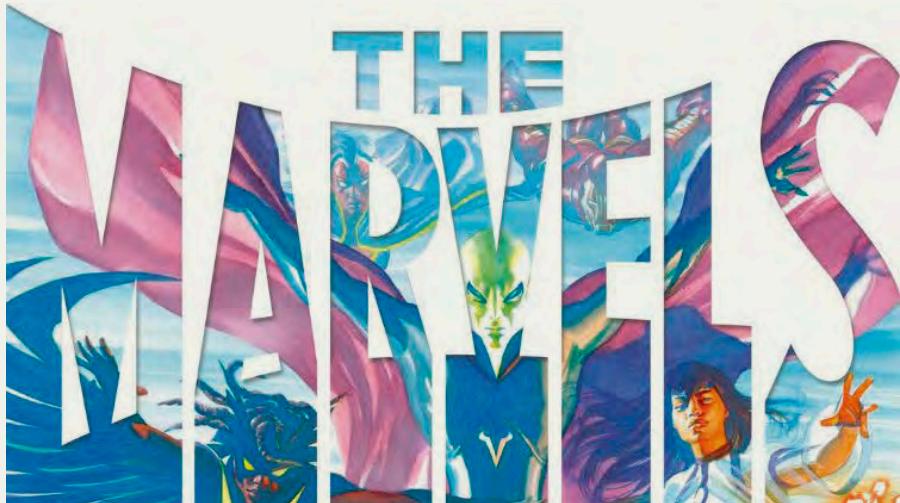
Abi hoş geldin! Her şeyden önce bir kez daha beni kırmadığın ve yepyeni serinin çalışmaları arasında köşemize ve okuyucularımıza zaman ayırdığın için teşekkür ederim. Yukarıda da belirttim bugün sanatını değil, koleksiyonculuğun konuşuyoruz. Çizgi romana nasıl başladın, bu yolculuk nasıl başladı? İlk aldığın orijinal sayıyı hatırlıyor musun?



Yıldırıay Çınar: Okuma bilmediğim dönemde (muhtemelen anaokulu zamanına denk geliyor) hediye bir Conan gelmişti. Daha sonra gazete ekleri falan derken mahallemezdeki bayiden Superman ve Örümcek Adam serilerini almaya başladım. Amerikan edisyonlarını ilk görüşüm 1989 yılının sonuna denk gelir. O dönemde Dünya Dağıtım'ın getirdiği az sayıdaki dergileri rafta ilk gördüğümde aklımı kaçırmışım. Dergiler büyük boy ve renkliydi. Tabii biz o dönemde ufak ve siyah beyaz baskılara alışık olduğumuzdan bu edisyonlarla karşılaşmak rüya gibiydi. İlk aldığım orijinal sayı Batman 437. Muhtemelen koleksiyon yapmaya o gün itibarıyla başladım diyebiliriz.

Geçmiş dönemlerde çizgi roman bulmak bugüne kıyasla aslında biraz daha zordu aslında. En azından şöyle diyeyim, seçeneğimiz şimdiki kadar yoktu. Bu hobiye nasıl küsmeden devam edebildiniz?

YC: O dönemlerde sahafalarda da bolca çizgi roman bulunabiliyordu. Zaten yaş sebebiyle sınırlı bir bütçeniz var. Alabildiğim kadarı bana yetti. Mesela Amerikan üslerinden gelen ve sahafalara düşen kesik kapaklı dergileri oldukça ucuz fiyatla alabiliyordunuz. Tabii kesik kapaklı bir dergi ne kadar koleksiyon olur bilinmez ama en



azından o sayıya ulaşmış olmak ve okumak o dönemde çok değerliydi.

Metehan: Burada ufak bir pencere de ben açıyorum, çizgi roman koleksiyonculuğunda ürünün kondisyonu oldukça önemlidir. Ancak kimi zamanlarda bazen değeri çok yüksek olan çizgi romanlar daha düşük kondisyonda elde edilebiliyor. Yine de bu gibi durumlarda da çizgi romanda fazlaca bir yırtık olmamasına mutlaka dikkat etmemiz gerekiyor.

Sence çizgi roman koleksiyoncunu-nun olmazsa olmazları nelerdir?

Benim belirli bir kuralım yok. Senin için değerli olan, değerlidir. Elimde 1 dolarlık kutularda bulacağınız bir sürü dergi var. Ama benim için çok değerliler. Ama şunu söyleyebilirim. Koleksiyoncunuz dergilere iyi

bakmalısınız ve onları özenle korumalısınız.

İyi bir Hulk koleksiyoneri olduğunu biliyorum, var mı yakalamak istediğin bir sayı :)

Elimde Essential ciltleri var ama RAMPA-GING HULK serisinin tek sayı baskularını (fasikül) bir ara tamamlamayı düşünüyorum.

Türkiye'de çizgi roman koleksiyoncu-luğuna olan ilgi giderek yükseliyor. Kimisi başlıyor hemen bırakıyor, kimisi uzun süre devam ettiriyor.

Koleksiyoncular doğru çizgi romanı aldıklarını nasıl anlayacaklar?

Okuyarak. Son dönem koleksiyonluğun gittiği en yanlış yer oldıkları dergileri okumaları ve ne kadar değerlenecekleri ile ilgilenmeleri.

Peki abi, senin koleksiyonun nasıl ve nelerle şekilleniyor?

YC: Benim koleksiyonum ağırlıklı olarak 70'ler ve 90'lar. Onun dışında bol miktarda cilt edisyonları var. Bir de son birkaç yıldır IDW'den çıkan Artist Edition'ları toplamaya çalışıyorum. Ama bunlar çok büyük formatta baskılar, edisyonlar o yüzden saklama problemi çıkıyor. Yakın zamanda almayı azalttım.

Metehan: Artist Edition'ı biraz anlatmamız gerekirse şöyle diyebiliriz, pek çok çizgi roman ilk kez çizilirken normal fasikül boyutundan daha büyük bir kâğıda çizilmektedir. İşte Artist Edition'lar orijinal boyutunda basılan çizgi roman sayfalarından oluşukları için devasa gözüküler ve Yıldırı Abinin de belirttiği gibi biraz yer kaplarlar.

Bugün tek bir çizgi romanın senin olma hakkı olsa, hangisini seçerdin?

