

#281 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Temmuz 2020 / 07 - 13.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

www.level.com.tr  
Barcode: 9 77301213116  
KKTC Fiyatı: 16.50 TL

LEVEL

THE LAST OF US PART II

Daha karanlık, intikam dolu bir hikaye...

# THE LAST OF US PART II

AYRICA

Valorant | Minecraft Dungeons | Desperados III | The Medium | Maneater  
TESO Greymoor | Command & Conquer Remastered | Mafia II Def. Edition

#281 LEVEL

TEMMUZ 2020

# E-SPOR DÜNYASININ EN İYİLERİ

Profesyonel Oyuncu Koltukları



**DXRACER®**

**E-BLUE**

**adore  
gaming**

**XRocker**

**AKRACING**

**max office  
Racing**

# TÜRKİYE'DE İLK ve TEK

Sadece **adoremobilya.com**'da!



Oyun Salonu  
Ekipmanları



Profesyonel  
Oyuncu Masaları





## GTA V

Ekranda PlayStation sembollerini dönerken yayına sadece birkaç dakika kaldığını fark ettim ve gerçek anlamda nefesimi tutmuşum. Sony'nin hem birkaç tane sıra gibi sakladığı oyunu göstereceğinden emindim, hem de artık bizi konsolun tasarımla bulusturacağından...

Saatler gibi geçen dakikaların ardından ekran karardı ve Rockstar Games'in o tarihpel logosu ekrana yansıdı. "GTA VI!" diye evin ortasında gerçekten bağırdım.

Yeni nesil, yepyeni bir GTA oyunuyla başlayacaktı, daha ne isterdim ki?

Derken GTA V'in o tarihpel yüzü geldi ekrana. Hala ümitliyim, "Herhalde bu radan altıncı oyuna bağlayacaklar." dedim, izlemeye devam ettim, umudumu kaybetmedim ama Sony suratıma tokadı bastı...

Yeni nesil bu demek değil bana sorarsanız. PS3 için çıkışmış olan oyunu, her ne silde oynayacağımız diye bir kaide yok. GTA V güzeldi, eğlendik, beğendik ama yerini selefine bırakması gerekiyor.

PS5 tanıtım etkinliği, GTA V'in ilk sunum olarak seçilmesinin de etkisiyle, bence ortalama bir etkinlikti. Ratchet & Clank çok ilginç bir biçimde en çok umut vadeden oyun oldu, onu da Gran Turismo 7 ve Horizon 2 takip etti. Gerisi ise...

Hem XSX oyunları tanımı, hem de bu PS5 etkinliğiyle birlikte gördük ki ne oyun firmaları, ne de konsol üreticileri yeni nesle pek hazır değil. Tüm stüdyolar yanıp yattı, Sony ve Microsoft da yeni teknolojileri denemekten çekinmiş. 2021 biraz boş geçecek, o belli ama 2022'de belki gerçek yeni nesille buluşuruz... PS5 ve oyunlarıyla ilgili konular ile The Last of Us Part II incelemesi sayesinde bu ayı PlayStation ayı ilan edebiliriz. PC sahipleri; evde bir oyun konsolunun olması gerekiyor zaten artık, değil mi?

Görüşmek üzere, kendinize iyi bakın, maskesiz sokağa çıkmayın.

Not: PS5'in tasarımını çok beğendim. Galiba konsol biraz devasa ama olsun; kendisine güzel bir yer açacağımız artık.

*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)

ÜCRETSİZ  
KARGO!



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

# The Last of Us

## Part II

Karanlık, rahatsız edici ve şahane bir devam oyunu!

Sayfa  
**46**

# #281

## içindekiler

04 Editörden

06 Küheylan

08 Haberler

### **İLK BAKIŞ**

14 The Medium

16 Creep

17 DRIFT21

18 The Cycle

20 Art Kaede

### **DOSYA KONUSU**

22 PlayStation 5

34 Hayallerdeki E3 2020

32 Anarşist

### **İNCELEME**

46 The Last of Us Part II

54 Mortal Kombat: Aftermath

56 Valorant

64 Minecraft: Dungeons

68 Desperados III

70 Disintegration

72 The Elder Scrolls Online: Greymoor

73 West of Dead

74 Mafia II: Definitive Edition

76 Deck of Ashes

77 Command & Conquer:

Remastered Collection

78 Xenoblade Chronicles:

Definitive Edition

79 Maneater

80 Operencia: The Stolen Sun

81 Waking

82 SpongeBob SquarePants:

Battle for Bikini Bottom – Rehydrated

83 Huntdown

83 Summer in Mara

84 Those Who Remain

84 Fire Escape

85 Pro Cycling Manager 2020

85 Bow to Blood:

Last Captain Standing

86 SKYHILL: Black Mist

86 Poly Bridge 2

87 Mobil İncelemeler

89 Online

95 Donanım

102 Film, Kitap, Müzik

104 Ph.D

106 Otaku-chan!

108 Cosplay Republic

110 Köşe Yazıları

114 LEVEL 282



**POP  
SCI**  
TÜRKİYE

# POPULAR SCIENCE YOUTUBE KANALI AÇILDI!



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



**TIKLA!**

Hemen üye ol  
her hafta harika  
bilim videolarını



**KAÇIRMA!**

**TIKLA  
& İZLE**

# POPULAR SCIENCE



Dr. Alp Sırman ile Korona virüs ve aşılar hakkında.



TIKLA  
& DİNLE

Apple



TIKLA  
& DİNLE

Spotify



TIKLA  
& DİNLE

Google

## POPULAR SCIENCE PODCAST **YAYINDA!**



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



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



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

# KÜHEYLAN



Amerika'dan bahsedeceğiz, yerinizi alın. Özgürükler ülkesi Amerika, salgının en kötü vurduğu ülke olma unvanını gururla taşırken, bir de başlarına yüzyılların eskitemeden biri ırkçılık olayları geldi. George Floyd'un sokak ortasında lüzumsuz ötesi bir şekilde can vermesinden sonra ülke tam deyişiyle patladı. Virüs yayılmak için kendine müttiş bir ortam buldu, dükkanlar yağmalandı, huzur zaten yokken hepten ortadan kalktı. Trump efendi de elbette durumu körükledi de körükledi.

Valla Amerika eskiden bir rüyaydı da şimdi tam kabus oldu; çok garip bir ülke, 1000 yıl sonra neye benzeyecek çok merak ediyoruz.

## The Last of Us'ın ikinci kısmına hazırlısınız?

### 1. Evet, hazır misiniz?

- A. 26 yıldır bugünü bekliyorum hocam, deli misin?
- B. Ben 36 yıldır bekliyorum, hodri meydan!
- C. Alçak adam, rezil, sen oyunun adını bilmekten ben ilk oyunun remastered'ını oynuyordum!
- D. What's going on?

### 2. Ellie mi güzel, Joel mi?

- A. 26 yıldır Ellie diyorum hacim, hasta misin?
- B. Ben 46 yıldır Joel diyorum, haydi bakalım!
- C. Lan! Oğlum! Ne diyorsun lan?!
- D. What a turn of events...

### 3. Tikırdayanları en etkili biçimde öldürmenin yolu nedir peki?

- A. 26 yıldır söylüyorum: Sessizce arkalarından yaklaşıp bıçağı saplayacaksın.
- B. Ben 76 yıldır Tikırdayanlardan kaçıyorum, Joel'la gezmek varken onlarla mı uğraşacağım <3.
- C. LAN! Abicim biz senle bir sürü kız tavlamak için günlerimizi harcamadık mı, ne Joel'i, ne oluyor oğlum. Lan.
- D. Viva LGBT!

Sonuç: Hazır değilsiniz.



## Tablo var, koşun!

"Merhabalar. Ben Ankara'dan Ömer Fırat Derginizin uzun yillardır takipçisiyim. Muhtemelen derginin Temmuz sayısının ana gündemi The Last of Us Part II olacak ve bu sayıda yer vermenizi umarak The Last of Us ile ilgili bir tablo yaptım. Paylaşırsanız sevinirim. Okurlardan tablonun aynısından isteyen olursa fıratcetin7 Instagram hesabım" diyerek kendine ticaretin yolunu açan Ömer'i yeteneğinden dolayı kutluyoruz. Yalnız bu tablo değil de duvara çizmişsin gibi bir etki de almadık değil; olsun, her türlü çok iyi bir iş!



LOOK FOR  
THE  
LIGHT





## Posterlerim olmadan asla!

Tavarı aşıp giidiyormuş gibi gözüken posterleriyle bizimle buluşan Deniz, "Merhabalar LEVEL allesi, ben Deniz Serezli. Derginizi yaklaşık bir yıldır severek takip ediyorum ve posterlerinizi de duvarlarımı asıyorum. Sizden küçük bir isteğim var: Bir nostalji yapıp Half-Life 1 veya 2 kılavuzu yapsanız fena mi olur..." diyerek bizi Half-Life'la tekrar buluşturmak istediğini de göstermiş. Kılavuz devri de biraz geride kaldı ama bir içimizde değerlendirelim bakalım. Görüşürüz Deniz, bol Half-Life'lı günler...



## Her ay, bir yazar Ceyda Doğan Karaş

Şimdi, dikkat ettiğiniz veya etmediğiniz üzere özellikle kadınların doğru bir fotoğraf açısı vardır. Selfie olsun, bir grup fotoğrafı olsun, o açayı vermek isterler. İşte Ceyda'nın Instagram takipçisiyseniz de bilmelisiniz ki Ceyda, o doğru açayı İZ'den vurmuş ve hunharca kullanan, kipkızıl saçlı bir oyun, cosplay, geek kültürü ve nicesinin neferidir.

Gördüğünüz üzere Ceyda'yla ilgili bir anda, birçok şey öğrendiniz. Bir konu daha var ki o da yine kendisinin aynısı hobilere sahip olan İlker Karaş ile evli olması. Her türlü "gaming" aktivitesinde kendilerini 1500 metreden seçebileceğiniz (İkonik bir halleri var) Karaş ailesi, Karikocagaming adında da bir kanala sahip. Ceyda'nın oyuncu özellikleri yanında gerçek bir cosplay manyağı olduğu da su götürmez bir gerçek. Andromeda kulvarında bir İş çıkartan Ceyda, üzerinde günler harcayarak yarattığı kıyafetlerle bir de güzel fotoğraflar çektiyor mu... Al moda dergisi kağıdı yap, al poster yap. Valla bravo! Ceyda yillardır LEVEL bünyesinde ve kendisi asla sıkılmadan o cosplay köşesini de yazıyor ya, kendisini ne kadar tebrik etsek az. Biz çoktan konu kırtığına düşmüştük...



## Aha, bitti işte karantina!

Bugün 1 Temmuz deseniz, artık sinemaya, tiyatroya, tikiş tikiş oturabileceğimiz her yere de gidebileceksiniz demekti. Virüsü bir anda yendik, çok garip değil mi? DSÖ yıllar sürecek dedi, bilim insanları müthiş kötü tablolar çizdi, biz şezlonglarımızdan eksik kalmamak için virüsü yeniverdik, inanılmaz.

Gerçekten vaka sayıları, ölümler doğru açıklanıyor diye kabul ettigimizde, çok da uzun olmayan bir sürede olayın üstesinden gelmişiz gibi bir görüntü ortaya çıkıyor. Birçok ülke salgınla çalkalanırken bizim bir hayli hafif atlatalım gerçekten çok enteresan.

Tabii her şeyin bu kadar hızla normale dönmesi ikinci bir dalganın gelmesi anلامı taşıyor da olabilir. Gerçekten sevgili Küheylen okurları, bizim kafamız çok karıştı. Tiyatro sembolü gibi olduk: günlük durum yüzleri güldürüyor, gelecek kaygısı suratları düşürüyor.

## Hali konusu çığırından çıktıyo...

Her şey dergilleri halişin üzerine koymazla başladı. Renk renk halilər odağa binince biz de dalgasını geçtik ve olay zaman içerisinde evrilerek "Hali yoksa, fotoğraf da yok." zannedildi. Bakınız bu son örnekte Arda Çalışkan arkadaşımız, beş yıllık koleksiyonunu halisinin üzerine taşıyamadığı için dergileri ayrı, olsası fon halisini da ayrı birer fotoğraf olarak göndermiş. "Allah'ını seven şu dergileri koymak için bir yer yöneltim bulsun; son 2 yıl hafiften yamulmuş durumda." diyerek yardım bekleyen Arda, pek yayın açmadığı "kabusthepotato" Twitch kanallının da bilgisini veriyor. Kendisini haliyle ilgili yaratıcı tavırından dolayı kutluyor, bir sonraki aşamada poster asılmamış boş duvar da bekliyoruz.







## RATCHET & CLANK: RIFT APART

# PS5'in en iyi gözüken ve en eğlenceli oyunu olmaya aday

En 2016 yılında oyuncularla buluşan Ratchet & Clank, aslında eski dönemin ünlü oyunlarından biriydi lakin yapımcılar başka oyunlarla uğraşmaktan bu ismi biraz arka plana attı. PS5 için gelmesi hiç de şaşırtıcı olmayan yeni Ratchet & Clank, yayımlanan fragmanıyla son derece büyük bir heyecan yarattı zira görsellik, bir hayli üst seviyedeydi.

PS5'in çıkış oyunu olmayıp 2021 yılında evimize konuk olacak olan Rift Apart, Ratchet ve dostu Clank'ın boyuttan boyuta seyahatini konu alacak. Bu hem senaryo açısından önemli, hem de oynanış; yapımcılar PS5'in gücü olmasa boyut temasının oyuna yedirilmesinin imkansız

olduğunu vurguluyor. Şöyle ki Ratchet, oyunda Rift Tether adında bir cihaza sahip olacak. Bu da onu boyut yanıklarını kullanarak başka bir boyuta anında taşıyacak. Bu tip bir özellik, şu dönemde konsollarda ekranda tatlı bir "loading" ekranının gelmesine yol açacakken, PS5'in hem işlemci gücü, hem de SSD hızıyla birlikte kendimizi bir anda bambaşa diyalarda bulabileceğiz.

Bu cihazın yanında Ratchet Burst Pistol, Shatterbomb, Enforcer ve Topiary Sprinkler gibi dört farklı silaha sahip olacak. (Bu sayı elbette oyun çıktığında daha fazla olacaktır.) Silahları farklı düşmanlarımıza karşı üstünlük elde etmek

icin kullanacak, onları ortadan kaldırduğumda kazandığımız vidalar ile de yeni ekipmanlar alıp var olanları güçlendirebileceğiz.

Ratchet ve Clank zaten tanındık bir ikili ama fragmanda, rengi –elbette- beyaz olan yepeneli bir karakter de tanıtıldı. (Bir yapımı yeni eklenen karakterler ya siyah, ya beyaz oluyor.) Lombax adındaki hanım arkadaşımız da oyunda, oynanabilir bir karakter olarak yer alacak ve Ratchet ile Clank'e macerasında yardımcı olacak. Büyük ihtimalle PS5'in en iddialı oyunlarından biri olacak olan Rift Apart'ı PS5 almak için bir neden olarak görebilirsiniz; eğlence dolu bir aksiyon bizi bekliyor! ♦



# Play Live

**EA PLAY LIVE 2020**

## SW: Squadrons, Dragon Age 4 ve... Skate'in dönüşü!

Algından önce üç günlük bir fuar etkinliği olarak Los Angeles'ta gerçekleşen EA Play, bu yıl canlı yayıyla evlerimize konuk oldu ve EA, çatısı altındaki yeni oyunlardan haberler verdi.

En heyecan verici olan kuşkusuz ki Star Wars: Squadrons oldu. Daha önce Maverick kod adıyla sizan oyun gerçek ismiyle birlikte tanıtıldı ve büyük bir heyecan yarattı. SW evrenindeki birçok farklı uzay gemisinde boy gösterip bolca it dalasına gireceğimiz oyun, tek kişilik bir hikaye modunun yanı sıra 5v5 multiplayer savaşlar da içerecek. Senaryo Return of the Jedi'in hemen sonrası konu alacak; böylece New Republic'in ilk zamanlarına göz atma fırsatı yakalayacağız. 2 Ekim'de çıkacak olan PC, PS4 ve XONE için hazırlanan oyunun tamamını VR cihazlarıyla da tecrübe edebileceğiz.

Squadrons'un dışında, kırmızı Lyrium'u ekrana getiren bir fragmanla söyle bir gösterilen Dragon Age 4'ün 2022'den önce piyasada olmayacağıını öğrendik, yine de güzel bir oyun geleceğini düşünmekten kendimizi almadık.

### Bir elin nesi var...

Beklenmedik biçimde iyi çıkan A Way Out'un yapıcısı Hazelight da yeni oyununu EA Play etkinliğinde tanıttı. Oyunun ismi It Takes Two ve yine iki kişinin tecrübe edebileceği türden bir oyun. Türkiye bu defa biraz farklı; aksiyon-platform olarak geçiyor. Oyunda Rose, ayrılmadan eşliğinde olan ebeveynleri Cody ve May'in kilden heykelciklerini yapıyor ve heykeller canlıyor, gerçeklerinin duygularını etkileyebilecek özelliklere kavuşuyor. Duygusal ve eğlenceli bir tecrübe olarak nitelenen It Takes Two'nun gelecek yıl çıkması bekleniyor.

### Karanlık ve eğlenceli

Nightmare Before Christmas evreninde geçtiğimiz gibi bir izlenim veren Lost in Random ise Fe'nin yapıcısı olan Zoink Games'in yeni oyunu olarak tanıtıldı.

Küçük bir kızın macerasını konu eden bu aksiyon oyunu, kızımızın yanına elleri, ayakları ve tek bir gözü olan bir zar veriyor. Kahramanımız da bu zarı hem silah olarak kullanabiliyor, hem

de önüne çıkan engelleri aşmak için. Oynamışla birlikte görselliğin de dikkat çektiği oyun 2021'de aramızda olacak gibi gözüküyor.

### Ve diğerleri...

Apex Legends, Dead Space 3, The Sims 4, A Way Out ve Titanfall 2 Steam'e geliyor, bunu not edin. Hatta Apex Legends Switch için de hazırlanıyor ve tüm platformların birbirine karşı oynayılmasına destek verecek.

Etkinlikte açıklanan son iddialı oyun ise Rocket Arena oldu. Overwatch'a bir hayli benzeyen ve 10 farklı karakterle açılış yapacak olan oyunda birbirimize karşı mücadele edeceğiz. Üstelik oyun büyük ihtimalle bu ay piyasada olacak.

Ve elbette yeni Skate. Takip ettiniz mi bilmiriz ama özellikle EA'in Instagram paylaşımlarında, yorumların tamamına yakını Skate 4 üzerine uzunca bir süredir. Yapıcılar herhalde bundan bıkmış olacak ki yeni bir Skate hazırlıyor ama oyun hakkında henüz bir bilgi verilmedi. ♦





## MORTAL SHELL

# Dark Souls'cular; toplanın!

Epic Games gerçekten Fortnite ile coştu da coştu. Ama adamlarda güzel, idealist bir tavır da var, o yüzden kendilerini seviyoruz. Mesela Mortal Shell'in yapımcıları Cold Symmetry'e olan destekleri... Elbette işin ucunda kendi kazançları da var ama Epic Games bu arkadaşlara finansör olmuş durumda ve bunun karşılığında oyunlarını bir yıl boyunca sadece Epic Games Store üzerinden satmalarını istiyor. İlk oyunuza böyle bir destek gelse, biz de kabul ederdim.

(LEVEL Game Studios kuruyor!) Oyuna gelecek olursak... Tam bir Dark Souls takipçisi olan oyunda yine karanlık, kasvetli ve gotik bir ortam göze çarpıyor. Kahramanımız ise bazı özel güçlere sahip; Nightcrawlers gibi ama çok daha kısa mesafede işinlanabiliyor ve bu sayede düşmanlarının saldırılardan kaçınabiliyor. Anladığımız kadarıyla oyuna direkt bu güçlerle başlamayacak ve başta, sadece sıradan bir varlık olacağız. Bu karşılaşmaya da örnek gösterildi ve anladık ki

animasyonlar çok ama çok iyi. Tarz da Japon aksiyon oyunlarının tam tersi bir istikamette, çok daha ağır ve kontrollü saldırıları, kaçınmaları içeriyor.

15-20 saatlik bir oyun süresi bulunacak olan Mortal Shell önce PC için, bu yıl çıkacak şekilde hazırlanacak ve ardından Temmuz-Eylül aralığında PS4 ve XONE için piyasaya sürülecek. Oyun eğer ilginizi çektiyse mutlaka internetten fragmanını bulup izleyin; gördükleriniz büyük ihtimalle hoşunuza gidecek. ♦

## DUSTBORN

# Bazı sözler acıtır

Sıtilize görselliği sevenler gelsin. Diyaloglar, duygusal anılar sevenleri de alalım. Sıradan bir aksiyon yerine, sadece sözleri kullanarak dövüşüğümüz bir oyun mekanlığını heyecan verici bulanlar da geldiye, Dustborn için yeterince "hype" olmuşmuş demektir; artık oyuna göz atabiliriz.

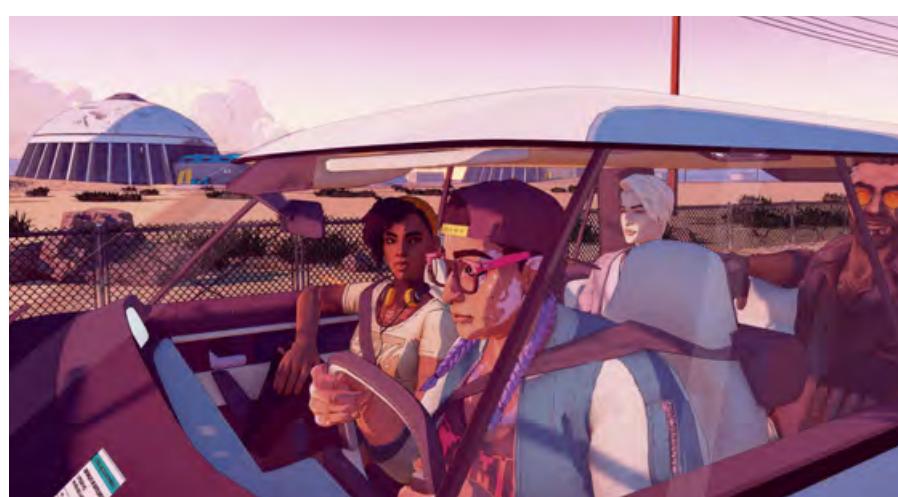
Dreamfall'un yapımcılarının yeni projesi olan Dustborn, fragmanı izleyip internet sitesine göz attıktan sonra listenize ekleyeceğiniz, ilginç bir oyun. 2030 senesinin Amerika'sında geçen oyunda Pax adında siyahı bir kadının ve çeşitli güçlere sahip enteresan arkadaşlarının hikayesinde rol alıyoruz. Amerika artık bildiğimiz Amerika değil, eyaletler ayrılmış ve bir takım güçler bizi durdurmak için peşimizde. İşin

kötüsü Pax, dört aylık da hamile...

Ekip arkadaşlarımızla olan ilişkilerimizin önem taşıdığı ve bir çeşit yol hikayesi olduğu için de bol bol muhabbetle gireceğimiz Dustborn, çok ilginç bir aksiyon mekanetine de sahip. Tam olarak nasıl islediğini anlamış değiliz fakat peşimizdeki arkadaşlarla (Çoğu da robot.) dövüse girdiğimizde silah yerine kelimeler

kullanacağız. Bir ekran görüntüsünde kocaman "MOVE" yazıyor mesela; bu kelimeyi söylediğimizde herkes geri mi gidecek ki? Enteresan bir oynanış biçimi...

PC ve konsollar için 2021 yılında gelecek olan Dustborn'u dergiye uzun uzadıya konuk edeceğimiz de aşkar. Farklı oyunları hep sevmişiздir... ♦



# SON DAKİKA!

◆ Cyberpunk bir erteleme daha alarak 19 Kasım'a ötelendi. Oyunun biraz daha cıalanması gerektiğini söyleyen yapımcılar, açıkçası iki aylık bu ertelemenin oyuna ne katacağını da pek anlatmış olmadılar. Bir diğer haber de Cyberpunk'ın PS4 versiyonunu alanların, PS5 çıkışında bedava olarak PS5'teki daha güdü haline yükseltme alacakları. Hatta ileride çıkacak olan, yeni nesil konsolların tüm getirdiklerine sahip olacak olan versiyonu da yine oyuncunun sahiplerine bedava olarak sunulacak.

◆ Lightbulb Crew'ın siyah-beyaz-kırmızı renklerden oluşan artistik oyunu Othercide, bu ayın 28'inde PC, PS4 ve XONE için çıkışını yapıyor. Switch sahipleri ise biraz daha beklemek zorundalar.

◆ John Wick'in The Matrix'le buluşması olarak özetlenebilecek olan ve görsel açıdan da Suda51'in oyunlarını aratmayan Pistol Whip de 28 Temmuz'da PSVR için satışta. PSVR sahibiyiniz kaçırmayın!

◆ Sıfır bütçeye bile piyasaya çıkan tonla oyun varken, Star Citizen'ın ne zaman biteceğini halen bilmiyoruz; üstelik oyun 300 milyon dolarlık bağış sınırını da geçtiğimiz ay aşmışken!

◆ 2018 yılında AT&T Warner Bros.'u satın almıştı ve şimdi de oyun kismı olan Warner Bros. Interactive'ı satmaya çalışıyor. LEGO, Harry Potter ve Batman gibi önemli lisanslara sahip olan firmayı 4 milyar dolara satın almak mümkün ve Take-Two, EA, Activision gibi firmaların konuya ilgilendiği belirtiliyor.

◆ Life is Strange serisiyle ünlenen Dontnod'un yeni oyunu Twin Mirror'ın LiS gibi bölümlerden oluşmayacağı ve tek bir macera olacağı açıklandı, herkes bayram etti. Oyun PC'de bir yıl boyunca Epic Games Store'a özel olacak.

◆ DayZ'nin yaratıcısı Dean Hall'un yeni oyunu Icarus adıyla boy gösterdi. Yine bir çeşit hayatı kalma mücadele konu edecek olan oyunda oksijen problemi olan bir gezegendeyiz ve genel anlamda oksijen peşinde koşacağımız gibi duruyor.

◆ SEGA Master System II'nin içine gömülü olarak gelen Alex Kidd in Miracle World, DX takısıyla baştan aşağı yeniden yapılıyor ve yeni oyun modları, yeni bölümler ve eskiyi sevenler için bir retro modıyla 2021 yılında PC, PS4, XONE ve Switch için geliyor.

◆ Eğer hafif zenginseniz ve The Last of Us Part II'ye bayıldığınız, Ellie'nin Taylor 314ce adlı gitarının bir kopyasını 2299 dolara Sony'nin sitesinden satın alabilirsiniz. Haydi zenginleri görelim. (Alırsanız Küheylan'a fotoğraf isteriz!)



## ROGUE LORDS

# Sen Şeytan ol, ben Dracula'yım...

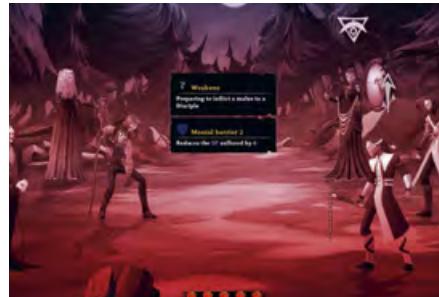
L eikir Studio'yu duyduğunuz mu? Büyük ihtimalle hayır. Peki Cyanide'İ? Evet, Call of Cthulhu, Space Hulk: Tactics gibi oyunların arkasındaki isim. Ve şimdi bu iki firma bir araya gelerek Rogue Lords'u PC ve konsollar için piyasaya sürmeye hazırlanıyor.

İsminden de geçtiği üzere "rogue-like" türünde bir oyun olan ama türevlerinden farklı olarak sıra tabanlı bir mücadele sistemine sahip olan Rogue Lords, özetle bizi Şeytan'ın ta kendisi olmaya davet ediyor. Şeytan'ın yanında ekibimize Dracula, Bloody Mary ve Headless Horseman gibi ünlü kahramanları da ekleyebiliyoruz. 3v3 olan karşılaşmalarda toplam bir sağlık puanımız oluyor ve bu sıfırlanmadan, karşı tarafı yenmeye çalışıyoruz.

Oyunu ilginç kıyan en önemli detaysa Devil Mode adındaki gücümüz. Bunu aktive etti-

ğimizde rakipleriminin sağlık puanı ve diğer özellikleriyile, sanki oyunu tasarlıyormuşçasına oynayabiliyoruz. (Bayağı barı tutup aşağı çekiyoruz.) Bu oyuna çok değişik bir tat getirecektir.

Görsel olarak Tim Burton'ın eserlerinden esinlenildiği çok belli olan Rogue Lords, gelecek yılın ortalarında piyasada olacak. ♦



## HEARTHSTONE: TRIAL BY FELFIRE

# Yeni solo macera mı? Hemen!

T üm Hearthstone oyuncularına bedava olarak sunulan ve Aranna Starseeker'ı başrole oturtan yeni solo adventure'ımız Trial By Felfire, geçtiğimiz ayın ortalarında oyuncularla buluştu. Bunu kutlamak adına Aranna'nın da kahraman olarak içerisinde sunulduğu, 20 kart paketi ve bir de kart arkasıyla birlikte gelen bir "bundle" da satışa çıktı. Beş bölümden oluşan Trial By Felfire'da amacımız Rusted Legion'ı durdurmak. Bunun için de Illidan'ın yönlendirmeleriyle Aranna'yi boss'tan boss'a sürüklüyoruz, arada enterasan sürprizlerle de karşılaşıyoruz. Mesela

her turda rastgele düşmanların önüne döküldüğü ve toplamda 10 turda kaçmamız gereken bir firtına. Ya da sadece "Spare Parts" kullanarak aşabileceğimiz enteresan bir karşılaşma... Her boss bir öncekinden daha keyifli ve oyunun zorluk seviyesi de hiç de fena bir seviyede değil; bazı bölümleri birkaç kez oynamanız gerekiyor ve hatta, "Nasıl gececeğim ya?" diye umutsuzluğa bile düşebiliyorsunuz.

Hali hazırda zaten yeterince eğlenceli olan Hearthstone, bu macera kımıyla iyice güzel bir hal aldı. ♦



# THE MEDIUM

Hep beklediğimiz o "Silent Hill takipçisi" oyun nihayet  
kapımızı çalmış olabilir.

Sayfa

14

İLKBAKS

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden değerlendirdiyoruz

5 ★★★★



**Yapım** Bloober Team **Dağıtım** Bloober Team **Tür** Macera, Gerilim **Platform** PC, Xbox Series X **Web** themediumgame.com **Çıkış Tarihi** 2020 Son Çeyrek

# The Medium



Yine Silent Hill atmosferi yaratmaya çalışan bir korku oyunu.  
Fakat bu sefer bir klasikle karşı karşıya olabiliriz.

Hicbir zaman için korku oyunu seven bir oyuncu olamadım. Yıllar içerisinde bu türde çok iyi oyunlar çıkmış olsa da bırak oynamayı, oyun videolarını bile izlemekten çekindim. Gök gürültüsünden bile kolayca ürken bir insan olarak, Kürsat'ın kilitlemeye çalıştığı korku oyunu incelemelerinden de ince ince kaçtım desem yeridir (Kürsat, aman diyeyim, sakın). Ancak bir firma var ki oyularını uzaktan izlemeyi çok seviyorum.

2016 yılında geliştirdikleri *Layers of Fear* ile bir arkadaşım evinde tanışmıştım. Öyle aman aman korku içeren bir oyun değildi ama her girdiğim odaya şüpheyle yaklaşdım. Doğru mu oynuyorum, doğru yerden mi gidiyorum gibi düşüncelerle boğuştuğum anda en şaşkırtıcı bulmacalarla karşılaşma çıktılar. Serinin ikinci oyunu ilki kadar başarılı değildi ama arada çıkardıkları *Observer* ve *Blair Witch* iyi yorumlar almıştı.

Hal böyle olunca geçtiğimiz aylarda Xbox Insider etkinliği sırasında önumüze konulan *The Medium* pek ilgimi çekti. Eh, şans olsa gerek ilk bakışını da yapmak bana düştü.

**Orta olan değil, medyum olan**  
Oyunumuzun hikayesi Marianne isimli genç bir kadına odaklıyor. Kendisi bir medyum. Bizim dünyamız ve ruhlar alemi arasında geçiş yapabiliyor. Bu özelliği sayesinde önüne çıkan tüm gizemli olayları araştırma konusunda da uzman. Geçmişinde yaşadığı kabustan beter de bir olay ver. Karındaki çocuğunun doğumu gerçekleşmemiş. Bu yüzden doğmamış evladının ruhu da sürekli olarak üzerine karabasan gibi çöküyor. Bu kabusların peşimizi bırakması yetmiyormuş gibi kendimizi lanetli bir otelin içerisinde buluyoruz. Yıllar önce hayaletli diye terk edilmiş ve kimsenin yanına bile yaklaşmadı bir otelin gizemini çözmem de bizim gibi bir meduma kılıyor. Marianne ile birlikte hem bu otelin gizemini çözmeye çalışacağız, hem de geçmişimizin hayaletlerinden kurtulmaya çalışacağız.

*The Medium*'un baş tasarımcılarından Woj-





ciech Piejko, fikrin "tek bir evrensel gerçek olamaz" sorunsalından ortaya çıktığını söylüyor. Oyunda da bol bol bu gerçeklik kavramıyla kavga edeceğiz. Demiştüm ya Marianne, iki alemi de rahatlıkla görebiliyor ve geçiş yapabiliyor diye. Heh, işte bu maceramızda karşımıza çıkan engelleri aşabilmek adına, olaylara hem dünyamızdan hem de ruhlar aleminin penceresinden bakmamız gerekecek. Çünkü oyunda tek bir gerçek olmayacak. Baktığımız açıya göre değişim gösterecek. Doğru yol diye düşündüğümüz bir koridor sonumuzu getirebilecek. Emin olmak için ruhlar alemine geçiş yaptığımızda daha güvenli olduğunu göreceğiz. Bu ve bunun gibi birçok karmaşıklık beynimizle sıklıkla oynayacak gibi duruyor.

Oyuna geliştiren Bloober Team, bu fikri ilk kez 2012 yılında ortaya karışmış. O sıralar gelişmekte olan ufak bir firma olan Bloober, yeterli bütçelerinin olmaması ve teknolojinin yetersiz kalması nedeniyle fikri rafa kaldırılmışlar. Hatta oyunu o dönemde Xbox 360, PlayStation 4 ve Wii U için duyurmuşlar. Fakat işin altından kalkamayıcaklarını anladıklarında vazgeçmişler. Aradıkları kan yıllar sonra Microsoft tarafından onlara sağlanmış.

Xbox Series X ve PC için özel olarak hazırlanan The Medium'da hiçbir yükleme ekranının olmaması planlanıyor. Girdiğimiz yerler, gezdiğimiz arazi Xbox Series X'in arka planda çalışan yükleme işlemi ve SSD gücü sayesinde hiçbir yüklemeye gerek kalmadan önmüze serilecek. Ayrıca dün ya ve ruhlar alemi arasında hızlıca geçiş yapabileceğimiz söyleniyor.

Bloober Team, yeni nesil konsolun sunduğu tüm fırsatlardan yararlandıklarını açıkladı. The Medium, Xbox Series X üzerinde, 4K Ultra HD çözünürlükte ve 120 FPS hızında sunulacak. Ayrıca Ray Tracing yazılım

teknolojisi sayesinde, atmosferin üzerimize üzerimize çökmesi planlanıyor.

### Krakow / Polonya'da bir medyum

Hikaye, firmanın da merkezi olan Krakow'da geçecek. Oyunun süresi, haritanın büyülü gibi bazı detayları bilmiyoruz. Oyunla alakalı bildiğimiz en önemli bilgiye müziklerinin efsanevi besteci Akira Yamaoka tarafından yapılmıştır. Yamaoka, bildiğiniz üzere Silent Hill'in o karamsar ve bizi dünyasının içine çekmeye başaran müzikerini yapan kişi. Ona bu konuda Layers of Fear serisinin de atmosferik müzikerini yapan Arkadiusz Reikowski eşlik ediyor. Oyunun ilk tanıtım fragmanını izlediyseniz zaten ne dediğimi anlamış olacaksınız. Kendinizi bir anda fragmanın içinde buluyorsunuz.

Bu açılardan bakıldığından oyunun perspektif açıları da ortaya çıkmaya başlıyor. Sinematik deneyim konusunda God of War'dan esinlendiklerini görebiliyorsunuz. Ayrıca bakılan açıya göre değişen ve oyuncuya sorgulatan bulmacaları da Hellblade'den alınma gibi. Tasarımın açıdan da giriş kısmında bahsettiğim üzere Silent Hill kokusu sun her yerinde hissedebiliyorsunuz.

Silent Hill'in o tekinsiz havası ve oynarken kendinizi çaresiz hissediyor olursunuz, The Medium'un ana mekaniklerinden biri olacak sanırım. Bu arada mekanik demişken, Bloober Team ilk defa bu oyunla birlikte birincil şahıs kamerasından vazgeçerek, üçüncü kamera açısına geçiş yapıyor. Oyunla alakalı bir oynanabilir video göremedik ama bu açının bize ne gibi getirileri olacağını merak ediyorum. İşin aksiyon kısmı olacak mı, bu da merak edilen sorulardan biri. Bildiğiniz üzere video oyunlarının son 10 yıllık sürecinde üçüncü şahıs kamerasından sunulan oyunlarda, aksiyon ön planda olur hale geldi. En iyi

### ZDZISLAW BEKSINSKI

Oyunun tasarımı için ilham alınan, oyunun üzerine kurulduğu temellerin yaratıcısı olan Zdzislaw Beksiński, 1929-2005 yılları arasında yaşamış distopik surrealizm denilen türün öncü ressamlarından biri. Genel olarak kıyamet, kıyamet sonrası ve distopik çalışmalarıyla bilinir.