Çok zor bir soru. Üzerinde uzunca düşünmek gereklidir. Ama Incredible Hulk #1 (1962-Mayıs) olabilir.



AYIN VARYANTI

**Wolverine #1 Mike Mayhew
Ultimate Edition**

Çizerler arasında X'in koleksiyonunu biliyorum, çok iyi diyebeleceğin birisi var mı?

Hakan Tacal ve Mahmud Asrar'ın güzel koleksiyonları var.

Genç okuyuculara ve koleksiyoncuya neler önerirsin?

Aldığınız çizgi romanları okuyun. :)

Son olarak, bu röportajdan sonra bana soracaklardır. Yakında bir şeýler yapıyor muyuz PhD'yle birlikte? :

YC: Serileri çizmemden artan zamanlarda her zaman!

Metehan: Buraya küçük bir eklemeye ya-palımlı. Sevgili Yıldırıay Çınar ile daha önce yaptığımız işlere göz gezdirmek isteyenler web sitemizi ziyaret ederek üstadın işlerini inceleyebilirler.

Bu aylık köşemizle vedalaşırken sevgili Yıldırıay Çınar'a koleksiyonculukla ilgili bu keyifli sohbet ve bize zaman ayırip sorularımızı yanıtladığı için tekrar çok teşekkür ediyoruz. Bu ay köşemizde ülkemizin büyük bir değerini bu sefer herkesin bildiği tarafıyla değil de farklı bir perspektiften konuk ettik. Gelecek ay ise DC Comics'in tarihiyle devam ediyoruz!

Bu arada ilk Aydan beri nedense unuttuğum bir husus var. Bize ulaşmak için isterseniz Level'a isterseniz de phdcollectibles@gmail.com ya da sosyal medya hesaplarımızdan bize yazabilirisiniz! Herkese keyifli günler!

◆ Metehan İğneci



OTAKU CHAN

2010'lardan, 2020'lere geldik...
Şimdi geride bıraktığımız on yılın
animelerine bakma vakti. Düşün
peşime!

Myanimelist tüm dünyadan anime takipçilerinin kullandığı bir platform. Son on yılın en yüksek puanlı, en beğenilen ve en popüler serilerini detaylı bir şekilde alarak bir analiz yapmışlar. İçinden kaçırıldıklarınız varsa, harika bir izleme listesi çıkıyor diyelim ve 2010 yılıyla başlayalım.

2010

Bu senenin en yüksek puanlı serileri: 1. Tatami Galaxy, 2. Rainbow: Nisha Rokubou no Shichinin, 3. Katanagatari, 4. Major (sezon 6), 5. Nodame Cantabile: Finale, 6. Bakuman, 7. Angel Beats!, 8. Durara!!, 9. Kuragehime, 10. Kaichou wa Maid-sama! En beğenilen animelerde ise ilk onda Noda-



me ve Major'ın yerini K-On!! Ve Heartcatch Precure! giriyor. Hakikaten 2010'un ilk onu çoğulukla slice of life dediğimiz gündelik hayatı geçen ağırlıklı komedi serilerinden oluşuyor. Popülerlik listesi ise biraz daha farklılaşıyor:

1. Angel Beats!, 2. Durara!!, 3. Highschool of the Dead, 4. Kaichou wa Maid-sama!!, 5. Oreimo, 6. Baka to Test to Shoykanjuu, 7. Kami nomi zo Shiru Sekai, 8. Bakuman, 9. K-On!!, 10. Shiki

2011

Bu senenin en yüksek puanlı serileri: 1. Steins; Gate, 2. HunterxHunter, 3. Gintama, 4. Natsume Yuujinchou San, 5. Nichijou, 6. AnoHana, 7. Usagi Drop, 8. Bakuman (Sezon 2), 9. Mahou Shoujo Madoka Magica, 10. Fate/Zero

Ne bereketli bir seneymiş... Beğenilenlerde ise değişiklikler şöyle: Gintama, Usagi Drop, Natsume ve Bakuman yerlerini canım Chi-hayafuru, shounen ai esintili distopya No.6 ile Mawaru Penguindrum ve Sket Dance'e bırakıyor.

Popülerlik listesinde yine daha farklı: 1. Steins; Gate, 2. Mirai Nikki, 3. Ao no Exorcist, 4. HunterxHunter, 5. Anohana, 6. Fate/Zero, 7. Guilty Crown, 8. Madoka, 9. Deadman Wonderland, 10. Boku wa Tomodachi ga Sukunai

2012

Bu sene yüksek puanlı olanların cevherler barındırdığı ama popülerlik yarısında geride kalan Shinsekai yori, Uchuu Kyodai (astronomi sevenler kesin bakmalı) gibi animeler var: 1. Gintama: Enchousen, 2. Natsume

Yuujinchou Shi, 3. Fate/Zero (ikinci sezon), 4. Bakuman (üçüncü sezon), 5. Uchuu Kyudai, 6. Shinsekai yori, 7. Psycho-Pass, 8. Sakamichi no Apollon (Jazz severlere), 9. Danshi Koukousei no Nichijou, 10. Jojo no Kimyou na Bouken

Bu sene puanlamada devam sezonlarına ağırlık verilmiş. Gerçi Gintama her sezonla çok yüksek puanlar alan çok sadık bir hayran kitlesine sahip keza Natsume de aynı şekilde. Beğenilere baktığımızda ülkemizde de çok sevilen Sword Art Online'ı görüyoruz mesela. Liste şöyle devam ediyor: 1. Shinsekai yori, 2. Uchuu Kyoudai, 3. Aikatsu!, 4. Psycho-Pass, 5. Jojo no Kimyou na Bouken 6. Sakura-sou no Pet na Kanojo, 7. Sword Art Online, 8. Shirokuma Cafe (çok iç iç��ci bir seridir), 9. Hyouka (iyi bir gizem, hayalet hikâyesidir), 10. Sakamichi no Apollon

Popülerlikte Another, Highschool DxD, Chuunibyou demo Koi ga Shitai!, Kuroko no Basket ve Magi: The Labyrinth of Magic önceki listelerde hiç görmediğimiz seriler.

2013

Bu senede de ilginç bir dağılım görüyoruz. 1. Monogatari (ikinci sezon), 2. Hajime no Ippo: Rising, 3. Shingeki no Kyojin, 4. Chihayafuru 2, 5. Kuroko no Basket (ikinci sezon), 6. Kingdom (ikinci sezon), 7. Magi: The Kingdom of Magic, 8. Little Busters!: Refrain, 9. Nagi no Asu kara, 10. Diamond no Ace Beğenilere baktığımızda listeye Kill la kill, Love Live!, Oregairu, Aku no Hana, Kyousou Giga ve White Album (ikinci sezon) giriyor. Nerdeyse puan listesinden bambaşka. Popülerlikte ise Hataraku Maou-samal, Log Horizon, Kyoukai no Kanata, Date A Live,



Shingeki no Kyojin

Danganronpa, Highschool DxD new ve Golden Time listeye yeni giren animeler. Yine de anlaşılan bu sene herkesin gönlünü kazanan Shingeki no Kyojin olmuş.

2014

2014 shounen serileri açısından pek iyi geçmemiş. İlginç şekilde genelde kısa serilerin ön plana çıktığını görüyoruz bu sene. Popülerlik listesi ise neredeyse tamamı shounen serilerinden oluşuyor.

1. Shigatsu wa Kimi no Uso, 2. Mushishi Zoku Shou (ikinci sezon), 3. Mushishi Zoku Shou (ilk sezon), 4. Haikyu!!, 5. Ping Pong the Animation, 6. Kiseijuu: Sei no Kakuritsu, 7. Barakamon, 8. Shirobako, 9. No Game No Life, 10. Gin no Saji (ikinci sezon)

Beğeni listesi ise şöyle: 1. Ping Pong, 2. Shigatsu wa Kimi no Uso, 3. Haikyu!!, 4. Yu-gi-oh! Arc-V, 5. Shirobako, 6. No Game No Life, 7. Akatsuki no Yona, 8. Zankyou no Terror, 9. Barakamon, 10. Tokyo Ghoul Popüler serilerde ise Tokyo Ghoul başı götürüyor. Onu No Game No Life, Noragami, Sword Art Online II, Akame ga Kill!, Shigatsu wa Kimi no Uso, Nanatsu no Taizai, Kiseijuu: Sei no Kakuritsu, Haikyu!! Ve Nisekoi izliyor.

2015

Bu sene devam serilerinin ilk onu neredeyse kapladı bir sene olmuş. Sadece Shokugeki no Souma ve One Punch Man yeni seriler olarak ilk ona girebilmiş puanlamada.

1. Gintama, 2. Haikyu!! (ikinci sezon), 3. One Punch Man, 4. Jojo Stardust Crusaders (ikinci sezon), 5. Shokugeki no Souma, 6. Kuroko (üçüncü sezon), 7. Owarimonogatari, 8. Diamond no Ace (ikinci sezon), 9. Fate/stay night: Unlimited Blade Works (ikinci sezon), 10. Noragami Aragoto

Beğeni listesine Osomatsu-san birinci sıradan girmiştir, Oregairu Zoku, Shokugeki no Souma, Hibike! Euphonium, Jojo, Death Parade, Ansatsu Kyoushitsu ve Overlord sırayla takip ediyor.

Popülerlikte ise ilk sıra tabii ki One Punch Man'ın ardından Tokyo Ghoul A, Death Parade, Shokugeki no Souma, Ansatsu Kyoushitsu, DanMachi, Noragami Aragoto, Overlord, Charlotte ve Owari no Seraph geliyor.



2016

Bu seneden itibaren ilk ona girenlerin puanı neredeyse hep sekiz civarında. Gerçekten de tutarlı bir şekilde çok kaliteli işler görmeye başlıyoruz. Puan listemiz Haikyu! ve ardından Natsume Yuujinchou Go ile başlıyor. 3. Jojo Diamond wa Kudakenai, 4. Ansatsu Kyoushitsu (ikinci sezon), 5. Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu, 6. Mob Psycho 100, 7. Saiki, 8. Boku dake ga inai Machi, 9. 3-Gatsu no Lion, 10. Shokugeki no Souma: Ni no Sara

Beğeniler içinde ise Yuri!! on ice, Re: Zero, Boku no Hero Academia, KonoSuba ve Love Live! Sunshine!! Listeye girmiştir. Popüler serilerde yeni gördüklerimiz ise Re Life, Bungou Stray Dogs ve Koutetsujou no Kabaneri.



2017

Puan listemiz şöyle: 3-gatsu no Lion (ikinci sezon), Gintama, Owarimonogatari, Made in Abyss, Shouwa Genroku Rakugo (ikinci sezon), Natsume (altıncı sezon), Boku no Hero Academia (ikinci sezon), Gintama: Porori-hen, Houseki no Kuni ve Shingeki no Kyojin (ikinci sezon)

Beğenilerde bu sene beşten sonrası yepyeni: Shoujo Shuumatsu Ryokou, Tsuki ga Kirei, Kemono Friends, Black Clover ve Love Live! (ikinci sezon)

Popüler serilerde ise Kobayashi-san Chi no Maid Dragon, Mahoutsukai no Yome, Kakegurui ve Youjo Senki listede kendilerine yer buluyorlar.

2018

Gintama bu seneye damgasını vurmuş. İlk iki sırayı Gintama alıyor sonra onu Jojo, Sora yori mo Tooi Basho, Violet Evergarden, Boku no Hero Academia (üçüncü sezon), Saiki (ikinci sezon), Steins; Gate 0, Kaze ga Tsuyoku Futeiru ve Shingeki no Kyojin (üçüncü sezon) izliyor.

Beğenilerde ilk sıra Banana Fish'in Idolish

7, Cardcaptor Sakura, Aobuta, Yuru Camp, Darling in the FranXX ve Yagate Kimi ni Naru listeye sonradan dahil olanlar. Popülerlik listesinde yeni gördüğümüz seriler ise Nanatsu no Taizai: Imashime no Fukkatsu, Goblin Slayer, Overlord II, Slime ve Tokyo Ghoul:re

2019

Geldik geçen seneye. Shingeki no Kyojin (üçüncü sezon), Kimetsu no Yaiba, Mob Psycho 100 II, Yakusoku no Neverland, Vinland Saga, Dr. Stone, Senki Zesshou Symphogear XV, Kaguya-sama, Karakai Jouzu no Takagi-san 2, Fruits Basket aldıkları puanlarla geçen senenin en iyileri.