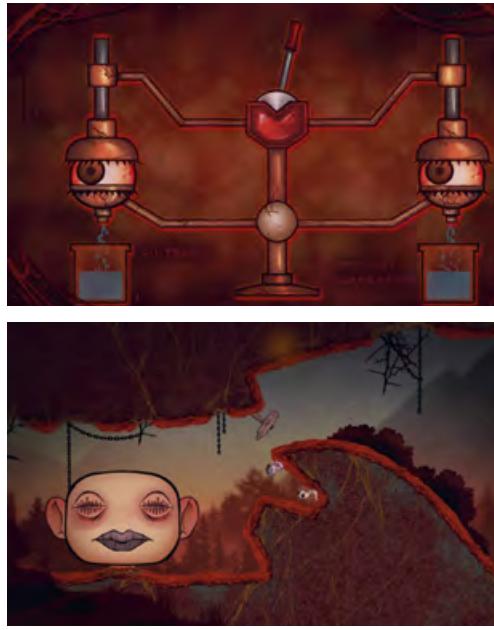


aksiyon oyunlarının da bu kamera açısından sunulduğunu görmüş olduğum. Tasarımın anlamda yapılan son detaylandırma için de kendi topraklarının en yetenekli sanatçılardan biri olan Zdzislaw Beksiński'den ilham almaları. Beksiński, 2005 yılında kaybettigimiz dışavurumcu bir ressam. Benim de çalışmalarını hayranlık duyduğum Zdzislaw Beksiński'nin çalışmaları, The Medium'un karanlık ve distopik dünyasının yaratımında taslak alınan resimler olmuş.

### Belki de yeni Silent Hill olur?

The Medium, bir anda biz oyunculara tanıtılan ve sonrasında pek bilgi paylaşılmayan bir oyun oldu. Bundaki en büyük etmenlerden biri elbette dünyamızı saran COVID-19 salgını olabilir. Peşinden ertelenen oyun etkinlikleriyle beraber, oyun firmaları da ne yapacaklarını bilemedi. Microsoft'un, Bloober Team'i desteklediği düşünülürse, önumüzdeki aylarda gerçekleşecek Microsoft/Xbox etkinliklerin birinde daha The Medium hakkında bir şeyler duyabiliriz gibi gözüüyor.

Şu an için bildiğimiz oyunun 2020'nin son çeyreğinde bizlerle buluşacağı, PC ve Xbox Series X için özel olarak geliştiriliyor ancak bazı duyuşlara göre bir süre sonra PlayStation 5 için de hazırlanabilirmiştir. Firma PlayStation tarafından hayranlarını bu oyundan mahrum bırakmak istemeyecektir. Sonuçta hem iddialı bir hikaye var, hem de esin kaynakları sağlam taşlar üzerine oturtulmuş. Bir Silent Hill kopyasından çok ondan başarıyla ilham almayı sağlamış bir oyun olacak gibi. Ayrıca Silent Hill'ı ilklerimize kadar hissetmemizi sağlayan Akira Yamaoka'yı da kandırıp oyunun müzikerini hazırlamışlar, daha ne olsun? ♦ Özay Şen



**Yapım NAISU Dağıtım NAISU Tür Platform Platform PC, Mac Web [www.naisugames.com](http://www.naisugames.com) Çıkış Tarihi 2020 sonu**

## Creep 3 ★★

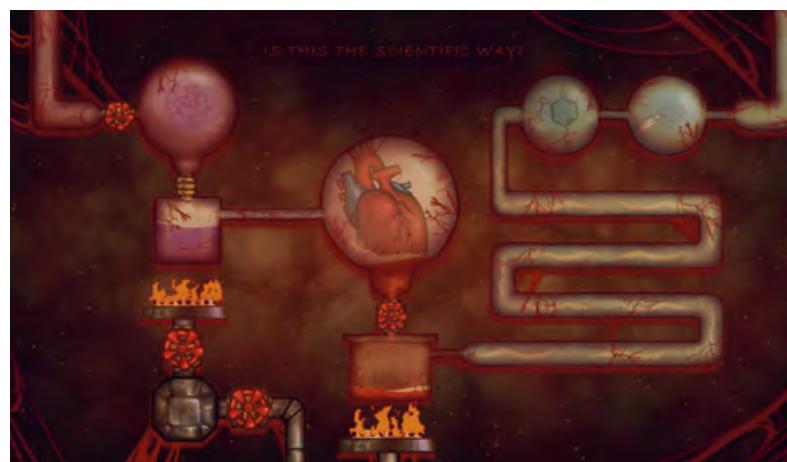
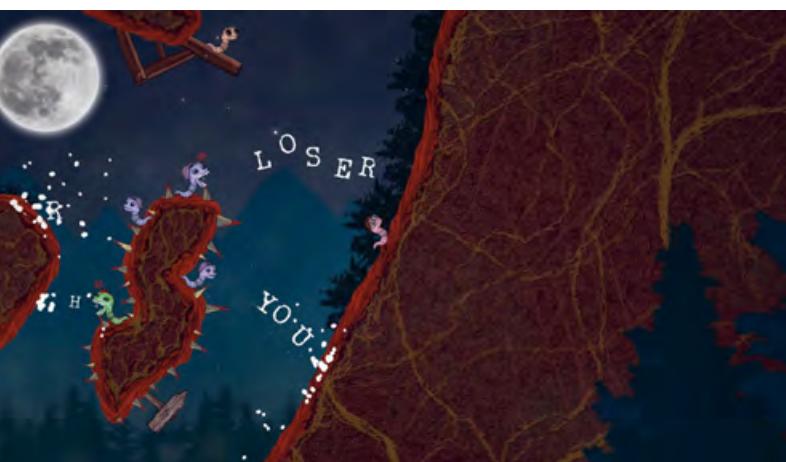
Gayet keyifli ve yerli bir platform oyunu

**S**team Game Festival artık iyiden iyiye yaz dönemi eğlencelerimiz arasına girdi. Özellikle de normal hayatı dönmeye çalıştığımız şu günlerde değil de, eve kapandığımız, film izlemekten sıkıldığımız Nisan ayında yapılsası idi nasıl bir çılgınlığa dönüşürdü tahmin bile edemiyorum. Onlarca çok potansiyelli oyuncunun demolarıyla bizleri buluşturan bu festivalin yazısı bu sayıya yetişmedi ve diğer sayıda detayları bulabileceksiniz ancak aralarında yeterince oynayabildiğimiz, tadını çıkartabildiğimiz oyunlar da olmuşken yazmak istedik. Yerli bir yapım olan Creep demosuyla festival süresince sizlerle olacak ve yıl sonunda piyasaya çıkması bekleniyor.

Ne demişti, Creep'in demosunu oynayıp nasıl bir oyuna karşı karşıya olduğumuzu görmek istedik. Bana hayatımda en çok

hangi oyunu oynadığımı sorsalar tek cevap bim Worms olurdu ama onların Creep'deki kurtçuklarla hiç ilgisi yok tabii ki. Buradakiler gayet ürkütücü, keskin dişleri olan, kafa ko paran kurtçuklar. Oyun, korkutucu kocaman oyuncak bir bebeğin, gözünden çıkan gözlüklü şirin bir kurtçugun sürünenerek dağları tepeleri aşmasıyla başlıyor. "Ne kadar yalnız bir yer, ama kalabalıkta olmaktan iyidir" diye söylenerek gittiği ilk bölüm herhangi bir karmaşaşa bulaşmadan bitiyor. İkinci bölümde ilerlerken, aynı yerde gidip gelen başka bir kurtla karşılaşıyoruz ve alanına girdiğiniz anda daha ne olduğunu anlamadan çok rahatsız edici bir ses çıkararak kafanızı koparıyor. Anlıyoruz ki bu kurtlar dost değil ve hareket alanlarından geçerken çok dikkatli olmalıyız. Oyunda ilerledikçe kurtlar çeşitleniyor ve sıklaşıyor yanından geçmeni-

ze gerek olmadan, karşısında durup "umam ölürsün", "tam bir kaybedensin" gibi hakaretler ederek öldürmeye başlıyorlar. Böylelikle anlıyoruz ki bilgin şirin görünümü kahramanımız, psikolojik sorunları olan bir kişi ve içinde çıktığı yolculukta karşılaştığı kurtlar da içindeki şeytanlar. Kendinizi kötü hissetmeniz için söyleyebilecek her şeyi söylüyorlar. Herhangi bir silahınız yok, canavar kurtların hareketlerine göre kendinizi korumanız ve kaçmanız gerekiyor. Oyunun tam sürümünde bulmacaların artacağını ve daha da zorlaştacağını düşünüyorum. Psikolojik bir tarafı olması ilgi çekici ve oyun genel hatlarıyla rahatsız edici özellikle önlürülme kısmı. 2D platform ve bulmaca oyunlarını sevenlerin ilgisini çekeceğini düşündüğüm Creep'in demosunu indirip denemenizi önerebilirim. ♦ **Nevra İlhan**





**Yapım** ECC Games **Dağıtım** 505 Games **Tür** Simülasyon **Platform** PC Web [505games.com/games/drift21](https://505games.com/games/drift21) **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

## DRIFT21

Bu tünelin ucun pek de iyi bir yere çıkmıyor.

Baştan anlaşalım, sokak yarışlarını sevmem, sevenleri de sevmem. Drift dediğimiz kategori bunun için düzenlenmiş pistlerde, uygun güvenlik ekipmanlarıyla yapıldığı zaman güzel. Ne kadar fazla seveni olduğunu da söylemeye gerek yok. Gelelim DRIFT21'e ve hakkında ne düşündüklerime. Yarış oyuncuları veya simülasyonları söz konusu olduğunda drift severlerin adresi uzun süredir Assetto Corsa, bana göre öyle kalmaya da devam etmesi gerekiyor.

DRIFT21, arkasına 505 Games gibi büyük bir firmayı alarak yola çıkan, gönlünü bu işe vermiş bir yapım. Maalesef erken erişimde bulunduğu şu günlerde yetersiz içerikten ve yetersiz

nitelikten çok çekiyor ve hemen söyleyeyim, oyun çıktığında da ortaya eli yüzü düzgün bir şey çıkacakmış gibi gelmiyor. Öncelikle oyunun en iddialı olması gereken yeri, yani sürüfizikleri korkunç. Bunu fark etmeniz üç saniye falan sürecek ve inanın bana, gerçek hayatı drift yapmış olmanız falan da gerekmıyor. Aracın lastiklerinin science-fiction tutus performansı, aracın ağırlık değişimlerine gösterdiği tepkiler A) Arcade sevenler için eğlenceli değil B) Simülasyon sevenler için gerçekçi değil. Açıkçası gerek gamepad gerekse Logitech G29 ile geçirdiğim zamanda fena halde hayal kırıklığına uğradım. Dediğim ki, pistte bu kadar kötüyse, gerisinin ne anlımı var ki?

Tabii işimiz oyuncuları incelemek ve öyle trip atıp oyundan çıkamıyoruz. O halde gelin garaja girelim. Oyunda şimdilik sadece dört araç var. Efsanevi Mazda MX-5 Miata, Mazda RX-8, Subaru BRZ ve Nissan Silvia S15. Bunlar drift dünyasında adalarını duymuş, fevkalade araçlar. Peki biz neler yapabiliyoruz? İki farklı motor ve her araç için iki farklı body kit dışında hiçbir şey. Aracın parçalarını değiştirme kısmı Car Mechanic Simulator'de verdiği hazzı vermekten uzak, yine de motor parçalarının sayısı ve söküme takma, modifiye etme işleri size bir mekanik olma keyfini, bir süreliğine de olsa tatıracaktır.

Pistler ve grafikler için çok fazla eleştiri yapacak halde değilim. Vusatlar, çok da göz dağılmıyorlar lakin. Benim sistemime özgü bir sorun mu bilmiyorum ama her kerbe çıktığında

1 saniye kadar süren takılmalar yaşadım. Bu da piste dönüp drifte kaldığım yerden devam etme ihtimalimi maalesef ortadan kaldırıldı. Oyunda şu an açık olan modlarda dilediğinizce yanlayarak kazandığınız parayla yeni parçalar veya yeni araçlar alabilmeniz mümkün. Bu gerçekten keyifli olabilir ama yine söyleyorum, sadece dört araç ve bir o kadar da kısıtlı modifiye seçeneği ile oyuncunuz oyalama ihtimali maksimum 3-4 saat. DRIFT21 erken erişim sürecinin çok başında gözüküyor ve 505 Games'teki akıl insanı önerim, bu oyunu her yönyle, ama her yönyle adam etmeden kesinlikle piyasaya çıkartmamaları yönünde. Neticede DRIFT21'i çığ çığ yiyecek kadar iyi ve ben bu farkın üç günde kapanabileceğine inanmıyorum.

Çok meraklısanız bekleyin, oyun nasıl ilerleyeceğin görün ona göre satın alma kararınızı verin. O zaman kesinlikle "vakit" değil.

### ♦ Kürsat Zaman



# The Cycle 2 ★★

Oyunda ne var ne yok anlatacağım diye yola çıktım, bildiğin evrene yakış olduğunu!

**S**imdi yalan olmasın, insan Spec-Ops: The Line'ı yapan insanların elinden çıkışmış bir oyunu görünce yükseliyor. Yager tarafından geliştirilen The Cycle, ilk bakışta çok ilgi çekici görünse de maalesef içine girdikten sonra ona karşı duyduğum bütün heyecanı, bütün o ilgiyi kaybetti.

Görsel olarak Fortnite'ın çizgisinden ilerlemeyi tercih etmiş olan oyun, yine battle royale temelini benimsemiş. Bunu yaparken demiş ki, bir ton battle royale var, yeni bir şeyler lazımla bize buradan sıyrılmak için, gelin oyunu PvE+PvP+BR yapalım. İşin içeresine görevler ekleyelim. Ne bileyim mineral toplasınlar, belirli sayıda yaratık öldürmek zorunda kalsınlar, ama mesela bunlar arasında seçim yapıp loy loy gezmesinler demisler. Kısacası oyunda diğer oyuncular ile karşılaşırken bir yandan da size verilen görevleri yapmak zorundasınız, çorba etmişler özetle of!

Ancak PvP kısmına da balta ile dalmadan

önce anlatmam gereken bir özelleştirme sistemi var, önce ona bir girişelim, girişelim derken kötü anlamda değil konuya girmek anlamında. Oyun esnasında BR oyunlarında alıştığımız gibi öyle koş hemen silah bul yerden kap sistemi yok, oyuna girmeden önce maç esnasında hangi silah ve ekipmanların satın alabileceğimizin seçimi yapmamız gerekiyor, SMG türü mü AR türü mü ne istiyorsak, hangi slot için ne koyacaksak onu seçiyoruz önceden.

Bunları maç esnasında yerine getirdiğimiz görevlerden falan kazandığımız paralar ile satın alıyoruz. Misal 500 dolarımız var pat basıyoruz CS'deki gibi satın alma ekranına, seçiyoruz, hop dronu gelip önmüze bırakıyor, nasıl süper fikir değil mi? Bence de... Ah, bir de şey var, unutuyordum, üzerimize giydigimiz kıyafet geliştirilebiliyor. Misal, ister hızla belirli yöne sıçrama yapabilen ya da sırtında jetpacki bulunabilen elbiseler giyebiliyoruz. Bunu da maça önce keyfimize göre ayarlayabiliyoruz. Bir de maça başlarken de itibarımızı artırmak istediğimiz şirketi seçiyoruz, bu şirket itibarı arttıkça ek özel silah vb. şeyler kazanıyoruz.

PvP kısmına balta ile dalmıyorum yeteri kadar isındıysak. Abi, sıkıyorum-sıkıyorum, sıkıylar-sıkıyorlar. Bitmiyor. Ne benim ne rakibin canı bitmiyor. Kirk gün kirk gece düğün yapar gibi sık babam sık, nasıl uzun sürüyor savaşlar. Sesi duyan geliyor zaten, bir anda ortam şenlik alanına dönüyor. O na sallıyor, bu buna sallıyor derken o arada yıldırımlar

düşüyor. Hop, millet bir anda savaşı bırakıyor yıldırımlar yüzünden, koşup yerde çakan özel minerali toplamaya başlıyor çünkü iyi puan veriyor. Sonra mevzu bitiyor, hop tekrar sıkıyoruz da sıkıyoruz, sitcom gibi oyun yahu. Bu ne abi?

Neyse, diyelim ki birisi düştü. "Aha" diyorum, "aldım adımı" ama hayır sevgili okur hayır, hani ben PUBG'de yerde diz çökmüş kaçma-yा çalışan adama ne çok hasar vermem lazım ayakta bu kadar dayanamıyorsun diyordum, cevabımı aldım, cezamı verdiler! Adımı vuruyorsun inmiyor, bir bakiyorsun teleport ediyor kendini! \*censored\* Solo maçlarda teaming dediğimiz olayı yapabiliyorsunuz. Tek tuşa takıma davet edebilir, daha sonra takım arkadaşınızı sırtından bıçaklayabilirsiniz.

Ancak soloda teaming yaparsanız zırhınızı kaybediyorsunuz bunu da belirteyim. Oyunda tabii ki karakterimizi kozmetik olarak değiştirebiliyoruz. Hatta oyun alanına düşen içine girdiğimiz pod'u bile. Bu arada karakterlerin animasyonları da kötü.

Ya oyun kötü, sevmedim. Biliyorum dergide çok oyun gömdüm, adım sıfırı hocaya çıktı falan ama bu kadarını ilk kez yaşıyoruz. Bu nedir ya, bu nasıl bir oyunmuş, dışımı sıktım hadi dedim solo belki sıkıcıdır, arkadaşlar ile girdim, onlar da "abi kusura bakma bir işim çıktı, kaçıyorum" deyip kaçtı. Bu neymiş arkadaş? Seven eğlenen varsa da ne diyeyim, iyi eğlenceler arkadaşlar. Zevk meselesi bu da sonuçta. Seviliyorsunuz hoşça kalın... (Söylediğimde uzaklaşır) ◆ Sonat Samir



The Cycle game interface showing a character customization screen for an Exobiologist. The character is wearing a white suit and a purple visor. The screen includes various menu options like SQUAD 0/4, LAUNCH BAY, FORTUNA PASS, LOADOUT, CRAFTING, FACTIONS, APPEARANCE, and SHOP.

PS4 Pro

Pro

4K  
HDR

PlayStation®4'e  
ÖZEL

TÜRKÇE  
ALTYAZILI

# HOST OF TSUSHIMA™

TSUSHIMA'NIN HAYALETİ

17.07.2020

"PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment LLC. Ghost of Tsushima is a trademark of Sony Interactive Entertainment LLC. Ghost of Tsushima is upscaled to 2160p by PS4 Pro. 4K/HDR TV required.  
of the same company. ©2020 Sony Interactive Entertainment LLC.

18  
www.pegi.info

PS4 Pro  
PS4™ PRO ENHANCED

SP  
SUCKER PUNCH



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

# ART KAEDE

**M**eSelamlar LEVEL okurları. Haziran ayı ile birlikte The Last of Us Part II piyasaya çıktı. Ve Playstation 5'in tanıtımı yapıldı. Yakin zamanda PS5 raflarda yerini alacak. 2013 senesine benzer bir döngü yaşanıyor mu? The Last of Us, 14 Haziran 2013 tarihinde PlayStation 3'ün son oyunlarından biri olarak çıkmıştı. Benzer şekilde The Last of Us part II ise 19 Haziran 2020 tarihinde PlayStation 4'ün son oyunlarından biri olarak piyasaya çıktı. PS3'ten PS4'e geçiş oyunu olan The Last of Us'un çıkışından sonra PS4, 15 Kasım 2013 tarihinde sevenleri ile buluştu. Sony'nin sevilen konsolu PS5 ile de Kasım 2020'de buluşabiliyor gibi...

Temmuz ayında Ghost of Tsushima oyunuyla buluşabileceğiz sonunda. Önceki sayılarında yazdığım gibi Japon kültürü ve samuraylar en çok ilgimi çeken konuların başında geliyor. Masaki Kobayashi ve Akira Kurosawa en sevdiğim Japon yönetmenlerdir ve bu iki ismin tüm samuray üzerine çektiği filmler, ne var ne yoksa izledim. Japonların sinema dışında

en sevdiğim kendilerine özgü yapımları ise manga ve animeler olmuştur. Hayao Miyazaki, Satoshi Kon ve Mamoru Oshii gibi öncü isimlerin Hollywood'u nasıl etkilediğinden bir dahaki sayılarda bahsedeceğim. Hatta, bu konu üzerine bir yazım Psikesinema dergisinde yayımlanmıştır.

## Anime Dünyası

Yukarda bahsettiğim üzere bu ay sizlere Japonya'nın kültürel miraslarından olan mangadan beyazperdeye uyarlanan animelerden bahsedeceğim. Persona 5, One Piece ya da Dragon Ball gibi sevilen konsol uyarlaması animeler her yaştan insanın ilgisini çekebilecek özgünlükte. Animenin tanımı, tarihi gibi ayrıntılara girmeden, türlerine, yaşı kesimlerine göre anime tavsiyelerde bulunmaya çalışacağım. Öncelikle animeler her yaştan, cinsiyetten insanın ilgisine göre hazırlanan animasyon yani hareketli yapımlardır. 80'lerin sonunda 90'ların başında çocuk olanlar bu Japon çizgi filmlerine aşınadır. Özellikle şunu vurgulamam

lazım, Taş Devri, Ninja Kaplumbağalar gibi severek izlediğimiz çizgi filmler genellikle Amerikan yapımıdır ve çoğu yönyle Japon animelerinden ayrılır. Clementine gibi animasyonlar da Fransız yapımı olarak yine farklı bir kategoride yer alabilir. Belçika ve Fransa, İllüstrasyon ve çizgi roman olarak Dünya'daki en önemli iki ülkedir diyebiliriz. (Red Kit ve Asterix, Fransa; Tenten, Belçika doğumludur.)

İlk akla gelen isimler Kaptan Tsubasa ve Şeker Kız Candy olacaktır şüphesiz ki. Büyük gözleri, renkli saçları ile çocuk yaşta hayranlık uyandıran karakterler olmuşlardır. Animeler o kadar evrensel hale gelmişlerdir ki Hollywood'u bile etkilemekten geri kalmaz. Örneğin Kimba the White Lion adlı anime, Disney'in Aslan Kral adlı ölümsüz animasyonuna referans olacaktır. Shakespeare'in Hamlet oyunundan feyz alan iki yapımda da amcası yüzünden ölen bir babanın intikamını alacak olan küçük aslanın hikayesini izleriz. Başka bir sayıda anime/Hollywood etkileşiminden bahsedeceğim için şimdi, Türkiye'nin anime geçmişinden bahsedeceğim.

90'lı yıllarda çocuk olanların televizyonda izleme şansı olduğumuz en iyi anime örneklerini listelemek ve kısaca konusundan bahsetmek faydalı olacaktır.

## Captain Tsubasa

Bebek yaşlarda kamyonun altında kalacakken çok sevdiği futbol topunun yastık görevi görmesi sonrasında kurtulan Tsubasa'nın futbol macerasını bilmeyeniz yoktur. Farklı serilerle senelerce televizyon kanallarında yayınlanan serinin şüphesiz ki en güzel bölümleri, liselerarası turnuvanın anlatıldığı bölümlerdir. Tsubasa, Wakabayashi, Kojiro ve Misuki gibi ölümsüz karakterlerin olduğu anime serisinin 2018 senesinde yeniden yapımları yayınlandı.



## Ganbare Genki

Yine yaşı bize yakın olanların (Tuna'nın da dinozorluğunu ortaya çıkartıyorum) hayal meyali anımsayacakları bir animedir Genki. Sefalet içindeki hikayedeki babası boksör olan ve bir maçtan sonra ölen Genki'nin babasının yolundan gittiği boks macerası anlatılır. Dram yükü ağır yapım halen izlenebilecek naifliktedir (not: Genki'nin kulak tırmalayan bağırlılarını saymazsak).

## Slam Dunk

En sevdigim anime serisi, Show Tv'de Türkçe adı ile Baskettir. Bu anime yüzünden orta okulda devamsızlık yüzünden sınavlara girememiş ve bir sene tekrar etmem gerekiydi. 101 bölüm olmasına rağmen sizi sıkımadı hatta neden erken bitti diye hayıflanırsınız. Basketbolun kurallarını öğreten, sıfırdan basketbola başlayan Sakuragi Hanamichi'nin öyküsünü merkeze alır anime. Orta okulda 50 kızın çıkma teklifini reddettiği Hanamichi'nin çetesi ve sokak dövüşleri 90'ların Türkiye'sinin arka sokaklarından izler taşı adeta. Beyaz Gölge gibi efsanevi dizileri izleyen, Efes Pilsen'in Koraç Kupasını aldığı, NBA maçlarının gece kalkılarak izlenildiği dönemde Slam Dunk, gençlere basketbolu sevdiren yapımdır (Not: Art Kaede köşemdeki Kaede, bu animedeki Kaede Rukawa karakterinin ismidir).

## Dash Kappei

Yanlış hatırlamıyorumysam Türk televizyonlarında Show Tv'de Çiko adıyla yayınlanmıştı. Çiko, boyu 50 cm. olan bir beyaz kütł hastası bir çocuğun maceralarını anlatıyordu. Basketbol, masa tenisi gibi spor alanlarında boyuna rağmen inanılmaz yetenekli bu çocuğu izlerken gözlerimden yaş geldiğini hatırlıyorum. Spor animeleri dışında, dram, mecha (robotların olduğu animeler diyelim) ve macera türündeki animeler Tv. Ekranlarında Hbb gibi artık yayında olmayan kanallarda yayınlarıydı.

## Şeker Kız Candy (Candy Candy)

Anime denildiğinde ilk akla gelen bir diğer yapımdır şüphesiz ki Candy'dir. Aşk üçgenleri arasında kalan sarışın mavi gözlü karakterimizin hüznün dolu hikayesini izledik.

## Sailor Moon

Ülkemizde Ay Savaşçıları adıyla gösterime giren bir seriydi. Yine merkezde renkli renkli kızlar olduğu için pek takip etmedim.



## Heidi

Alp dağlarında geçen, Heidi, dedesi, arkadaşı Peter ve dünyalar güzel köpeğinin maceralarını halen izlerim. Heidi animesi de doğası gereği sert, üzücü ve yıkıcı olayların olduğu bir seri olmuştur.

## Dragon Ball

Songoku'nun birbirinden kopuk, aykırı arkadaşları ile ejderha toplarını topladığı komedi serisidir. Tsubasa'da olduğu gibi öncü yapımlarını daha çok severim. Bu arada hatırlatma, Dragon Ball gibi yapımlarda karakterimiz büyür, yaşılanır.

## Dr. Slump

En çok güldüğüm animerdendi. Hatta bu animedenden bahsederken bile gülerdim. Sürpriz yumurtadan çıkan Arale, burnu aka aka uyuyan güneş, onun önünden geçen amca Turbo-Man gibi absürtülügün dibine vuran seri ne yazı ki kısa bir süre yayınlanmış.

## Voltron

Yine x ve y neslinin fosil üyeleri tarafından hatırlanacak anime serisi. Renkli 5 farklı robot ve karakterler sonrasında Power Rangers gibi dizileri de etkilemişti.

## Thundercats

He-Man türünde ama ondan daha güzel bir animeydi (He-Man çizgi filmdir yanı Cartoon'dur). Kedi gibi yüzleri olan karakterlerin kılıçlarını ya da kirbaçlarını havaya kaldırarak üç kez Thundercats diye bağırdığını hatırlıyorum. Ayrıca bu animenin kılıçları ve kalkan gibi oyuncaklarının geldiği zaman tuhafiyecinin vitrininden hayran hayran baktığım yılları dün gibi hatırlıyorum.

## Detective Conan

Brt Tv gibi bir kanalda yayınlandı. Bölgenin

en iyi Dedektifi Conan'ının (bkz: Conan Doyle), bir suç şebekesi tarafından denenmemiş bir zehirle öldürmeye çalıştığı zamandan sonra asıl macera başlar. İlaç yan etki gösterir ve Conan, fiziken, 17 yaşlarından 8 yaşlarına dönüşür. Zihni eskisi gibi duran Conan, çocuk haliyle cinayetleri çözmeye devam edecektir. Bu animedede neredeyse hiçbir zaman suçlu bulamazdım. O kadar zekice hazırlanırkı bulmacalar. İnternette takip etmeye devam ettiğim bir seridir. En son 800'lü bölgelere geliniyordu bu arada.

## Mock & Sweet

Köstebek iki kardeşin hikayesini merakla izledim ancak; anime ile ilgili tek hatırladığım introsudur. Dorik Dorik Mogu Mogu diye aratırım ismini hatırlayamadığım zaman: [www.youtube.com/watch?v=ggBn5ZHVL\\_s](https://www.youtube.com/watch?v=ggBn5ZHVL_s)

## Saber Rider and the Star Sheriffs

Yine az hatırlanan serilerdendir. Kanal 6'da yayınları diye aklımda kalmış. Western ve bilim kurguya birleşiren anime, robot atları, kovboy kıyafteli robot tasarımlarını aklıma getiriyor. Uzaya geçiyor diye de aklımda kalmış.

## Legend of The Galactic Heroes

Animeler arasında uzay operası diye adlandırılabileniziz ve ne yazık ki hepsi izleme şansımı olmadığı seridir. Savaş stratejileri ile ağır animerden olan yapımla kısa süre de olsa Türk televizyonlarında yayın hayatına dahil olmuştu.

Bu saylıklarım en sevdiklerimden en önemli anime serileridir. Remy, Polyanna, Robin Hood, Pinokyo gibi Japon animeri de korkutucu, şoke edici ya da üzücü yönleriyle Tv'de merakla takip ettiğimiz animerden bazıları olmuştu. Bir başka sayıda, gençlere ve yetişkinlere anime önerilerinde bulunacağım. Kendinize iyi bakın. ♦





## Gelecek, bu sayfanın ardında...

Yaşınız kaçını görmeye, yüz sürmeye izin verdi  
Yılları bilmiyoruz ama dokuzuncu nesil oyun konsolları kapıyı (ve cüzdanımızı ve banka hesabımızı ve böbreğimizi) tıklattı artık. Bu konsol neslinde çığ açılıp çığ kapanmayacak, alışkanlıklarımız konusunda da köklü değişiklikler gözükmemiyor. Diğer taraftan yeni neslin nimetlerinden faydalamayı, bu neslin GeForce Now gibi servislerle

edecəği rekabeti de dört gözle bekliyoruz. Bu dosyanın konusu malumunuz, PSS. Yeni neslin en iyi veya en çok satan konsolu olur mu bilinmez ama gerçek şu ki en fazla beklenen, en fazla konuşulan cihazı. Gelin isterseniz, tanıtımından geriye kalanları hatırlayalım ve içimizdeki hype canavarını biraz daha besleyelim.

# PlayStation 5 nedir, ne değildir?

Lansmanda aksi bir şey söylenmediğine göre artık emin olabiliriz, PlayStation 5 uzaktan gözüktü. Eğer bir gecikme olmazsa bu yılın son günlerinde bizlerle buluşacak ve -şimdilik- çıkış gününde veya hemen sonrasında oynanabileceği açıklanan 20'den fazla oyun mevcut. Bunlar büyük bir çoğunluğu PS4'e de çıkacak çoklu platform oyunları elbette. Sony'nin kendi özel oyunlarını bizlerle buluşturması için de çok fazla beklemeyeceğiz gibi gözükyor. Marvel's Spider-Man: Miles Morales büyük ihtimalle konsol çıktıığı gün bizlerle olacak, Gran Turismo 7 için net tarihler olmasa da çıkış oyunlarından olma ihtimali yine oldukça yüksek. Oyunları sonraki sayfalarda uzun uzun konuşacağız, gelin dilerken biraz görsel, biraz da teknik taraflar üzerine konuşalım.

## Tasarım

- Tanıtıldığı günden beri türlü yorumlar olsa da biz ürünün tasarımını genel olarak beğendik, bunu söyleyerek başlayalım. Lansman boyunca bu yönde detay verilmesi nedeniyle cihazın "dikey kullanım önerisiyle" piyasaya çıkacağını düşündüğümüzden tadımızın kaçtığı doğrudur lakin lansmandan hemen sonra yayınlanan fotoğraflarda cihazın yatay şekilde de konumlandırılabildiğini gördük. Sonra evlerinde kedi köpek besleyen insanlar olarak derin bir nefes aldık, gittik çay koyduk.

**- Ürün piyasaya beyaz renkte çıkacak olsa da beklenimiz kısa süre içinde "dark" modelinin de hazır olacağı yönünde. Tanıtım görsellerinde kullanılan siyah DualSense bu yönde dikkat çekici bir detay.**

- Rengi kadar konuşulan bir diğer şey, boyutu. Sony ürünün boyutu veya ağırlığı konusunda net bir bilgi paylaştı lakin optik sürücünün boyutundan oranlama yöntemi ile yapılan bazı karşılaştırmalar nette dolaşıyor. Bu da PS5'in devasa boyutlarıyla bilinen PS3 "Balina Kasa" modelinden bile %10 daha "yüksek" olabileceği gösteriyor. Hani yerini hazırlamakta fayda var.

**- Günümüzün akımı RGB aydınlatmayı PS5'te görmeyi beklemiyoruz. Ürün muhtemelen sadece "PlayStation Mavisi" bir ışıklandırma ile gelecek.**

- PS5 ister optik sürücü ile ister Digital Edition versiyonıyla edinilebilecek. Digital Edition'ın başarısı elbette aradaki fiyat farkına ve PS5'in geriye uyumluluk detaylarına bağlı. Xbox One'da olduğu gibi koleksiyonumuzda bulunan bir PS4 diskini takip yeni konsolda aktive edebileceksek, optik sürücülü versiyon her türlü tercih sebebi olacaktır.

**- Bloomberg'in analizlerine göre ürünün fiyatıının 470-500\$ seviyesinde olması bekleniyor. Bu seviyede olursa ülkemizdeki fiyatının iyi ve kötü senaryoya göre 7500 TL – 8500 TL arasında olması beklenebilir. Bu da canımızı sıkın en önemli unsur.**

## Geriye uyumluluk

PlayStation'in Xbox'ın gerisinde kaldığı en önemli konuydu geriye uyumluluk.

Aynı oyunu yeni platformda tekrar satın almakta bıkanlar ve evdeki onlara

PS4 oyununu ne yapabilirim diye düşünenler için iyi haberlerimiz var, PS4 oyunlarının büyük bir kısmına (Mike Cerny'nin dediğine göre PS4'ün en fazla oynanan 100 oyununun hemen hepsine) PS5 üzerinden erişebilmek mümkün olacak.

Muhtemelen bu liste gittikçe büyüyecektir. Daha eski oyunlar ne olacak diyenler için, PS5'in PS Now desteği sayesinde onları da stream edebilmek mümkün olacak, tabii PS Now'ın çalıştığı ülkelerde yaşayan şanslı oyuncular tarafından.



## DualSense

-Lansmandaki tüm detaylar arasında herkesin uzlaştığı bir nokta var, DualSense çok güzel gözüküyor. Analog tuşların çapraz değil de yine yan yana olması bizlere göre ergonomiyi biraz düşürse de ürün yeterince sık, basit ve umuyoruz ki rahat bir kullanıma sahip olacak.

-**DualSense seneler sonra force feedback anlamında ciddi bir revizyonla geliyor.** Malumunuz, gamepadlerde geri bildirim dediğimiz şey, bir eksende dönen mıknatıştan ibaretti. DualSense'in haptic geri bildirim desteği ve tetik tuşlarının sertliğinin değişebiliyor olması ciddi anlamda oyuncu deneyimi artıracak detaylar. 6 eksenli hareket algılama desteği de devam ediyor.

-Ürün artık microUSB yerine USB-C portuna sahip. Ayrıca şükürler olsun ki 3.5mm jack giriş yerinde duruyor.

-Share düğmesinin yerini Create düğmesi almış. Bu da düğmenin altının daha rahat "doldurulabilmesinin" önemini açıyor.

-DualSense üzerinde entegre bir mikrofon taşıyor. Eğer kulaklık kullanmak istemiyorsanız sadece DualSense kullanarak arkadaşlarınızla haberleşmeniz mümkün.

-DualShock 4'ün en zayıf noktası batarya ömrünün çok kısa olmasıydı, DualSense'in bu açıdan da ciddi bir adım attığı söyleniyor, göreceğiz bakalım.



## Donanım

-PlayStation 5, üzerinde AMD'nin Zen 2 mimarisü üzerinde kurulmuş ve konsola özel olarak geliştirilmiş 8 çekirdekli bir işlemci taşıyacak. İşlemcinin yük altındayken 3.5Ghz hızda çalışması bekleniyor.

-**Cihazda 16GB GDDR6 RAM (448 GB/s bant genişliği,) bulunacak. PS4 Pro'da ulaşılan bant genişliği değeri 218 GB/s idi.**

-PS5'in önceki nesilden en önemli farkı ise maliyetleri ciddi anlamda artırma pahasına 825GB'lık özel bir SSD disk ile beraber gelmesi. Peki bu oyunların yüklenme sürelerini ne kadar değiştirebilir? Hemen bir örnekle açıklayalım, PS4'ün üzerindeki 5400rpm HDD diskin veri aktarım kapasitesi 100-110 MB/s iken, PS5'in özel SSD'sinde tam 5.5 GB/s! Üstelik Oddle Kraken protokolü sayesinde oyunlarda 9 GB/s değerine ulaşmak mümkün olacak. PS5'in yaptığı en büyük devrim de depolama tarafında yatıyor.

-Depolama kapasitesini artırmak isterseniz cihazın üzerinde ek bir NVMe M.2 SSD portu ve USB üzerinden harici disk desteği de olacak.

-Grafik tarafı da yine AMD'nin RDNA2 bazlı ve 36 işlem üniteli bir sistem çipi etrafında yükseliyor. Grafik tarafının gücü ise 10.28 TFLOPS. Bu Xbox Series X'in yine RDNA2 temelli grafik çipinin gerisinde kalsa da (12 TFLOPS), bir önceki nesle ciddi anlamda fark atıyor. PlayStation 4 Pro'nun grafik gücü 4.12 TFLOPS idi ki bu iki katın üzerinde bir gelişim demek.

-Yeni grafik çipi Ray Tracing desteğine sahip ve 4K çözünürlüklerde yüksek kare sayıları vadediyor. Bu konuda yeni oyunlar açıklandıktan sonra fazla bilgi sahibi olacağız. 8K desteği konusunda bir şeyler söyleyebilmek için daha fazla şey öğrenmemiz ve bunun практиke nasıl vurulacağını görmemiz gerekiyor.

-Üründü optik sürücüsü hemen tüm formatları destekliyor. Buna göre Ultra HD Blu-Ray, Blu-ray, DVD ve CD formatları şimdiden onaylanmış durumda. Oyunun ne kadarını kurup ne kadarını diskten oynayacağımıza karar verebileceğimiz de söylemekte. Malum, oyunların boyutu giderek artıyor ve SSD'nin kapasitesi belli, bu konuda bir şeyler yapılması gerekiyor.

-**Sony yeni ara birim konusunda bir sürü güzel şey söyledi ancak bu tüm konsol üreticilerinin sürekli yaptığı bir şey. PS4'ün ara biriminden çözümümüz memnunduk, umuyoruz karmaşık bir ara birimle karşılaşmayız.**

-Ses konusunda PlayStation 5 hayli ilginç ve merakla beklediğimiz özelliklerle gelecek. 3D sanallaştırma destekine sahip olan Tempest Engine'in yüzlerce farklı kaynakta sesleri işleyebileceğini söylüyor.

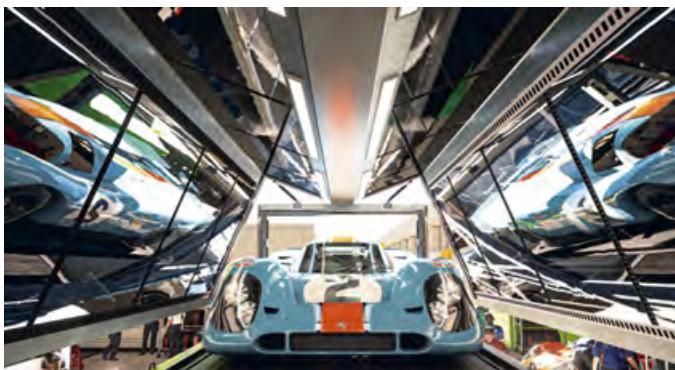


## Destek Ekibi

PlayStation 5 elbette bazı destek donanımlarına da sahip olacak. Şimdiden kadar açıklananlar arasında DualSense için ikili şarj istasyonu, sık (ve muhtemelen hiç işe yaramayacak) bir uzaktan kumanda, yüksek çözünürlülü bir kamera ve Tempest Engine'in çevresel ses destekini tamamlayacak olan Pulse 3D adlı kablosuz kulaklık var. Pulse 3D daha önceki kulaklıkların basit ve abartısız tasarımını ayınen koruyor, bakalım fiyat performans oranı nasıl olacak?

## PlayStation 5 lansmanının "ağır" topları!

İnsanlar muhtemelen bir GTA 6 veya God of War "5" beklediğinden lansmanda duyurulan oyunlar ciddi anlamda eleştirildi bildiğiniz gibi. Diğer taraftan duyurulan oyunların çoğunun "hit" potansiyeli olduğunu da söylemek gerekiyor. Gelin o gece gördüğümüz oyunlara yakından bakalım.



**Yapım** Polyphony Digital **Dağıtım** SIE **Tür** Yarış **Platform** PS5 **Çıkış Tarihi** Belli Değil

## Gran Turismo 7

Yarış oyunları topu topu 15 tane aracın 7-8 tane pistte amaçsızca turladığı kısır döngüden çıkabildiye bunu Gran Turismo'ya borçlu. Günümüzdeki "katalog gibi yarış oyunu" tanımının isim babası olan Gran Turismo, bilindiği gibi espor temelinde geliştirilmiş şahane bir oyundan Gran Turismo Sport'u saymazsa PS4'ü pas geçmişi. Beklentilerimiz büydü, gözümüz yollarda kaldı. Arada Forza Horizon 4 büydü, serpildi, o sırada piyasada olan tüm yarış oyunlarının -simülasyonlar değil- varlığını anlamsız kıldı. Bundan dolayı ki eski kralın dönüşünü simgeleyen Gran Turismo

7'nin tanıtıldığı herhangi bir lansman benim için baş tacıdır. Neden ülkemizde bu kadar az ses getirdi bilmiyorum lakin Gran Turismo 5'in PS3 tarihinin en çok satan ikinci oyunu olduğunu, tek başına God of War oyunlarının toplamından fazla sattığını, hatta The Last of Us'ı bile açık farkla geride bıraktığını hatırlatmak gerekiyor. Gran Turismo 7 hakkında çok fazla şey görmedik lakin serinin eski oyuncuları hemen Grand Valley Speedway'i, Deep Forest Raceway'i, Trial Mountain'ı, eski haritayı ve tanıdık modifikasyonları seçtiler kısacık tanıtım fragmanından. Araçların detayları, iç tasarımları ve Ray Tracing

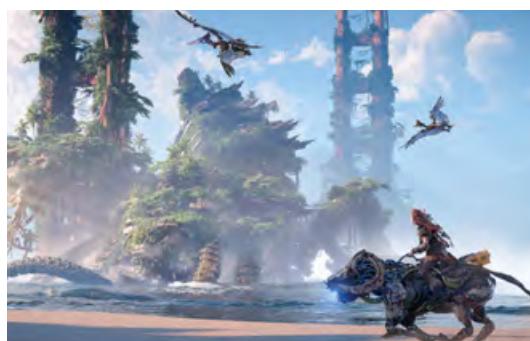
desteğinin getirdiği müthiş grafiklerin de gözden kaçmadığını belirtmem gerekiyor. Hemen fikir yürütelim. Muhtemelen serinin yeni oyunu -mükemmelleme- konsolun çıkışına yetişirilmeye çalışılacak, eski modolların tamamını koruyacak ve yine 1000+ aracın üzerinde devasa bir garajla karşımıza çıkacak. Umuyoruz şu "premium" ve "normal" araç özensizliği ortadan kalkar, oyundaki her bir aracı Gran Turismo 7'nin hak ettiği kalitede modellerle beraber görürüz. Evet, Gran Turismo Sport'u da çok sevmiştik ama GT7 ciddi anlamda masaya yumruşunu vurmak için dönüyor. ♦ **Kürsat**

**Yapım** Guerrilla Games **Dağıtım** SIE **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PS5 **Çıkış Tarihi** 2021

## Horizon: Forbidden West

AA oyunlar söz konusu olduğunda kendi dünyası, kendi karakterleriyle çıkagelen yeni bir serinin kendisini insanlara beğendirmesi çok kolay değildir. Yarı yolda iptal edilen, duyurulduğunda çıldırdığımız Scalebound'u düşünün mesela. Horizon: Zero Dawn ise hem dağıtmacı hem de oyuncular tarafından bu beklentileri karşılamayı başarmış, yeni ve kendisine özgü dünyasıyla oynayan herkesin aklında yer etmiş bir oyundu, haliyle devamının geleceği de çok belliyođı. PS5'in çıkışına yetişme ihtimali olmayan Horizon: Forbidden West'te ana karakterimiz benim çok isınmadığım, biraz donuk bulduğum Aloy. Elbette bu bir eksi değil, neticede kendisi hakkındaki izlenim genelde çok olumlu. Forbidden West ilk oyunun sonrasında geçiyor ve eğer Zero Dawn'ı oynadıysanız bu ismin size yabancı gelmediğine çok eminim. İlk oyunda defalarca ne kadar güçlü

robotlarla dolu ve tekinsiz bir bölge olduğunu dinlediğimiz Forbidden West bölgesi açıklanlığı kadariyla Utah'tan Pasifik kıyılarına kadar uzanıyor, yolculuğumuz ise San Francisco'dan başlayacak gibi gözükyor. Diğer bildiklerimiz arasında haritanın ilk oyuna nazaran daha büyük olduğu ve su altın da oyuna dahil edildiği var. Ayrıca üç yeni robot da fragmanda bizi karşıyor. Bunların ilki yürüyen bir hobbit evine benzeyen dev bir kaplumbağa olan Shellsnapper, güneş panellerine sahip kanatlara sahip olan Sunwing ve dört boynulu bir mamuta benzeyen korkutucu Tremortusk. Bunların her birinin zayıf noktalarını öğrenmek için sabırsızlanıyorum kendi adıma. Forbidden West gördüğüm kadariyla oyun modeli ve dünyası açısından ilk oyuna bir hayli benziyor, bu bazları için bir eksiklik olabilir ama kendi adıma Horizon dünyasına yeni ve dolu dolu bir yolculuğa hayır demem. ♦ **Kürsat**





**Yapım** Insomniac Games **Dağıtım** SIE **Tür** Aksiyon **Platform** PS5 **Çıkış Tarihi** Aralık 2020

## Marvel's Spider-Man: Miles Morales

PS4'teki Spider-Man öyle ya da böyle iyi bir oyundu; devamının geleceğinden hiç şüphemiz olmadı. Ne var ki Miles Morales ekiyle gelen bu yapımı da hiç beklemiyorduk. PS5'in en iddialı oyunlarından biri olarak gösterilen yeni Spider-Man, ikinci oyun değil. Yapımcılar oyunu Uncharted'ın Lost Legacy adıyla çıkan bölümne benzetiyor: Ne yeni bir oyun kadar büyük, ne de bir DLC kadar küçük... İlk oyundan bir yıl sonrası konu edecek olan Miles Morales (Bu da aslında örümcek güçle-

rine sahip olan karakterin adı; biz oyunun adı gibi kullanıyoruz şu an), New York'un karlarla kaplı bir halini önmüze sunacak. Miles bir enerji devi şirket ile suçlular arasındaki savaşın ortasında kalacak, kuş yakalama işi de bize düşecek. (İlk oyunu oynayanlar anladı...) Ray-Tracing, SSD sayesinde gelen anında yükleme olanağı, 3 boyutlu ses ve Dualsense'in tüm özelliklerini kullanma gibi özelliklerle birlikte gelecek olan oyun, senaryo açısından da duygusal bir tecrübe sunacak. Insomniac oyundaki karakter modelleri ve

özellikle suratlarıyla ilgili de büyük bir çalışma yürütmüştür. 4D tarama yöntemiyle daha gerçekçi yüzler görecektir, saçların da daha bir ahenkele dans ettiğine şahit olacağız. Ayrıca tüm şehir modeli de gözden geçirilip daha iyi modellerle güncellenecektir. (Diyorlar...) Önemli olan soru ise bu oyunun PS4'e gelip gelmeyeceği... Aslına bakarsanız PS5'in satışında çok büyük bir rolü olacağını düşünüyorum oyunun ama yine de kuvvetli bir yapım. PS5 alırız mı, orası şüpheli... (Ne kadar arada kaldığımızı anlamışınızdır.) ♦ **Tuna**

**Yapım** Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon, Korku **Platform** PC, PS5, XSX **Çıkış Tarihi** 2021

## Resident Evil Village

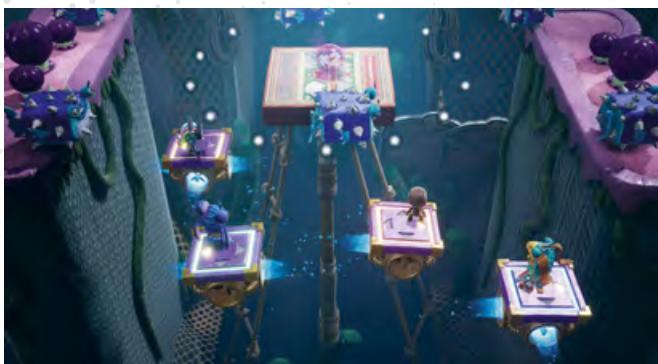
Bana göre PS5 lansmanının en vurucu, en çok geçitçi fragmanıydı RE8 Village. Sadece fragmanın ustalıkla kurgulanmış gerilim öğeleri değil, sonundaki şok edici sahneye de. Gerçi RE7'yi oynayanlar artık "şok olma" tarafında hayli donanımlı sayılırlar ama Chris Redfield'in silahı çekip bir önceki oyunda türlü badireler atlattığımız eşimiz Mia'yı öldürmesi ve bunun için özür dilemesi oyunun bize nasıl ıstırıp çektiğinin kısa bir fragmanı gibiydi. Resident Evil serisini artık üç ayrı başarılı serisi ayırmadan zamanı geldi diyebiliriz. İzometrik kameradan oynanan ilk oyular,

"taşra temali gerilim" üzerinden ilerleyen ve ciddi anlamda sınırlarımızı bozan RE4-RE7 ve nihayet baştan yaratılan RE2-RE3. RE Village bu açıdan RE4'ün açlığı ve RE7'nin elektrikli testere ile giriştiği kulvarda devam ediyor, kahramanlarımız yine Ethan ve Mia, görünüşe göre mutlu olmasa bile öyle veya böyle, olaysız, vukuatsız geçen bir hayatımız var. Chris Redfield gelene kadar öyle en azından. Birinci şahıs kamerasından oynanan Resident Evil 7 bitirmesi oldukça güç, korku oyuncuları konusunda benim diyenin bile sınırlarını hoplatacak kadar rahatsız edici bir yapımdır. Oyunun her anı kendinize "bunu kendime

neden yapıyorum?" dedirtecek sebepler sunuyordu ve beraberinde sürekli gelişen, gelişikçe sınırlınızı daha çok bozan hikayesiyle de hafızamızda yer edinmiştir. Ben Resident Evil Village'in bu çitayı biraz daha yukarıya koyacağım konusunda çok iyimserim. Bulunduğumuz köy daha önce gördüklerimizden bile daha düşman, daha tekinsiz gözükmektedir ve karlı hava da bu atmosferin altındaki ateşi harlıyor.

Ayrıca RE Engine bu oyunda da kendisine yer bulmuş ve ciddi anlamda geliştirilmiş benziyor. Yine de bu tipte bir fragmandan grafik çıkarımı yapmak için biraz erken. ♦ **Kürsat**





**Yapım Sumo Digital Dağıtım SIE Tür Platform  
Platform PS5 Çıkış Tarihi 2021**

## Sackboy: A Big Adventure

Normalde yeni bir PlayStation sistemi ile birlikte, yepyeni bir LittleBigPlanet'ın gelmesi lazımdı ama bu defa daha "hafif" bir karşılaşma var. Sackboy'u daha önce LittleBigPlanet oyunlarında tanıma gördük ve şimdi de sanki Dreams'de yapılmış bir oyunla karşımıza çıkıyor gibi gözüküyor. Gördüğümüz kadaryla Sackboy renkli, eğlenceli ve bir o kadar da normal bir platform oyunu. Birçok bölümde önmüze çıkan engelleri zıplayarak, bir şeyleri iteleverek geçmeye çalışıyor ve yolumuzu bir sonraki bölüme doğru buluyoruz. Oyunu dilersek tek kişi, dilersek de bir arkadaşımızla oynayabileceğimiz belirtiliyor. Aslına bakarsanız konsolların bu tip oyunlara da ihtiyacı var. Yaşa daha ufak olan oyuncu gitsin Horizon mı oynasın şimdidi? Ona en güzel hediye Sackboy gibi oyunlar olacaktır. Biz eşek kadar adamlar da oynarız da onlar kadar keyif alır mıız, pek emin değilim. ♦ Tuna



**Yapım Bluepoint Games Dağıtım SIE Tür Aksiyon  
Platform PS5 Çıkış Tarihi Belli Değil**

## Demon's Souls (Remake)

Artık hayatımızın bir parçası haline gelen Souls serisinin ilk oyunu olan Demon's Souls bizlerle hiç buluşmayabilir veya felaket bir aksiyon oyunu olarak çıktığı hızla rafarda unutulmaya terk edilebilirdi. Hidetaka Miyazaki, geliştirme aşamasında milyonlarca sorun yaşayan ve asla potansiyeline ulaşamayacakmış gibi gözüken bir oyunu aldı, ilmik ilmik işledi, gelin gibi giydirdi ve oyunculara gerçek bir klasik olarak sundu seneler önce, sonrası zaten tarih. PS3'ten sonra yeni nesle aktarılmamış olması sebebiyle (Miyazaki bu işe bizzat uğraşmadığını belirtmiş) çoğu Souls severin kaçırdığı Demon's Souls nihayet yeniden yapılıyor efendim, hem de bu remake işlerinin ağababası diyebileceğim, özellikle Shadow of the Colossus'ta ortaya koydukları işe şapka çıkarttığım Bluepoint Games tarafından. Kılıcımız elimizde, güneş almımızda. Bekliyoruz bakalım. ♦ Kürsat



**Yapım Luminous Productions Dağıtım Square Enix Tür Aksiyon  
Platform PC, PS5 Çıkış Tarihi Belli Değil**

## Project Athia

PS5 lansmanının en fazla dikkat çeken oyunlarından birisi olan Project Athia'nın aslında Final Fantasy XVI'nin kod ismi olduğu yönünde söylentiler gırla gidiyor, malumunuz. Ben Lumionus Productions'ın ismini gördüğüm anda "aha geliyor!" demiştim, hala da aynısını düşünüyorum. Yine de serinin yapısına kıyasla hayli değişik bir iki mekanik barındırıyor gibi gözüktüğünden bunun sadece bir söyleti (ya da dilek???) olarak kalabilecegi gerektiğini hafife almamak gerekiyor. Oyunun oldukça güzel gözüken bir dünyası var ve fragmanda gözüken kızımızın "uçan dash" yapma yeteneği sayesinde tepeler arasında hızlıca hareket edebilmesi hemen dikkat çekiyor. Ayrıca düşmanlarınıza topraktan palazlandırdığınız kökler ile boğabiliyoruz ve oyun bazı sahnelerde o cennetten çıkma yemeşil tepelerden tamamen farklı, karanlık bir atmosfere bürenmekte. Hepsi bu kadar. Project Athia hakkında neredeyse hiç bilgimiz yok ancak gözümüz üzerinde. ♦ Kürsat



**Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür Aksiyon  
Platform PC, PS5, XSX Çıkış Tarihi 2022**

## Pragmata

Death Stranding'in ilk fragmanından beri bu kadar beyin yakan bir oyun duyurusu görmemiştik. Neler olup bittiğini anlamak için bile fragmanını üç kez baştan izlediğimiz, sonra da birbirimize anlamsızca bakarak farklı yönlere doğru uzaklaştığımız Pragmata, ilk saniyeden muhteşem grafikleri ile gözümüzü alıyor, sonrası ise karanlık. Anthem'daki exosuitlere benzeyen bir uzay giyisi giyen robot, tíkta Death Stranding'deki gibi bir sonar dalgası yayarak "zamanda donmuş" gibi gözüken bir dünyaya ait "kalıntıları? anılan? yankılan? ruhları?" yakalıyor. Gerçek gibi gözüken (belki de android?) küçük bir kız ve hologram olduğunu bildiğimiz bir kedi var. Derken tüm bunlar bir film çekimiymiş gibi gök "kırılıyor" ve bir uydunun düşmekte olduğunu görüyoruz, oluşan hava boşluğundan "dışarı" uçmamaya çalışırken. Fragman ay yüzeyinde, kahramanlarımız dünyayı seyredenken sona eriyor. Prof. Şunu yazmak bile beynim yordu ancak Pragmata tam olarak bunu vadediyor bizlere. Bakalımümüzdeki iki senede meraklımızın artıracabilecek mi? ♦ Kürsat



**Yapım** Neostream **Dağıtım** Neostream **Tür** Aksiyon  
**Platform** PC, PS5, PS4 **Çıkış Tarihi** 2021

## Little Devil Inside

Ş eneler önce Steam Greenlight projesi olarak tanıdığımız Little Devil Inside’ı tamamen unutmuştu, yalan yok. Oyun etkinlik sırasında tekrar duyuruldu ve muhtemelen 2021’in başlarında bizlerle buluşacak. İlk bakışta Inside’ı, tekrar baktığınızda Dauntless’ı, baş aşağı baktığınızda ise Rime’ı andıran Little Devil Inside bizi atmosferden atmosfere taşıyacak, RPG öğeleri de barındıran bir aksiyon oyunu. Oyunun bicer bicer düşük poligonlu grafikleri ilk duyurulduğundan bu yana iyi yönde geliştirilmiş. En güzel tarafı LDI’ın 100 saatin üzerinde, dolu dolu, iki başlı bir hikayeye sahip olacağı söyleniyor. Hikayelerin bir kısmında elinde mızrak canavar avlayan bir avcayı, diğer tarafta ise onun işvereni olan yaşlı bir amcayı oynayacağız. Oyunun beş senedir geliştirme aşamasında olması insanı şüphelendirmiyor değil ancak Sony’nin arkadan itirmesi ile yapımcıların gerekli bütçe ve desteği kavuştuklarını düşünmek istiyoruz. ♦ Kürsat



**Yapım** Tango Gameworks **Dağıtım** Bethesda **Tür** Aksiyon, Gerilim  
**Platform** PC, PS5, XSX **Çıkış Tarihi** 2021

## Ghostwire: Tokyo

T he Evil Within serisinin yaratıcıları Tango Gameworks ve Shinji Mikami’nin imzasını taşıyan oyunda modern zamanda ve Tokyo’nun güzel, bir o kadar da terk edilmiş gibi gözüken sokaklarındayız. Yönettiğimiz karakterin (Ben oyunu görünce FOV’dan dolayı VR oyunu sanmışım) bir çeşit super güçleri, biraz önce terk edilmiş dediğimiz Tokyo sokaklarının da birbirinden farklı, iblis benzeri tekinsiz yaratıkları var. Başı olmayan lise öğrencileri, hemşireler, tam da uzak doğu kültüründe bolca rastladığımız klişe korku öğeleri arasında. Oyun ilk baktığınızda öyle hissettiğimse de yüksek dozda gerilim öğelerine sahip olmuş, en azından Mikami’nin bu açıdan bizi hayal kırıklığına uğratmayacağı düşünüyoruz. Gerisi ise, ne bileyim. Oyun hakkında daha çok şey öğrenmemiz gerekiyor ama kötü anlamda patlasa da klasik olsa da şaşırmayacağımız bir yapım Ghostwire: Tokyo. ♦ Kürsat



**Yapım** Counterplay Games **Dağıtım** Gearbox Publishing **Tür** Aksiyon  
**Platform** PC, PS5 **Çıkış Tarihi** 2020 Sonu

## Godfall

G elelim kendi içimizde en çok bölündüğümüz oyuna. Ben çok beğenip adeta bir “Monster Hunter killer” gibi görürken Tuna renklere ve grafiğe boğulmuş sıradan bir aksiyon oyup çıkabileceğini düşünüyor Godfall’ı. Bunda kendisinin bir teknoloji demosu edasıyla duyurulmuş olmasının da payı var ancak arka planda Unreal Engine 4’ün gücünü sonuna kadar kullanan, zengin bir epik fantezi teması yatiyor. Godfall’ı dünyası toprak, su, hava, ateş ve ruh diyalogları olarak bölmüş durumda, oyunumuz ise yakın dövüşün dibine vuracağımız ve bolca loot yapacağımız türden bir aksiyon oyunu. Oyunun en kuvvetli olduğu yönlerden biri dört kişiye kadar co-op desteği olacak, bu formülün Monster Hunter World’de nasıl saat gibi islediğini görmüştük, bu oyuna da çok yakışacak diye düşünüyorum. Netekim bekłentim büyük, 60 alıp yerine oturursa fena halde hayal kırıklığına uğrarım. ♦ Kürsat



**Yapım** IO Interactive **Dağıtım** IO Interactive **Tür** Aksiyon  
**Platform** PC, PS5, XSX, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** Ocak 2021

## Hitman III

V ay arkadaş, birkaç sene öncesine kadar Eidos dönemi Tomb Raider oyunları tadı veren, artık tükenmiş, okeye dönen bir seriyi hayatı döndürmeyi başardı şu adamlar, saygı duymayayım da ne yapayım? Her ne kadar “World of Assassination” üclemesindeki Hitman II, ilk oyunun yeni görevler eklenmiş halinden fazlası olmasa da ve Hitman III de muhtemelen aynı çiziyi takip edecek gibi gözükse de Hitman çatır çatır oyun, aksini söyleyenle fena halde bozusurum. Oyun tarihinin gördüğü en iyi kiralık katil ve suikast simülasyonu olan Hitman, üçüncü ve döneminin son oyunuyla Ocak ayında bizlerle buluşacak ve bu defa altı şehirde avlanacağız. Şimdilik açıklanan tek şehir Dubai, diğerlerini de yakında görüşür. Haftalık suikast listeleri, etkinlikler ve süreli kontratlar varsa biz de varız, yollayın gelsin. ♦ Kürsat



**Yapım** Housemarque **Dağıtım** SIE **Tür** Aksiyon  
**Platform** PS5 **Çıkış Tarihi** Belli değil

### Returnal

**H**ousemarque son yılların çalışan firmalarından birisi. Son yıllarda Resogun, Nex Machina ve Matterfall gibi saygıdeğer oyunlara imza atan firma, bu defa PS5'e özel, roguelike elementleri ile zenginleştirilmiş bir aksiyon oyunu ile dönüyor. Returnal'ın hikayesi Cem Şancı'nın en sevdiği, duydukça tansiyonunu çıkartan o klişe senaryoya dayanıyor. İçinde bulunduğuuz uzay gemisi yaşadığı sorunların ardından tekinsiz bir gezegene sert iniş yapıyor ve bir şekilde hayatı kaldığımıza pişman oluyoruz. Returnal'ın bu sıkıcı döngüyü bozma yolu yöntemi oyunu daha rastlantısal bir hale getiren roguelike elementlerinden geliyor. Evet, oyunda her gördüğümüzde yeniden doğacak ve muhtemelen o ana kadar öğrendiklerimize yenilerini ekleyerek hikayeyi açmaya çalışacağız, tipki Outer Wilds oynarken büyük bir keyifle yaptığımız gibi. Housemarque o büyük, sonraki adımı hak ediyor, bekleyelim bakalım. ♦ Kürsat



**Yapım** Heart Machine **Dağıtım** Annapurna Interactive  
**Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC, PS5, PS4 **Çıkış Tarihi** Kasım 2020

### Solar Ash

**A**nnapurna Interactive son dönem favori dağıtıcılarım arasında. İlk bakışta bile içimin ısrındığı Solar Ash'ın, son yılların en başarılı minik oyunlarından olan Hyper Light Drifter'in yapımcısı Heart Machine'in imzasını taşıdığını gördüğümde ise oyunun hit potansiyeli taşıdığına hiçbir şüphem kalmadı. Solar Ash'de 2D kaplamaya sahip gibi gözüken karakterler ile çok minimalist bir grafik tarzı olan Hyper Light Drifter'in aksine, son derece görkemli bir renk paneli ve Journey'yi hatırlatan bir oynanış modeli tercih edilmiş. Solar Ash muhtemelen Hyper Light Drifter gibi kökenini ve amacını bilmediğimiz bir ana karakterin yolculuğuna ortak edecek bizleri, bunun detayları konusunda ise önmüzdeki dönemde daha fazla şey öğreneceğiz. ♦ Kürsat



**Yapım** Arkane Studios **Dağıtım** Bethesda **Tür** FPS  
**Platform** PC, PS5 **Çıkış Tarihi** 2020 son çeyrek

### Deathloop

**A**rkane Studios bizi asla sıkıcı, sıradan bir FPS oyunu ile buluşturmadı. Gerek Dishonored serisi gerekse Prey, kendi türünde mihenk taşı diyebileceğimiz mekaniklere sahip, iyi oynayan birisi ile normal bir oyuncuya yan yana izlediğinizde iki farklı oyun izlediğinizi düşündürten yapımlardı. Sıradaki oyunları Deathloop ise, ne yalan söyleyeyim, aralarında en "sıradanı" gibi duruyor ama sadece ilk bakışta. Derine girdiğinizde yine çok müstesna bir eserle karşılaşacağımızı gösteren bazı işaretler var. Oyundaki kahramanımız bir suikastçı ve adı da Colt, bir yarışçayı oynadığımız oyunda pilotun adının McLaren olması gibi, ne güzel. Dishonored mekaniklerini hatırlatan bir hızda ilerleyen Deathloop'ta kahramanımız bir zaman döngüsünün içine düşmüş halde ve bu döngüyü kırmak için gece yarısı olmadan sekiz hedefi eşek cennetine göndermiş olması gerekiyor. Birini bile kaçırması, döngüyü başa döndürüyor. ♦ Kürsat



**Yapım** Oddworld Inhabitans **Dağıtım** Oddworld Inhabitans **Tür** Platform  
**Platform** PC, PS5, PS4 **Çıkış Tarihi** 2020 son çeyrek

### Oddworld: Soulstorm

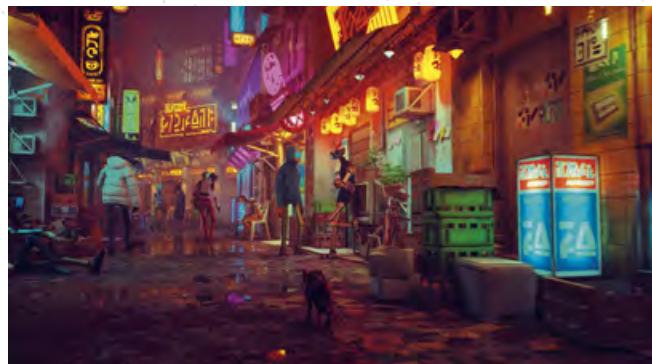
**O**ddworld: Abe's Exoddus ilk çıktığında ağızımızın nasıl açık kaldığını hatırlıyorum. O güne kadar dümdüz hoplama ziplama mekanikleri ile mutlu mesut ilerleyen platform türüne şahane puzzle elementleri getiren yapım, kendi içindeki dramı, komedisi ve zamanı için muhteşem animasyon kalitesi ile kalplerimize hiç çekmemek üzere adını kazanmıştır. Şimdi, en son Oddworld oyunundan altı sene sonra bu ilk oyun yeniden hazırlanıyor, yeniden yaratılıyor ve sürpriz yok, yine muhteşem gözüküyor. Oyunun bu yılın sonlarında, en az üç senelik bir gecikme ile çıkacağını hesaba katarsak beklediğimiz seviyeye çıkamaması ihtimali de mevcut. Bakalım sevgili kahramanımız Abe'e kendi türünü çalışma kampından kurtarması için eşlik edeceğimiz bu macera yeni neslin begeenisini kazanacak mı? ♦ Kürsat



**Yapım** Superbrothers, Pine Scented **Dağıtım** Superbrothers **Tür** Aksiyon  
**Platform** PC, PS5, PS4 **Çıkış Tarihi** 2020 sonu

## JETT: The Far Shore

**S**epia tonlarının dans ettiği bir rank paleti, retro esintilerinin cirit attığı bir bilim kurgu dünyası, bolca gizem, uyandırdığı onca merak ve pek bilinmeyen bir yapımcı. JETT geçtiğimiz günlerdeki PS5 lansmanının en fazla dikkat çeken ufaklıklarından birisiydi. Sanki bir Arthur C. Clark romanını andıran senaryoda karakterimiz bir astronot olan Mei ve kendisi çok büyük bir kısmını okyanusların kapladığı uzak bir gezegende yaşıyor. Görevi de bir uzay gemisi ile yola çıkararak alınan gezegenler arası sinyalin kaynağını araştırmak. Oyunumuz açık dünya oynanışa sahip olacak ve ilk bakışta No Man's Sky'in minimalist bir türevi gibi duruyor. Eğer uzay temalı oyunları ve keşfetmeye seviyorsanız ilginizi çekeceği kesin. ♦ Kürsat



**Yapım** BlueTwelve Studio **Dağıtım** Annapurna Interactive **Tür** Macera  
**Platform** PC, PS5, PS4 **Çıkış Tarihi** 2021

## Stray

**H**ayvan dostlarımız kırmızı çizgimizdir, evde bizimle yaşayan arkadaşlarımızın nüfusunun LEVEL yazarlarının nüfusundan fazla olması da durumu yeterince anlatıyor sanırım. Bu gิดisini yediğim oyun pek tabii Annapurna'dan geliyor ve insanların artık yaşamadığı, nüfusumuzun yerini robotların aldığı bir distopyada (kimse göre distopya, neye göre distopya?) hayatı kalmayı başarmış bir kedinin yolculuguна eşlik ediyoruz. Neon ışıkları, sokaklar, artık anılarda kalmış insan varlığı içinde gezdiğimiz her mekan, çözduğumuz her bulmaca bizi küçük dostumuzun evini bulma amacıyla biraz daha yakınlaştırıracak. Tüm etkinliğin en naif ve hoş yapımıydı Stray, merakla bekliyorum. ♦ Kürsat



**Yapım** Ember Lab **Dağıtım** Ember Lab **Tür** Aksiyon  
**Platform** PC, PS5 **Çıkış Tarihi** 2020 son çeyrek

## Kena: Bridge of Spirits

**C**oğunuz hatırlayacaktır, Overlord diye nevi şahsına münhasır bir oyuncu vardı on sene kadar önce. Bu oyunda karanlık bir sokakta karşılaşmak istemeyeceğiniz dev bir cehennem zebanisini canlandıryorduk ve yanımızdaki minik, afacan goblinlerden de destek alıyordu. Canları sıkılıncaya kafalarına bal kabaklılarını, canları sıkılıncaya hayvan postlarını geçiren bu goblinlere ne kadar güldüğümüzü hatırlıyorsanız, Kena'ya yolculuğunda eşlik eden minik dostları Rot'lara da bayılacaksınız demektir. Şimdilik eli yüzü düzgün bir aksiyon oyunu gibi gözükken Kena, 14 kişilik minik bir stüdyonun elinden çıkıyor ve bu yılın sonunda bizlerle olacak. Hit olmasını pek beklemiyorum, ne yalan söyleyeyim. ♦ Kürsat



**Yapım** Rockstar Games **Dağıtım** Rockstar Games **Tür** Aksiyon  
**Platform** PS5, XSX **Çıkış Tarihi** 2021

## GTA V

**1** 7 Eylül 2013 PS3, Xbox 360. 18 Kasım 2014 PS4, XONE. 14 Nisan 2015 PC ve 2021'de yeni nesil konsollar. Size söyleyeyim, biz bu oyunu PS5'ten sonraki nesilde de görürüz. Remake'ini falan yaparlar kesin... Açıkçası GTA V'in yeni nesil konsollara geliyor olması anomal değil ama yepyeni bir GTA gibi tanıtılp ne tarz yenilikler içereceğinin karanlıkta bırakılması son derece abes. Görselliğin PS5'e yaraşır şekilde güncelleneceği ve ekstra içeriklerin olacağı belirtiliyor ama dahası yok. Hayır zaten dahası olsa da 7 yıllık oyun için ne kadar heyecan duyabiliriz ki? GTA V yeni nesil konsollara çıkışına kadar, GTA Online'ı PS4'te oynayanlar her ay 1 milyon dolarlık bir bonus da kazanacak. Böyle de müthiş (!) bir promosyon var, eğer ilgilendirseniz. Şahsen ilgilenmiyorum... ♦ Tuna

# ANARSI REMASTERED



# THE LAST OF US: PART II



"Hepinizi vahşice öldürreceğim çünkü 19 yaşında bir ergenim!" diyor Ellie ve küçük bıçağını sayısız adamın, kadının boğazına saplıyor da saplıyor. Gençler, bu dergiyi okyan talihsiz arkadaşlar, bilmelisiniz ki Ellie adındaki bu melek yüzlü şeytan, tam bir psikopat ve neden böyle olduğuya ilgili hiçbir bilgimiz de yok. Herkesin başına kötü şeyler gelebilir; o oturduğu kasabada herkes sanki dünya patladığında limuzinlerle köşklerine taşındı; bu neyin havası Ellie bacı!

Bu şuursuz ergeni geçiyorum, oyuncun başka bir falsosuna geliyor. Çekmece-dolap-raf üçlüsü. Hastalıklarından, insanından daha fazla küflenmiş

dolap içi, kararmış çekmece gördüm oyunda be! Onu aç, bunu kapat, onun odasına gir, bunun mahremini karıştır... Düzen kalmadı diye ahlaksızlık da moda mı oldu?! Ellie bacı, sana diyorum! Zaten bacakların Counter Strike karakteri gibi üst kısmından bağımsız hareket ediyor, iyice asabımı bozdun ha!

Neyse gençler; bu oyunu alıp oynayacaksınız, biliyorum. Bu dangalak dergi de kesin basmıştır 100'ü, 90'. Ama daha iyisi olurdu, bu yapımcı müsveddeleri çekmece modelleyeceğim diye her şeyi salmış. Aferin, haydi git yırtık nevresim modeli hazırlamaya devam et.



## MAFIA II: DEFINITIVE EDITION

Hi, hi, Definitive evet. Definitively sucks daha çok. Oğlum siz nasıl adamlarınız lan? İyi olan oyunu cıtalayıp nasıl daha kötü hale getirebiliyorsunuz? En kötü, var olan oyun çıksayı önmüze, pek bir şey değişmemiş ama yeniden oynamak güzeldi derdik. Sen ne yapmışsin, rezil etmişsin her şeyi; özeti bu! Abicim, güçlü güçlü makinelerde oyunun FPS'sini düşürmeye nasıl basardin mesela, bir anlatsana. Gerçekten anlat, nasıl oluyor... Ha, diyelim ki beceremedin. Test aşamasında gördün ki araba virajı alacağına, sonsuz bir donukluk zamanımızı çalışıyor. Eh, bunu düzeltceğine neden oyunu piyasaya sürüyorsun? Seni sıkıştıran mı vardi ki? Sanki herkes yatıyor, kalkıyor, "Yarabbi bugün de Mafia'nın yenilenmiş hali gelmedi, üstelik bir şey

de açıklamamışlardı olacağına dair, neden bu istirap!" diye yakınıyor. Kendi kendinize karar verdiniz, üç oyunun ikisini makyajlayalım, ilkini de çok süper yapalım diye çıktınız ortaya, sonra suratımıza çamuru bastınız. Ne biçim adamlarınız oğlum siz?! Mafya misiniz utan! Sonuçta oyunun her tarafı berbat, yenilenme diye bir şey yok, her şey daha da kötüye gitmiş. Mekaniklerin eskiliği de suratımıza patladı zaten, bir de saçma hatalarla (Bir yerde polis kapıdan geçemedi diye çatıda kaldım, lanet olsun hepинize dedim.) oyunu heften b@# etmişsiniz, sizle artık hiç işim olmaz. İlk oyundan da umudum kalmadı. Haydi gidin, The Godfather izleyip izleyip üzülen; klasik olmak bizim harçımız değil diye...



## MINECRAFT DUNGEONS

Daha çok, "Minecraft ismiyle milleti loot kölesi yapalım: Dungeons" olmalı bu oyunun adı. Sen bu isimle, Minecraft adıyla devrim niteliğinde bir şey yapın, sonra neden devamını getirmiyorsun arkadaşım? Neden Diablo'ya, Torchlight'a, ona buna özeniyorsun? Bu kadar mı paraya sıkışın? "Of bu ay 150 milyon dolar yerine 149 milyon dolar kazandık, bunu kesinlikle teklafi etmemiz lazım!" mı dedin, ne yaptın oğlum? Valla insanda ne sinir bırakıyorsunuz, ne aklı, mantık. Peki tamam, konsepti kabul edelim, Diablo'lu Minecraft'ta çıktı, kabul ediyoruz diye samimi yaklaşalım. Bu oynanış ne yapımcı kardeşim? Temelin temelin de

temeli. 3 yaşındaki çocukları hedef aldısan, onlar Minecraft'la mutlu zaten, senin sıkıcı Dungeons'ında zaman geçirmezler. Oyunca işe yaramayan bir ekonomi getirmişsin, heyecan veren bir tane mekan yok, uyduruk saldırılarda bir dolu düşmanla baş etmek mümkün değil, ben niye bu oyunu tercih edeyim. Dur söyлеме. Dur! Ben söyleyorum: Çünkü Minecraft isminden faydalananacsın!