Beğenilerde ise bu listede görmemişiz Given, Tate no Yuusha no Nariagari, Sarazanmai en çok beğeni toplayan seriler arasında. Popülerlik yarışını ise One Punch Man ikinci sezonuyla önde götürmüştür. Dororo ve Boku no Hero Academia (dördüncü sezon) senenin en iyileri arasına en azından bu listeden giriş yapmışlardır. ♦ Merve Çay



Kimetsu no Yaiba

COS- PLAY REPUBLIC

Cosplay yapmak için okula mı
ihtiyaç var şimdi?

Gelmiş geçmiş en büyük yalanlardan biri "herkes cosplay yapamaz". Ancak bazı cosplayerlar, daha şanslıdır. Bu şans faktörlerini sıraladığında, bazılarınızın moralinin bozulacağından eminim. Unutmayın, hepiniz kendi alanınızda yeteneklisiniz ve cosplayde amaç eğlenmekse, bunu gerçekleştirdiğiniz sürece diğerlerinin ne dediği önemli değildir.

Bu yetenek nereden geliyor?

Bazı insanlar yaratıcı ailelerden gelir ve onların izinden ilerlemenin dışında kendi yolunda da bu tarz seçimler yapar. Mesela mimar bir baba, ressam bir anne, terzi bir abla ve dahası. Ailede bu tarz yaratıcı ve el işçiliği başarılı olan insanlar olunca, siz de cosplayersiniz zaten bu hobije birkaç adım ileride başlamış oluyorsunuz. Çünkü hangi malzemenin hangi renge bürüneceği, nerede nasıl kullanılacağını biliyorsunuz. Bunun



eğitimini aldınız veya öğrenmek istediğinizde profesyonel olanlar yanı başınızda. Kendimden örnek vereyim, ailemde cosplay ile alakalı "hiç kimse" yok. Hatta çoğu bu kelimenin ne anlamına geldiğini bile bilmiyor. Dikiş, boyama, 3D derken bunların hepsini kendi imkanlarımıyla öğrendim. Bazıları için benden profesyonellerden taktik aldım, bazlarında terzi destegine de sahiptim. Bir noktada öğrenene kadar yıllar geçti. Şöyle düşünülmeli. 2008 yılında cosplaye başlayan ben, hala yeni şeyler öğrenmeye devam ediyorum ancak etrafında bunu bana öğretecek tek bir canlı yoktu. Sadece okuyarak, merak ederek, dikkatelyerek bazı bilgilere eriştim. Yıl oldu 2020 ve benim iki yılda öğrendiğim temeli, sadece birkaç ayda aradan çıkarabilenler var. Çok daha iyi craft yapan, çok daha iyi boyayan, çok daha iyi terzi yeteneğine sahip olan. Burada sizin canınızı sıkacak olan etmen; zaman. Etrafınızda, planlarınız arasında veya geçmişinizde cosplayle ilişkilendirilebilecek çeşitli yetenekler yoksa, öğrenme süreciniz uzayacaktır. Hatta bir noktada deneme yanlışla ile ilerleyeceksiniz. Ben öyle yaptım ve pişman değilim. İşin güzel kısmı sürec ne kadar uzarsa uzasın, bir şekilde çözüme ulaşıyorsunuz. Daha güzel haberı vereyim, artık ulaşamadığınız kaynak yok. Bundan birkaç yıl önce internette



Fotoğraf: Barbaros Aytuğ





Fotoğraf: Ozhan Koray Çatak

bir kostümün kalibini bulmak veya o kalibi nasıl kullanıldığıyla ilgili hiçbir bilgi yokken şimdiki, her şeye ulaşabiliyorsunuz. Yüzlerce öğretici video, çeşitli çizimler, hayatında ilk defa cosplay yapacaklara tavsiyeler ve dahası.

Yeteneklerinizi keşfedin

Her cosplayer, süper yetenekli değildir. Dikkat ederseniz koca koca zırhlar yapan cosplayerların çoğu, kumaş dikiminde yeteneksizdir veya sevmediği için o tarafa yönelmez. Bu durum tabii türlü bahanelerle geçiştirilebilir. Mesela kostümlerinizi satmaya, vermeye veya atmaya kıymazsınız. Evinizde yeterli alan da yoktu. Bu yüzden

daha çok elbise askısında yaşayabilecek ve koruması daha kolay kostümleri tercih edebilirsiniz. Aslında bahaneleriniz, yeteneklerinizin ısladamasını sağlar. Fiziğinizden memnun değilsinizdir, bu yüzden memnun olmadığınız bölgeleri saklayan kostümler tercih edebilirsiniz. Ufak tefek bir insansızdır ve o koca zırhlara özenseñiz de kendinize bir türlü yakışırıamsınız. Bu yüzden daha az zırhlı veya deri odaklı kostümlere yönelirsiniz. Eva sünger ile çalışacak müsaıt bir ortamınız yoktur veya sevmiyorsunuzdur, o zaman daha basit parçaları olan kostümlere odaklısınız ve sanat kılıyle çalışırınsınız. Burada anlatmak istedigim, cosplayde istediğiniz kadar bahane üretebilirsiniz. Eğer karaktere birebir bürünmek istiyorsanız, seçeneklerinizi de bu doğrultuda farklı noktalara yönlendirmelisiniz. Poison Ivy kostümü yapmak dikiş yeteneği ister veya çokça yaprağı doğru şekilde kullanmalısınız. Hani yaprağı nereden alacağınız, renk, çorap mı giyeceksiniz yoksa vücut boyası mı kullanacaksınız ve dahası. Görüğünüz gibi çokça detay, istemeden orada beliriyor. Bu yüzden yeteneklerinizi, tarzınıza göre şekillendirmenizde fayda var. Hayat standardınızdan tutun maddi durumuza, fiziginize ve yeteneğinize göre cosplayde çok sayıda kategoride çalışabilirsiniz. Ayrıca yeteneğinizi hangi alanda göstermek istediğinizde bağlı olarak farklı seçenekler yapabilirsiniz. Plastik makyajda oldukça iyisindir veya peruk şekillendirmek, sizin için çok kolay bir işledir. O zaman kendi tarzınızı bu şekilde ilerletin. Makyaj odaklı cosplayerler yapabilirsiniz veya çılgın saçlı karakterlerin kostümlerini dikebilirsiniz. Diğer tarafta sadece peluş veya maske temasıyla da çalışabilirsiniz. Son zamanlarda her cosplayer kendi tarzını takipçilerine göstermek istiyor. Bu da farklı tarzlar denediklerinde başarısız olma



ihtimallerini artırıyor. Burada size güzel bir mesaj vereyim; başarısız olmaktan korkmayın, hatta olsun. Hatalarınızdan ders çıkarın ve yeterlidir. Bir dahaki sefere daha iyisini yaparsınız. Ayrıca başarısızlıkta insanların "çırın" eleştirilerini asla ciddiye almayın. Yaptıkları eleştiriler, sizi ileriye taşıyacak olırlardır. Diğerleri sadece "boş" yapar veya cosplayden "zerre" anlamaz.