Ama yemezler yiğidim. Ben olduğum sürece bu oyunu kimse alamaz. Ey Anarşist dostları; duyun sesimi. Bu oyunu oynayacağınızıza erken erişimdeki Torchlight 3'ü oynayın. Doğru olanı yapın, Anarşist'e oy verin!

# Hayallerdeki



Her sene Haziran ayında, tam eriklerin yumuşadığı mevsimde hayatımızı şenlendiren E3, bu sene malum sebeplerden ötürü bekentilerimizi yüklenip 2021'e doğru uzaklaştı. Senelerdir en çok beklediğimiz oyunların tanıtımını üç güne sıkıştırmaya alışık olan bünyemiz de bu durumu kaldırıramadı, nerede bir etkinlik görsek açıp izler olduk. Nafile, bir türlü o beklediğimiz oyunlarla karşılaşamadık. Peki, bu sene iptal edilmeseydi nasıl olurdu? Mantıklı düşünmek zorunda falan olmadığıma göre, yazarlarımıza bu seneki oyun fuarlarında en çok görmek istedikleri oyun duyurusunun hangisi olduğunu sorduk.  
Bakalım neler demişler?

# Tuna Şentuna

Yerin dibinden gökyüzüne  
çıktıktan sonra, Bioshock 4 ile  
ayaklarımız biraz da yere bassın

Beni en çok etkileyen FPS'lerden biri olmuştu Bioshock. O kadar sağlam bir atmosferi vardı ki izlemesi keyifli bir film gibi dönüp dönüp oynamak istiyorum. (Sonra zaman bulamıyorum.) Aslına bakarsanız Bioshock 4 gerçekten de yapım aşamasında. 1971 yılının Londra'sında gececeği ve başrolünde Lucas adında bir yetimin olacağı da belirtiliyor. Oynanışta da daha büyük haritalar, daha çok özgürlük vaat ediliyor. Ben bunların hepsine varım ama tanıtında öylesine sağlam bir görsellik beklemeli ki bizi, eski Bioshock'ı unutacak hale gelmeliyiz. Öyle sıradan, steampunk ile süslenmiş bir Londra kurtarmaz. Bambaşka bir yer görmeliyiz; sanki

bir başka gezegendeki bir şehir gibi... (Infinite bu açıdan başarılıydı mesela.)

Oynanışta da özgürlük elbette olmalı ama eskiye dönüşler de yaşamalıyız. Belki bir noktada Rapture'a geri dönmeliyiz. Belki alternatif bir sonla yeniden tamamlamalıyız oradaki maceramızı. Oyun Cyberpunk kadar geniş olmamalı ama özgürlüğün içinde öylesine görevlere çıkmalı, öylesine rastlansal olayların içine düşmeliyiz ki, oyunu oynayan bir başkasını gördüğümüzde, "Abi şu mekandaki olaya denk geldin mi?" diye sormalıyız. Hayır cevabını alırsak neden olmadığını araştırmalı ve onun neyi es geçtiğini bulma-

liyiz. Anlayacağınız birçok patika olmalı ve hepsi de birbirinden etkileyici olmalı. (Uğrasın yapımcılar, işler ne...) Ve Plasmid konusu yine önemli olmalı, bir oyunda olabilecek en fantastik güçleri kullanmalıyız. Belki Plasmid'ler element temali olabilir ve hatta "light-dark" gibi ayrımlara da gidilebilir. Çok güçlendiğimizde haritayı yerle bir edebilecek güçler kullanabilelimiz; herkesin ağını açık bırakacak kadar görkemli... Bioshock hayal gücünün sınırlarını zorlayacak bir ortama müsaade ediyor, umuyorum ki gerçekten seneler geçse de konuşulacak bir yapımla karşımıza çıkarlar. ♦



# Kürsat Zaman

Yeni nesle KOTOR sevdirmenin  
vakti gelmedi mi?

Hayır, vizesiz seyahat sebebiyle bir dönem ülkemiz tatilcilerin uğrak yeri olan şehirden bahsetmiyorum elbette. Star Wars serisinin en müstesna oyunu olan Star Wars: Knights of the Old Republic, ya da sevenlerinin bildiği adıyla KOTOR'un yeniden yapımı bahsettim. Geçmişe dönelim. Çok uğraştım, yalan yok. Şimdiye kadar tanık olduğum en muhteşem senaryolardan birisine sahip olan ve günümüzde çok ucuza edinilebilen bu oyunu benden tavsiye isteyen herkese önerdim, büyük bir kısmına da satın aldırmayı başardım. Maalesef aradan geçen 17-18 senede eskiyen grafikler ve mekanikler sebebiyle, dört gün bilgisayar başına tüneyip oyunu bir solukta bitiren kuzenim Furkan dışında (Gurur duydum!) hiçbir gencoya oyunu beğendiremedim. Çırıldım, dayanın dedim, hikaye dedim ya, böyle bir hikayeyi

kaçırıkmak istemezsınız dedim, devam edin dedim, kısır yapacağım dedim, olmadığı Vakti gelmişti, birileri gelip "aslında öyle bir Star Wars tarihi yok" dierek geçmişe "reset" atsa da asla benzeri yazılamamış, asla seviyesine yaklaşılamamış o senaryo boşça gidemez, böyle bir oyun sadece tek neslin bildiği, aşla andığı bir zaman dilimine hapsedilemezdi. KOTOR'da yapılacak çok iş var, özellikle de oyunu günümüze uydurma noktasında. Oyunun sıra tabanlı kısmını XCOM, gerçek zamanlı savaş kısmını Jedi Fallen Order seviyesine çıkartacak bir teknolojinin elimizde olmadığını söyleyebilir misiniz? Asla. Peki Anthem yüzünden kendisine güvenini yitirmiş, dırlığını yitirmiş olan dağ gibi Bioware'in "Remake öyle yapılmaz, böyle yapılır!" diyemeyeceğini düşünenler var mı? ♦



# Cem Sancı

## Distant Worlds 2'yi karşında görünce şok olsaydım!

“Beklenen oyun” denilince benim yillardır beklediğim ve her E3 sırasında duyurusunu almayı hayal ettiğim oyunların başında Distant Worlds 2 geliyor.

Aslında tabii, Distant Worlds 2 üzerinde çalışmaların devam ettiğini biliyoruz. CodeForce, oyunun yayın haklarını Matrix Games'ten alıp Slitherine'e verdi. Hatta 2019'un son günlerinde, oyunun hazırlanmasına dair bir web yayını da yapıldı. Bazı ekran görüntüleri yayınlandı ama bunlar son derece “ilk aşama” görüntülerdi. Henüz oyuna dair “evet oyun geliyor” diyebeleceğimiz bir detay göremedik.

Distant Worlds gibi oyunların neden değerli

olduğunu anlamakta zorlanan aksiyoncu arkadaşlara da biraz bilgi vereyim. Bugün oyun motorlarını alıp kullanabilen, birazcık da 3D modeller geliştirebilen veya hazır 3D assetler satın alabilen herkes, sağa sola koşturup ateş etmeli 3D oyuncular yapabiliyor. Üstelik bunların çoğu güzel de görünüyor. Geçen yıl 2 milyon adet satan, turuncu bir tilkinin öküşünü anlatan bir Indie oyuu vardı. Yapıcısı bir grafik tasarımcısı ve hayatında hiç oyun yapımı deneyimi yokken oturup programlama öğreniyor, üzerine de kendi yetenekleriyle 3D turuncu bir tilki tasarlıyor. Diğer her türlü 3D nesneyi hazır şekilde satın alıp oyuna koyuyor. Küçük de

bir öykü yazıyor ve 2 milyon adet satıyor. Ama iş 4X strateji yapmaya gelince, kazın ayağı öyle değil. Yapıcının çok iyi bir matematikçi olması gerekiyor. Birbirile denge içinde hareket eden binlerce “yaşayan” deşikeni uyumlu bir şekilde formüle etmesi ve bunu oyun koduna hatasız şekilde entegre etmesi gerekiyor ki, bunu gidip hazır satın alabileceğim hiçbir “asset store” da yok. Dolayısıyla, gelişmiş detay seviyesine sahip bir 4X oyuna karşılaşlığımızda aslında sayısal zekanın ve görsel/işitsel sanat ürünlerinin insan beyninin sınırlarını zorlayarak birleştirildiği eşsiz bir oyuna karşı karşıya kalıyoruz. ♦



# Enes Özdemir

## Eğey ağalar! Arcanum'u yeniden yapmanın zamanıdır şimdi!

Yıllar önceydi, o oyuna tanışmamın üzerinden 10 seneyi aşkın bir zaman geçti. O zamanlar henüz bir LEVEL okuruyordum. Hiçbir sayıyı karışmayan ve aldığı gün hatim eden bir gençtim. Gelin görün ki sevgili LEVEL'cığım dandık sistemi olan biz zavallı oyuncuları da düşünerek düşük sistem ihtiyaçlarına sahip eski oyunları tam sürüm olarak veriyordu. İşte o oyunlardan biri de benim lise yıllarımı heba ettiğim Arcanum: Of Steam-

works and Magick Obscura idi. Kisaltması bile uzun olan bu adı batasına oyunu duyanların sayısının, bu yazısı okuyanlar arasından bir elin parmaklarını geleceğini sanıyorum. Zaten o elin parmaklarından biri de Kürşat'ır. (Selam Kürşat!) Sevgili oyunumuz old skool yapıda bir RPG. Bence kendisi bu remake çığlıklarının bir numaralı adaylarından biri olmalı. 2001 çıkışlı bu oyun barındırdığı özgürlük-

çü yapıyla ve steampunk atmosferini teknoloji ve büyüğün tabanında en iyi şekilde kullanmasıyla, her bir karakteri oynarken hunharca eğlendirmesi ile ve merak uyandıran diyaloglarıyla beni kendine köle etmiştir.

Diyeceksiniz ki şimdi: “Yahu böyle bir oyun olsa kesin duyarık, uyan kardeşim böyle bir oyun YOK!” Size hak veriyorum a dostla, rı bü güzide yapım ne yazık ki rezalet teknik altyapısı nedeniyle hiçbir zaman gün yüzü göremedi, adını yeni nesle duyuramadı. Oyunu bitirmenize birkaç görev kala bir anda save dosyalarının bozulması mı dersiniz? Ana görevi bitirmenizi engelleyen saçma sapan buglar mı dersiniz? Tüm bunlar bu güzelmış oyunu bozuk para gibi harcarken, ben save dosyalarım bozulduğum halde altı kere oyuna baştan başlamış, 500 saatlik bir süreye rağmen oyunun sonunu görememiş bir bireyim. Partimde gezdirdiğim dostlarım hala hatırlarım. Bu nedenle bana bir ütopya kur deseniz içinde AoSaMO Remake teaser videosu olurdu sevgili okur. Evet, onu ucundan bile görsem yeterdi. Başka hiçbir şeye gerek yok... ♦



# Özay Sen

Bu E3 gerçekten de beklediğimizden hızlı geçti. Hep mi iyi oyunlar, hem mi en beklenen oyunlar tanıtılır arkadaş ya? Şu sayfalar resmen şenlendi. Akıllara kazınacak bir sene oldu resmen. (Özay'in durumu beklediğimizden daha önce, dosyaya ruhunu teslim etmiş. Konuş Özay! – Kürsat)

Elbette, sahîsimca etkinlikte bomba etkisi yapan oyun Red Dead Redemption 3 oldu. Henüz ikinci oyun çıkışlı 2 yıl olmuştu ama çıkış tarihi olarak ekranda kocaman yazıları 2028'i görünce evde zafer turları atmaya başladım. Dergi tarihinin de en yüksek puanını alan oyunlarından biri olan RDR2'nin tadı halen damağımdayken, henüz duyurulmayan onuncu nesil konsollarda RDR3'ü oynamak çok eğlenceli olacak. Oyun hakkında çok fazla bilgi paylaşımadılar; sadece vahşi batıda at süren adamlar gördük ama aşağı yukarı neler olduğunu bu videodan anladık. Rockstar Games'in yeni oyunu, ilk iki oyununun elden geçirilmiş halini ve tüm serinin öncesini anlatan bir yapıya sahip. Yani oyuna genç Arthur Morgan olarak başlayıp, ikinci oyunu tekrar oynayacağız ve oradan da ilk oyuna geri döneceğiz. Bunu da üçüncü oyunda yapacak olmamız gerçekten de kafalarımızın karışmasına fazlaıyla yetti.

## O bir aksiyon, o bir RPG. Hayır o Red Dead Redemption 3!

Rockstar Games, burada farklı bir yöntem izleyerek Arhur'un 12li yaşlarındaki halinden başlayacağımızı belirtiyor. Ayrıca aldığımız atı da yönetebilecekmiz. Eğer oyuna sahip olan başka bir arkadaşınız da varsa atı kontrol edebilecek. Tek yapması gereken GTA Online'a girip oradaki "At Simülasyonu Süper 1 Milyon Dolar Ek Paket CEO" başlığını açmak ve atı kontrol etmek. Tabii o atı kontrol ederken biz de

ona doğru komutları verip onu da yönetmeye çalışacağız. Nasıl olacak bilmiyorum. (Ben de bileyorum Özay – Kürsat)

Oyun için ön sipariş verenler GTA Online'da 1 milyon dolar, RDR 2 Online'da 2 altın külçe ve GTA 2 Remake sahibi olacaklar. Ancak GTA 2 Remake önce PlayStation 4'e çıkacak, sonraki yıllarda ise önce PS5 ve daha sonra tekrar PS4'e çıkacak. ♦



# Ertuğrul Süngü

## Kolumuzu özgürce savurmak ve Die by the Sword Remake!

Sımdı E3 2020 olsa, herkes Half-Life 3, efen-dime söyleyeyim daha çok The Elder Scrolls, biraz daha FIFA ya da ne bileyim DAHA DA ÇOK Cyberpunk görmek isteyecektir. O yüzden ben biraz görülmeli potansiyel değil de daha zi-yade "Nasıl bir oyun görsüm heyecanlanırdım?" soruma cevap vereyim. Açıkçası şöyle karanlık ve bir o kadar da Gotik bir "Sword & Sorcery" temali oyun peşindeyim. Fakat öyle eften püftten olmasın lütfen! Büyüler ve genel olarak vuruşlar zor olsun, mümkünse birkaç vuruşta düşman yok olsun. Hafif gerilim veren ama korkutmayan arka plan müzikleri ile atmosferi yaşayayım. Pek gün ışığı da olmasın. Olduğuunda bile böyle oyunun geneline karamsarlık çöksün... Ya bak şimdı böyle anlatınca aklıma "Die By the Sword" geldi. Yahu ne iyi oyundu? Bak bu ekolden gidilsin. Savaş sitemi "numlock" tuşları ile vuruş açısı sunacak şekilde yeniden tasarlansın. Tabii

biraz daha interaktif olsun. Aman ne olur Remastered'ını yapmasınlar! Yetenek yer Remastered ve Reboot oldu! Şöyle TPS kamerasını Gears of War ekolünde kullanabsın ama aksiyonu da biraz daha hızlı olsun. Tamam tamam ben karar verdim, hali hazırda olan atmosferi ve savaş sistemi yenilenerek, Die By the Sword 2 üretilsin! Sebebi de basit aslında. Artık üretilen oyunlar birbirlerine o kadar benzer haldeler ki yeni bir oyun oynadığım hissiyatını en son ne zaman yaşadım bilmiyorum. Artık yeni fikirlere pek yer kalmadı, bunun da farkındayım zira öyle görünüyor ki fikir kalmadı. E bu saatten sonra yeni bir tür icat da edemeye-ceğiz gibi gözükyor... Bari eskilerden kalan bir mekanığı, biraz daha modern bir havada yeniden solumayı isterim. Ha, ben böyle oyun istiyorum diye de Half-Life 3'ü de ertelemesinler yani. Öyle olmaz! Saçma yani. Çıkacak gibi diyorsan, önce Half-Life 3 duyurulsun derim. ♦



# Tolga Yüksel

Resident Evil serisine bir mola,  
şimdi Devil May Cry 6 zamanı!

**G**eçtiğimiz birkaç senenin Capcom açısından oldukça iyi geçtiğini söylemek mümkün. Bu süreçte, iki adet Resident Evil Remake'i ve Monster Hunter: World'ün yanı sıra Devil May Cry 5 de oldukça başarılı olmuştu. Bu başarının üstüne Capcom çok da zaman geçirmeden Devil May Cry 6'yi duyurusa fena olmaz. Şimdi gözlerimizi kapatalım ve hayal kuralım!

Kısa bir trailer ile duyurulan oyunda her şey tersine dönmüş gibi gözüküyor. Buna göre ilk oyunun sonunda Dante tarafından iblis Dünya'sına geri gönderilen Mundus, bir şekilde Dante'yi de kendi tarafına çekerek Dünya'ya geri dönüyor ve iblis avcısı olarak görmeye alıştığımız Dante, kötü adam olarak karşımıza çıkıyor. Mundus'un bunu

nasıl başardığı şimdilik gizemini korurken, seri boyunca kötü adam rolünü üstlenen Vergil ise bu sefer oğlu Nero ile birlikte Mundus ve Dante'ye karşı mücadele ediyor. Mallet Adası ve Lucia'nın da yer aldığı tanıtımın sonunda Sparda'nın da gözükmesi ile Capcom, DMC hayranlarını şimdiden ikiye bölmeyi başardı. Senaryo taraflındaki tartışma bir kenara dursun, oyunun kaotik ve sınırsız eğlence sunan yapısı ąynen korunacakmış gibi gözükmektedir. 2021'in 2. çeyreğinde yeni nesil konsollar ve PC için piyasaya sürülecek olan yapımda yanında bir de sürpriz barındırıyor.

Devil May Cry 6 ile birlikte ilk oyunun Remake'inin de piyasaya çıkacağını duyuran Capcom, Devil May Cry 6'yi ön sipariş ile satın alan tüm oyunculara Remake'in de ücretsiz olarak sunulacağını belirtti. E3'ün yıldızı olmayı başaramamışsa da, tüm serisi yaratıp yutmuş olan şahsiyet fazlaıyla heyecanlandıran Devil May Cry 6, belki de gelmiş geçmiş en karizmatik kötü adam olan Vergil'a, en karizmatik baş karakter unvanını da kazandırmayı başracak mı hep beraber bekleyip göreceğiz. ♦



## İlker Karaoğlu

### İsmi ve afişini bizden, yeni Deus Ex oyununu sizden!

2020 yılının E3'ünün en fiyatlı duyurusu tabii ki Eidos ve Square Enix birlılığinden gelmeliydi. Duyuru için 2020 yılını özel olarak seçiklerini düşündüğüm yeni DEUS EX oyunu bizi 1987 yılına götürecek.

Öncelikle altın sarısı tonlardan dönemin ruhunu vermek adına mavi, mor ve pembe tonlar arasında Synthwave akımına geçiş yapmış olmaları benim gibi türün tutkunlarını mest edecek düzeyde bir gelişme. Nehir kenarında kdrajdan geçip giden 911 Turbo 3.3 Targa ile açılışı yapan video bizi dönemin zorlukları içinde hayatına devam eden yeni ana karakterimiz Mario Rucker ile tanıştırıyor. Aynı karedede hem Porsche hem de Mario'nun bulunması manidar, ikisinin de doğum yeri Stuttgart.

Tarihsel olarak sıkıntılı süreçlerin yaşandığı bir coğrafyanın içinde büyümüş olan Mario iki kültür arasında kalan bir anne ve babanın çocuğu. Doğu – Batı etkilerini, sosyal ve ekonomik yokluluğu, krizleri üzerinde yaşadığı bir dönemde

bu psikolojik baskılardan kurtulmasının yolunu çevresindeki 3-5 kişiden duyar. Biyoteknolojik olarak çağ atlayacakları konusunda inandırılmış arkadaşlarının pesine düşen Rucker'ın yolu bu konuda araştırmalar yapan yeraltı dünyasından ünlü isimlerle kesişir. Basında ve dış dünyada inovasyon ve mükemmelliğin kilidini açan ruhani aşama olarak bahsedilen derin beyin elektriksel simülasyon implantasyonu ve Lasik göz ameliyatı denemeleri için ikna edilir. Bu aşamada resmi olarak belirlenen izinlerin çok daha fazlası resmiyete dökülmeyen, kişinin sorunlarla karşılaşabileceği bir sürece doğru da götürmektedir. Bu seçim ile başlayan serüven bize Deus Ex tarihindeki karanlık bir dönemin aydınlanma aşamasını anlatacak gibi duruyor. Mario'nun aile ve kız arkadaşı ile olan restleşmeleri, video içinde yer alan intihar girişimi dahil psikolojik olarak yüklü bir oyun bizi bekliyor diyebiliriz. Trailer'in Kavinsky – Nightcall ile servis edilmesi de şahane bir hareket. ♦



# Sonat Samir

## Gözlerimiz yollarda kalmıştı Splinter Cell!

**H**a geldi ha geliyor dedik, bu sefer gösterecekler dedik. Ubisoft her seferinde Sam'ı bir kez daha göstermekten kaçınmadı. Ne E3'ler ne Gamescom'lar geçirdik artık sayısını hatırlamıyorum bile. Şöyle bir geriye dönüp baktığında son oyun olan Blacklist'in üzerinden yedi sene geçti. Tamam Sam'ı Wildlands'te ve Break Point'te gördük fakat söylemeyeceğim. Ufak tefek adeta ödül mama gibi içerikleri. Hepimiz iki Ghost Recon oyununda da Sam'ı gördüğümüz gibi dedik ki "HAH! Şimdi geliyor, boşuna oyuna bu adamı getirmeyelim!" Lakin öyle olmadı, hevesimiz kursağımda kaldı. Peki sevdığım oyuncu Tom Hardy 2015 yılında Twitter'da filmden bahsetmiş, Sam Fisher'ı canlandıracak falan muhabbetleri dönmüştü, ancak o filmden de haber alınmadı. Ama sonunda beklediğimiz gün geldi, kısacık da olsa bir teaser izledik, Ubisoft her zaman olduğu gibi koltuğun ucuna oturutan bir video ile

(pek bir şey görememiş olsak da) bizlere tekrar Splinter Cell oynayacaksınız dedi. Pek bir şey göremedik dedim çünkü kaçırılmış olanlar varsa kısaca anlatayım. Tamamen karanlık bir sahnede, birkaç kişinin pataklanması ve vurulma sesi ile başladı, sonrasında yine karanlık bir sahnede Sam (sanırım Sam) kameralara yaklaşıp o meşhur üç yesil ışıklı gece görüşü gözlüğünü açarak "Bu iş artık senin sorumluluğun..." dedi ve teaser "Last Tango" adı ile sona erdi. Last Tango'dan kasıt Sam ile son kez oynayacağımız mı yoksa, işi bir selefine mi devrediyor bilemiyoruz. Ama bu kadar vakitten sonra Sam ile oynatma-

larsa kiyamet kopar onu çok iyi biliyoruz. Eğer selefi ise o kişi yıllarca bu işlerden uzak tutmaya çalışsa da bir şekilde kendisini içinde bulmuş olan kızı mı? Gibi çok fantastik bir fikir kafamda canlandı. Ayh! Hadi gelsin del! ♦



# Berçem Sultan Kaya

## Days Gone'ı o yüksek potansiyeline ulaştıracak yeni oyun karşınızda!

**Ö**ncelikle, Days Gone'ın vasıt bir oyun olduğunu düşünen pek çok kişi olduğunun farkındayım ve siz "Neden Days Gone 2?" diye sormadan hemen anlatmaya başlıyorum. Days Gone kesinlikle potansiyeli oldukça yüksek bir oyun olmasına karşın, biraz bütçe biraz da zaman sınırlamalarından dolayı kendi potansiyelini karşılayamadı. Yeni çıktıği zamanki bugları ile hepimizi yer yer çıldırtmış olmasının yanı sıra, oynanış konusundaki eksiklikleri de göz ardı edilecek gibi değildi.

Bununla birlikte Days Gone akılda kalıcı karakterleri, mekanları ve hikayesiyle bizi gerçekten kendi dünyasının bir parçası yapmayı başaran türde bir oyundu. Öyle belki aşırı vurucu ve salya sümük ağlatan bir hikayeye sahip değildi ama, aradan onca zaman geçmesine rağmen hala aklıma gelen ve hala bana bir şeyler hissettiren ayrıntılarla doluydu.

Bu yüzden Days Gone 2 benim E3'te görmeye isteyeceğim bir oyun. İlk oyundaki hatalarından ders çeken geliştirici ekibin ikinci oyunda çok daha gelişmiş bir oynanışla karşımıza çıkacağını umut ediyorum. Üstelik bu sefer, biraz geçmiş

dönüp bu zombi dünyasını Iron Mike'ın gözünden deneyimleyebiliriz. Tam anlamıyla sert ama adil ve insancıl bir yönetici olan Mike'ın kampı nasıl kurduğunu, Deacon ile nasıl tanışıklarını ve neden aralarının bozulduğunu, anlattığı o dehşet verici kilise olayında tam olarak neler yaşandığını bu yeni oyunda bizzat görmek isterim. Iron Mike gibi bir karakteri canlandırm-

nın güzelliğinin yanı sıra Lost Lake'te bir kamp kuruyor olmanın oyuna yeni dinamikler ekleyeceğini de aşikar. Ağıçası, düşününce bu oyunda yapılabilecek geliştirmelerin bir sınırı yok. Yeni ve gelişmiş bir Days Gone ile, üstelik Iron Mike gibi bir babayılığı canlandıracığımız bir Days Gone ile karşılaşmak kesinlikle bu E3'ten en çok isteyeceğim seylerden biri olurdu. ♦



# Olca Karasoy Moral

## Şafaktan akşam karanlığına: Until Dusk ile tanışın!

**S**upermassive Games'in korku – gerilim türündeki macera oyunları epey popüler. Firma, The Dark Pictures Anthology: Little Hope oyununu duyurduktan sonra bir başka bomba daha patlattı. Benim favori oyunlarım arasında yer alan Until Dawn'ın devamı Until Dusk, kimseyin beklemediği bir anda ortaya çıkarıverdi. Kısa bir trailer yayınlandı. Bunun dışında elle tutulur fazla bir bilgi yok. Hatta bir çıkış tarihi bile yok. Bildiklerimiz ise yapının tam anlamıyla bir devam oyunu oluştu. Baş yapımcılardan birisi olan Tom Heaton'un yaptığı açıklamaya göre iki yönetilebilir karakter ön planda olacak. Bunlardan biri şizofreni ve nörofizioloji uzmanı Doktor

John Willis, diğeri ise Avukat Diana Black. Eğer ilk oyunu oynamışsanız, hayatı kalan karakter veya karakterleriniz ikinci oyuna aktarılacak. Eğer kayıt dosyiniz yok ise ilk oyundan hayatı kalan bir karakteri seçebilirsiniz. Seçtiğiniz bu karakter yüksek güvenlikli bir akıl hastanesinde bulunuyor. Maalesef ilk oyundaki ölümlerin tüm suçu onun üzerine kalmış durumda. Sonuçta ilk oyunun sonunda ev patlıyor ve şehirde kimse "vendigolara" inanmıyor. Zaten bu yüzden Until Dawn'dan gelen karakter timarhanede. Eğer suçsuluğuna dair kanıtlar elde edilmezse müebbet hapis yiyecek. İşte tam burada Dr. Willis ve



Diana Black devreye giriyorlar. Dr. Willis karakterin doktoru, avukat da karakterin en yakın arkadaşıdır. Tam umutlar kesilmişken karakterin suçsuluğunu açığa çıkaracak bir bilgi avukatın eline ulaşmıştır ama zaman kısıtlıdır. Gün batımına kadar her şeyi halletmeleri gerekmektedir. Bu anlatılanlardan yola çıkılarak oyunda korkudan ziyade gerilimvari bir havanın hâkim olacağı ön görülebilir. İki karakter dışında başka karakter yöneteceğiz mi? Vendigolar yine karşımıza çıkacak mı? gibi soruların cevabı henüz netlik kazanmadı. Simdilik hikâye kırıltıları ile idare edip daha fazlasını bekleyerek sabredeceğiz. ♦

# Rafet Kaan Moral

## Geliyor gönlümün efendisi: God of War: Ygdrassil

**B**u sene E3'ün en büyük bombalarından birisi şüphesiz 2018 yapımı oyunun devamı God of War: Ygdrassil oldu. Daha açılış sahnesinden oyunun karanlık bir tonda ilerlediğini anlayabiliyoruz. Karanlık bir gece, çakan yıldırımlar ve iki savaş tanrısı Kratos ile Thor'un mücadeleleri ile yeni oyuna merhaba diyoruz. Üstelik ikilinin amansız dövüşünü ilk eden oynayarak tadacağız. Diğer bir önemli detay ise Atreus'un büyümüş ve bir delikanlı olmuş olması. Tahminin ilk oyunun sonunda tanıklık ettiğimiz sahneyi oynadıktan sonra birkaç sene ileriye gidiyoruz ve kontrolleri genç Atreus'a bırakıyoruz. Elbette Atreus ile ne tarz bir oyun sistemi benimseyeceğiz, merak konusu. Sonucta Kratos dağları deviren bir adam ve Atreus genellikle yay ve ok ile takılan, daha narin yapılı birisi. Bu arada, Atreus'un fragmanın sonunda "Atreus gitti, benim adım Loki" demesi dikkat çekici. Kafa karışıklığı yaratmamak için God of War 2 yerine oyunun adına God of

War: Ygdrassil denmiş. Ygdrassil, İskandinav mitolojisinde tüm diyarları birbirine bağlayan, aynı zamanda koruyan ağaç demektir. Oyundaki önemini de artık oynayınca göreceğiz. Kratos, Thor ve Atreus dışında trailerde görüp teyit edebileceğimiz bir diğer karakterler de Cüce kardeşler Sindri ve Brok. Büyük olasılıkla silah ve zırh bakımından en büyük tedarikçilerimiz yine bu arkadaşlar olacak. Videodan izlenimlerim bunlar. Benim tahminime göre God of War serisi artık Kratos'u emekliye ayıracak ve GoW serisinin bayrağını genç Atreus devralacak. Eğer bundan sonra da başka bir GoW oyunu ile karşılaşsak Kratos'un içinde olacağına hiç ihtimal vermiyorum. Hatta Kratos'un bu oyunun sonunu görememesi bile ihtimaller arasında. Yeni God of War: Ygdrassil herhangi bir ertelenme olmasa 2021 yılının ikinci çeyreğinde, PlayStation 5 için piyasadaki yerini alacak. ♦



# Tunahan Ertas

Serinin dördüncü oyununa doğru,  
ağır çekimde uçarken...

**M**icrosoft ve Rockstar Games, E3 2020'nin bombasını patlattı! Microsoft sunumunu sonunda sahneye çıkan Rockstar Games kendilerinden GTA 6 beklenirken Max Payne 4'ü kısa bir trailer ile bizlere gösterdi. İlk bilgiler de sunumun ardından elimize ulaştı. Red Dead Redemption 2'nin oyun dünyasında çitayı farklı bir boyuta çıkarmasından sonra gözler Rockstar Games'in yeni nesle getireceği yeni oyuna çevrilmişti. Oyun dünyasında kendisine saygı duyulan ve bir o kadar da büyük bir kitlesi olan Max Payne'in devam oyununu görmek benim gibi tüm oyuncuları da sevindirdi ve heyecanlandırdı.

Tanıtım videosunda karanlık ve issız bir sokakta bulunan uzun bir binanın katına yaklaşıyor ve silahlıyla hazırlanan bir karakteri görüyoruz. Tanıtımın devamında büyük bir otelin giriş katından asansöre ve ardından en üst kata çıkan

kamerayı takip ediyoruz ki her yerde de öldürülmüş silahlı, takım elbiseli adamları görüyoruz.

Büyük bir odaya girdiğimizde bir elinde silah olan ilk sahnede gördüğümüz karakterimiz diğer elinde telefonda konuşuyor ve "We are ready!" diyor. Tam bu noktada telefonun diğer ucundaki kişiye geçiyoruz ve evet kendisi Max Payne! Telefonu kapatıyor ve Coming Soon yazısı ile karşılaşıyoruz.

Son derece gaz bir tanıtım ve büyük merak uyandırıyor. Tanıtım sonrası üçüncü oyunun aksine ilk iki oyundaki karanlık atmosfere döneceğimizin de bilgisi verildi. Ana karakteriminin Max Payne olmayacağı ama ana hikayede kemik rol oynayacağı, yeni karakterimiz ile Max Payne'in içinde bulunduğu bir maceraya çıkacağımız söylendi. Yenilenmiş aksiyon ve



shooter mekanikleri ile de yepyeni bir oynanış deneyimi bizleri bekliyor.

Rockstar Games Sanat Direktörü Aaron Garbut, oyunun açık dünya olmayacağıni ve önceki oyunlar gibi ilerlemeli senaryosu ile aksiyonu, kan, ter ve gözyaşlarıyla atmosferini yaşatacak bir oyun olacağının da bilsini verdi. Günümüzde artık neredeyse her oyunda açık dünya görünen Max Payne gibi saf aksiyon bir yapımı yeniden görmek çok heyecanlandırdı. Oyunun içinden sunulan tanıtım görüntülerini E3 2020'de gördüğümüz en iyi grafikli oyulardan birini bize sundu. Mükemmel grafikleri, yeni senaryosu, kendine has oynanış mekanikleri ve özlediğimiz Max Payne ile Max Payne 4'ü heyecanla bekliyoruz!♦

# Şahin Derya

Indiana Jones'un yeni oyunu mu? Gönder gelsin paşam!

**G**eçtiğimiz aylarda yaşanan inanılmaz gelişmelerin sonucunu görüyor olmak mucize gibi George Lucas'ın kendi imkanları ile LucasArts'ı Disney'den geri alması ve ismini bilmediğimiz bir oyuna başladığını haberlerine kimse inanmamıştı ama delili elimizde. Unreal Engine 4 grafik motorunu kullanan Indiana Jones

and Alexander's Tomb aynı nasıl böyle hızlıca, üstelik müthiş derinlikteki senaryosuyla piyasaya çıkarılabilde, şaşkınlık.

Böyle bir mucizeyi de ancak LucasArts ekibi gerçekleştirebilirdi zaten. Oyunu çalıştmak için uzaylı bir irkin gizli silahı kapasitesinde bir PC'ye de sahip olmanız gerekmıyor. Oyunun konusuna

gelince, neredeyse 2300 yıldır nerede olduğu herkesin merak konusu olan Büyük İskender'in kayıp mezarının peşindeyiz. Indy'ye bu kez Harrison Ford'un kendisiyle can verilmiş, İnanılmaz! Indy, 1962'de emekliliğiyle uğraşan bir yirken, CIA onu ziyaret ediyor. Anlaşılan adamların elinde önemli bir ipucu var. "Çok önemli" dedikleri bir gizli mezarın nasıl bulunabileceğini hakkında Indy'yi bilgi vermeden kullanmak istiyorlar. Doktor buna aldanmıyor ve eski dostu Tracy Chapman sayesinde planı öğreniyor. Kamçısı, tabancası, deri ceketi ve şapkasını alıp evine son kez veda ediyor, bu macerasının onun sonunu getireceğini de bilerek. Harrison Ford'un oyunculuğu inanılmaz.

Oyunun mekaniği çok ilginç. Cep telefonu ile Bluetooth'la PC, konsol gibi ortamlara bağlandığında, size öyle şeyler yaptırıyor ki sesinizi, yüz ifadelerinizi algılasın. Çok hassas tuzakları imha ederken de kulağınızı dayayıp size ilettiği sesler ile gerçekten zor ve ter döktüren sahneler yaşatıyor. Kamçıyı kullanmak için telefonu savurmak çok hoşuma gitti. Fiyatı ne olacak bilemiyorum; ama her lirasına delegeceği kesin. ♦





# Emre Öztinaz

## Warcraft IV'nün zamanı çoktan geldi sanki, ne dersiniz?

**H**er ne kadar Blizzard E3'de yer almása ve oyunlarını kendi etkinliği olan BlizzCon'da -ve nadiren de olsa Gamescom'da- duyurmayı tercih etse de, sizce de E3'e ihtişamlı bir giriş yapmak için ideal bir oyun olmaz mıydı Warcraft IV?

Warcraft III: Reforged faciasından sonra hem oyuncuların hem de hayran kitlesinin gönlünü kazanmak adına, elinde bulunan muazzam Heroes of the Storm motorunu da kullanarak yepyeni bir Warcraft oyununu çıkartmanın vakti geldi de geçiyor bile. Yani elinde muazzam ve unutulması zor karakterler, müthiş bir dünya ve son derece derin ve detaylı bir

hikaye bulunuyorken, bunu bize çok mu görürsün ey Blizzard? Gerçek şimdi Blizzard bu oyunu duyursa ve çıkış tarihi olarak da "Blizzard Soon™" dese ve biz de basitten bir matematik yapmak istesek; oyun bu sene duyurulsa en az bir sekiz sene geliştirme süreci devam eder, altı yıl da alphaydı betayı derken geçer, son dakika da bir sene kadar erteleme alırsa, nereden baksanız oyunu aşağı yukarı 15 seneye ancak oynarız. Neyse siz duyurun da en azından geliştirdiğini bilelim kardeşim yeter artık ya! Ay! Bana bir hal geliyor! Warcraft IV çıkana kadar "Uçan Emre" olarak programlara katılmaya gidiyorum. ♦

# Nurettin Tan

## Taktik stratejinin zirvesi geri dönüyor: XCOM 3

**E**3'te Serdar Ortaç'ın Cyberpunk'ta oynayacağını ilan ettiği anı beklerdim ama XCOM 3'ün duyurulacağını beklemeydim. Chimera Squad'ın daha kırkı çıkmamışken XCOM 3'ün geldiğini duymak kız arkadaşımin hamile olduğunu söyleme ihtimalinden daha büyük şækinkilik yarattı sayın okuyucu ve inanın XCOM 3 bangır gümbür geliyor! Bildiğiniz üzere ADVENT dünyayı ele geçirmek için ademoğluna saldırmış ve XCOM sayesinde darmadağın olmuştu. Bu sefer sen misin bize saldıran deyip biz onların gezenine hücum ediyoruz çünkü ABD'nin yeni başkanı olan Elon Musk'ın oğlu Elöff Musk Elerium'un pilli arabalar için muazzam bir enerji kaynağı olduğunu keşfetiyor. Kısacası XCOM 3'te ADVENT ve Elder'in dünyasına çullanıp bu sefer biz onları köleleştirmeye çalışacağız.

Öncelikle karakter yaratma konusundaki çeşitlilik gözlerimi yaşarttı lokum okuyucu. Chimera Squad'dan hatırlarsınız bu uzayı

pisliklerinbazısı bu dünyada kalmıştı. Tabii ki tahmin edeceğiniz üzere artık askeri birliğimize Sectoid'ten tutun da Muton'a kadar her türlü uzayı çeşidini katabiliyoruz. Ama bitti saniyorsanız bitmedi! Asıl sürpriz şu; melez Japon Muton insan kırmazı mı ararsınız, siyahı veya Doğu Avrupalı Sectoid mi seçersiniz tamamen size kalmış. Askerlerin cinsiyetlerini bile ayarlayabiliyorsunuz, muazzam! Sadece tek bir örnek vereceğim kafayı yiyeceksiniz; annesi Alman babası Thin Man, femme erkek ya da The Last of Us 2 kaslı kadını yaratabilme seçenekleri bugünkü ayrımcı hetero dünyasına resmen şapık, pardon tokat gibi bir gönderme olmuş.

Firaxis'in planlarına göre oyun önce Epic Games'e özel olarak çıkış hiç satmadıktan bir yıl sonra Steam raflarında yerini bulunca dehşet bir ilgi ve tadına doyulmaz satış rakamlarına ulaşacakmış. Simdiden heye-canla beklediklerim listesine ekliyorum; Bir XCOM 3 bir de Fifti Şeyds of Girey 3. ♦





## AYNI... OYUNU.. PAYLASAMAYANLAR

Yani milyonlarca oyun içinden aynı seriyi tutturmayı başaran yazarlarımız da oldu tabii. Ceyda ve Rıdvan'ı tebrik ediyor ve Witcher alemine kattıkları fikirler için teşekkür ediyoruz. Kısırları adresinize postaladık, afiyet olsun arkadaşlar!

## Ceyda Doğan Karas The Witcher: Üç Büçük

Bazı seçimler olacakları değiştiremez çünkü kaderden kaçmak oldukça zordur. Ciri'nin en büyük isteği buydu elbet, şimdi bir Witcher olarak hayatını sürdürür. Durum böyle olunca CD Projekt RED'in farklı adımlar atacağını zaten biliyorduk. Yeni Witcher oyununda bizi, hikaye dışında özgür mod bekliyor. Burada her karakterin kendi hikayesi mevcut. Ana hikayemiz ise Geralt'ın artık sorumlu olduğu oğlu var ve amacı, ona sıradan hayat sunmak. Ciri ise tam tersini düşünüyor ve ona Witcher olmanın güzelliklerini aşılamaya çalışıyor. Witcher 3'teki seçimlerinize bağlı olarak Geralt'ın hayat arkadaşına siz karar vermiş olacaksınız.

İşin güzel kısmı bu sefer kahramanımız sadece Geralt veya Ciri değil, aynı zamanda sesiyle büyülemeye devam eden Dandelion, kurbanlarını emikleyerek hayatı kalan Queen of the Night'ın yerini özür modda alabilir ve hikayeye farklı boyut katabilirsiniz. Diğer tarafta koca malikanenin hizmetçisi olmak da ilginç olabilir. Ya da hancı olup, maceralarını size anlatan kahramanları dinleyebilirsiniz. Witcher 3.5'ta her karakterin kimliğine bürünmek ve onları özelleştirmek mümkün. Dikkat etmeniz gereken her karakterin artısı olduğu kadar eksisi de var. Karakterinize vereceğiniz yeteneklerin sayısı binden fazla ve oynanış o kadar temiz ki her

türü silahı kullanabilirsiniz! Avcı olarak koca baltayı savurup, yanında hançer fırlatmak da mümkün yani. Yani Witcher evrenine ayak uyuduran "her şeyi" deneyimleyebilirsiniz! Hayvanları yanı başınızda tutabilir, bir mağarada yaşayabilirsiniz. Bu arada hava durumuna göre popoyu kollamakta fayda var. Çantanız sınırsız alana sahip, ne varsa yükleyebilirsiniz. Ek olarak ata da binebilirsiniz, ayıyla veya pantere de. Kendinizi hayatı tutmaya çalışırken binekleriniz için de avlanmayı unutmayın, yoksa sizi yemeleri mümkün ve ölürseniz dönüşü de yok. Bu da seçtiğiniz karaktere baştan başlayacağınız anlamına geliyor. ♦

## Ahmet Rıdvan Potur The Witcher 4: Yeşil Vadı

Geçtiğimiz ay The Witcher 3: Wild Hunt'ın beşinci yılını kutladığımızda kimsenin aklında yeni bir Witcher duyurusu yoktu. Geçtiğimiz günlerde E3 2020'nin dijital olarak düzenleneceğini duyduğumuzda kimsenin aklında yine yeni bir Witcher duyurusu yoktu. Evet, Witcher evreni GWENT: The Witcher Card Game ve Thronebreaker: The Witcher Tales ile oyun dünyasında büyümeye devam ederken kimsenin aklında yeni bir Witcher duyurusu yoktu. CD Projekt Red logosunun ardından ekranlara Henry Cavill geldiğinde de kimsenin aklında yeni bir Witcher duyurusu yoktu. Herkes Keanu Reeves'in ardından iyi bir oyuncu olduğu bilinen Henry Cavill'in Cyberpunk 2077'de de yer alacağını düşünmüştük.

Sahne kararip Henry'nin gözleri kedigözü şeklinde büründüğünde nefesler tutulmuştu. Henry'nin boynunda beliren gümüş madalyon titremeye başladığında ise ağlamaya başlamıştık. Sosyal mesafeyi bir kenara bırakıp bütün ofis birbirimize sarılarak yayınlanan fragmanın büyüsüne kendimizi kaptırdık. Kaer Mohen'in eski sinyal kulesinin tepesinde yüzünü güneşe dönmüş Roach bizlere yeni bir amaç yeni bir macera müjdeliyordu. Duyurunun ardından Reddit'te açılan bir başlık ile CD Projekt Red'in yıllar önce bir Türk filmine sakladığı easter egg'den haberدار olduğumuzda adeta axii ile büyülenmişti. Lütfü'ye rüyasını anlatan Tosun Paşa "at murattır, yesilik otur, Roach yeni oyundur" diye boşuna dememiş. Oyunun hikayesine gelecek olursak,

Yeşil Vadı için mücadele eden iki aile, Sons of Wired ve Sons of Expedition, güneyde baş gösteren Nilfgaard tehdikseline karşı bir araya gelir. Bu ittifakın kurulması, Sons of Wired'in eski krallıklarının sözü en çok geçen paşası rolüne soktukları Henry ile mümkün olmuştu. Henry, bir yandan bu iki aileyi bir arada tutarak istilaya karşı direnmeli, diğer yandan da Nilfgaard Kralı'nın biyolojik kızı Ciri'ye karşı olan hislerini saklı tutmalıdır. Çünkü kızın manevi babası Rivialı Geralt kontrat peşinde Yeşil Vadı'ye kadar gelmiştir. Geralt'ın çizmelerinde contratları tamamlarken güzel kızımızı bir üçkâğızdan korumak için sizler de bizim kadar heyecanlanıyorsanız, The Witcher 4: Green Valley'i istek listenize eklemeyi ihmal etmeyin! ♦

**YENİ**

# All About Space

POPULAR  
SCIENCE  
EKİBİNDEN  
YENİ BİR  
DERGİ

**TEMMUZ  
SAYISI**  
**BAYİLERDE  
KAÇIRMAVİN**

## POSTER HEDİYE

Dünya Dışı Yaşam Arayışı  
& Uzaklara Yolculuk

## TÜRKİYE'DE

UZAY BİLİMLERİ VE  
ASTRONOMİ DERGİSİ



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

WE  
H  
E  
C  
N  
.IN



Sayfa  
**56**

# VALORANT

Riot Games'in yeni gözdesi yaz aylarına son derece  
kuvvetli bir giriş yaptı!

# THE LAST OF US PART II





**Yapım** Naughty Dog  
**Dağıtım** SIE  
**Tür** Aksiyon  
**Platform** PS4  
**Web** [thelastofus.playstation.com](http://thelastofus.playstation.com)



# DAHA KARANLIK, ACIMASIZLIKLA DOLU BİR MÜCADELE

**M**edeniyet tamamıyla çöktüğünde hangi ahlak kurallarından bahsedebiliriz? Hiçbirinden. Tek gerçek hayatı kalmak olacaktır, buna emin olabilirsiniz. İyilikle hareket edenler kötüülkle cezalandırılacak, sadece güçlü olan kazanacak...

The Last of Us bize hayatı kalma mücadeleşinin en duygusal halini yaşamıştı, Part II ise en vahşi halini gösteriyor.

Dostumuz çok az, düşmanımız ise sayısız. Takırdayanı, üstünlük sağlamak isteyen adamı, silahlı kadını, koşanı, izcisi, mayını, tuzağı... Tehlikenin adını siz koyun, oyun size bunu bir tabakta sunsun.

Seneler geçmesine rağmen her şeyin daha da kötüye gittiği bir ortamda, Ellie ve Joel ile tekrar buluşmaya hazırlanız, ben de size neyle karşılaşacağınızı ipuçlarını verebilirim.

## Çocukluktan, genç kızlığa...

Belirtilmesi gereken ilk husus, ilk oyunu öyle ya da böyle oynamanız gerekmeli. Şayet ki oynamazsanız yeni oyundan da keyif alırsınız ama bazı anlamadığınız noktalar olabilir, Ellie ve Joel'in ilişkisine de hiç anlam veremeyebilirsiniz. Bunların üzerine müthiş bir oyunu da oynama fırsatını kaçırılmış olursunuz üstelik. Dolayısıyla pamuk eller cebe; önce The Last of Us Remastered'ı oynuyor, ardından Part II'ye geçiyorsunuz. Anlaştık mı?

O zaman gelelim olaylardan beş yıl sonrasında... Spoiler vermemek adına ilk oyunun sonunu bile konuşmayacağım ama zaten elimizdeki eserden de anladığınız üzere Ellie ve Joel paçayı kurtarıyor. Artık araları limoni olan ikili, barışçıl bir kasabada yaşamlarını sürdürüyor; ayrı evlerde, kendi hayatlarında...

Yeni hayatları onları daha stabil bir yaşama itmiş ama içinde bulundukları dünya düzeni yüzünden, düzenli aralıklarla keşfe ve zombi avlamaya çıkmaları da gerekiyor. Tabii bu sırada diğer insan toplulukları ve özellikle WLF (Washington Liberation Front) ile karşılaşmalar da gerçekleşiyor

Ellie artık kurtulmaya çalışıyor. Kaçıyor. Kimseye ihtiyaç duymuyor. Kendi ayakları üzerinde fazlaıyla durabilen, çatışmalardan kaçmanın,

## HER GÜN YATMADAN ÖNCE, TOK KARNINA

Hayatta Kalma, Üretim, Gizlilik, Hassasiyet ve Patlayıcılar. Bunları not edin. Her ne kadar oyuna başladığınızda bu özelliklerin bir kısmı daha açılmamış olsa da oyunda ilerledikçe ve girdiğiniz mekanlarda, bir yerlerde duran dergileri göz ardı etmediğinizde hepsine kavuşuyorsunuz.

Yine etrafı bulabileceğiniz hapları (Çoğu banyolarda oluyor.) kullanarak geliştirebileceğiniz bu özellikler, Ellie'ye mücadelede gerçekten büyük fayda sağlayabiliyor.

Hayatta Kalma sağlığınızla ilgili geliştirmeler ve etrafi dinlemeyle ilgili özellikler sunuyor. Üretim, tahmin edebileceğiniz gibi hem eşya, hem de sağlık paketlerinin üretimiyle ilgili artılar getiriyor, Gizlilik kısmında ise tabancamıza susturucu takma imkanı ve gizlenirken daha hızlı ilerleme gibi özellikler yer alıyor. Silahlarımızla daha keskin atışlar yapabilmemize dair yetenekler içeren Hassasiyeti, silahlarımızı ve tuzaklarımızı daha da etkin kullanmamızı sağlayan Patlayıcılar takip ediyor.

Bu kısımların tümü, nasıl bir oynanış benimsiyorsanız, ona doğru bir yönelim amaçlıyor. Şahsen Hayatta Kalma kısmını ön plana koymamız öneririm; aynı şekilde Üretim ve Gizlilik de hayat kurtarıyor. Hassasiyet ve Patlayıcılarda yer alan özellikler biraz daha butik; ancak diğer kısımlarda gerekli özellikleri alınca bu tarafa uğramanızı öneririm.



korkmayan, Lara Croft'ın küçüğünü gibi bir imaj sahip olan, güçlü bir genç kız. Takırdayanlarla dolu bir mekan onun için sadece aşılması gereken küçük bir engel. Eli silahlı adamlarla dolu bir kamyonet mi var? Ondan kaçmak yerine, hepsini nasıl durdurabileceğini düşünüyor. Oyunun her aşamasında Ellie'nin kararlı ve güçlü halini görüyor, ona bir anlamda hayran kalıyoruz. (Ben o zombilerden bir tane göreyim, kasabadan dışarı adım atmazdım.) Joel ise biraz yaşılmış ama eski enerjisinden hiçbir şey kaybetmemiştir. Halen kararlı, halen güçlü. O artık ilk oyunda Ellie'nin düştüğü pozisyonda fakat eşlikçimiz olması hiç de fena bir duyguya değil.

Ellie'ye bu defa Joel dışında başka karakterler de eşlik ediyor. Bazen yalnız takılıyorum, bazen de Dina veya bir başkası bizle birlikte görevde katılabiliyor.

### Saklan dedim!

Önceki oyuna kıyasla, ekip arkadaşlarınızdan dış dünyaya olan alakasında bir değişim var. Artık onlar da bir ölçüde görüle-

biliyor. Atmaca gözülü düşmanlarınız bizi 1500 metreden secebiliyorken, arkadaşımızı daha yakında fark ediyorlar ama bizi gördükleri gibi de davranışmıyorlar gibi, garip bir durum söz konusu. Ekip arkadaşlarımız pek zeki degiller. Yine de birilerini gizlilikle öldürme fırsatı yakalarlarsa, biz birisini haklarken, onlar da diğeryle ilgilenebiliyor. Tabii başka oyunlarda olduğu gibi hedef seçip, "sen onu öldür, oraya git" gibi komutlar vereiyoruz. (Versek iyi olmuş bak; şimdi düşününce hoşuma gitti.)

Bu durum da bizi tek başına bir ordu olmaya yönlendiriyor –ki oyunun sonlarına doğru hepten yetenek ağacına dönüşüyoruz. (Bu sayfalardaki bir kutuda hangi yetenekleri kazanabildiğimizi görebilirsiniz.)

Oyunda bir görev mantığı yok, genellikle diyalogların ilerleyişinden ne yapmamız gerektiğini anlıyoruz. Bu da zaten çoğunlukla 3 tane zombi öldür, 8 tane mantar topla gibi işler oluyor... İyi şakaydı, şu an suratınızı görmek isterdim. Elbette böyle





bir görev yapısı yok; genellikle bir yerden, bir yere varmaya çalışıyor ve arada bir takım çatışmalara giriyor, gelecek doğru deliği bulmaya çalışıyor. Bu da dediğim gibi bir görev yapısı içinde olmuyor, sağlam bir hikayedeki kahramanın macerasında rol alıymuşuz hissi oluşturuyor.

Daha önce Uncharted 4'te gördüğümüz gibi, burada da artık çizgisel senaryo ilerleyişinin yanında, bir ortama salıverildiğimiz bölümler bulunuyor. Bu kısımlar Uncharted 4'e göre çok daha iyi yedirilmiş, coğunlukla özgür bırakıldığınızı anlamiyorsunuz bile.

Bunun ilk örneği oyuncunun hemen başlarında, at üzerinde dolaşabildiğimiz bir alanda ortaya çıkıyor. Hatta bu kısım öyle ki, bir haritamız bile oluyor; gezileşi yerler soru işaretiley haritada gösteriliyor. Bu durumun at söz konusu olmayan, yayan gerçekleşen, daha ufak versiyonları da karşımıza çıkabiliyor.

Söylediğim gibi, bu özgür kısımlar oyuna çok iyi yedirilmiş. Asıl görevin peşinden gittiğinizi sanırken aslında "doldurma" bir alandasınız ve fark etmiyorsunuz. Ta ki iş uzayana dek...

Evet, bazı bölgeler o kadar fazla araştırılacak yere sahip oluyor ki ne yaptığınızı tamamıyla unutup, "Dur ya bodrumdaki çamaşırlığın en solundaki dolabı açma-dım!" derken buluyorsunuz kendinizi.



Gerçekçi yaklaşın duruma ve düşünün; zombi istilası olmuş, her yer talan edilmiş, şehirlerde yaşayan kalmamış ve kaynak arayışındasınız. Villalarla dolu bir siteye denk gelseniz, kapıları da açık, her yere girip, her dolabı açmaz mıydınız? Belki bir gününüz tek bir villayı talan etmekle geçerdi... Oyunda elbette bu kadar çok seçenek sunulmuyor bize ama iki-üç katlı bir binaya girdiğimizde, her köşesini aramadan da çıkmak istemiyoruz. Silah geliştirmek için parçalar, ilaçlar, sağlık paketleri... Nereden, ne çıkacağınızı bilemediğiniz için karıştırıyor da karıştırıyorsunuz.

Bu mekanlar bolca envanterin yanında, güzel bir miktarda da zombiye ev sahipliği yapıyor. Onlarla olan mücadele de serbest dolaşım zamanına eklenince, günlük oyun seansınızı sadece bu bölgelerin birinde harcayabiliyorsunuz. Kendimizi geliştirmek için bulacağımız eşyalar elbette önemli, oynanışa da katkısı büyük ama bir ara o kadar çok çekmekte, dolap peşinde koşmuşum ki Kürşat'a mesaj attım dayanamayıp; "Bu ara kısımlar oynanışı çok bölüyor!" diye yakındım. O da, "Sakin ol champ" dedi zira oyuna erkenden ulaşmışız, derdine başlatma diyordu.



### Bir çatışmanın anatomisi

Diyelim ki ceplerimiz son derece dolu çıkacağımız bir mekan bulduk ama içinde de çeşit çeşit zombi var. Mesela Takırdayanlar... Oyunındaki en tehlikeli tür zira yakalanırsanız, direkt ölüyorsunuz. Hemen yanında Koşucular var. Sizi kolaylıkla gören ve tüm ortamı da velineye verip herkesin peşinize düşmesini sağlayan, sayısız zombiler. Neyse ki yakalanırsanız sadece sağlığınızdan gidiyor... Allah göstermesin, Aksaklar var bir de. Bunlar ağır hareket ediyor ama hem indirmek zor, hem de zehir salgılayarak bir hayli asap bozuyorlar. Onları öldürdüğunüzde yakınlarında durmayın, patlama eğilimleri var.

Oyunındaki yapay zekanın en güzel örneklerinden biri olan İzciler de bir başka dert. Bunlar kesinlikle diğer arkadaşlara göre daha akıllı ve saklanıp gizlenerek bize saldırmak için en uygun vakti kolluyorlar. Eğer siz de bir yere gizlenip çıkışlarını beklerseniz sonsuz bir döngüye giriyorsunuz ve kimse birbirini bulamıyor. Her zombi türü –daha önceki oyunda olduğu gibi– öldürmek için farklı stratejiler gerektiriyor. Elbette hepsini pompalı tüfeğin kurşunlarıyla öldürebiliyorsunuz

ama üzerinde aynı anda hem Ta- kırdayanı, hem Aksağı, hem de Koşucusu gelince genelde karar ölümünüz oluyor. Dolayısıyla –özellikle Takırdayan olan

ortamda- gizliliği elden bırakmamanız lazım.

Ha, tuzağınızı kur- muşsunuzdur,

molotofkok- teyliniz hazırlıdır,

o zaman problem yok; takın tüm zombi-

leri peşinize, aksın gidin.

(Buna rağmen yine ölebilir- siniz.)

Konuya geri dönelim. Mekandayız,

zombileri hakladık, iş geldi araştır-

### Erteleme

Sonuncusu salgına denk gelmek üzere, oyun iki kez erte- telendi. Bu yılın Şubat ayında çıkması gereken oyun, 2019 Ekim ayında yapılan bir açıklamaya Mayıs sonuna erteledi. Mayıs yaklaşırken, Nisan ayında ise salgın nedeniyle oyunun belirsiz bir tarihe ertelendiği duyuruldu ama kısa sürede bu tarih netleşti, oyun 19 Haziran'da PS4 sahipleriyle buluştu.



maya. Artık köşe bucak gezeceksiniz. Etrafta bulabilecekleriniz arasında, daha önce söylediğim gibi silah parçaları, ilaçlar, sağlık paketleri ve cephane olabiliyor. Çeşitli eşyalar oluşturmak için gereken paçavralar, koli bantları, makaslar vb. eşyalar da yine araştırmalarınız sonucunda çantanızdaki yerini alıyor. Bunların dışında koleksiyon kartları bulup koleksiyonunuza geliştirebiliyor (Kozmetik bir iş.) veya orada burada yer alan notları okuyup insanların hikayelerini takip edebiliyorsunuz.

Bu notlarda önemli bir detay var ki o da zaman zaman şifreler içermesi. 1'den 99'a kadar sayı kabul eden, üç kısımlı kasalarda kafadan uydurma bir kombinasyon tutturmak imkansız olduğu





için, bir yerlerde, bir kasa gördüğünüzde mutlaka etrafi kolaçan edin. Şifre bazen notlarda yer alıyor, bazen duvardaki bir panoda, bazen de küçük bir matematik probleminde... Kasalardan inanılmaz eşyalar çıkmıyor ama etrafta dağınık olarak bulacağınız eşyaları bir arada görebiliyorsunuz.

Neredeyse hepsi kullanıldıktan sonra yok olan eşyalardan oluşan envanteriniz, silahlarına daha kolay ulaşmanızı sağlayan kemerlerle de geliştirilebiliyor. Böylece hem tabancalarınız, hem de tüfekleriniz arasında kolayca geçiş yapabiliyorsunuz. Ve tabii ki yayınız... Yayına kavuştuktan sonra iyice Lara Croft'a dönünen Ellie, bu silahi sayesinde düşmanlarını tek atışta ve son derece sessiz bir biçimde hâklayabiliyor. Elbette yayın kullanımını çok kolay değil ama iyi atışlar yapınca da kendinizi gerçek bir avcı gibi hissediyorsunuz. Okalarınızı patlayıcı haline getirebildiğiniz özellikleri de alırsanız, değmeyin keyfinize... Tabii ok üretmek için materyal gerekiyor ve onlarca ok üretmek de imkansız olduğu için, bu silahi ancak çok gereklî durumlarda kullanıyorsunuz. (Kafa atışı yapmayı

başarırsanız, okunuza geri alma şansınız da oluyor.)

#### İnsanlar! İnsanlarımız...

Sanırsız ki dünyada bir avuç insan kalsa herkes barış içinde oturacak... Öyle bir şey olamayacağını oyunda rahaça görüyoruz. İlk oyunda da insanlarla mücadele ediyorduk, şimdi de WLF ve başka tarikat benzeri oluşumlar rekabet oluşturuyor. İnsanların zombilerden en büyük farkı elbette akıllı olmaları. Üstelik artık karakter sahibi birer kişiler. Birbirleriyle isimleriyle hitap ederek konuşuyorlar, anılarını anlatıyorlar, problemlerini paylaşıyorlar ve biz de arkalarından sinsiçe yaklaşıp onları bir anda öbür tarafa yolluyoruz. Farklı farklı silahlar taşıyan insanlar, bizi fark etmediklerinde önceden belirlenmiş patikalarında ilerliyorlar. Fark ettiklerinde ise nereye saklandysak, oraya doğru ihtiyyatlı bir biçimde yaklaşıyorlar –ki bu herhalde yaptıkları en salakça şey. Düşünün, bir yerde, birisinin bir çıkışının arkasına saklandığını gördünüz. Öyle bir çıkıştı ki sağı solu da boş, belli ki adam orada. Silahlı rakibinizin üzerine kendi



## SİLAH DEYİP GEÇME, TANI...

Söylediğim ya, Ellie artık o korkak, aciz kız değil diye; bunun en büyük kanıtlarından bir tanesi de sahip olduğu silahları, bulduğu tamirat masalarında geliştirebilmesi.

Bir silahı geliştirebilmek için ilk gereksiniminiz elbette silahın kendisi ve etrafında bulabileceğiniz geliştirme parçaları. Çok rastgele bir biçimde bulabileceğiniz masaları kullandığınızda hangi silahınızı, nasıl geliştirebileceğiniz ekrana geliyor ve burada Atış Hızı, Stabilite, Silah Tepmesi ve Kapasite gibi alanlarda geliştirmeler yapabiliyorsunuz. Hangi silahı daha çok kullanıyorsanız, ilk önce onu geliştirmenizi tavsiye etmek çok doğal olacak tabii ama bundan daha önemli, hangi silahın en kötü kalan özelliğini hangisiyse, önce o yönde bir geliştirme yapmak gerekmekte. Oyunu normal zorluk seviyesinde oynadığınızda cephane hiç de fena bulunmadığı için ben kapasite kısmına ilk önce yöneldim ve daha sonra diğer seçenekleri değerlendirdim. Uzun namlulu tüfeklerde stabilité işe yarıyor, tabancalarda da atış hızını artırmak, özellikle zombileri daha hızlı haklamınızı sağlıyor.

Silah geliştirmeleri oyunu bir nebze daha kolaylaştırıyor ama bu kısma hiç ugramasınız da oyunu baştan sona, yeteneklerinize biraz daha güvenerek götürmeniz de olası.





silahınızı doğrultup yürmenin ne gibi bir anlamı olabilir? Açık alanda, net bir hedef olarak yürümenin mantıksızlığını düşünün... İşte düşmanlarımız, sevgili insanlarımız, saklandığımız yerin hemen yanında bir ceset tepeciği olmuş olsa bile aynı noktaya, aynı salaklıktı ilerliyor ve biz de onları avlıyoruz. Şayet ki kalabalıklarsa bu formül işlemiyor; en azından bir kişiyi indiriyoruz ama gerisi için bir çözümümüz olmuyor.

Kocaman bir alandayız, saklanacak yer de çok ama üzerimize gelen adamların sayısı da iki elin parmakları kadar. Bir kişinin dikkatini çekmeye çalışsanız, diğerleri de duyacak. Eh, birinin arkasından yaklaşır öldürmeye çalışak zaman alıyor, diğerleri görecek. Herkeste tüfekler, tabancalar... Ve bazları yanlarında av köpekleri getirmiş! Köpekler, insanların Takırdayanları. Kokumuzu takip edebildikleri için onlardan saklanmak neredeyse imkansız ve tüm tabura haber veriyorlar sağ olsunlar. O yüzden, eğer köpeklerden destek alan bir grup insana denk gelirseniz önce köpekleri ortadan kaldırın, sonra diğerlerinin içaplarına bakın. Evet köpek öldürmek çok vahşi geliyor kulağa ama oyunu oynarken bir şekilde hayatı kalma mücadelesi içinde olduğunuzdan, Nazilerin köpeklerini öldürüyor gibi bir hisle, her şeyi çok daha

normal yapıyorsunuz. (Hayvanları çok seviyorum, bana saldırmasın!) Çatışmalar aslında çok çok akılda kalıcı değil ama nadiren de olsa hem zombeerin, hem de insanların bir arada olduğu alanlara denk geliyoruz. Burada diğer insanlar diyor ki, "Dikkat edin, zombiler de burada." Zombiler de cevap veriyor, "Grrrr..." Ve biz de bir köşede pusuya yattmış bekliyoruz. Bekliyoruz ki insanlar, zombilere yeterince yaklaşın. Yeterince yaklaşınlar ki birkaç molotofkokteyli, birkaç tane patlayıcıyla kıyamet kopartalım. Evet, gerçekten de bu tipteki bir yaklaşım

zombilerle insanların birbirlerine hunharca saldırmasıyla sonuçlanıyor ve biz de körnaklı bir yerden alev alev yanan zombilerin insanlara saldırısını, tüm olan biteni izliyor, dilersek arada müdahale ediyor, istemezsek de en son sağ kalanları (Genelde zombiler oluyor.) (Zombilere "Hastalıklıklar" deniyor aslında ama bence halen bayağı zombiler.) biz temizliyoruz. Her şeyin planlayıcısı olup hiçbir şey yokmuş gibi kaosu izlemek gerçekten çok keyifli, bu tipte ortamlar daha fazla olsaymış gibi keşke dedirtili... Bir heyecan verici an da senaryoya bağlı kısımlarda olabiliyor. Bu da aslında Days





## OYUN SÜRESİ

**İlk 1 saat** ◆◆◆◆◆

Aslında oyun yeterince hareketli başlıyor ama sonra olanlara kıyasla yine de bir giriş kısmı olduğunu düşünebilirsiniz.

**İlk hafta** ◆◆◆◆◆

Günde yeterli miktarda oynadığınız takdirde, bir haftanın sonunda oyunu tamamlayacak ve çok tatmin olacaksınız.

**İlk ay** ◆◆◆◆◆

Eğer oyunun New Game+ kısmına ugramazsanız, oyunla işiniz bitiyor diyebiliriz.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

**%50** At üzerinde veya yayan olarak dolanıyoruz.

**%25** Çekmece açıp raf karıştırıyoruz.

**%25** Zombi avlıyor, çatışmalara giriyoruz.



## ARTI

+ Karanlık senaryo içinize işleye işleye, çok oturaklı ilerliyor.

+ Türkçe seslendirme inanılmaz.

+ Görsellik ve diğer tüm detaylar ileri seviye.

## EKSİ

- Serbest bölgeler oyunun ilerleme hızını kesiyor.

- Oynanış mekaniklerinde herhangi bir yenilik yok; hep gördüğümüz şeyler.

## SON KARAR

İlk oyunun fanatiklerinin zaten gözü kapalı satın alması gereken oyun, yeni gelenler için de son derece tatmin edici. Özgürce dolaşabildiğimiz ara kısımların oyunun senaryosunu bir anda durdurmasının göz önünde bulundurmazsak, TLoU hâl ettiği devam oyununa kavuşmuş diyebiliriz.

90



Gone'daki zombi sürüsü saldırısını andırıyor. Başa çıkmamızın mümkün olamayacağı sayıda zombi, çeşitli yerlerden fırlayarak peşimize düşüyor ve bunlardan kurtulmak için tabana kuvvet koşmaya başlıyoruz. Arada yine senaryo gereği tökezliyor, yakalanıyor ve gösterilen tuşa basarak kurtulmaya çalışıyoruz. Başarılı olursak çıkışa ulaşıyor ve zombileri de geride bırakıyoruz. Bu tipteki sahneler çok etkileyiciydi, akınından çıkmayacağımından eminim...

### Yaşayarak öğrenmek...

Anlatarak değil, yaşanarak tecrübe edilecek bir deneyim olmuş Part II. Senaryoya ilgili ser verip sır vermemeğin resmen size hiçbir sey anlatmadım. Oyunda birkaç tane, "Ha#\$@" diyeceniz olay var, onlara da elbette değinmiyorum.

Yapımcılar ilk oyun gibi sürekli vurucu olaylar yerine, daha normal ama bir o kadar da verdiği duygusal sağlam olaylarla oyunu

bezemiş. Ellie'yi çok ama çok daha iyi tanıyor, iletişime geçtiği insanları da resmen akınıza kazıyorsunuz.

Türkçe seslendirme tek kelimeyle mükemmel olmuş. Oyunun hiçbir yerinde sıyrılmıyor, küfürse küfür, yabancı şarkısıyla yabancı şarkısı, her şey müthiş bir harman olarak duyuluyor. (Dublaj düşmanı biri olarak ben beğendiysem, herkes beğenir gibi geliyor.)

Görsellik ise tek kelimeyle muazzam. Özellikle yıkık dökük binaların içleriyle uğraşan arkadaşlara saygım inanılmaz arttı; o kadar detayla uğraşmak tam olarak deli işi bana sorarsanız. Emin olun karakter modellemeleri, motion capture'ı 1 yıl sürdüyse, 2 yıl da mekanlarla uğraşmışlardır. Her PS4 sahibi bu oyunu zaten alacak, o yüzden daha fazla söz söylemiyorum. Emeği geçen herkesi tebrik ediyorum, iyi ki varsınız da böyle kaliteli oyunlar oynuyoruz... ♦ Tuna Şentuna





**Yapım** Netherrealm Studios **Dağıtım** Warner Bros. Interactive Entertainment **Tür** Dövüş Platform **PC, PS4, XONE, Switch, Stadia Web** [mortalkombat.com](http://mortalkombat.com)

# Mortal Kombat 11 Aftermath

Tam her şey bitti derken...

Dövüş oyunlarının DLC'ler ile geliştirilmesine alıştık. Yeni karakterler, yeni mekanlar paralı, yeni mekanikler bedava olarak bir hayat sürüyoruz. DLC'ler fazla birikince de oyun yeni bir paket olarak derlenip toplanıp yeniden satışa çıkıyor, bir de gidip onu alıyoruz. Mortal Kombat cephesinde olan olaysa bir hayli enteresan zira Aftermath adlı DLC, oyuna kocaman bir hikaye kısmı ekliyor. Ve üç tane de yeni karakter.

Bence artık bir spoiler söylemeyeceğim, MK11'in sonunda Kronika'yı yeniyorduk –ki Black Mirror bölümü olmadığı için zaten bunun öyle ya da böyle gerçekleşeceğini oyunun en başından biliyorduk. Aftermath tam olarak bu olayın ardından başlıyor. Tam rahat bir nefes alacakken Shang Tsung, Raiden'in kardeşi Fujin ve Nightwolf bir yarıktańtı çıkgageliyor ve "yardımınız gerekiyor" diyor. Bir anda zamanıda yolculuğa başlıyor ve Kronika'nın tacının

peşine düşüyoruz. Tabii bundan sonra gelsin yeni dövüşler, gelsin macera...

Hikaye kısmı elbette ki ilk, orijinal bölüme kıyasla daha sağlam ama özellikle ara sahnelerdeki dövüş koreografileri gerçekten çok başarılı, hepsini tekrar tekrar izleyebilirsiniz. Fujin ve Nightwolf'un yanında yeni eklenen Sheeva'ya da denememize izin veren hikaye bölümü iki farklı sonla bitiyor ve bir tanesi, sanki yeni bir DLC'nin habercisi gibi.

Yeni karakterlere gelecek olursak, Fujin, Sheeva ve Robocop'u görüyoruz. Fujin rüzgar saldıruları ve arbaletiyle savaşıyor, havada yürüyüp düşmanını şarşıtabiliyor. Ne var ki ben kendisini çok sevmedim. Aynı Sheeva ve Robocop gibi. Enteresan bir şekilde üç karakter de bana hitap etmedi, herhalde sorun bende. Sheeva'yi MK3 döneminden hatırlarsanız, dövüş biçimini az çok benziyor ve Robocop da Terminator stili ağır ve planlı stilyle tutuk bir portre çiziyor. Elbette yeni karakter demek, yeni Fatal Blow animasyonları, yepyeni Fatality'ler ve Brutality'ler demek ve bunları görmek için karakterleri en az birkaç kez kullanıyorsunuz.

Aftermath'ten bağımsız olarak oyuna yeni bölümler ve buna bağlı olarak eski dostumuz Stage Fatality'ler de eklendi. Seçili bölümlerde (indirimler?) rakibimizi yendikten sonra o bölümme özel bir Fatality gerçekleştirebiliyoruz. Ve en büyük sürprizlerden biri olan Friendship'in dönüşü... Aynı Fatality yapar gibi

bir tuş kombinasyonuyla rakibimizi öldürmeyeip karakterimize özel bir animasyonu izleyebiliyoruz –ki 2020 yılında bunu kabul edecek değilim. Eskiden teknolojik eksikslik, konsol kapasitesi vs. derken basitçe kaçılabilirdi ama Friendship, yani Arkadaşlık dedikten sonra benim beklenim karakterimin hamaga uzanıp kitap okuması değil. Madem arkadaş olacağız, rakiple etkileşimli bir animasyon hazırlasınsanız? Friendship yerine Ignorance koysalarım bunun adını olurmuş; karakterim diğer tarafı hiç sallamayıp kendi keyfine bakıyor zira...

Karakterlerimize yeni kıyafetlerle birlikte gelen Aftermath, Krypt kısmına hiç dokunmadan da hayal kırıklığı yaratmış durumda. Keşke o bölüm de ara ara geliştirilse, yeni heyecanlar yaşasak... Yeni eklenen karakterler için hiçbir şey bulamıyoruz, çok üzücü değil mi? Bence her anlamda ortalamaya bir ekleni olan Aftermath'i almak için acele etmenize gerek yok ama MK11 oyuncusuya veya oynamak istiyorsanız, indirime girdiği saniye kapın.

◆ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** Hikaye kısmı fena değil ve koreografiler şahane.

**EKSİ** Yeni karakterler heyecan vermedi. Friendship çağının gerisinde.



# DÜNYA'NIN EN ÇOK SATAN OYUN MOUSE'U

## G502 OYUNCU MOUSE'U\*

G502



\*Büyük küresel pazarlardaki (CA, CN, FR, DE, ID, KR, RU, SE, TW, TH, TR, UK, US) perakende mağazalarında  
G502'nin bütün versiyonlarının adet bazlı satış raporlarına göre (Aralık.2016 - Aralık.2019)



# VALORANT

## ESPOR ARENASININ EN YENİ SAVAŞÇISI

**G**eçtiğimiz aylarda oyun dünyası adeta çalkalandı. Pek çok oyun etkinliği internet üzerinden yapıldı, fuarlar ve lansmanlar canlı yayılara taşındı. Belki de bu can sıkıcı yıl, oyun dünyasında etkinliklerinambaşka bir evreye geçmesini sağladı. PlayStation 5 bu tür bir etkinlikle ilk kez karşımıza çıkarken, birçok yeni bağımsız oyunun yolda olduğunu da gördük. Gelin görün ki etkinlik anlamında dopdolu geçen Haziran ayının tek büyük olayı bu değildi. Online oyun dünyasının yıldızı Riot Games, yeni oyunu Valorant'ı tam sürüm olarak 2 Haziran'da piyasaya sürdü.

Valorant'ın tamamen ücretsiz bir oyun olduğunu belirterek başlayalım. Zaten Riot Games, şirket ve pazarlama politikası gereği oyunlarını ücretsiz olarak sunan bir şirket ve kazancını da her zaman oyun içi kozmetik sisteminden sağlıyor. En azından şu ana kadar bu durum her zaman böyle gelişti. 10 yıl boyunca League of Legends'da bunu yaptıkları gibi Legends of Runeterra'da da bu yola gittiler. Valorant için de durum değişmiyor. Bu konunun üzerinde çok durmaya gerek de yok. Valorant'ı size düzgün anlatıbmam için oynanışa odaklanmamız daha yararlı olacak. Asıl eğlence orada!