Hayal etmenin ötesinde

Cosplay, size çok sayıda tatlı anı biriktirir. Bunları saklayın. Hayatınızda unutamadığınız her anı (cosplayle alakalı olsun veya olmasın), hayatınızı güzelleştirir. Su altında kostümünüzde fotoğraf çektmek çok zor ve tek seferlik bir anıdır mesela. Böyle bir şeyi unutmak zor. Tekrar denediğinizde, sizi zorlayan konuları düşünür ve bundan ders alarak daha rahat edebileceğiniz şekilde kostümünüzü yaparsınız. Peruğunuza buna göre seçersiniz. Her kostüm deneyimi, her gittiğiniz etkinlik, bir sonraki kostümünüzü planlarken size yardımcı olur. Fotoğraf çekimleri, grup cosplayleri derken anılarınızı, kendinize deneyim tahtası olarak belirlemenizde fayda var. Belki sanatçı bir aileden gelmediniz. Ancak bu, sanatçı olmamak için bahane değil. Hayal gücünüz her zaman orada ve gelişmek için elinizden geleni yapıyorsunuz. Zaten önemli olan da bu. Kendinize karşı dürüst olun, büyük bir topluluğun beraberinde getirdiği drama gibi küçük şeyler görmezden gelin ve size iyi gelenleri yapın. Tuftu ve nezaketiniz olduğu sürece insanlar size gelip işinizi seveceklerdir. ♦ **Ceyda Doğan Karaş**



Fotoğraf: Barbaros Aytuğ



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sanci

Coronavirus oyun dünyasını vuracak mı?

Dünya panik yaratan salgın hastalık, coronavirus Ocak sonunda, Şubat başında haber manşetlerine çıkmaya başladığında, korku doğuran ekonomik sonuçları da ortaya çıkmaya başladı.

2020 yılı, mobil teknoloji için önemli bir yıl olacaktı. Uzun zamandır "sonraki büyük şey" in ne olacağı tartışmaları yaşanırken nihayet 2020 yılında, yıllardır beklediğimiz katlanabilir telefonları görmeye başladık. Akıllı telefon üreticileri de bu yıl Şubat ayının sonunda Barcelona'da düzenlenecek dünyanın en önemli mobil teknoloji fuarı MWC 2020'yi büyük bir şova dönüştür-

meyi planlıyordu. Yapay zeka teknolojileri, katlanabilir telefonlar, akıllı gözlükler ve bir çok "eğlenceli" teknolojinin son haline Barcelona'daki fuarda şahit olacaktık.

Ama olmadık. Çünkü teknolojinin merkezi Çin'den ve uzak doğudan Barcelona'ya akın edecek profesyonellerin salgını yayma endişesi fuarın iptal olmasına neden oldu. Bu yıl iki farklı ülkede daha MWC fuarı düzenlemesi düşünülüyordu ki, salgın nedeniyle onlar da iptal edildi.

Şimdi biz oyun severleri gözü de video oyun fuarlarında. Bu yıl bahar ve yaz aylarıyla beraber oyun fuarlarında etkileyici yeni oyun duyurularıyla karşılaşmayı umuyorduk ama

virüs riskinin o kadar çabuk geçmeyeceğini hissediyorum.

Oyun fuarlarının da iptal olması riski nedeniyle oyun yapımcılarının, online oyun tanıtım kanallarına, Twitch ve YouTube'a odaklanacağımı düşünüyorum. Kaldı ki, pek çok Indie oyun yapımcısı, daha önce tanıtmakta zorlandıklarını oyunlarının Twitch'deki popüler kanallarda konu edilmesi sayesinde çok yoğun şekilde yeni oyuncular kazanmaya başlıdilar.

E3 gibi dev oyun fuarlarının tahtını, online oyun kanalların alacağını zaten tahmin ediyorduk ama coronavirus nedeniyle bu değişimi, çok hızlı ve ani yaşayacağımızı düşünüyorum. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Piksel ve Agorafobi

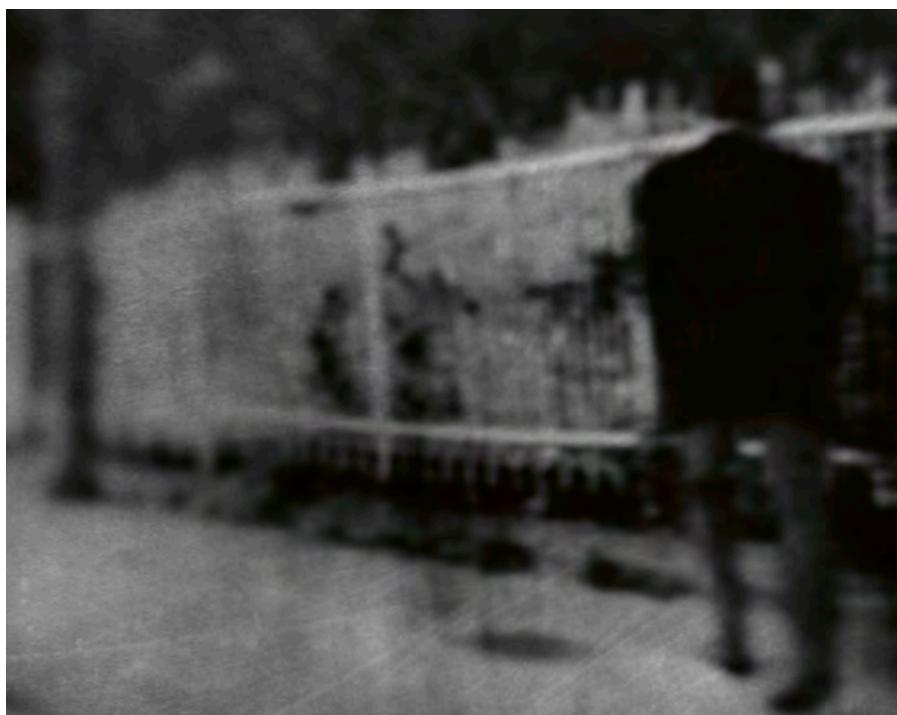
Agorafobinin A'sını büyük yazmak bile zor geldi. Hayatımın diğer yarısı. Zerg gibi yüreğimde ve içimde lurk eden ikinci ben. Anlamlı açık alan korkusu, hayatı hali ise yok olmak demek. Herkesin bilgisayarı ile bir ilişkisi vardır, çıkartır kurar oyun oynardı eskiden; şimdi açar neler neler yapar kim bilir. Yazılıktır vardır, oyunu futboldur, amca oğlu ile oynar, Barbie giydirir, sanal dünyalarda gezer eder, her neyse. Bu ilişki benimki gibi değildir ama. Ben 4 yıl katıksız hapis yattım evde. Bir yılı orta birinci sınıfı olmak üzere ikinci üç yılını ise 2000 senesinden itibaren çektim. Rekor, bildiğim kadariyla İngiliz bir abla, 22 sene ile. Bu yüzden kazandığım okula gidemedim, hayatı sosyal yerimi kaybettim, birincilikle kazandığım üniversitede okutmamak için bana kanlar kusturdu. Ortasına aldığı korku mekanizması ile sizin üzerinize dünyanızı kapatır. Evin dışı korkuların merkezidir, bu üzerine gidebileceğiniz bir durum değildir, iyileşmez tedavi olmadıkça ve her türlü zirva fiziksel şeyi size yapabilir. Tedavisi de iyi doktor bulmak, terapi ile ilaç kombinasyonudur. Kimseye evham vermek için anlatımiyorum sakin dinlemeyin beni öyle. Ben bilgisayar ile olan ilişkim ile alakalandıracağım.

Benzer durumda olduğunuzda kendinizi unutmak istiyorsunuz. Çevresel etkenlerden ki aile bunun başında geliyordu benim için, tamamen sıyrılmak, yok olmak, hiç olmak. Başka,ambaşa bir zihin faaliyeti arıyordu aklım. 11 yaşındaydım ilk seferinde. Çok da olanağım yoktu. Evdeki halim öylesine kötüydü ki, ailem bana derman bulamıyordu. Acemiydik, sene 80'lerdi. Ayrıntı çok ama en sonunda bir ZX Spectrum 48k+ geldi önüne. Yükleme zamanı 40 dakikayıda kasetten. Benim için önemi yoktu. Yüklendiği an tüm benliğimle oradaydım. Her pikselin yerini ezberliyordum neredeyse. Program yazmayı hiç düşünmedim bile. Be-

nim için o sahte dünyamda galip gelmektı önemli olan. Terler içinde oynardım çoğu oyunu. İngilizce öğrenme çabamın sertliği de bundandı. Kucağımda sözlükle oynardım. Anlamamak kabul edilemezdi. Pencerem oydu ve o dünyanın dilini bilmeliydim. Büylesine çetindi her şey hayatında, ya en iyidi ya en kötüdü. Hala da öyle sanırırm. Bazı şeyler çocukken çiziliyor. Önümüzden çok ekranlar geldi geçti, binlerce oyun, kaç hareket için hangi devreleri kurdum, kimlerin akıllarında gezdim, hangi grafikerlerin çizimlerinde manalar ve huzur aradım, kaç saat dünyayı unuttum, Skyrim'e olan manevi borcum ne kadar, kimleri geçtim, kimler beni geçti, gözlerim kaç frame izledi, kulaklarım beni ölümden veya keskin bir virajdan kaç kez kurtardı, kimlerle tanıştım sonrasında, be-

nim dünyamın önemini onlara hiç anlatmadım, kalkmadım mı, kırıldım mı başarısızlığıma birileri görmüş gibi, incindim mi açıklamalarımın bir şey kazandırmamasına, yazdığım yazıların sansürlenmesine, yoksa başkalarını, hayatı ıskaladım mı onlara bakarken, kim yardım edebilirdi bana, onlar elimden tutup hayatı mı tuttular beni?

Bence öyle, özeller benim için, şu köhne PC bile. RAM'lerini çıkartıp bakarım, belki 1 saat. Fanını temizlerken tozlarını elimde tutarım bazen, hangi günlerin diye düşünerek. Hiç bitmemiş piline hayran olurum, nasıl da katıksız görevini yerine getirdi diye. Hard disk'i kaç tur attı benimle derim. Kaç matematik işlemi ile beni böldü, çarptı, çıkardı, ekledi sizce? (Benden başka bitiren görmedim; Ocean'ın Ivan Hoe'su. Full cheatsiz!)





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

sunguertugrul@gmail.com [ErtugrulSungu](#)

Yeni jenerasyondan ne bekliyoruz?

Aslında bu soruyu sormanın farklı yolları da var. Temelde her yeni oyun konsolu jenerasyonundan bir beklenimiz var ama bir yandan "neyin" farklı olacağını düşünürken, bir yandan da "neyi farklılaştırılabilirler" şeklinde düşünmemiz gerekiyor gibi hissediyorum.

Dönüp baktığımız zaman, her yeni oyun konsolu kendi dönemi için kendince bir hamle yapmayı başardı. Evet, belki birçok yenilik ile geldiler ama temelde oyun oynama deneyimimizde pek de bir değişiklik olmadı. Hatta genel olarak oyun dünyasına baktığımız zaman, joystick, klavye + fare ve gamepad kontrol mekanizmalarından farklı bir şey üretilmedi. En ileri gittiğimiz nokta, sanıyorum kablosuz kontrol sistemleri oldu.