### Neydi? Ne oldu?

Valorant kapalı betası öncesinde detaylı oynanış videosundan önce merak edilen en önemli konu oyunun nasıl bir oynanış mekanlığını temel alıyordu. Bu konuda ortada iki fikir dönüyordu. Bunlardan biri oyunun, Overwatch ve Tem Fortress 2 gibi daha arcade bir yapıya yoneleceğiydi. Elbette bu fikrin temeli, oyundan gelen ilk görüntülerde oyun karakterlerinin çeşitli yetenekler kullanılabilmesi idi. Diğer bir fikir ise görüntülerde yer alan silahlardan yola çıkararak oyunun Counter-Strike tadında taktiksel bir FPS oyunu olacağı yönündeydi. Ancak yayınlanan video kısa oyun kesitlerinden oluşturduğu için bu fikirler tahminlerden öteye geçemedi. Oyunun kapalı beta ya geçmesi ile ve kapalı betadan kısa bir süre önce yayınlanan video ile tahminlerde ikinci seçenekin haklı olduğunu gördük.

Valorant, takım tabanlı taktiksel bir oyun olarak kendini gösterdi. Oyunda iki takımdan birine dahil oluyorsunuz. Saldırı tarafta yer alırsınız amacınız

Spike olarak adlandırılan bombayı ilgili noktaya kurup patlatmak. Savunma yapan takımın amacı ise elbette bomba kurulmasını engellemek ya da kurulmuş bombayı imha etmek. Hangi takımda olduğunuz asılnda çok da önemli değil çünkü zaten oyunun yarısına ulaşığınız zaman takımlar yer değiştiriyor. Ha, tabii ki oyuna alıştığınız ve işin taktiksel yönünü kavradığınız zaman bulunduğunuz haritaya göre önce hangi takımda olduğunuz önem kazanabiliyor.

Valorant'ta düşmanla karşılaşmak çok büyük oranda iki taraftan birinin ölümü anlmasına geliyor. Reflekslerinizde yaşanan anlık yavaşlık iki seksen yere uzanmanız demek. Attığınız adının düşman tarafından tespit edilememesi için koşmadan ağır ağır ilerlemek, düşmanın yerini tespit etmek için çevreden gelen seslere kulak kabartmak büyük oranda önemli.

Bu şekilde anlattığımda tabii ki artık bir ikon haline gelmiş Counter Strike'ın ve bu modu kullanan envarî çeşitli MMOPFS oyununun akıllara gelmesi çok normal. Valorant'ın bu noktada öne çıktığı nokta karakter temelli oynanış sistemi. Oyuna başlamadan önce farklı yeteneklere sahip bir ajan olarak isimlendirilen karakterlerden birini seçiyorsunuz. Ajanlar yetenekleri sayesinde dört farklı kategoride yer alıyorlar. Brimstone, Omen gibi Kontrol Uzmanı sınıfında yer alan ajanlar, rakibin hareket alanını kısıtlayan yeteneklere sahipler. Düelloc ajanlar ise yetenekleri ile rakibe direk olarak hasar vererek onları dezavantajlı konuma düşürmeye çalışıyorlar. Öncüler özellikle soldırınlarda yolu açabilmek için gerekli yeteneğe sahipler ve gözcüler ise çeşitli alanları kapatarak özellikle savunma yapmak konusunda etkililer.

### Karakter temelli taktiksellik!

Oyunun tam serüme geçmesi ile kadroya eklenen yeni ajanımız Reyna'yı da hesap ettiğimizde 11 farklı ajan oyunda yer alıyor ve her biri dört farklı yeteneğe sahip. Ancak oyun mekanikleri öyle ayarlanmış ki bu yetenekler oyunu arcade bir yapıya sokmuyor. Oynanışın temeli Counter Strike'da olduğu gibi raunt başında satın alı-

# KARAKTER ANALİZLERİ //



## BRIMSTONE

Popüler kültürün sert ama babacan Amerikan komutanı figürüne adeta vücut bulmuş hali olan Brimstone, bir kontrol uzmanı olarak oyunda yer alıyor. Brimstone'un yetenekleri özellikle saldıran takımlar için son derece değerli. Yani saldırı sırasında karakterin önemi iki katına çıkıyor diyebiliriz. Yetenekleri sayesinde görüş kısıtlayabiliyor, takım arkadaşlarını güçlendirebiliyor ya da rakibi uzak tutabiliyor.



## REYNA

Valorant ekibinin en yenisı olan Reyna, direk olarak rakibi yok etmeye odaklanmış bir düellocu. Meksikalı olan Reyna, oyunda skor almakça daha da güçlenen bir karakter ve bu yüzden aslında bireysel yeteneğinizi ne kadar geliştirirseniz Reyna'yı da o kadar iyi oynayabilirsiniz.



## CYPHER

Fas mağribinden gelen Cypher, gözü sınıflına ait bir karakter. Dolayısıyla da özellikle rakip oyuncuların konumlarının belirlenmesinde etkin bir rol oynuyor. Yetenekleri ile yaptığı gözetleme işlemleri, takiminin stratejik ilerleyişini değiştirebilecek seviyede. Bireyselavaşlarda da elbette rakibin konumunu bilmek ne kadar önemli olduğunu anlatmama pek de gerek yok sanırım. Eh en az Omen kadar gizemli kostümü ile Cypher bu iş için biçilmiş kaftan.

## JETT

Güney Koreli bir Jett'in mücadele tarzi bir Ninja'yı andırıyor. Direk olarak rakiple yüzleşebilme ve rakibe ciddi hasarlar verebilme rolü oynayan Jett, hareket kabiliyeti sayesinde düşmanların kendilerini hedef almalarını zor hale getiriyor.

## OMEN

Gölgelerde gizlenen ve doğası tam olarak anlaşılamayan Omen, bir kontrol uzmanı olarak karşımıza çıkıyor. Omen yetenekleri ile rakibin işini zorlaştıracak ne varsa yapıyor. Elbette bunun için gölgelerden yardım alıyor ve rakibin hareket alanını kısıtlıyor. Hatta doğru bir taktik ile onları gaflı avlama becerisini de sergileyebilir.



## RAZE

Uçarı karakterimiz Raze, patlayıcı güç sahip silahları oldukça seviyor. Yetenekleri de zaten daha çok patlayıcı özelliğe sahip silahlara odaklıyor ve temel amacı düşmana yüksek hasarlar vermek olan bir karakter. Kişiliğiyle ve yetenekleri ile LoL'den Jinx'i bir hayli andıran Raze, Brimstone ile beraber oynamayı en sevdigim karakterlerden biri oldum.

## SAGE

Oyunun hayat veren karakteri Sage, gözücü sınıfına dahil bir karakter. Sage rakiplerin hareket alanlarını kısıtlayabildiği gibi takım arkadaşlarına destek olabiliyor. Çinli karakterimiz doğru ellerde son derece etkili olabiliyor. Hem saldırı hem de savunma için önemli bir rol üstlenen Sage'in yetenekleri destek karakterlerini oynamayı seven oyuncular için ideal.

## SOVA

Kar beyaz saçları ile Rusya topraklarından bir öncü olan Sova, aslında bir yay kullanıcısı. Yayının yetenekleri sayesinde düşmanı gözlemlemesinin yanında, onlara hasar veren kabiliyetleri de mevcut. Doğru kullanıldığında ultisi de zaten direk olarak düşmanları ortadan kaldırılmaya yönelik olarak işliyor.

## BREACH

Oyunun sert karakterlerinden biri de Breach. Robotik uzuvaları ile bir cyborg olan Breach yüzünde oluşturduğu kırılmalarla tektonik gücü lehine çeviriyor. Özellikle alan etkili yetenekleri nedeniyle rakibiniz Breach iken hareketli olmaya özen gösterilmesi gerekiyor. Breach'in duvar arkası saldırısı yapabildiğini de ekleyeceğim olursam var olan tehdit seviyesini varın siz düşünün.

## VIPER

ABD'li Viper, tam bir zehir uzmanı. Tüm yeteneklerini, düşmanlarını zehirleyerek onları zor durumda bırakmak veya görüşlerini kısıtlamak için kullanıyor. Viper oynamak yeteneklerinizi haritanın doğru noktalarında kullanmanızı gerektiriyor.

ğiniz silahlara dayanıyor. Yetenekler ise daha çok destekleyici bir role sahipler ve daha ikinçi planda kalarılar. Tabii ki özellikle bazı ajanların ulti yetenekleri tek seferde düşmanın ölümüne sebebiyet verebiliyor. Ancak oyunun yapısı bunun da kullanımını bir noktada sınırlıyor. Sadece birkaç ajanın temel yeteneğinde bekleme süresi var ve bu süreler oldukça uzun. Kalan temel yeteneklerin ise her raunt kullanım sınırı bulunuyor ve harcanmış durumda her raunt başında satın almanız gerekiyor. Bu yetenekler oldukça ucuz ve satın almak hiç de zor gelmiyor ancak sorun şu ki yeteneklerin kullanım sınırları, oyuncuya bunları doğru zamanda kullanmaya itiyor. Daha önce de belirttiğim gibi bunlar destekleyici rolde. Mesela Brimstone'un Dumanlı Hava Sahası yeteneği ile bomba alanına girerken düşmanın sizi görebileceği yerleri dumanla kaplayabilir ve daha rahat bir baskın gerçekleştirebilirsiniz. Ancak bu yeteneği bir raunt içinde sadece bir kere kullanabiliyorsunuz. Ya da Sova'nın gördüğü rakibin yerini kısa süreliğine gösteren okunu bir raunt içinde sadece iki kere atabiliyorsunuz. Kısacası yetenekleri har vurup harman savurmak değil, doğru zamanlama ile kullanmak, çatışmaya girmeden önce kullanımlarını takımı destekleyecek şekilde ayarlamak önemli. Her bir ajanın ulti yetenekleri birbirinden farklı olduğu gibi bazı ajanlar bu yetenekleri ile direkt rakibi yok etmeye oynuyor. Raze'in ulti isabet etmesi halinde kesin ölüm yaratıcı bir roketken, Jett'in ulti isabetli bir atışta düşmanı delik deşik eden ve havada uçan bıçaklıdan oluşuyor.



### SPIKE'A HÜCUM!

Ana oyun moduna ek olarak 5-10 dakika elinizi sıtabileceğiniz yeni bir oyun modu daha tam sürüm ile beraber oyuna eklendi.

Spike'a Hüküm olarak adlandırılan bu oyun modunda amacımız tamamen aynı bombayı kurmak, imha etmek ya da rakip takımı tamamen ortadan kaldırmak. Ancak bu oyun modunda saldıran oyuncuların her biri Spike taşıyor. Dört raundu alanın oyunu kazandığı Spike'a Hüküm'da her bir raunt için oyunculara rastgele bir silah veriliyor. Bu silah tabancadan keskin nişancı tüfeğine kadar oyundaki herhangi bir silah olabiliyor. Ayrıca ulti kürelerinin olduğu noktalarda silah güçlendirmesi, hızlandırma ya da can yenileme gibi özellikler kazandıran başka güçlendirmeler mevcut. Spike'a hücum hızla başlayıp bitmesine rağmen üst üste defalarca kendini oynatabiliyor.



Sage'in ulti ölmüş bir takım arkadaşını tekrar hayata döndürken, Viper devasa bir zehir alanı açmasıyla bomba kurduğu alana uzun süre rakibin yanaşmasını engelleyebiliyor. Yani her bir ulti yeteneği farklı bir işlev sağlıyor. Bazıları takımı destekleyici şekilde işlerken bazıları ajanı bireysel olarak yarar sağlıyor. Ultiler her raunta kullanılabilen yetenekler değil. Belirli bir ulti yükü var ve bu yükü ne kadar hızlı doldurursanız ulti yeteneği de o kadar erken kullanıma hazır hale geliyor. Bu yükleri raunt kazanarak, Spike kurarak imha ederek ya da haritanın belirli noktalarında bulunan ulti kürelerini toplayarak doldurabiliyorsunuz. Bu ulti küreleri takımındaki herkese bir yük kazandırdığı gibi takımınız son rauntlarda geriye düştüğse direk olarak doğduğunuz noktada ekstra bir küre beliriyor. Oyun mekaniği bu şekilde sıkılık kullanmanızı engelleyerek en fazla birkaç rauntta kullanmanızı izin veriyor. Hem yetenekler hem de karakterler konusunda bazı olumsuz eleştirilerim olacak ama onları sona saklıyorum.

### Silahını kap!

Yeteneklerle bezenmiş karakteriniz de olsa Valorant'ın bir numaralı ölüm makineleri silahlarından başkası değil. Isabetli atılmış birkaç mermi rakibinizi ya da sizin indirmeye yetiyor. Bu yüzden de bir an olsun konsantrasyonu bırakmamak gerekiyor. Oyunun silah yelpazesi gerçekten de CS:GO ile benzeriyor. Gerek pistoller, gerek tüfekler, gerekse makinalılara alışmanızın çok zor olacağını sanmıyorum. Görsel tasarım olarak farklılıklar var ve Valorant'ın sahip olduğu silahlar görsellik olarak futüristik bir havada. Gerek isimleriyle gerek görünümüyle CS:GO'nun gerçek hayatdan aldığı silahlara birkaçı hariç olmak üzere çok daha az benziyorlar. Ancak bir silah ile bir kez dahi oynasınız o silahın CS:GO'daki karşılığını rahatlıkla anlayabiliyorsunuz ve oynanış açısından çok tıpkı silahlar olduğunu görebiliyorsunuz. Vandal gibi bir silahın AK-47 olduğunu anlamak, Operator'ın AWP'yi temsil ettiğini görmek hiç de zor değil. (Tabii daha önce CS:GO deneyiminiz oldussa.) Hedefleme ve geri tepme gibi konularda ise Valorant silahlarını kullanmak çok daha rahat. CS:GO'da her silahın apayı

hassasiyeti sahip olması ve her bir silahda tam kontrol sağlamak için sarf edilen efor Valorant'ta daha az hissediliyor. Ama bu durumun kötü olduğunu da düşünmüyorum çünkü bu şekilde oyna normalden çok daha hızlı isinyorsunuz. Ha, bu arada detaylı anlatma gereği duymadım ama aynı CS:GO'da olduğu gibi o raunt sahibi olduğunuz, raunt kazanarak artırdığınız paraya göre silah satın alabiliyorsunuz.

### Haritaları tanıyalım

Valorant'ta oyuncuya içine çeken bir başka element ise oyun haritaları. Oyunun kapalı betasında üç farklı haritayı deneyim etmişim. Bu haritalar Split, Bind ve Haven'dan oluşuyordu. Kapalı betanın sona erip oyunun piyasaya çıkması ile beraber oyuna Ascent haritası da eklenmiş oldu. Valorant ekibinin genel olarak ortaya iyi bir iş koymuş olduğunu zaten düşünüyorum ama harita tasarımlarının oyunda çıkarılan en iyi iş olduklarını rahatlıkla söyleyebilirim. Her bir harita sadece farklı mekanlar sunmuyor. Aynı zamanda haritaların her biri birbirinden farklı oynanış yapıları sunuyor. Bu durum elbette haritadan haritaya taktiksel





## OYUN SÜRESİ

### İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Silahlarla çatışırken yetenekleri kullanmak akliniza bile gelmiyor. Sonra neden öldür diye hayıflanıyorsunuz.

### İlk hafta ◆◆◆◆◆

Artık yeteneklerinizi sizi ve takımınızı destekleyici bir şekilde kullanmayı öğrendiniz. Hatta birkaç ajanın oynanışında ustalık yolunda ilerliyor olabilirsiniz.

### İlk ay ◆◆◆◆◆

Bir işin içinde rekabet varsa o sevda kolay kolay bitmez. Takımınız da varsa onlara beraber daha yüksek derecelere ulaşmak için çabaliyorsunuz.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

**%40** Rakiple çatışmaya giriyor, Spike'ı kurmaya çalışıyoruz.

**%40** Rakiple çatışmaya giriyor, Spike'in kurulmasını engellemeye çalışıyoruz.

**%20** Ölüm kamerasından takımın eli kazanmasını umut ediyoruz.



## ARTI

- + Tekdüze olmayan mekanikler
- + Akıcı oynanış
- + Başarılı rekabet hissiyatı
- + Oynanış çeşitliliği sunan yaratıcı harita tasarımları

## EKSI

- Bazı karakterlerin ve yeteneklerin orijinallikten uzak olması
- Yine bazı yeteneklerin farklı hissettirmemesi
- Temel silah tasarımlarının fazla sade olması

## SON KARAR

Riot Games, online oyuncu profilini en iyi analiz eden firmalardan biri olarak Valorant ile taktiksel FPS türüne sağlam bir yapılmış kazandırmış durumda. Valorant'ın CS:GO'ya hem oyun hem de e-spor alanında iyi bir alternatif olacağını tahmin ediyorum.



olarak farklı yaklaşımları beraberinde getiriyor. Mesela Bind haritasında yer alan portallar sizi haritanın farklı noktalarına ışınlayabiliyor. Böylece planınızı bir anda değiştirebiliyorsunuz. Ya da Haven harmasını ele alalım. Bu haritada üç farklı bomba kurulum alanı yer alıyor ve her biri için yapacağınız saldırısı şekli de savunma şekli de farklılık gösteriyor. Split haritası ise oyunu dikey bir yöne taşıyor. Haven'da da bunu bir miktar görebiliyor olsak da Split bariz şekilde oyuncuları yüksek platformlara da çıkarıyor. Bununla da kalmayarak harita üzerinde konumlanmış halatlar farklı geçitler birbirine bağlıyor. Hem dar kridorlarda hem de açık alanlarda çatışma hissiyatı sunuyor. Son olarak oyuna tam sürüm ile beraber eklenen Ascent haritası, özellikle savunma bakımından orijinal senaryolar sunabildiği gibi bomba alanlarında yer alan kapatılabilen dayanıklı kapılar özellikle de bombanın kurulmasından sonra büyük oradan yarar sağlıyor. Bu kapıları yok etmek çok kolay olmadığı gibi saldırısı alanını büyük oranda kısıtlıyor kapalı kaldığı sürece savunan tarafın tek bir yöne odaklanması etkili oluyor. Haritaların oyundaki orijinal ve yaratıcı yönünü oluşturduğu bir gerçek, yapımı ekibin harita tasarımcılarını kutlarmı.

### Ne kadar kendine özgü?

Hazır orijinallikten bahsetmişken... Harita tasarımları da olmasa oyundan bu konuda ciddi manada tıkanacağı kesin gibi. CS:GO'nun sevilen oynanış mekanikleri üzerine Overwatch'un ile Team Fortress 2'nin karakter ve yetenek tabanlı sistemini oturtmuş, üzerinde de TF2'ye yakın bir renk paleti kullanılnca ortaya çıkan gibi Valorant. Riot Games zaten sevilen farklı formülleri birleştirdip ortaya iyi bir iş koymayı her durumda başarıyor. Bunu daha önce Legends of Runeterra'da gördük ve beni rahatsız eden asıl kısım bu değil. İlk sorun şu ki oyundaki karakterler tasarımları ve yetenekleri ile beraber düşünüldüğünde özellikle LoL oyuncularına fazla tanıdık gelebilir. Mesela Raze'in tavır olarak Jinx'e çok benzediğini her LoL oyuncusu fark etmiş olmalı. Orayı burayı patlatmaktan hoşlanan karakterinizin ulti yeteneği de Jinx ile birebir aynı gibi. Ya da Brimstone'un bir

# RÖPORTAJ //

## Bahadır Güven

### Riot Games Türkiye Topluluk ve VALORANT Sorumlusu

**Sevgili Bahadır, merhabalar. Seni çok iyi tanıyoruz ama okurlarımız için kendini biraz tanıtabilir misin? :**

Selamlar! Tanıyan coğulunk beni Dunpy olarak biliyordur, bilmeyen okurlara da buradan tanıştığımıza memnun oldum diyerek başlayayım. 33 yıllık yaşamımın son 8 yılını Riot Games bünyesinde geçirdim, 2012'de Türkiye ofisi kurulduğunda giren 5. kişiyim, Üniversite sonrası hızlı bir askerlik macerasını atlattı ilk ciddi işim olarak başladım, tabii ki o zamanlardaki çömezliğimin çoğu gitti, her oyuncuda bulunan o çocuksu heyecan ile işime devam ediyorum. Kendimi bildim bileli oyunun her türlüsi (ama en çok tabii ki PC) bağımlılığım olmuştur. Zaten bu tutkumu iş olarak yapabilme hayali de beni şu anki kariyerime getirdi. Favori oyunlarım ve oyunlarda geçirdiğim zamanı özetlemeye çalışsam bile derginin yarısını alacağı için ilgilenenleri özele bekliyorum (<https://twitter.com/riotdunpy>)

Riot Dunpy olarak başlarda start-up kıvamında bir firmanın yine bir o kadar start-up yerel ofisi olduğumuz için yerelleştirmesinden esporuna her alanında çalıştım, sonrasında ağırlıklı espor ekibinde yer alıp oyunculara önce topluluk turnuvaları sonra da profesyonel ligi sunduk, şimdi VFSL olarak gördüğünüz



koca organizasyonun 2-3 kişilik başlangıcının parçası olmak yorduğu kadar keyifliydi de. Şu sıralar ise topluluk ekibi ve VALORANT'ın yerel anlamda oyuncumuza uygun şekilde içerrickler, dil ve anlatım sunmasından sorumluyum.

**VALORANT'i aylar önce deneyebilen şanslı isimler arasındaydık ve uyku saatinde bile "Riot merkezinde olsak da biraz oynasak" diyen bir Türk basını vardı. Biz o zaman da çok beğenmiş-tik, yani bizim için sürpriz olmadı. Peki sizin tarafınıza gelen ilk tepkiler nasıl?**

Aslında bahsettiğiniz "Biraz daha oynaması" hissiyatının pek çok oyun severde de aynen bu şekilde yankı bulduğunu düşünüyorum. Oyunun ilk anından beri gören, oynayan bizler bile ofis içi test sürecinde bir oyun daha bir oyun daha diye diye ofiste işi bitmiş veya yemek arasında insanlar avlıyorduk. O zamanlar en büyük isteğimiz oyun söz verdığımız tarihlerde çıkışın ki daha çok insanla evlerimden rahat rahat oynayabilelim noktasındaydı. Bizim duyduğumuz tutkuyu şimdi oyunu oynayan oyuncularda görüyoruz. Kapalı beta duyurusundan itibaren sosyal medyadaki mesajlardan, oyuncuların VALORANT için kurduğu özel gruplardaki konuşmalardan herkesin coşkusunu, heyecanını görmek inanılmaz keyif vericiydi. Kapalı beta dönemde oyuna ilgi ile gelen izlenme sayıları bizi hem aşırı sevindirdi bir o kadar da şaşırttı, Twitch'te izlenme rekorlarını alt üst etti. Şimdiye kadar MOBA türünde odaklanmış bir firma olarak yepeni ve çok fazla rekabetin bulunduğu FPS alanında bu sayıları görmek bizi çok sevindirdi, mesela iki aylık beta test süresi boyunca her gün yaklaşık 3 milyon oyuncu tarafından oynaması hayallerimizin gerçek olmasıydı bizim için. Yayın tarafında ise sayılar daha da uçuk, Twitch ve AfreecaTV üzerinde toplam 470 milyon saatin içinde izlenme gördük. VALORANT'ın çıkış günü de müthiş bir ilgiyle karşılaştık ve sadece ilk gün kapalı betadaki

toplam oyuncu sayısının 3 katından fazla oyuncu VALORANT oynadı. Hem bu rakamlardan hem de bize gelen tepkilerden doğru bir yolda olduğumuzu anlıyoruz. Oyunun elbette gelişime muhtaç tarafları var, bu noktada zaten uzun bir süre devam eden kapalı beta döneminde aldığımız geri dönüşlerin ardından çeşitli iyileştirmeler yaptık ve yapmaya da devam ediyoruz. Burada oyuncuların tepkileri, yorumları ve istekleri bizim için çok önemli. Her sesi duymak için özel çaba harcıyoruz ve gözden kaçmış olabilecek bir gelişimme, bir hata gördüğümüz anda da bunun duyulması ve değişiklik yapılması için harekete geçiriyoruz. Lansmanın üzerinden henüz bir ay geçmeden VALORANT'ın FPS kategorisinde ikinciliğe yerlesmesi bizi çok motive ediyor ve oyuncularımıza en üst düzey oyundan deneyimi sunmak için hiç durmadan çalışmaya devam ediyoruz.

**Artık resmi olarak sormanın zamanı geldi. VALORANT'i ilk kez yaratırken hedefiniz Overwatch veya Battleborn gibi bir FPS-MOBA yapmak mıydı yoksa en başından itibaren bir taktiksel nişancı oyunu mu vardı planlarda?**

VALORANT uzun yıllardır üzerinde çalıştığımız bir oyun. Oyunun yaratılış aşamalarında, başından sonuna dek amacımız karakter tabanlı bir taktiksel nişancılık oyununu ortaya koymaktı. Şu anda dönüp bakacak olursanız, şimdiye kadar çıkan her oyuncumuzun sıkı rekabetçi bir tarafı var, bunu en sıkı tutmak istediğimiz oyunculardan biri VALORANT, taktiksel nişancı oyunu tarafında kalmamız, oluşturmak istediğimiz oyuncu topluluğu için hep en doğru karardı. Oyunu geliştirirken de hassas nişancılık, silah becerileri ve stratejik uygulama gibi taktiksel nişancılık oyununun olmazsa olmaz temel değerlerine odaklandık. VALORANT'taki tüm bileşenler, oyuncuların doğru atış yapabilmeleri için onlara taktiksel fırsatlar

**"VALORANT uzun yıllardır üzerinde çalıştığımız bir oyun. Oyunun yaratılış aşamalarında, başından sonuna dek amacımız karakter tabanlı bir taktiksel nişancılık oyunu ortaya koymaktı"**



sağlamak üzerinde tasarlandı. Dolayısıyla en başından beri hayalimiz ne ise sahneye de onu çıkarmış olduk.

**VALORANT çıkışından önce bile espor dünyası için gümbür gümbür gelişirdi. Takımlar, oyuncular transfer edildi. Daha oyun betaya bile girmeden müthiş bir hype oluştu. Şimdi önumzde ilk espor etkinliği diyebeleceğimiz Ignition Series var. Ne söylemek istersin, oyuncuları ve profesyonelleri ne bekliyor?**

Oyunumuz yapısı gereği rekabetçi müsabakalara çok müsaait, temel dinamikleri itibarıyla hem yetenek hem de takım oyununun ön plana çıktığı, stratejik bakış açısı gerektiren bir oyun. Dolayısıyla tüm bu bileşenlere baktığımızda espor için oldukça müsaait bir oyun olduğunu görüyoruz. Esport konusunda Riot Games olarak bildiğiniz gibi Türkiye ve dünyada bayrak taşıyıcı durumundayız. Tüm küresel bilgi ve birikimizle birlikte VALORANT esporunu geliştirmek ve esporun yeni yıldızlarını çıkartmak için çok heyecanlıyız. Ignition Series turnuvasıyla da VALORANT'ta rekabetçi müsabakalar neye benzyecek, izlenme, heyecan ve anlatım tarafında bizi neler bekliyor görmeyi planlıyoruz. Ignition Series, henüz yeni yeni oluşmaya başlayan VALORANT topluluğu için temelleri sağlam bir espor oluşturmamıza yardımcı olacak. Dediğim gibi bu turnuva serisi henüz yolun başlangıcı, geleceğimiz noktayı da yine bu oyuna tutkuyla bağlı profesyonel oyuncular ve tabii ki yine VALORANT'a gönül vermiş izleyiciler belirleyecek.

**Espor rekabetçi oyunların harp sahisi. Peki VALORANT bu rekabete şu an ne kadar hazır? Elbette bahsettiğim organizasyon tarafı kadar da oyun içi dengeler. Zira kahramanların ve bazı silahlارın önumüzdeki dönemde dengelemesi oldukça olası. Küçükten başlayarak adım adım ilerlemek mi hedef? Yoksa rakipleri darmadağın etmeye mi geliyorsunuz? :**

Organizasyon tarafından en az LoL esporu kadar ses getirecek, espor severlere benzersiz bir rekabet deneyimi yaşatabileceğimiz etkinlikler hayatı geçirmek için çalışmalarımıza devam ediyoruz. Rekabete hazırlık konusu, kesin konuşulması çok zor bir konu ama bizim yaklaşımdan bahsedebilirim. Bütün oyunlarımızda Riot Games olarak sunduğumuz şeylerden biri de denge ve ürünümüze ilgimiz. Dengeleme

ekipleri oynanan bütün oyunların istatistikleri üzerinden, sosyal medya ve Reddit gibi mecralar üzerinden gelen yorumları derleyip olabildiğince mantıklı şekilde denelemeyi ilerletmeye çalışıyor. VALORANT'ın espor dahil geleceği için ise durum değişmeyecektir, gözümüz hep oyunumuzda ve oyuncularımızın yorumlarında, biz de oyunu tutkuyla oynayan insanlar olarak oyunun en keyifi ve dengeli halde olmasını istiyoruz. Adil rekabet ortamı yaratmak en büyük önceliklerimizden biri. Sorusu tam cevap vermek gerekirse, oldukça sık ve açık şekilde oyuna ilgili denelemeleri ve değişiklikleri yapıp, oyunculara da açıklamasını yapmaya devam edeceğiz.

Bu keyifli ve uzun röportajın devamını LEVEL Online'dan okuyabilirsiniz;



Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



# MINECRAFT DUNGEONS

Minecraft neydi? Minecraft iyilikti; Minecraft emekti. Üst üste konulan blok parçalarıyla ucu bucağı olmayan devasa projeler yapmaktı. Peki ya şimdi?

Neredeyse 10 yıldır aramızda olan bir oyun var sevgili okur. İster nefret edin ister benim gibi yillardır bağımlısı olun, Minecraft'in bu kadar uzun süredir ayakta kalabilmesi gerçekten de mucize. Notch, bu oyunu 2011 yılında geliştirdip piyasaya salduğunda böylesine büyük bir küresel fenomen haline geleceğini tahmin edebiliyor muydu? Sanıyorum ki o da bunun farkında değildi.

Rekorlar üzerine rekorlar kırın ve en çok satan oyular listesinde Tetris'in ardından ikinci sırada olan (2019 verilerine göre 200 milyon barajını aşmış) Minecraft, günümüzün en çok oynanan oyunlarından biri. Bana geldiği gibi belki size de garip gelecektir ama Tetris gibi basit bir görünüte sahip olmasının da bunda büyük bir etkisi olduğunu düşünüyorum.

Yani uzun lafın kısası, Minecraft üzerinde pek değişiklik yapılmása da takipçileri kendilerince yeni eğlenceler çıkartmayı başarıyordu. Hayatta kalma modları, oyun serverları ya da rol yapma serverlarını geçtim yüzlerce, belki binlerce mod ve temayla onlarca yıl daha ayakta kalmayı başarabilirdi. Ancak yine de Microsoft'un hakkını burada vermek lazımdı. İlk başlarda çekinçerim vardı ama daha geniş bir vizyon ile birlikte Minecraft için Dungeons isimli yepenmiş bir oyunla karşımıza çıktılar.

## Minecraft: Dungeons nedir?

Minecraft: Dungeons, izometrik kameradan oynanan, bizlerin Dungeon Crawler olarak sıkılıkla

bahsettiğimiz türde bir oyun. Yani kendisi Diablo benzeri bir oyun. En yalan haliyle Minecraft ve Diablo'nun evliliğinden ortaya çıktığını söyleyebiliriz. Buradaki asıl amaç eski nesil oyuncular ve yeni nesil oyuncular arasında bir köprü mü sağlamak bilemiyorum fakat şunu gözlemedim ki benim gibi oyuna uzun zamandır haşır neşir olan üst yaş grubundan pek çok insan Dungeons ile keyifli vakit geçiriyor. Ayrıca Diablo'yu ilkel gören yeni nesil için de bu türle tanışabilmeleri açısından acayıp basit ve kullanıcı bir arayüze sahip. Oyunumuzda Diablo serisinde olduğu gibi bir ırk, sınıf, yetenek ağacı, özellik dağıtıma gibi olaylar yok. Sıfırdan bir karakter yaratıp Minecraft dünyasına dalmayız. Oynamaya şıklığınız ya da topladığınız eşyalara göre birkaç farklı tarzda ilerleyebilme şansınız var. İlk bakışta kısır bir içerik gibi gözüke de oyuncunun köklerinde basitlik yatasından ötürü bu kararı vermiş olabileceklerini düşünebilirsiniz.

Hikayemiz bilinmeyen fantastik bir Minecraft dünyasında başlıyor. Diğer Illager üyelerinden biraz farklı olan Archie isimli bir haylaz, artık canıma tak etti diyerken saf gücü elde etmenin peşine düşer. Kendisi ufacık tefecik ve biraz da agresif olması yüzünden, kendine topluluklar içerisinde yer bulamaz. Buna da içerlenir. Yolculuğunda kadim bir eşya olan Orb of Dominance'ı ele geçirerek sonsuz bir güçe kavuşur. Aynı zamanda tahmin edebileceğiniz üzere bu büyülü küre onu birazık da bozar, yozlaşmasına sebep olur. Her güç delisi fantastik tıranın yapacağı üzere diyarın

tüm canavarlarını toplayarak kendisine devasa bir ordu oluşturur ve gazabını masum halklar üzerinde pay etmeye karar verir. Bu noktadan sonra hikayeye, oyuncular olarak biz dahil oluyoruz. Yukarıda da bahsettiğim üzere herhangi bir sınıfa odaklı kalmadan yaratacağımız karakter ile oyuna giriş yapıyoruz. Online ve Offline olmak üzere iki farklı modda hikayeyi bitirip sonrasında kendisine Arch-Illager adını veren Archie'yi durdurmaya çalışıyoruz. Online modunda arkadaşlarımızla dört kişilik grup oluşturup maceraya ortak edebiliyoruz. Yok ben insan sevmiyorum, tek başıma da safi kötülüğe karşı savaşım diyorsanız, offline moda geçiş yapıp kendi başınıza da oynayabiliyorsunuz.

## Bildigin Diablo bu işte

Demiştim ya, Minecraft: Dungeons'ta kendi oynamayı tarzınızı kendiniz bulmalısınız diye. Hah, şimdi o kısma geldik. Bu noktada öldürdüğünüz canavarlardan ya da tamamladığınız görevlerden elde edeceğiniz eşyalar sayesinde yavaş yavaş güçlenmeye başlıyorsunuz. Bir kılıç ve bir yay dışında başka silahınız yok. Ayrıca size dayanıklılık sağlayacak bir de zırh giyiyorsunuz. Bunlar haricinde üç adet Artifact taşıyarak, size en uygun oynanabilirliği ortaya koymamanız isteniyor. Artifact eşyaları alan hasarı veren, canınızı dolduran, hızlı hareketlenmenizi sağlayan ekipmanlar olabileceği gibi Minecraft'in kendine has esprili anlayışına uygun şekilde, yanınızda sizinle

**Yapım** Mojang Studios / Double Eleven

**Dağıtım** Xbox Games Studios

**Tür** Aksiyon

**Platform** PC, PS4, XONE, Switch

**Web** [www.minecraft.net/en-us/about-dungeons](http://www.minecraft.net/en-us/about-dungeons)

### Co-Op oynayın!

Tek başınıza oynamak  
bir noktadan sonra sıkıcı olabilir.  
Arkadaşlarınızı da davet edin ya da var  
olan gruplardan birine katılmaya çalışın.  
Hiç şüpheniz olmasın, çok eğleneceksiniz.  
Ayrıca herkesin loot kendine  
düşüğü için kavga çıkma  
riski de yok.



birlikte dövüşmesi için çağırabileceğiniz bir lama da olabiliyor. Kendisi düşmanlarınıza tükrerek (Fatma Girik'in doksanlardaki TV programını hatırlayanlar?) onları def ediyor.

Burada bizi diğer oyunculardan farklı kılacak nokta Enchantment Points oluyor. Minecraft'ı oynuyorsanız zaten bunun ne olduğunu biliyorsunuzdur. Yaratık öldürdükçe aldığınız tecrübe puanınızı ekipmanlarınızı daha iyi hale getirmek için kullanabiliyordunuz. Aynı mantık Dungeons'ta da mevcut. Diyelim ki bir tane baltaınız var. Canavar öldürdükçe tecrübe puanı kazanıyorsunuz ve seviye alıyzsunuz. Seviye alınca oyunun rastgele atadığı Enchantment seçeneklerinden bu silahınıza yükleme şansınız oluyor. Her seviye aldiğinizde elde ettiğiniz puanınızı, silahlarınıza ve zırhınıza basabiliyorsunuz. Yalnız bu durum Artifacts için geçerli değil. Bu büyüler özellikler farklılık gösteriyor. Canavarlara vurdukça sizin canınızı iyileştirebilenler olduğu gibi rastgele durumlarda daha hızlı saldırmanızı da sağlayabiliyorlar. Ayrıca zırhınıza, durdur yere etrafı kar topu atması için büyüler bir özellik atayabiliyorsunuz.

Şimdi geldik işin en ikircikli kısmına. Eğer eşyanızın artık geçerliliğini yitirdiğini düşünüyorsanız hiç üzülmenez gerek yok. Oyunda elde ettiğiniz, sizin işinize yaramayacak eşyaları kirip Emerald'a çevirebiliyorsunuz ki Emerald oyunun para birimi zaten. Eğer üzerine büy bastığınız bir eşyayı kirarsanız, üzerine bastığınız tüm seviyeler size geriye dönüyor. Böylece yeni silahınız için tekrar seviye kasmanız gereklidir. Her bölüm içerisinde keşfedeceğiniz gizli sandıklar ya da öldürüdüğünüz bosslardan güçlü ekipmanlar düşüyor. Eğer bunlardan memnun kalmazsanız, oyunda soluklanmak için vardığınız kasabadaki tüccarlarından Emerald ile rastgele bir eşya alabiliyorsunuz. Tercih şansınızın olmaması kötü bir durum. Ne geleceğini bilmeden bolca Emerald harcayabilirsiniz. Ama merak etmeyein Emerald karşınıza bolca çıkıyor. Minecraft'in kendisinde neredeyse hiçbir işe yaramayan Emerald'ın sonunda verimli bir şekilde kullanılabildiğini görmek güzelidir. Ve evet Minecraft'taki kasabalılarla alışveriş yapabili-

yorduk ama 50 Emerald verip, 2 tane çığ tavuk almak ne kadar mantıklı olabilir ki?

### Minecraft'a yeni bir bakış açısı

Microsoft'un elinde yeniden şahlanan Minecraft markası için Dungeons büyük bir atılım. Şu anki haliyle kısa sürede alışip uzun süreler boyunca arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz bir oyun olmuş. Hataları ve eksikleri var mı? Elbette var; onlardan da birazdan bahsedeceğim. Ancak öncelikli olarak bahsetmek istedigim şey oyunun tasarımi.

Minecraft, biliyorsunuz bloklardan oluşmuş, görsel kalite olarak üst seviye AAA oyunlarla hiçbir şekilde yarışamayacak bir oyun (Gerçi RTX ışıklandırmasıyla nüktüm tutuldu). Öte yandan basit oynanabilirliği ve oyuncuya sunduğu özgürlüğyle bunca yıldır aramızda olmayı başardı. Mojang'in açıklamasına göre Minecraft: Dungeons'in tasarım aşaması da köklere sadık kalınarak yapılmış. Bağlılığı kolay ve uzun süreli eğlence sunulması amaçlanmıştır. Hızlıca dünyasına adapte olabiliyorsunuz. Sonu gelmez yetenek puanı hesaplamaları ya da sonraki seviyede hangi yeteneğimi arıtmam gereklidir. Düşünmenize gerek kalmıyor. Birkaç saat boyunca hem stres atmak hem de aynı tecrübe paylaşmak isteyebileceğiniz arkadaşlarınızla



eğlenebileceğiniz bir alan sunuyor.

Tasarımsal açıdan da yapım bir Minecraft oyuncusuna hiç yabancı gelmeyecektir. Düşmanlar, kasabalılar, blok tasarımları hep aşina olduğunuz şeyler. Hiç bilmeyip de ilk defa girecek oyuncular için de zorlayıcı bir tasarım değil. Öte yandan Minecraft'in asıl sırtını dayadığı Craft sisteminin bu oyunda olmamasını görmek benim için biraz üzücü oldu.

Tamam, baştan aşağıya madenlere girip sağa sola kazıp değerli taş çıkarmayı zaten beklemiyordum ama belli bir noktada toplanabilecek kaynaklarla kendi ekipmanlarımı üretебilme olağanıolsun isterdim. Yazında da bahsettiğim üzere, görevler arasında soluklanabileceğimiz bir kasaba var. Burada ufak bir evimizde bulunuyor ama özelleştirme ve genişletme şansımız neredeyse yok denecek kadar az. İlk görevlerden sonra kurtardığımız tüccarlar gelip yerleşiyor. Hepsi bundan ibaret.

Öte yandan benim tahminim, Microsoft bu oyunu bu kadar kısıtlı bir biçimde bırakmayacağı yönünde. Oyunun haritasına baktığınızda da zaten gelecek olan yeni bir alanın varlığını haberdar oluyorsunuz. Yeni ekipman seçenekleri, biraz olsun craft işlemesiyle daha da derli toplu bir alan haline getirebilmiş.

### Nerede hata yapıyor?

Bu basit ve yalın yaklaşım oyunu bir noktadan sonra tekrara itiyor. Benzer türdeki oyunlarda olduğu gibi yeterli güç seviyesine ulaştıktan sonra yapabileceğiniz pek bir iş kalmıyor. Ana hikaye süreci, eğer üzerinize derli toplu ekipman çekmek için vakit harcarsanız 5 saat





## OYUN SÜRESİ

### İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Hemen olayı anlıyor ve hareket eden her şeyin üzerine saldırıp ateş etmeye başlıyoruz.

### İlk hafta ◆◆◆◆◆

Ana hikayeyi bitirdikten sonra arkadaşlarınızla tekrar tekrar daha zorlu düşmanlara karşı oynuyor olabilirsiniz.

### İlk ay ◆◆◆◆◆

İlk haftayı atlattıktan sonra bundan hoşlandığınızı fark ettiyiseniz ve oynayacak başka bir şeyiniz yoksa devam edilebilir.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

**%80** Hareket eden her şeyi öldürüyoruz.

**%10** Düşen eşyalardan hangisi daha iyimiş diye bakıyoruz.

**%10** Düşen eşyaya hangi Enchantment özelliğini eklesek?



## ARTI

- + Seriye sadık kalınarak hazırlanmış
- + Oynaması çok eğlenceli ve öğrenmesi çok kolay

- + Diablo'ya geçiş oyunu olarak arkadaşlarınızı zehirleyebilirsiniz.

## EKSİ

- Tekrara düşüyor.
- Tekrardan bölüm tasarımları da nasibini alıyor.
- İçerik olarak şu an için zayıf.
- Daha fazla özelleştirilebilir imkan sunulsamış.

## SON KARAR

Minecraft'ı bir Dungeon Crawler oyunu olarak asla hayal edemezdim ama şu haliyle ortaya güzel bir iş çıktılığını da kabul etmek gerekiyor. İllerleyen dönemde gelecek güncellemeler ile birlikte canlı tutulabilir.



kadar sürüyor. Bu noktadan sonra tamamen tekrara ve çığırılığa düşüyor.

Minecraft: Dungeons'in üç zorluk ayarı var. İlk en basit olan ve ilk denemenizde tek başınıza bile rahatlıkla hikayeyi tamamlayabiliyorsunuz. Sonraki zorluk ayarlarıyla birlikte daha güclü ekipmanlara ulaşıyorsunuz. Haliyle daha güçlü düşman tiple-riyle de karşılaşmanız gerekiyor.

Bunlara ek olarak her görevin de kendi içinde bir zorluk derecelendirmesi var. Üzerinizdeki ekipman seviyesine göre zorluk seviyenizi belirlemeniz gerekiyor. Biraz yukarıda bile olsa bölümler boğucu hale geliyor. Bu yüzden zaman zaman geriye dönüp eşya toplamanız gerekiyor. "Item Farm" ya da "XP Farm" denilen olaya sıkça girmeniz gerekiyor. En basit örneklerden biri, Mob Spawner adı verilen canavarları sürekli üreten kafeslerin bulunduğu alanına gitmek. Geriye sadece bir tane kalana kadar tüm kafesleri patlatıyorsunuz. Sonra fareniz üzerine bir ağırlık koyup ekran başından ayrılabilsiniz. Doğru ekipmanla başınıza bir iş gelmeyecektir. Böylece saatlerce XP Farm olayına girişebilirsiniz.

Bu durum tabii ki oyunun ruhunu öldürmeye başlıyor. Birkaç saatin ardından sadece eşya toplamak için bölümleri tekrar oynuyorsunuz. Güzel yanı ise bölümlerin çoğunlukla ufak alanlarda değişebiliyor olması. Temel alanlar değişmiyor ama bazen yolların değiştğini görmek güzel.

Minecraft: Dungeons'in hikayesinden de girişte bahsettim. Öyle ahîm şahîm bir anlatım da yok gördüğünüz üzere. Oldukça basit ve yakalaması kolay bir hikayesi var. Bu da dediğim "grind" sürecinin ardından, yani tekrar tekrar oynamanın ardından kulak tırmalamaya başlıyor.

Belki biraz Roguelike yanısıra olabilemiş diye içimden geçirmediğim değil. The Binding of Isaac ya da Deadcells oyunlarında olduğu gibi tekrara dütükçe daha fazla oynamaya isteği yaratılabilmiş. Bu haliyle, eğer yanlış söylemiyorsam Roguelite türünde dahil olması daha olası.

### Toparlayalım

Bir seriyi farklı bir türe taşıma işi gerçekten de çok riskli. Yıllar içerisinde birçok firma bu işe uğraştı ama hep ağızları yandı. Ne strateji oyunları gör-

dük FPS yapılmak istenen ama hep firmaların ellerinde patladı. Ufak bir kamera açışıyla bile aşağı edilen çok fazla seri oldu. Minecraft: Dungeons, bu değişiklik ile bir God of War olmuyor elbette ama güzel bir atılım gerçekleştirdiği ortada. Sadece bu atılımın daha cesur olmasını dilerdim. İki farklı nesli bir araya getirme çabası başarıya ulaşmış gibi gözükmüş ama daha fazlasını isteyenler için farklı modlar ya da ayarlar konusunda daha iyi olmuş dediğim çok oldu.

Oyunu ilk açıp tek başına birkaç saat harcadığında inanılmaz eğlendim. Bunun üzerine bir de arkadaşla girip oynadığım bölümler üzerinden geçmek de çok eğlenceliydi. Ama tüm hikayeyi bitirince, tekrar geriye dönme isteğim kayboldu. Sadece daha iyi eşya toplamak, daha zorlu canavarlara karşı mücadele etmekten öteye gidemedik. İçinde "craft" geçen bir oyunun, craft özelliği sunmuyor oluşu da ne bileyim biraz komik geldi. Ben olsam, basit olsun diye de kökten söküp atmazdım herhalde.

Bunların haricinde bölüm tasarımları, kolay öğrenebilir olması, eğlenceli yapısı ve seride sadık kalınmasından dolayı çok begendim bir oyun oldu. Microsoft'un biraz daha üzerinde çalışma yapması gereklidir. Belki PvP Arena ya da farklı oyun modları ile ilerleyen dönemlerde daha da canlı tutmaya çalışılabilirler. Zaten sizin de tahmin edeceğiniz üzere son zamanlarda büyük firmaların oyunculara yaklaşımı da böyle oldu. DLC belasından kurtulduk dedik ama bu seferde oyunu her ay güncelliyoruz asıl istenilen yere ulaşırma fikri ortaya çıktı. Xbox Game Pass'e dahil olması güzel bir artı olarak ön plana çıkarıyor. Bu üyeliğiniz yoksa ya da başka bir platformdan da oynayacağınız hiç üzülmeyin, fiyatı da oldukça uygun. Ah, bir de Türkçe dil desteği isterdim ama belki zamanla olacaktır.

Minecraft: Dungeons evet Diablo'ya benzeyen ama onun kadar derin ya da uzun soluklu değil. Türe katkısı oldukça az ama türe katılmak isteyenlere anlatacağı çok şey var.

◆ Özay Şen

# Desperados III

Sessizliğin içindeki zalim altıpatlar...



Doksanlı yıllar. Stratejiye gömülü haldeyiz; her türlü ardi ardına patlıyor. Bir yerde Heroes oynuyoruz, bir yerde Command & Conquer... Sonra bir anda kendimizi WarCraft ile StarCraft evrenleri arasında buluyoruz! Hepsinin benzerlikleri olduğu gibi bir o kadar da farklılıklarları bulunuyor! Resmen FPS'den fazla strateji oyunu oynuyoruz! Akabinde, 1998 yılında, daha önce pek de kimsenin aklına gelmemiş olan, karakter temelli taktik bir gerçek zamanlı strateji modeli ortaya çıkıyor: Commandos! Dönemin verdiği ikinci Dünya Savaşı gazıyla başlıyoruz oynamaya! Piyasada eşine pek rastlanmayan bu oyun öylesine tutuyor ki 1999 yılında üretilen genişleme paketi Beyond the Call of Duty ile seri çok seviliyor hale geliyor. Desperados da temelde Commandos'un taktik strateji ilkeleri üzerinde yükselen ama ikinci Dünya Savaşı yerine, 1881 yılını, yani Amerikan İç Savaşının 16 yıl sonrası ele alıyor. Eldeki belirli özelliklere sahip birkaç karakter ile karşımıza çıkan haritadaki düşmanları en hızlı şekilde alt etmemiz gerekiyor. 2006 yılında ikinci oyunu ile görücüye çıkan yapım, bir kez daha bu ekolün yok olmadığını bize resmen hatırlatıyor ve 2007larındaki "Helldorado" isimli yan oyunu ile son bir göz kırpıp ortadan kayboluyor; ta ki bugüne

kadar! Uzun süredir hakkında konuşulan, ha çıktı, ha çıkışır dediğimiz Desperados III sonunda piyasada! Hem de birçok farklı detay ile birlikte!

## Yillardan 1875

Desperados, bu sefer daha ziyade Sanayi Devrimine yakın bir dönemde geçiyor. Deneyim ettiğim kadari ile Colorado, Louisiana ve Mexico bölgeleri içerisinde, oradan oraya koşturuyoruz. Kontrol ettiğimiz ana karakter eski dostumuz John Cooper ve oyun Desperados: Wanted Dead or Alive'ı deneyim edenlerin çok iyi bileceği bir senaryo üzerinde kuruluyor. İçine daldığımız maceramızdaysa bize Hector Mendoza, Doc McCoy, Isabelle Moreau ve Kate O'Hara isimli karakterler eşlik ediyor. Taktik stratejilerden iyi bildiğimiz üzere, her karakterin kendisine has özellikleri var ve bir diğerinin yapamadığı işlerde yetkinler. Bazıları daha güçlüken, bazıları asla yüzemiyor. Bazı karakterler aynı anda iki silah ateşleyebiliyorken, bazıları duvarlara tırmanamıyor gibi birçok ince detay konusu. Bu bağlamda, oyunun hem mekanikleri hem de karakterleri tanıtmak konusunda sağlam bir tutorialı olduğunu belirtmek isterim. Karakterlerimizin yeteneklerini tam manasıyla öğrendikten sonra, sıra düşmanları tanıma-

ya geliyor. Desperados III'de birkaç farklı düşman birimi bulunuyor. Bu arkadaşları kılık kıyafetlerine göre zaman içerisinde tanır hale geliyoruz. Genel geçer birimler hemen her türlü şekilde ortadan kaldırılabilirdikleri gibi, her türlü yere çekilebiliyorlar. Bu önemli zira düşman birimlerini yerlerinden hareket ettirebilerek oyunun temel mekaniklerini oluşturuyor... Yerinden hareket etmeye, yanı kandırılması zor olan düşmanlar içinse farklı taktikler geliştirmek gerekiyor. Bu arkadaşlar aynı zamanda yumrukla bayıltılamadığı gibi tuzakçı Hektor gibi kocaman cüsseye sahip bir arkadaşın, kendilerine balta vurmak suretiyle ortadan kaldırması gerekiyor. Bazı düşmanların "farkına varma süresi" çok daha hızlıken, bazıları geç tepki verebiliyorlar. Düşmanlardan uzakta durmak içinse canlılıklara saklanmak en iyi opsiyonlardan bir tanesi. Ayrıca düşman birliklerinin bizi ayaktayken ve çömelmiş haldeyken görevbildikleri noktalar rahatlıkla izlenebiliyor. Ta Commandos'tan beri olan bu özelliğin yine karşımıza çıkması da ayrı bir nostalji havası katmış diyebilirim. Her ne kadar silah ateslemek meşru olsa da, ateş edilen yerin yakın çevresindeki herkesin olay mahalline geleceğini ve cesetleri saklamazsanız alarm verileceğini, akabinde de onlarca yeni düş-



**Kinguin'den**  
dijital olarak  
satın alın!





manın ortaya çıkacağını unutmamak lazım! Bu bağlamda, köy ya da kasaba gibi yerlerde silah ateşlemekten ziyade, isimizi sessizce halletmek çok daha kolay... Silahlara gelince, oyunda birçok farklı silah bulunuyor olsa da her karakter her silahı kullanamıyor. Mermiler içinde haritanın belirli noktalarındaki sandıklara ulaşmak gerekiyor. Yani mermilerin kendi başına dolması diye bir şey söz konusu değil.

### Haritalar

Desperados III içerisindeki her harita şahsına münhasır. Fakat bölüm haritalarına yakından baktığımız zaman, kendi içerisinde bölgelere ayrılmış olduğunu anlıyoruz. Özellikle biz yanlarına gittiğimizde konuşmaya başlayan birçok birim bulunuyor. Anlayacağınız spesifik bir noktaya gelmediğimiz sürece senaryo başlamıyor. Bu arada haritalar gerçekten detaylı ve kendisine has devasa bir bulmaca gibi duruyor. Düzenli olarak oyunu kaydetmeden ilerlemekse gerçekten zor! Bir defa rafatlıkla ortadan kaldırıldığınız düşman birimi, kendisine aynı şekilde ikinci yaklaşmanızda bambaşka bir tepki verebiliyor. Haritaların üzerinde ayrıca tüm bölüme etki eden birçok farklı etken de mevcut. Misal, ikinci bölümde gelen bir ipucu ile yakın zamanda kilisenin

çanın düştüğünü, bunun yeniden olmasının kasabayı etkileyeceği bilgisini alıyoruz. Çanı düşürdüğümüz andaysa haritadaki karakterlerin tüm yönelmeleri değişiyor. Özellikle sivil halkın kalabalık olduğu haritalarda bu tarzda ipuçlarını takip ederek haritada nefes alanı açmak ziyadesiyle önem arz ediyor. Oyunun belki de en çok dikkat çeken mekanığı, her şeyi durdurup, tüm karakterlerimize tek tek komut verip akabinde eyleme geçmelerini sağlamak. Bu sayede eş zamanlı olarak birçok hareket yapmak mümkün hale geliyor. Her bölümün sonunda karşımıza çıkan bonus hareketlerse gerçekten de zorlayıcı ve aynı bölümü tekrardan oynatacak cinste yapılar sunuyor diyebilirim. Bunun haricinde oyuncuların içinde can sıkıcı noktalar da bulunuyor. Bunlardan ilki, düşman birimlerinin gerçekten de belirli açıları ASLA görmüyor olmaları. Yani o açıdan elinizde balta koşarak üzerlerine çüllansanız bile sizi asla fark etmiyorlar. Bu da bana biraz garip geliyor... Ayrıca kapı esikleri ile alakalı bir bug var! Bir bölümde Hektor ile elimde balta, kapı esidine yakalandım ve alarm verildi! Alarm sonrası kapıdan içeri giren birimlerin tek tek geldiğini fark ettim ve her gelene tek attım zira balta saldırısına düşmanların savunması bulun-

muyor. E her biri de tek tek içeri girdiği için ortam baya mezbaha gibi oldu... Umarım bu içeri girme problemi bir an evvel çözülür aksa halde sürekli manipüle edilecektir. Desperados III kesinlikle "eski kafa" taktik strateji severleri kalbinden vuracaktır ama türde getirebilecek birçok yenilik, nostalji kisvesi altında hiç uğrasılmadan rafa kaldırılmış gibi hissettim. Bunun haricinde, Vahşi Batı dönemini birçok inceliği ile anlatmayı başardığı gibi, farklı karakterler ve oyuna olan etkileri ile de iyi bir iş çıkartmış. Kendi içerisinde yarattığı senaryo ile de tadından yenmez bir yapılmış diyebilirim. ◁ **Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Harika atmosfer ve seslendirme.

Farklı karakterler ve oyuna etkileri.

Aynı bölüm onlarda farklı şekilde deneyim edebilmek

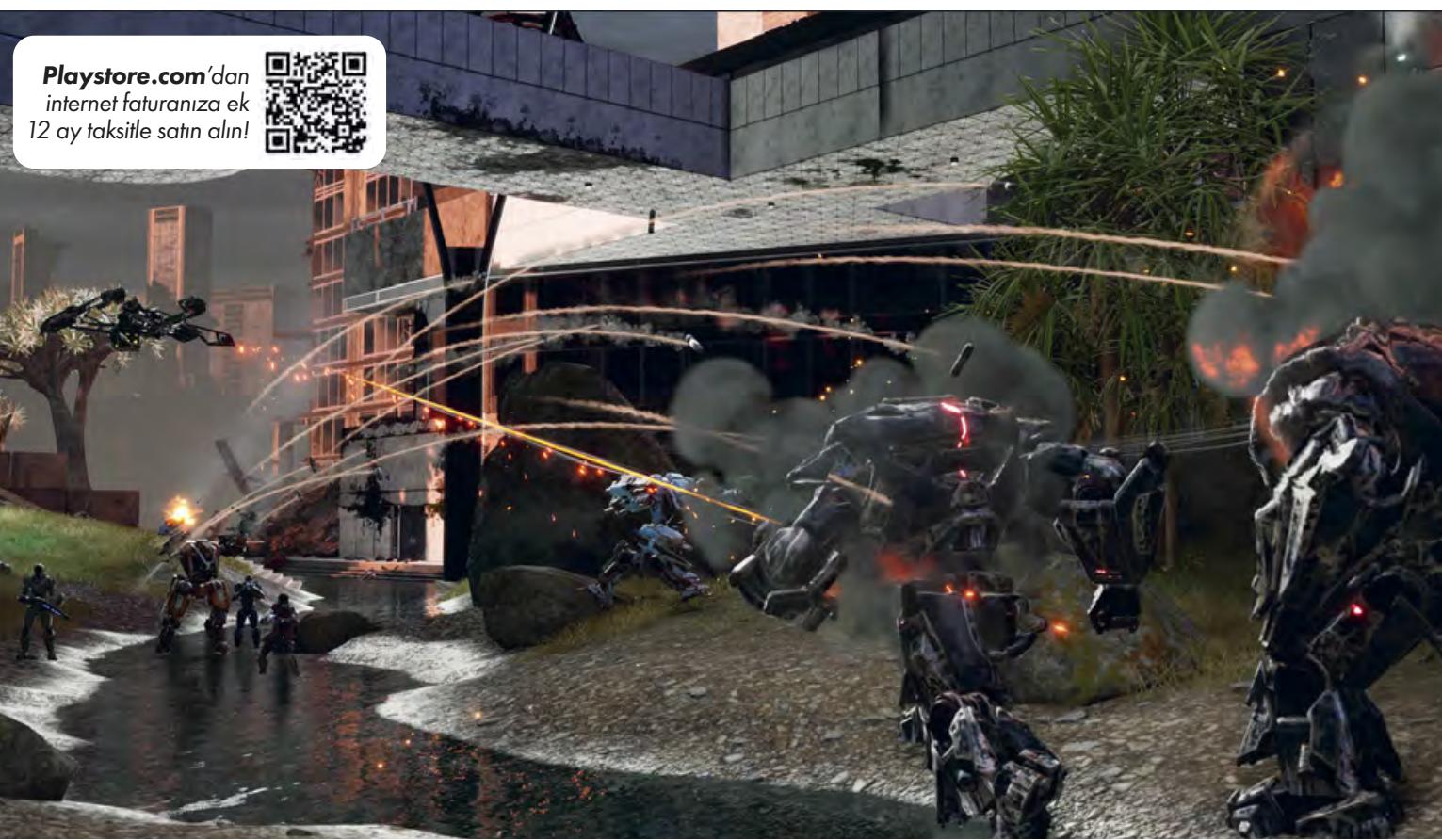
**EKSI** Yapay zekanın yapaylık hali.

Oyunun çok mekanik şekilde işlemesi

85



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



**Yapım V1 Interactive Dağıtım Private Division** **Tür** FPS, RTS Platform PC, PS4, XONE Web [disintegrationgame.com](http://disintegrationgame.com)

# Disintegration

İnsan zihni robot bedenlerle birleşince...

Oyun sektörünün günümüzdeki noktaya gelmesinde ismi duyulmuş olsun ya da olmasın dahi olarak tanımlanabilecek pek çok insanın emeği var. "Marcus Lehto" da ismi pek ön plana çıkmayan, kendi stüdyosu V1 Interactive'ı kurduğu 2012 yılına kadar Bungie'de tam 15 yıl kreatif direktör olarak görev almış ve daha da önemlisi "Halo" serisini yaratın ekipde de yer almış olan bir dahi. Disintegration da bu dehanın yepeni hayallere koyularak kurduğu stüdyosu V1 Interactive'ın amiral gemisi olarak tanımlanabilecek oyunu. Bu sebeple Disintegration oldukça ümitli olduğum bir yapımdı. Bir de çıkıştı oyun kıtlığı çektiğim şu döneme denk gelince çok sevinmiştim. Ne var ki toz pembe hayallerimin büyük bir hayal kırıklığına dönüşmesi çok uzun sürmedi...

## İmza ister misin?

Disintegration'da öne çıkan mod tartışmasız şekilde hikaye modu. Bunun sebebi hikaye modunun mükemmel olması falan değil, bunun sebebi pratikte oyunun çok oyunculu moda sahip olmaması! Ancak buna daha sonra geleceğim çünkü uzun hikaye. Ondan önce hikaye modundan bahsetmeye fayda var.

Disintegration, insan bedenlerinin robotlarla yer değiştirdiği, insan zihinlerinin robotlara aktarıldığı alternatif bir gelecekte, bu duruma karşı çıkan bir grubun hikayesini anlatıyor. Oyununda, insan zihinlerinin robot bedenlere aktarılmasına karşı çıkan bir ekibin lideri de olan Romer Shoal adında eski bir profesyonel "Gravcycle" pilotunu yönlendiriyoruz. En kolay şekilde, "silahlandırılmış hava motosikleti"

şeklinde tanımlanabilecek gravcycle, oyun boyunca tüm aksiyonda en önemli silahımız konumunda. En azından V1 Interactive'in iddiası bu yönde. Ne var ki o kadar hantal bir araç ki ne düşmanlardan kaçmak ne de onları gaflı avlamak konusunda başarılı olamıyor. Oyununda "aman söyle iyi böyle güçlü" olarak anlatılan aracın böylesine acımasız durumda olması bana sorarsanız tasarımsal bir hata ancak daha faz-



la üstünde durmayacağım çünkü oyunun daha büyük günahları var. Hikaye anlatımı tarafında ciddi bir fırsatı tepildiğini belirtmekte de fayda var. Oyunda hikaye kısa ara sahnelerle anlatılmaya çalışılmışsa da bu ara sahneler o kadar kısa ve yavan ki tam "heh bir şeyler anlıyorum galiba" dediğiniz anda bu ara sahneler sona eriyor ve hikaye inanılmaz kopuk ilerliyor. Oyunu tamamladığınızda da genel olarak bir halt anlamamış oluyorsunuz. Hatırlarsınız oyunun hikaye modu için "oyunun öne çıkan kısmı" ifadesini kullanmışım ve bunu söylediğimden beri oyun hakkında iyi bir kelime dahi etmedim. Hazır olun, yazının kalanında tam bir faciaya yol alacağız!

### Biraz RTS, biraz FPS

*Disintegration*'ın temelde fark yaratmaya çaba gösterdiği nokta oynanış ve iki farklı tür tek potada eritmesi ki bu konuda diğer yapımlarla ciddi anlamda fark yarattığı kesin. Ancak bu farkın pozitif yönde olduğunu söylemek oldukça güç çünkü oyun ne tam anlamıyla RTS olmayı ne de tam anlamıyla bir FPS olmayı başaramıyor. Bana sorarsanız bu durumun temelinde ekibin her iki türden de belirli bir içerik sunmaya çalışırken iki tarafa da tam anlamıyla yoğunlaşmasının yeri yok. Öyle ki, oyunun vurus hissi tam anlamıyla felaket. Düşmanların üzerinde bir sağlık barı olmasa yaptığımiz atışların isabet edip etmediğini anlamamız tek kelimeyle imkansız. Bir de silahların genellikle verdiği dengesiz tepkiler ekeninice düşmanlarımızı alt etmemiz şansa kalyor. Bu sebeple oyunun FPS tarafı türü sevenler için tam bir facia.

RTS tarafından da durum çok farklı sayılacak. Hikaye boyunca bize eşlik eden en fazla dört karakterden oluşan bir ekibimiz bulunuyor. Tüm karakterlerin kendine has yetenekleri ve seviyeleri var. FPS tarafında oyun oldukça dengesiz olduğu için ilerleyişimizde en büyük rol açıkçası bu ekibe ait olsa da, zaman zaman saç baş yolduruyorlar. Çünkü oyununda ekimize verebildiğimiz emirler oldukça kısıtlı. Onlara ancak bizi takip etmelerini, belirli bir konumda beklemelerini, belirli bir düşmana



saldırmalarını veya -eğer ki bekleme süresinde değilse- özel yeteneklerini kullanmalarını emredebiliyoruz. Ancak bu emirleri verirken çok da taktiksel düşünmeye ihtiyaç duymuyoruz çünkü yetenekler ya da savaş taktikleri tarafında pek de bir derinlik bulunmuyor. Ayrıca bu emirleri uygularken de ekibimiz pek akıllıca hareket edemiyor. Zaman zaman siper almayı dahi unutuyorlar ve ölüyorlar. Gerçi ölmeleri de pek sorun olmuyor çünkü ölen karakterin yanına gittiğimizde 5sn sonra hayatı dönüyor ve bir şey olmamış gibi savaşmaya devam ediyor. Yani ekibimizdeki karakterleri kurtarmaktansa ölmelerine izin verip, onları tekrar canlandırmak daha güvenli bir tercih oluyor. Ayrıca oyunda check-point sistemi neredeyse yok ve ölmek kimi zaman yarı saatlik emeğin çöp olması anlamına gelebiliyor. Bu sebeple insanın kendisini riske atası gelmiyor. Açıkçası oynanış tarafını daha da uzatıp kafanızı ütlemek istemiyorum. Özetlemek gerekirse, *Disintegration* oynanış konusunda da sınıfta kalyor.

### Nerede bu insanlar?

Ve geldik en büyük fiyaskoya efendim. Oyunun teoride bulunup, pratikte bulunmayan çok oyunculu kısmina. Böyle diyorum çünkü aslında oyunun çok oyunculu modu var. Hem

de uzaktan bakınca hiç de fena gözükmüyor. Lakin oyuncu noksancılığından diğer oyuncularla eşleşmek imkansız! Bu yazıyı hazırladığım sırada takvimler 21 Haziran'ı gösteriyordu ve oyunun piyasaya çıkışının üstünden 6 gün geçmişti. Ne var ki bu süreçte parça parça 1 saatde yakın bekleyişime rağmen asla çok oyunculu bir mücadeleye giremedim. İlk etapta komik geliyor olabilir lakin oyunun çıkışının üstünden 1 hafta dahi geçmemiş olmasına rağmen oyun Steam'deki anlık ortalama oyuncu sayısı yalnızca 60, anlık olarak bu güne kadarki en yüksek oyuncusu sayısıyla 120! Çok oyunculu tarafta tüm modların 5'e 5 olduğunu da hesaba katarsak, bana sorarsanız *Disintegration*'ın çok oyunculu tarafından bahsetmeye gerek dahi yok.

### Ölü doğum

Yazının başında da belirttiğim gibi, *Disintegration* temelde oldukça ümit vadeden bir yapımdı. Ne var ki koca bir fiyasko ile sonuçlandı. Aslına bakarsanız oyunun başarılı olduğu noktalar da yok değil. Genel olarak grafikler ve seslendirmeler oldukça başarılı. Fakat diğer noktalarda oyun o denli kötü ki, tüm artıları silip götürüyor. Bir de üstüne 250 TL'lik yüksek fiyat etiketi de eklenince *Disintegration* "görüldüğü yerde kaçılacak" oyunlar listesine eklenmiş oluyor. Umarım Marcus Lehto ve V1 Intercative'in sonunu getiren yapım olarak da tarihe geçmez. Onun yerine *Disintegration*'dan ders alan ekip bomba gibi döner ve Marcus Lehto'nun neden oldukça önemli bir isim olduğunu bize hatırlatır. ♦ **Tolga Yüksel**

## KARAR

**ARTI** RTS ve FPS'i aynı potada eritme çabası. Seslendirme ve grafikler fena değil

**EKSİ** Çok oyunculu modunda eşleşmek imkansız. Ne FPS ne de RTS tarafı tam olmamış. Hikaye çok havada kalmış. Yapay zeka biraz "alık"





**Yapım** Zenimax Online Studios **Dağıtım** Bethesda Softworks **Tür** MMORPG **Platform** PC, PS4, XONE **Web** [www.elderscrollsonline.com](http://www.elderscrollsonline.com)

# The Elder Scrolls Online: Greymoor

Bitmeyen macerada en karanlık nokta!

The Elder Scrolls Online kendisini göstergiinden bu yana sürekli güncelleniyor, sürekli gelişiyor ve değişiyor. Her ne kadar piyasaya çıktığı ilk aylardaki etkisini kısa sürede kaybetmiş olsa da halen hatırı sayılır miktarda oyuncuya ev sahipliği yapıyor. Sahip olduğu devasa dünya ve hikayeleri ile her daim kendisinden söz ettirmeyi başaran The Elder Scrolls dünyası, online tarafta da bu muazzam dünyanın tüm nimetlerinden yararlanıyor diyebiliriz. Gezilecek yerlerin bolluğu, yeni içeriklerin yaratılmasına kolaylık sunarken, biz The Elder Scrolls hayranlarına da sürekli yeni yerler tanıtma fırsatı sunuyor. Hatta gelinen nokta itibarıyle ne zaman biteceği bilinmeyen yepyeni bir maceranın içerisinde dalmış bulunuyoruz! Buyurun, ESO için üretilmiş en büyük ekleninin ilk kısmına hoş geldiniz!

Greymor üç bölüme ayrılan bir DLC olarak nitelendiriliyor ve yapımcıların verdiği bilgiye bakacak olursak, otuz ile kırk saat arasında yeni içerik sunuyor. Tabii oyunu deneyim ettiğin bundan çok daha fazlası olduğunu görüyorsunuz. Eğer benim gibi atmosfer, hikaye

ve diyalog seviyorsanız, açıkçası Greymor sizin için de en iyi TESO DLC'lerinden birisi olabilir zira yeni mekanlar ve özellikle yeni seslendirmeler gerçekten deneyim etmeye değer. Bunu haricinde oyuna eklenen en önemli yenilikse "Antiquities" isimli mekanik. Arkeolojinin biraz daha farklı versiyonu gibi düşünebileceğimiz bu sistem içerisinde, belirli eski parçaların yerlerini saptamamız gerekiyor ki buna "Scrying" deniyor. Bulduğumuz noktayı ise yeni gelen "Excavation" özelliğimizi kullanarak karıştırmaya başlıyoruz. Kazı esnasında bulacağımız ilgili Antiquity eşyalar, birçok farklı bonus ya da eşya sunabiliyor. Yani ev eşyasından direk altın'a kadar uzanan devasa bir skala var diyebilirim. Hatta Greymor ile aramızda katılan "Mythic" eşyalarla bile ulaşabilirsiniz. Bu eşyalar adından da anlayabileceğiniz üzere oyundaki en güçlü cihazlar arasında bulunuyor. Her ne kadar çok kaliteli olsalar da bazlarının eksi yanları da olduğunu gözlemediğim. Özellikle kuracağınız karakter buildindeki mekanikleri göz önünde bulundurularak giyilmesi gereken parçalar söz konusu. Yani her mythic, her karakter için muhteşem anlamına gelmiyor. Misal, "Snow Treader" isimli Mythic bot, karakterimizi birçok hareket debuffinden etkilenmez hale getirirken, diğer yandan savaş içerisinde koşmamızı engelliyor... Bu arada belirtmekte fayda var, aynı anda bir adet Mythic parçayı üzerinde taşıyabiliyoruz. Bir de kendilerine ulaşmak için Scrying ile Excavation yeteneklerimiz en üst seviyede olması gerekiyor. (Mythic sonucu) Bir diğer dikkat çeken detaysa

vampir ve kurt adamlara gelen yenilikler. Yeni güncelleme ile yaşanan değişimler, bu iki sınıfın da Greymor'daki etkilerini büyük ölçüde arttırmış halde. Özellikle kurt adamların bugüne kadar düzenli olarak hafif saldırırlar yapmak zorunda kalmaları büyük bir sıkıntısıydı ama yeni güncelleme ile hem yeni DPS rotasyonları eklenmiş, hem de dileyen oyunculara kurt adam Tank olma şansı sunulmuş... Olumsuzlukların başındaysa gelen yeniliklerin sınırlı olması yer alıyor. Geçtiğimiz yıl Elsewhere ile Necromancer sınıfı gelmişti, bu yıl ise sadece iki sınıfa geleştirmeye güncelleme geldi. Ayrıca Mythic'ler hariç yeni silah ya da "Battleground" söz konusu değil. Sınıflar arasında önemli bir denge değişimi olmadığı gibi savaşlarda bir hayli static kalmış halde. Anlayacağınız PvP tarafında da pek bir gelişme yok. Beni özellikle sunduğu savaş deneyimi ile etkilememiye başaran bir oyunun konu hakkında hiçbir yenilik getirmemiş olması bir hayli üzücü. Genel olarak baktığımızdaysa seri için "farklı" ama olması gereken zayıf bir DLC diyebilirim. ♦ **Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Yeni görevler ve diyaloglar. Antiquities mekaniği. Vampir ve kurt adam üzerindeki yenilikler

**EKSİ** Büyük bir ekleni için sınırlı yenilik. PvP ve savaşlar konusunda değişiklik yapılmaması. Yeni bir ırkla beraber gelmiyor





**Yapım** Upstream Arcade **Dağıtım** Raw Fury **Tür** Aksiyon **Platform** PC, XONE **Web** westofdead.com

# West of Dead



Vahşi Batı kendi şiddet sınırlarını zorlarsa...

Bu ay Desperados III ile birlikte Vahşi Batı temasını iliklerime kadar yaşadım. Hatta yakın zamanda ön incelemesini de yaptığım West of Dead ile bu "ilik" mevzusunu gereğinden daha fazla hissettim diyebilirim! Ünlü aktör Ron Perlman tarafından seslendirilen "William Mason" isimli karakterimiz, birazcık ölü... Yani nasıl desem... Bu karakter ölmüş işte arkadaşlar. Sonra da başkasının vücudunda geri uyanmış. Şimdi nasıl uyanmış falan diye sormayın, inanın ben de bilmiyorum. Fakat sorun, uyandığı vücutundan biraz problemlı olması... Şimdi ne mi yapmamız gerekiyor? İşte orası daha da karışık! Siz en iyisi önce siper alıp ateş etmeye başlayın, sonrasında olaylar kendiliğinden çözülecektir!