Unutmamak lazım ki birçok insan, kimileri için çok değerli olan teknolojik detayları görmüyor bile. Bir diğer değişken de oyunların görsel yeniliklerinde yaşandı. Her yeni konsol cihazda daha ileri grafikler ile karşılaşık fakat hiçbir konsol, Nintendo Wii gibi "farklı" bir oyun deneyimi sunamadı. Aslında benim argümanım da tam olarak burada başlıyor. Her ne kadar

Wii pazar payı açısından bir finansal dönemin lideri olmuş olsa da dönüp baktığımız zaman kendisinden geriye pek de bir şey kalmadığını görüyoruz. Demek ki pazar anlamında o kadar da ileriye dönük bir yapı sunamamış. Bir diğer yaklaşım da oyun deneyiminin, günün sonunda 30 yıldır pek değişim göstermediği hakkında olacak. Yani genel anlamda tüm oyun deneyimi, belirli parametreler içerisinde kalıyor. O zaman, bu bağlamda oyun üretiminin getirdiği belirli sınırlamalar söz konusu mudur? Eğer bir sınır varsa, bu sınırlar oyun mekanikleri üzerinden mi genişler yoksa anlatı teknikleri üzerinden mi?

Açıkçası ben bu soruları farklı dönemlerde soruyorum ve genelde, içerisinde bulunduğu zaman dilimi ile alakalı olarak farklı cevaplar alıyorum. Bu bağlamda da yakın gelecekte piyasada olacak yeni Xbox ve PlayStation cihazlarının ne gibi yenilikler getireceklerini düşünüyorum. Az önce de bahsettiğim gibi, eğer oyun "deneyimini" bugüne kadar sadece tek bir konsol değiştirdi ve o da zamanla yok olup gittiye, sadece teknolojik anlamda daha iyi işlemci, ekran kartı

gibi donanımsal anlamda güçlü cihazlar ile mi karşılaşacağız? Eğer öyleyse, bu yeni konsollar ne derece yeni deneyim sunuyor olacaklar? Eğer teknolojik alt yapının düz bir çizgide ilerlediği ve hiçbir şekilde yeni yapılar sunmadığı bir düzen içerisindeysek, düzenli olarak aynı şekilde mi "eğleniyor" ya da "deneyimliyor" olacağız? Aslında son 30 yıla baktığımız zaman bu sorunun cevabı kocaman bir "evet" şeklinde yankılanıyor ama işte eğer oyun bir deneyimse, bu deneyimi farklılaştmak adına yeni teknolojik gelişmeler yaşanması gerekmiyor mu? Açıkçası kendi kafamdaki soruları birazcık sizlerin de düşünmesi için elden geldiği kadar paylaşmak istedim. Yani tasarım ve deneyimin her yeni jenerasyondan daha da sağlam hale geldiği oyun sektöründe, yeni konsollar ne gibi yeniliklerle gelecekler gerçekten merak ediyorum. Pek tabii halihazırda olan sektörde yapılanmanın bir anda değişmesi söz konusubile değil ama işte konu deneyim olunca, ziyadesiyle merak ediyor, teknolojinin oyun pazarı ve tasarımındaki bir sonraki adımını merakla bekliyorum. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com 🐦 cepejderi

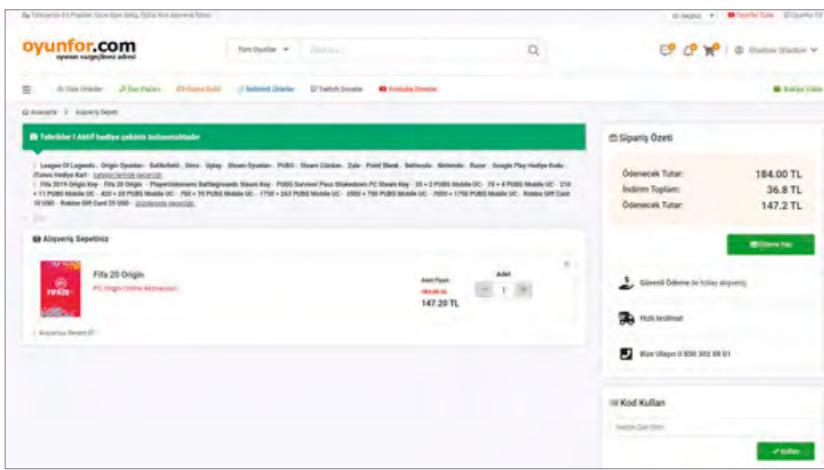
Canım çok sıkılıyor

Gerçekten canım çok sıkılıyor. Her şey rutine bağlı. Birbirine benzeyen diziler, neredeyse aynı filmler, korkutacağız diye yola çıkıp suratının ortasına fırlayan yaratık klişesinin ötesine gidemeyenler. Oyunlar deseniz, iyi olana kötü, kötü olana iyi diyen bir kitle üretti yine. Tık uğruna yanlıltıcı haber başlıklar atanlar mı dersiniz, of yani. Elimi attığım yerde üzgün, bunalım, sıfır objektiflik, herkes ben haklıyımcılık oynuyor. Çıldırmamak elde değil. Ortamda ciddi negatif enerji dönüyor bu ara. Bu ay söyle şen şakrak yazamıyorum kusura bakmayın. Herkes gibi benim de inişli çıkışlı bir hayatım var, hoş ben genelde pek sallamıyorum ama bu ay sallıyor gibi oldum. Ondan buralara içimi döküyorum. Son zamanlarda objektiflik konusunda ciddi sıkıntı yaşamaya başladım. Bu yüzden siz değerli okurlara da fikirlerini sormak, belki de benimle aynı durumdaysa oturup sohbet etmek bile isterim. Arkadaş, niye herkes haklı olma derdinde? Benim düşüncem neden haksız oluyor. Ya da bariz kötü olan bir içeriğe neden israrla "çok iyi" damgasını vuruyorlar. Neden

senin düşünceni haklı bulmak zorundayım ben? "Ya abi şimdi o kafayı anlamam lazım, ondan beğenmemiştir". İngilizce efsane bir cümle var "Well, duh!". Hani apaçık ortada olduğunu anlatmak için kullanılan şu alaycı terim. Çok severim. Benim sorguladığım, neden o kafaya girmek zorunda olduğum. Girmeyeceğim yahu, zorla mı? Bana hala neden sevmem gerektiği konusu açıklanmıyor. Evet, israrla bana "çok güzel" deniliyor ama neden güzel olduğu söylenmiyor. Neye göre, kime göre güzel? Birçok oyun inceleme yazımında, "türüne sevenlere hitap ediyor" cümlesini kurarım. Bu yüzden videolarında "reklam" konusunu açar bazı arkadaşlar. Saçmalamayın lütfen, siz reklam görmemişsiniz. Neyse... Bunun nedeni bellidir. Ben futbol oyunu oynamayı sevmem arkadaşım, boş gelir bana. Ama izlemesi inanılmaz keyiflidir, saatlerce oturup takılırım monitör başında. Ancak oynamayı sevmemem, futbol oyunu oynamadığım anlamına gelmez. Şimdi, buradaki ince çizgiyi "objektiflik" olarak değerlendirelim. Sevmeme durumu ile o türün

sevenine göre açıklama yapma arasında dağlar kadar fark var. İşim gereği her oyuna zaman ayırrım ve o türü sevenlerin kişiliğine bürünür, onların isteklerini düşünerek inceleme kaleme alırım. Olması gereken budur. Şöyledüşün, delicesine Doctor Who seven birine ne derseniz deyin, o yapımı sevmeye devam edecektir. Ancak, eksi kısımlarını size söyleyebiliyorsa işte o zaman o insanı dinleyebilirsiniz. Niye mi? Çünkü "hiçbir şey" mükemmel değildi. Kişisel fikirler her zaman önemli, ancak negatifleri de sun bir zahmet. Yığınla teknik sorun yaşayan, grafik buglarıyla dolu, durup dururken kapanan bir oyuna "başarılı" demeyin lütfen. Hataları o kurumlara ullaşırın ki iyileşin bazı şeyler. Boşa paralar harcanmasın. Az mı bir euro bizim ülked? Lütfen yani. Bu durum her şey için geçerli. Çok sevebilirsiniz, sevin. Birlerini size fikir sordduğunda en azından her şeyiyle değerlendirmeyi bilin. Ve lütfen karınızdakini dinleme nezaketini gösterin, azıcık. ♦





Oyunfor.com'dan LEVEL okurlarına özel %20'ye kadar indirim kampanyası

"Oyuncuyu esas alan" dijital platform Oyunfor.com, LEVEL okuyucularına özel indirim kampanyasıyla karşınızda. Elinizde tuttuğunuz sayıya satın alan tüm okuyucular dergideki özel kodu kullanarak indirimden faydalana bilirler.

%20 indirimden nasıl yararlanabilirim?

1. Oyunfor.com'a üye girişi yapın.
2. Satın almak istediğiniz ürünü sepete ekleyin.
3. Sepet sayfasında sağ altta yer alan "Hediye Kodu Gir" alanına dergide bulabileceğiniz özel kodu girin.

İndirim kodları hangi ürünlerde geçerli?

LEVEL okuyucuların özel kampanya, Oyunfor'daki tüm içeriklerde %20'ye kadar indirim sağlıyor. Hâlihazırda indirimli ürünler LEVEL'a özel kod kullanıldığında ek indirim ile satın alınabiliyor.

Küçük bir ipucu: FIFA 2020'deki indirim ile 147,20 TL'ye oyunu satın almak mümkün. Bu fiyat, bugüne kadar Türkiye'deki en düşük FIFA 2020 fiyatı.

Ayrıca aşağıdaki indirimler de ilginizi çekebilir:

League of Legends pin'lerinde %15,

Fifa 2020, Battlefield 5, Anthem, Sims ve tüm Origin oyunlarında %20,
Uplay Rainbow Six Siege, Assassin's Creed, Watchdogs ve
tüm Uplay oyunlarında %20,

PUBG, Resident Evil serisi, Darksiders ve tüm diğer Steam oyunlarında %20,
PUBG Lite %8,

Zula %8,

Point Blank %8,

PUBGM %3,

Bethesda oyunlarında %20,

Roblox %5,

Nintendo oyunlarında %5,

Razer hediye kartı %3,

Google hediye kartı %2,

Apple iTunes hediye kartı %2,

Steam Cüzdan %5.

İndirim kullanım koşulları ve geçerlilik tarihi

- Oyun kodları 31 Mart 2020 tarihine kadar geçerlidir.
- Bir hesapta, sadece bir kez oyun kodundan yararlanabilirsiniz.
(Farklı bir koda sahip olmanız bile indirimler geçerli olmayacaktır.)

LEVEL

#278 Mart 2020

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztnaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Burak Güven Akmenek

Ceyda Doğan Karaş

Cumhur Okay Özgör

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Süngü

Gizem Kroğlu

Hasan Elmaz Öfke

İker Karaş

Merve Çay

Metehan İğneci

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltacı

Sonat Samir

Şahin Derya

Tolga Yüksel

Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, İslıl Baysal Turan

Satış Koordinatörü: Burcu Kevser Karaçam

Satış Müdürü: Hatiçe Tarhan, hatarhan@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezin Balıkçıoğlu

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balibey

Tel: 0 312 207 00 72 - 73

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka

Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Reklam Bölgeler Satış Müdürü: Dilek Ünlü

Tel: 0 212 336 53 72 **Faks:** 0 212 336 53 91

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: 21-22-23, 34387, Sıhlı, İstanbul

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL

Tel: 444 44 03 • **Fax:** (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİP üyesidir.

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



SÜRDÜRÜLEBİLİR
GELECEK
ÖDÜLLÜ PROJE
FİKRİ YARIŞMASI



Almanya Federal Cumhuriyeti
Büyükelçiliği
Botschaft
der Bundesrepublik Deutschland
Ankara

Sürdürülebilir Bir Dünya İçin Genç Fikirler Aranıyor!

Sürdürülebilir bir gelecek hayal ediyorsan;
yaratıcı bir ürün, bir fikir, bir proje veya
bir sosyal girişim önerin varsa
bu yarışma senin için!

Başvuru için son tarih:
1 Mayıs 2020

Detaylı bilgi ve başvuru için: www.surdurulebilirgelecek.com



Birinciye
25.000 TL



İkinciye
20.000 TL



Üçüncüye
15.000 TL



**sónar®
2020**
Istanbul



**Music, Creativity
& Technology**
www.sonaristanbul.com

Istanbul
05.06.07 March

%100 **MUSIC**
#yüzdeyüzmüzik