West of Dead bolca siper aldığımız bir taktik strateji oyunu diyebilirim. Şahsına münhasır, beni ziyadesiyle içine çeken bir atmosfere sahip olan oyunda, harika bir ışıklandırma mekaniği kullanılmış. Öncelikle karakterimizden başlayalım. Kendisi aynı anda iki farklı silah taşıyabiliyor. Oyunu deneyim ettiğim

süre içerisinde kullandığım silahların hepsi- nin sınırsız mermisi olduğunu gözlemedim ama tüm silahların kendisine ait bir yeniden doldurma süresi mevcut. Mermi derdi pesinde olamadan oyuna odaklanabilmek, genel deneyim için fark yaratmış diyebilirim. Nişan almak içinse belirli bir noktadan hiza çekmemize yaranan imlecimiz bulunuyor. Bu da ateş etme mekanığını hem birazcık zorlaştırmış hem de farklı bir tat katmış. Uzak mesafedeki düşmanları vurmaya alışmak biraz zaman alıyor olsa da bir noktadan sonra alışmak isten bile değil. Deneyim ettiğim kadarı ile bir adet tüfek ve mümkün mertebe bir adet de pompalı tüfek taşımak şart zira oyunun temeline iki türlü düşman birimi hükmüyor: uzaktan tüfek ile ateş edenler ve yakın mesafeye gelip saldırınlar. Uzak mesafeden ateş eden düşmanlar genelde isabetli atışlar yaptıkları için düzenli olarak siper almak şart. Siperlerse genelde dört mermiden sonra parçalanıyor. Bu hesabı iyi tutturup bir sonraki adımımızı ona göre atmak gerekiyor. Ayrıca beta sürümünde

olmayan ve full sürüm ile oyuna gelen yeni bir özellik sayesinde, yok olan siperler belirli bir süre sonra yeniden ortaya çıkıyor. Oyunun geneli karanlık olduğu için içerisinde girdiğimiz neredeysse her odada bir ya da birkaç ışık tuşu oluyor. Bu ışıkları açtığımız andaysa belirli bir alandaki tüm düşmanlar bir iki saniyelikçe donup kalyor. Bu boşluktan istifade etmekse ilerleyişimizi hızlandırmıyor. Tabii karanlık içerisindeki en büyük tehlike, şüphesiz yakın menzil saldırınları yapan birimler. Biz tam siperdeyken bir anda yanımızda belirdikler için çok can sıkabiliyorlar. Belirli aralıklarla denk geldiğimiz "Grow" mekanları aracılığı ile de karakterimizi Toughness, Perception ve Resourcefulness gibi başlıklarda geliştirebiliyoruz. Spesifik iki başlık üzerine yoğunlaşmak, uzun vadede daha çok işe yarıyor diyebilirim. Kullanılabilecek farklı özelliklerimizin de olduğunu unutmamak lazım. Bıçak ve dinamit gibi farklı kombinasyonlar kullanarak yolumuzu devam etmenin de mümkün olduğu bu fantastik oyundaki en büyük eksisi, sanyorum farklı obje ve bölüm tasarımlarına ihtiyaç duyması. İçerisine girdiğimiz mekanlar bir noktadan sonra kendisini tekrar ettiği gibi, düşman birimlerinin tepkileri de tekrar eder hale geliyor. Özellikle side-scrolling ile cover-shooter dediğimiz oyun alt türlerini tek potada eritmeye gerçekten de iddialı. İleride oyuna eklenecek yeni içerikler ile kendisinden fazlasıyla söz etebilecek bir yapıp. ◆ Ertuğrul Süngü

## KARAR

- ARTI** Atmosfer ve seslendirme.
- KALİTELİ** oyun mekanikleri. Kısa sürede alışılan kontroller
- EKSİ** İçerik açısından biraz yetersiz kalması



**Yapım** Hangar 13, **d3t Dağıtım** 2K Games **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** [www.mafiatwo.com](http://www.mafiatwo.com)

# Mafia II: Definitive Edition

Remaster ne değildir? Mesela Mafia II...

**I**n 920-30-40'ların Jazz – Swing müziklerini fazlaıyla sevmemden ötüründür ki 18 yıl öncesinin ilk Mafia oyununa da aşık olmuşustum. Hatta sanırım olay ters bir biçimde gerçekleşmiş; Mafia'yı oynadıktan sonra iyiden iyiye bu müzik türüne sarmaştım. Mafia'nın 1920'lerin Amerika'sını ekrana getirme şekli ve içerisinde özgürce dolanabiliyor olma imkanı çok etkileyiciydi. İlk oyundan tam sekiz sene sonra çıkan Mafia II, teknik anlamda çok daha iyi bir oyundu ve yıllarca unutamayacağınız da bir hikayeye sahipti. Yapımcıların gerçekten sağlam bir mafya hikayesi anlatmak istedikleri her hallerinden belli oluyordu.

Ve sonra Mafia III çıktı. 2016'da karşımıza dikilen bu oyun, bu defa bizi 60'lı yılların New Orleans'ına götürmüştü ve orada mutsuz bir şekilde bırakmıştı; maalesef ne ilk oyunun, ne de ikinci oyunun eftikine sahipti.

Velhasıl konumuz ne ilk Mafia, ne de sonucusu. İlkinin remake'i için Ağustos sununu beklememiz gerekiyor, üçüncü oyunun Definitive Edition'i ise şu an satışta ama pek ilgi alanımıza girmeden; biz de ikinci oyunu irdeleyelim dedik. Pek de akıllica bir karar vermiş sayılmayız aslina bakarsanız...

## Non fai scumbari

Senaryo bomba. Evet, 10 yıl sonra bile he-

yecan uyandırıyor. Kahramanımız Vito Scaletta, İtalyan göçmeni. Amerika'da, New York'un çakması Empire Bay'de kendine bir yaşam kurmaya çalışırken savaşa yollanıyor. İkinci Dünya Savaşı'nda Nazi avlarken bir süreliğine ülkesine dönüyor ve arkadaşı Joe, kaynaklarını kullanarak Vito'nun görev süresini bir anda sıfırlıyor. Vito'nun önünde artık yepyeni bir yaşam var; suç, aksiyon ve mafya dolu...

Yapımcılar hikaye anlatımına hiç müdahale etmediğinden, eski oyunun aynısı gözler önüne seriliyor ve diyoruz ki, "Vay be, zamanı için ne iyiymiş." Şu anda bile hikayeyi

takip etmek gayet eğlenceli; tabii gelişmiş hikaye anlatım teknikleriyle kıyaslandığında hamıklar göze çarpıyor ama onları görmezden gelmek kolay.

## Gufare

Vaktinde GTA'dan esinlenen oyunlar kervanının bir parçası sayılırdı Mafia II ve bu yüzden de oyuncunun, kocaman bir şehirde özgür olması çok mantıklı geliyordu. Her ne kadar o şehir aktivite kitliğinde olsa bile... Empire Bay'in sokaklarında yürüdüğünüzde aslında ne kadar büyük bir emek verildiği hemen anlaşılıyor. Rustik tarzdaki bina-





ları modellemek, yangın merdiveninden tentesine kadar birçok detayı düşünmek çok da kolay değil. Karlarla kaplı şehirde, 1940 model bir arabada, arka planda Frank Sinatra'dan Let it Snow çalarken işil işil sokakları arşınlamak çok garip bir keyif veriyor lakin bu keyif en fazla on dakika sürüyor. Artık gorselliğe hayran kalacak devirde değiliz lakin kapsamlı dönem oyularını özlediğimiz gerçeği de yadsınamaz. (O yüzden tüm dünya Mafia Remake için heyecanlandı.)

Maalesef Empire Bay, özellikle günümüzde alıştığımız açık dünya oyunlarının aksine çok boş. Evet birileri sokaklarda yürüyor, arabalar kendi yollarında ilerliyor fakat bunları gözlemlenenin dışında yapabileceğiniz hiçbir şey yok. Mağazaya uğrayıp kıyafet seçiyorsunuz, arabanızı boyatıyorsunuz, bir yerlerde yemek yiyebiliyor, benzin alabiliyorsunuz ama yan görev namına, birkaç ufak iş dışında hiçbir şey yok. Bu da bizi araba kullanırken sadece hikayeye bağlı noktalara gitmemizle buluşturuyor. Yolda giderken kazara bir yerbere çarparak, birilerini ezersek ve polis bizi görürse peşimize takılıyor, onlardan kaçtığımızı kovalamaca başlıyor, bu durum da çözülmüş yine hikaye noktasına varmak üzere yola koyuluyoruz.

Hikaye görevleri zaman zaman şehrin bir ucundan diğerine gitmemizi isteyen taşımacılık görevleri içeriyor, çoğu zaman ise bol bol silahlı çatışma...

Araç kullanmak, doğru aracı seçtiyseniz

eğlenceli sayılır ama çatışmalar, yine dönemin trendi olan "siper alma" odaklı bir formatta geçiyor ve kısa sürede bayağılaşıyor. Bunun en büyük nedeni de yapay zekanın çok ama çok uyduruk olması. Tüm çatışma işine, sırhikayenin devamında ne olacağını merak ettiğiniz için katlanıyzınız. Silahlı çatışmaların yanında, "Dodge" tuşuna basılı tutup tüm saldırılardan kaçabileceğiniz bir yakın dövüş mekanığı de eşlik ediyor. Burada hafif ve ağır saldırılar yaparak teke tek dövüşlere giriyorsunuz ve tabii ki de çok sıkılıyorsunuz. Vakti için bile çok zayıf olan bu dövüş mekanığının ne kadar uyduruk olduğunu anlamak için herhangi bir Batman oyununu oynamanız yeterli.

### Basta, basta...

Mafia II'nin eski kalmışlığını göz ardi etmemiz kolay fakat üzerinden geçip "remaster" haline getirilirken birçok teknik hataya maruz kalması kabul edilebili gibi değil. Bu hataların en büyüğü kuşkusuz ki framerate düşüsleri... Oyunu PS4 Pro'da test ettik ve sanırsınız ki PS5 için tasarlanmış bir oyunu PS4'te zorluyoruz ve makine, oyunu kaldırıyor. 30 FPS olarak düşünülen oyun, özellikle açık dünya kısımlarında öyle bir düşüyor ki, zaten yolda kalmayı hasb-kader başarıran aracınız, ekranın donuklaşmasından ötürü yoldan çıkıp gidiyor. Bunun ne kadar sık olduğunu da size tarif edemem... Bayağı oyundan soğutuyor, öyle böyle değil. Aynı durum Enes'in aktardığına göre PC'de de oluyor, yani kaçış noktamız



da yok. Önemli karakterlerin özellikle yüz kaplamaları yenilenmiş ve güzel bir çalışma olmuş. Ne var ki daha önemsiz karakterlerdeki kötü plastik maske görünümü suratlar da üzücü. Hele ki hapishane kısmındaki Asyalılar tam birer ucube olarak resmedilmiş. Bir başka problem de oyunu kulaklıklarla oynarken ortaya çıkıyor. Diyaloglar nedense sadece sol kulaklıktan duyuluyor ve sağ taraftan sağır olduğunuzu veya kulaklığın patladığını düşünüyorsunuz. Eğer TV hoparlörü kullanırsanız da bazı sahnelerde sesin gereksiz yüksek olduğu ve bazı yerlerde çok azaldığı gerçeğe karşılaşıyor, resmen "bozuk" bir oyun oynadığınızı anlıyorsunuz.

Önceden Mafia II'ye sahipseniz oyununuz otomatik olarak Definitive Edition'a yükseliyor ama bu, oyunu bir daha oynamanız için kesinlikle bir etken değil. Daha önce Mafia II'yi oynamamış olanlar ise ya PC'de orijinal versiyonunu oynasın, ya da müthiş bir indirim beklesin. Şu haliyle, Empire Bay'in resmedilişi, muhteşem müzikleri ve sağlam hikayesiyle bile oyun pek çekilebilir gibi değil... ♦ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** Müzikler. Empire Bay'deki detaylar. Ve elbette senaryo.

**EKSİ** Teknik hatalar çok göze batıyor. Empire Bay'de yapacak iş olmaması çağ dışı.

54





Yapım AYGames Dağıtım Buka Entertainment, WhisperGames Tür Strateji Platform PC, Mac Web [deckofashes.com](http://deckofashes.com)

# Deck of Ashes

Ateş bilgisayarın başına oturmuş, bizi çağırıyor...

Erken erişimde oynadığım ve ilgilendiğim oyunların zaman içerisinde tamamlanmasını izlemek her zaman farklı bir keyif vermiştir. Nitekim konu erken erişim oyunları olduğu zaman, tamamlanan oyunla aralarında büyük farklılıklar görmek her geçen yıl daha da zorlaştı. Deck of Ashes ise hem kaliteli bir erken erişim oyunu hem de tamamlanmış oyun olarak kendisini göstermeyi başardı. Temelde bir kart oyunu olan ama içerisinde farklı oyun mekaniklerini de barındıran yapım, nihayet piyasaya çıktı! Ben de oturdum başına, daha önce deneyim edemediğim karakterlerle oyuna girdim!

Deck of Ashes'da bir defa öldüğümüz zaman, karakterimiz patates oluyor. Fakat bu ölmün ardından elde kalan kaynaklarla farklı ve güçlü kartlar üretiyor. Yeni oyuna bu kartların da dahil olduğu bir deste ile girişebiliyoruz ki bu da önemi bir fark yaratıyor. Evet, bilmeyenler için, bu oyun bir kart oyunu diyebilirim. Fakat içerisinde biraz Heroes III tadi olduğu gibi, biraz da Magic the Gathering'in 1997 yılında

üretilen oyununa benzıyor. Oyunda Lucia, Sly, Buck ve Magnus olarak isimlendirilmiş dört farklı karakter bulunuyor. Her karakterin de kendisine has bir oyun stilî ve kart mekaniği var. Bu sayede düzenli olarak farklı destelerle oyun oynayarak, farklı şekillerde ilerlemeye çalışmak mümkün hale getirilmiş. Her karakterin kartlarını üzerinde bulunan, kendisine özel bonusları bulunuyor. Bunların dışındaysa, iki adet deste mevcut; birisi her tur kart çektiğimiz deste, diğeride kullanılan kartların gittiği neste. Kullanılan kartlardan beş tanesini yeniden desteye karıştırmak için 15 hayat puanı verdigimiz bir kart kullanmamız gerekiyor. Ayrıca her tur, belirli miktarda kartı destemizin altına koyabiliyoruz. Anlayacağınız destemizi çok iyi ayarlamak ve takip etmek, oyunda ilerlemenin en önemli noktasını oluşturuyor. Karakterlerimizin her tur kullanabilecekleri toplam beş mana'ları oluyor. Her kartın da sağ üst tarafta kullanım için gereken toplam mana'sı belirtiliyor. Turda iki adet büyük yapabilmek, benim hesaplarma göre en ideal ilerleme şekli gibi duruyor. Ayrıca içebole-

ceğimiz iksirler de mevcut. Özellikle hayat puanını yenileyebilecek iksirlerden yanımızda taşımak şart zira her savastan sonra, "renew" puanı ile bazı kartları geri alabiliyor ve belirli miktarda hayat puanımız yenileyebiliyoruz. Yani her savastan sonra hayat puanımız dolmuyor! Harita üzerinde birçok farklı engel olduğu gibi kaynak ve açılmayı bekleyen sandık da bulunuyor. Kaynakları farklı noktalarda kullanabiliyoruz ama şüphesiz en önemli yerleri, yeni kart satın almak ve olanları upgrade etmek. Güçlendirilen kartların etkileri de gözle görülebilir oranda fark yaratıyor. Oyunda çeşit çeşit düşman birimi var ve bu arkadaşları iyi tanıyarak, doğru hamleler yaparak ilerlemek gerekiyor. Aksi halde çok fazla darbe almak ve kısa süre sonunda ölmek işten bile değil. Grafik açısından çok bir şey vadetmediğini belirtmeliyim ama savaşlar esnasındaki mekanik açısından dikkat çeken bir yapıp olmuş. Yine de oyuncunun geneline baktığımız zaman bir tutarsızlık halinin hakim olduğunu da unutmamak lazım. Bir harita var ama her adımımızda savaşa giriyor olmak, hikayenin çok durağan olması ve ufak hataların bile dönüsü olmayacak sonuçlara yol açması, oyuncunun tadını biraz kaçırıyor diyebilirim. Ayrıca kartlar üzerinde de çalışılması gerekiyor! Bazıları çok güçlüken, bazıları da gerçekten oyuncunun genel mekanığı ile alakasız kalabiliyor. Yine de "farklı" tatta bir kart oyunu peşindeyseniz, demeden geçmeyein derim.

◆ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Farklı oyun mekanikleri. Değişik desteler deneyim edebilmek. Bitmek bilmeyen oyun içi etkinlikler

**EKSİ** Hikayenin kopukluğu.

Kartların dengesizliği.





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



**Yapım** Petroglyph, Lemon Sky Studios **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Strateji **Platform** PC **Web** [www.ea.com/games/command-and-conquer](http://www.ea.com/games/command-and-conquer)

# Command & Conquer Remastered

"Yeniden Merhaba; kumandan"

Döneminde Command & Conquer oyunlarını deneyim etmiş kişilerin akıllarında sanıyorum en çok müzikleri ve sesleri kalmıştır. Açıkçası birimleri komuta etme esnasında verdikleri tepkiler, yıllar içerisinde efsaneleşmiştir. Nerede "Sir, yes sir" gibi oyuna ait bir replik söylesem, C&C oynamış olanlar hemen ortaya çıkardı... Peki, nedir bu Remastered hali? Hemen herkesin tahmin edebileceği üzere yapılan ilk yenilik grafikler üzerinde yaşandı. Bugüne kadar üretilen hem C&C hem de C&C: Red Alert oyunları ve tüm eklentilerini beraberinde getiren yapıp, tüm bu oyunlarda bulunan her bir birimi, enince detayına kadar 4K çözünürlüğe taşımış durumda. "Space" tuşu yardımı ile anlık olarak eski grafikler ile 4K grafikler arasında geçiş yapabildiğimiz oyunda, aynı zamanda zoom in ve zoom out opsiyonları da mevcut. Seslendirmeler de baştan aşağıya değişmiş. Hatta bazı sesleri eskiye oranla çok kötü bulduğumu belirtmek istem. Özellikle tankların mermi sesleri, sanki bilyeli tabanca ateş ediyormuş gibi bir sese dönüştürülmüş. O Mammoth Tankın gümbürgümbürgüm sesinden eser kalmamış dersem yeridir. Tabii sesler ile birlikte müzikler de baştan aşağıya yenilenmiş durumda. Serinin orijinal müziklerini yapan Frank Klepacik ve The Tiberian Sons ekibi yine harika bir iş çıkarmış. Restorasyonlar bölüm

alarındaki sinematiklere de yansımış. Eskiden piksel piksel gördüğümüz tüm sinematikler, elden geldiğince yüksek çözünürlüklü hale getirilmiş. Bir diğer dikkat çeken gelişme de oyunun genel kullanıcısı arası biriminde yaşanmış. Özellikle tüm üretimi takip ettiğimiz kenar cubuğu çok daha kullanışlı bir hale getirilmiş. Eskiden iki ince uzun cubuk mantığı üzerine kurulu olan mekanik, dört ana başlığı ve üzerleri sütnlara dönüştürülmüş. Bu sayede tek seferde birçok bina ve askeri birim üretimi yapabiliyorken, her birini kendi ilgili başlığı altında görebiliyoruz. Ayrıca gizlemek de mümkün, böylece ekranın yarısını kaplamıyor. Böylece oyuna olan hakimiyetimiz de büyük ölçüde artıyor. Skirmish oyun modu içinse bolca harita söz konusu. Ben bu yazıyı yazarken bile oyunların tüm eklenti paketleri ile birlikte 100'den fazla görev ve 250'den fazla Skirmish harita bulunuyordu ki eminim bu sayı giderek artacaktır. Orijinal oyunda Skirmish moduna girince sadece Müttefik ve Sovyet değil, farklıırklar olduğunu da görür ama buırklärin oyuncunun genel yapısına hiçbir etkisi olmadığına şahit olduk. İşte bu durum da Remastered ile değiştirilmiş ve aralarda Türkiye'nin de bulunduğu birçok farklıırka, kendilerine özel bonuslar sunulmuş. Genel olarak yapay zeka büyük oranda gelişmiş olsa da özellikle bazı eski hatalarından halen vazgeçmemiştir.

gibi duruyor. Bunlardan ilki ve en klasiği, özellikle de köprü geçişlerinde olan "etrafta dolasmaya çalışma" huyu. Ne yazık ki birbirli noktalara verilen komutlarda, yapay zeka sırasını beklemek yerine, bazı birimleri düşman üssünün içinden geçmek pahasına abuk sabuk yerlerden dolastırma fikrine kapılabiliyor ki bu da büyük bir drama yaratıyor. Bir diğer hareket ise düşman "Harvester" aracına saldırdığınız anda, yapay zekanın elinde ne varsa üzerinize boşaltması! Yanlışlıkla bir askeriniz ateş bile etse geçmiş olsun! Mevzu var! 25 yıldır var olan bu yapay zeka sorunlarının düzeltilememiş olması beni bir hayli rahatsız etse de oyun tarihi için böylesine önemli olan bir yapımlın yeniden hayatı döndürümüş olması gerçekten inanılmaz. Özellikle yeni jenerasyon oyuncuların göz zevklerine hitap edebilecek detaydaki restorasyonu ayakta alkışlıyorum. ♦ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Yenilenen grafikler ve müzikler.

Tek seferde iki ana oyun ve tüm eklentilerin sunulması. Geliştirilen multiplayer deneyimi

**EKSİ** Eski sıkıntıları beraberinde getiren yapay zeka

90





**Yapım** Monolith Soft **Dağıtım** Nintendo **Tür** JRPG **Platform** Switch **Web** xenobladechronicles.nintendo.com

# Xenoblade Chronicles Definitive Edition

Onceki nesilde kaçırılanlar için macera yeniden başlıyor...

Xeno serisi bu taraflarda en popüler serilerden birisi değil, bu üzücü zira hep Final Fantasy seven bir oyuncunun bu seriyi sevmemesini olanaksız olduğunu düşünürdüm. Şimdiye kadar PS1 döneminde Xenogears, PS2 döneminde Xenosaga ve nihayet 2010 yılında da Xenoblade Chronicles olarak karşımıza çıktı. Xenoblade Chronicles'in pratikte daha önceki seriler ile direkt bir organik bağı bulunmuyor ancak atıflar, genel geçer mekanikler ve elbette serinin ruhu aynen yerinde kalmaya devam etmiş.

Xenoblade Chronicles çıktığında FF serisinin aksine gerçek zamanlı bir savaş mekaniği sistemini tercih etmişti ve bu Wii ile mükemmel bir uyum sağlıyordu. Neredeyse tüm oyun basından muhteşem puanlar alan ve 2015 yılında 3DS'e port edilen yapımlı, Switch'te yine çok beğenilen ve sizin de bu sayfalarda Tolga'dan okuduğunuz Xenoblade Chronicles 2'nin ardından Switch oyuncuları ile de buluşuyor. XC:DE bu süreçte hayli ilden geçirilmiş, kaşı gözü düzeltilmiş, üzerine bir de oyunu bitirdikten sonra oynayabileceğiniz ekstra hikaye Future Connected eklenmiştir.

Şimdi bi dünya düşünün, tamamen okyanuslardan oluşuyor ve her biri Avrupa kıtası

büyüklüğünde olan iki devasa tanrı, Bionis ve Mechanis'in bitmek bilmeyen dövüşüne sahne oluyor. Tanrılar birbirlerini öldürdügüde başlıyor hikayemiz, kahramanımız Shulk daha sonra kendisiyle özdeleşecek efsanevi kılıç Monado'yu bulduktan sonra. Çok sevdigim anime Akira'daki motosiklete benzeyen bu kılıç, bahsi geçen savaştan milyonlarca yıl sonra başlayacak hayatın devamı için kritik bir öneme sahip zira kendisi yok edilemez gözükken düşman zırhlarını alüminyum folyo gibi bölebiliyor.

Bu dünyada ilk bilmeniz gereken, bu sessizliğin kısa süre sonra sona erecek olduğu. Oyun gerçekten de dev bir haritaya sahip ve Shulk'un içinde yaşadığı ve kadim tanrılarının gövdesinden oluşan Bionis kitası, diğer kita Mechanis'ten gelen ve Mechon olarak bilinen yaratıkların saldırısı altında. Hakkını verdiginizde 100 saatin üzerinde sürecek olan bu macerada diyaloglar, yol arkadaşlarımız, tavuk boyutundan gökdelen boyutuna kadar uzanan düşmanlar, entrika, son derece keyifli gerçek zamanlı savaşlar, kısaca ne ararsanız var.

Oyunun günümüze gelirken geçirdiği değişimler gözle görürlür olsa da grafik konusunda bekentileriniz yüksekse hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Animasyonlarda hemen

hiçbir fark yok ancak karakter tasarımları ciddi anlamda elden geçirilmiş. Çevre hiç fena gözükmemiyor ve antika gözüken koşma – yüreme animasyonları gözüne batmazsa oldukça keyif alabilirsiniz. Ayrıca oyunun dünyası tipki bir Dark Souls veya Shadow of the Colossus gibi kadim tarihe dair çok fazla şey içeriyor, eğer açık dünya oyunlarını sonuna dek tüketen biriyseniz, Shulk'un muhteşem hikayesinin de katkıyla oyunun başından kalkamayabilirsiniz.

Oyunu JRPG veya FF serisi seven herkese öneriyorum önermesine ama fiyatı gerçekten çok yüksek. 559 TL'den daha ucuzu bulmadım ve bu da insanların belini bükecek, korkunç bir rakam. Sadece şunu diyebilirim, ne beklediğinizi biliyorsanız bu oyundan keyif almama ihtimaliniz yok, keşke yerimiz olsaydı da uzun uzun anlatabilseydik.

## ◆ Kürsat Zaman

## KARAR

**ARTI** 100 saatin üzerinde, dolu dolu bir hikaye. Son derece keyifliavaşlar. Devasa bir harita.

**EKSİ** Fiyatı aşırı yüksek. Grafikler halen zamanın gerisinde.

83



**Yapım** Blindsight Interactive **Dağıtım** Tripwire Interactive **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** maneatergame.com

# Maneater

Denizlerin tek hakimi olmak için daha iyi bir fırsatınız olamaz!

**B**ir köpekbalığı olsanız ne yapardınız? Büyük ihtimalle 3D bir ortamda özgürce ve hızla dolaşabilmenin tadını çıkartırdınız. Ardından karnınız açıldı ve bir av peşine düşerдинiz. Küçük balıklar doyurmayaçağı için onların peşine düşmezdiniz. Daha etli olanlar da hızlı olacakları için yoracaklardır, onları da es geçerdiniz. İnsanlar deseniz, kıyı kıyı dolaşmanız lazım; hem yaz değilse o kıyılar boş olacaktır. En güzel o pofuduk foklar değil mi? Maneater bize tüm bu seçenekleri açık büfe olarak sunuyor, biz de keyfimiz bakıyoruz.

Bir köpekbalığını küçüklükten alıp kocaman bir Büyük Beyaz kıvamına taşındığımız Maneater, gerçekten bir köpekbalığı olmanın tüm güzelliklerini sunuyor. Küçükken ilk önce minik balıkları yiyor, tehlikeli olanlardan uzak duruyoruz. Genç kıvamına ulaştığımızda artık Baracudalara kafa tutuyor, çok canımızı sıklarla timsahlarla da bulaşabiliyoruz. Yetişkin olduktan sonra asıl eğlence başlıyor; artık insanlar, bizi avlamaya gelenler, hiçbir şey dinlemeden sağa sola daha rahat saldırıyoruz.

Köpekbalığımız görevleri tamamladıkça seviye atlıyor ve bu da daha güçlenmemimize neden oluyor. Yapımcılar oyunu ufak çaplı bir RPG olarak tasarlamış ve köpekbalığımızın organlarına özellikler ekleyip, kafasına, kuyruğuna ekipman takar gibi yeni dokular ilistirebiliyoruz. Her türlü özelliği upgrade etmek de mümkün ve hatta öyle bir durum var ki Set Item'larla aynı grubun üyesi olan parçalarla bonus özellikler kazanabiliyoruz. Tabii buradaki sistemi çok kapsamlı düşünmeyin; denizin dibindeki en garip yerleri araştırma, boss'ları öldürüp eşya kazanmı-

yoruz. Onun yerine her görev bölgesindeki farklı tipteki görevleri tamamlayarak, ne kazanacağımızı da bilerek bu parçalara ulaşıyoruz.

Orijinal halinde bile yeterince güçlü olan köpekbalığımız elbette ki standart bir isırma saldırısı yapıyor ve kuyruğuyla da düşmanlarına bir tane patlatabiliyor. Etraftaki canlıları ve eşyaları görüntüleyebilen bir sonar dalgası da standart olarak köpekbalığımızda yer alıyor. Daha sonra ise hem pasif, hem de aktif olan başka özellikler de ekleyebiliyoruz. Örneğin bir anda çok dayanıklı hale gelmemizi sağlayıp daha ağır hasar vermemizi sağlayan ama kısa bir süre işleyen bir özellik gibi...

Ve elbette insanlar... İnsanları bulduğumuz yerde mideye indirmekte problem yok ama bu tehlike seviyesinin artmasına neden oluyor. Bir süre sonra da avcılar peşimize düşüyor. Bu avcılar da mideye indirince, tehlike seviyemizi artırınca, boss kıvamında bir köpekbalığı avcısı da diğer avculara katılıyor ve onu da yersek –ki bayağı kolay- güzel ödüllerle buluşuyoruz. Bunu yaparken dikkat etmemiz gereken en önemli olay kendi seviyemizin üzerinde avcılara pek karşılaşmamak çünkü kalabalık bir biçimde saldırdıklarında bizi kısa sürede öldürebiliyorlar.

Oyunda genel olarak hep üstün bir haldeyiz. Hem saldınlarımız çok güçlü, hem karaya çıkabiliyoruz, hem yükseklerde ziplinebilüyoruz; yanı eksigimiz neredeyse yok. Bu da oyunu bir hayli kolaylaştırmış ve en büyük eğlencemiz, yepenek bir alana geçtiğimizde, oradaki tüm sandıkları, plakaları, yer işaretlerini bulmak oluyor. Biliyoruz ki hiçbir düşman bizi öldüremeye-



cek, rastgele durumlar ortaya çıkıp da bizi şaşırtacak. Bu da oyunu bir çeşit "deneme" formatına sokmuş bana sorarsanız. Yapımcılar çok doğru bir konsept belirlemiş, bunu da çok güzel uygulamışlar ama oyunun tümü kocaman bir Tutorial gibi. Hikaye deseniz zaten çok belli, her açılan yeni bölgede de nerdeyse hep aynı şeyleri yapıyoruz derken bir sıkılma olabiliyor. Oyun süresi çok uzun değil ama buna rağmen, oyunun çok keyifli bir oynanışa sahip olmasından dolayı daha fazlasını bekliyorsunuz.

Ben her şeye rağmen oyunu beğendim ve daha ilk oturuma dört saatin nasıl geçtiğini anlamadan oyunun başından kalktım. Bence alınıp oynanabilir; hele ki indirim falan yakalarsanız hiç kaçırmayın. ◆ **Tuna Şentuna**

## KARAR

**ARTI** Oynanış çok keyifli.

Özellikle köpekbalığımızın hareketleri ve görselliği çok iyi.

**EKSI** Sürekli aynı işleri yapıyoruz ve oyunda bir "giriş" havası var. Bir gün Maneater 2 çıkarsa, asıl oyun o olacak...

77

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





**Yapım** Zen Studios **Dağıtım** Zen Studios **Tür** RPG **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.zenstudios.com

# Operencia: The Stolen Sun

RPG tarihinin karanlık dehlizlerinde bir yolculuk...

Pinball FX efsanesinin yaratıcısı Zen Studios'tan yeni bir yapılmışlığını öğrendiğimde beklenelerim direkt tavan yapmıştı. Hemen her oyuncunun bildiği, sevdığı bir serinin yaratıcısısınız bir sonraki yapımlarınızda da ne olursa olsun oyuncuları anlayarak, üzerinde çalışacağınız türde kendinizden iyi bir yapılmış beklenir. En azından ben beklerim. Operencia: The Stolen Sun, sıra tabanlı dövüş sistemine sahip bir RPG. Oyuncu kimliğim özellikle sıra tabanlı dövüş sistemine sahip yapımları gördüğünde, duyduğunda hemencecik bir uzaklaşır, kaçar. Bu sefer kaçmayıam dedim, Attila'yı duydum ne güzel dedim (uzun sürmedi ama), severim dedim. İyi demiş miyim? Bakalım.

Operencia: The Stolen Sun'ın ana hikayesi Orta Avrupa tarihinden esinlenerek tasarlanmıştır. Oyunun dünyasında insanlar, canavarlar, şeytanlar ve ejderhalar bir düzen içerisinde birlikte yaşamaktadır. Tabii aralarında da bu sebeple sürekli anlaşmazlıklar oluyor. Kralımız ölüm anına kadar bu düzeni korusa da onun ölümünden sonra şeytanlar, güneş tanrısını kaçırıyorlar. Güneş tanrısını ve Dünya'yı kurtarmak kah-

manımıza kılıyor. Karakterimiz ile çıktığımız bu yolda düşmanımızı nasıl yeneceğimizi tanrıların topraklarını keşfederek, geçmişte yaşamış kahramanların ruhlarını uyandırıp bilgi alarak ve güneş tanrısının hapsedildiği alt dünyaya doğru ilerleyerek öğreniyoruz. Karakterimiz diyorum çünkü adını, becerilerini ve görünüşünü oyunun izin verdiği kadariyla biz oluşturuyoruz. Savaşçı, büyücü veya okçu sınıfından birini seçiyor, sekiz farklı görünüşten birini onaylıyoruz. Karakter oluşturma ekranında verilen karakter geliştirme puanlarını da oynanış tarzımıza göre dağıtıyoruz.

Yolculuğumuzda, karakterimizi sürekli geliştirmeye ve bu gelişimi hissedebiliyoruz. Oyun boyunca yanımızda yaverlerimiz de oluyor. Onları savaşıyor ve bir şeyler öğreniyoruz. Savaş zamanı onları da kontrol edebilmemiz oyunu bayağı bir çeşitlilik katıyor. Her anlamada iyi ki varlar dedim. Tek başına çekilmez bu yollar. Gerçek yaşamdan esinlenerek oluşturulmuş bir dünya sunuluyor bizlere. Zen Studios bunu tanıtımında da söylüyor zaten. Tarihten esintilerle mistik dünya öğelerini çok güzel harmanlamış

bır yapılmış. O zamanın konularına, farklı dünya evrenlerinin hikayelerine meraklı insanlar benim gibi sadece hikayesi için bile oynar. Operencia: The Stolen Sun oyununu. Karakter diyalogları ve hikaye ilerlemesi çok başarılı. Oynanış tarafında öncelikle şunu söylemeliyim ki oyunu klavye ile oynadım ve nedense bir türlü rahat kontrol edemedim. İlk yarım saat "W tuşuna basıyorum gitsene artık!" diye sinirlendigim anlar oldu. Yürüyüş ve fare kontrolü üzerinde gereksiz bir zorluk var. Bir süre sonra alıştıysınız ama kesinlikle böyle olmamalıydı. Ben de bu sebeple kontrolcü ile oynadım ki biraz rahatlardım.

Dünyamızı sürekli keşfetme üzerine ilerlerken karşımıza çeşitli bulmacalar çıkarıyor. Bu bulmacaları çözmek için yolculuk boyunca edindiğimiz özel yetenekleri kullanıyoruz. Yapıcılar bulmacalarda hikayeyi detaylandıran bilgiler ve güzel ödüller sunmuş. Fazla olmamaları da sıkmadı beni.

Sonuç olarak Operencia: The Stolen Sun, hikayesi ve karakterleri ile ne kadar özel olmuşsa oynanışı ve dövüş sistemi ile de o kadar standart olmuş. Grafikler senelerdir aşina olduğumuz görselliğe sahip. Hatta daha fazla geliştirilmeliymiş ki bazen gözünüz objeler arasında seçim yapamıyor. Müzik ve sesler akılda kalıcı değil fakat oynarken gayet keyifli. Fiyat/performans olarak baktığımızda türün sevenleri için oyun ihtiyacının arttığı bu dönemde denilebilir. Xbox kanadında Game Pass sahipleri için de ücretsiz! ♦ Tunahan Ertaş

## KARAR

**ARTI** Hikaye ve karakterler. atmosfer ve mekan çeşitliliği

**EKSİ** Grafikler ve sesler. Oynanış mekanikleri geliştirilmeli



**Yapım** Jason Oda **Dağıtım** tinyBuild **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC, XONE **Web** [wakinggame.com](http://wakinggame.com)

# Waking

Rüyalar kaçış yolu olduğu kadar kurtuluşun da yoludur...

**R**emasteredlar, remakeler ve birbirine benzeyen diğer oyunlara boğulduğumuz son yıllarda imdadımıza bağımsız yapıcılar ve onların dışı küçük ama içi büyük oyunları yetiştirdi. Bu arkadaşlar devasa yapıcıların arasında farklı fikirleri ve tarzları ile birçok kez odak noktası haline gelmeyi başardı. Lakin her küçük veya bağımsız yapıcı başarılı olacak diye bir kaide de yok, şu anki yapımızda olduğu gibi...

Yürüme simülasyonu ve aksiyon türünün birleşimi olan Waking, sunumda başarılı olsa da içeriği ile isteneni veremiyor. Oyun da, komadaki bir hastanın hayal dünyasında, yüzü görünmeyen yansımاسını canlıyor. İlk önce karanlık olan etrafınız, siz ilerledikçe şekil almaya başlıyor. Bir taraftan sizi öbür tarafa taşıyırlarken diğer taraftan çıkış yolunu bulma umidiyle değişik bir atmosfere sahip ortamlarda gezinerek komadan çıkışının yolunu arıyorsunuz. Elbette bu yolculuk tehlikeli düşmanları da beraberinde getiriyor. Hayvan başlı insanlardan garip geometrik şekillere kadar ilginç bir yelpaze mevcut. Hayvan başlı insan tasvirini anırmam lakin ateş eden geometrik şekiller atmosfere uymadığı gibi aşırı sırrıyor. Bu karakterler sanki iki farklı oyuna aitmiş gibi. Waking'in kirildiği nokta dövüşleri.

Zaten ilk başta herhangi bir saldırı yeteneğiniz bulunmuyor. Sadece birkaç telepati hareketi ile nesneleri hareket ettirebiliyorsunuz. İlerledikçe yakın dövüş yetenekleri elde ediyorsunuz. Öncelikle dövüş sistemi çok hantal. Hissiyat bakımından ağır. Düşmanla etkileşime geçmek tat vermıyor. İkinci sırada da kombolar var. İlk başta zaten telepati gücü ile geometrik şekillere bolca konteynir atıyoruz. Daha sonra ise telepatik güçlerle rakibi sersemletmeye çalışıyor ve yaklaşarak dövmeye çalışıyor. Kontrollerin kötü oluşu, oyunun diğer yanları iyiyse bir dereceye kadar idare edilir lakin Waking'in göze hitap eden görseller dışında olumlu sayılabilecek fazla bir yön yok. Ha, bir de geyik kafalı heybetli arkadaş var. Simgesel anlatım bakımından oyuna diyecek bir lafım yok. Özellikle yatağınızın yanına başında duran gizemli meleğin tasviri bir harikaydı. Gönül isterdi ki Waking'in daha fazla yönünü öveyim ama bir elin parmağını geçmeyen eşsiz sahneleri ve göze hoş gelen grafikleri dışında fazla bir şey göremedim.

Oyun her bölümde sizi sıfırdan başlatıyor. Keşfederek bölgelerde bulunan gardıyanların koruduğu özel eşyayı almayı çalışıyorsunuz. Sıkıntı ise bölümlerin tamamen "random" yani rastgele dizayn

edilmiş olması. Hatta bir bölümde gardıyan iki adım dibimdeydi de önce ondan kurtulmak zorunda kaldım çünkü keşfe çıkararak karakterimize o bölüm için gerekli olan güç ve dövüş yeteneklerini kazandırmamız lazım. Tasarımlar hariç her bölümde amaç aynı ve açıkçası güzel grafiklere rağmen ne hikâye sizi etkileyebiliyor ne de atmosferi. Waking'de farklı bir şeyler yapılmak istenmiş. Ama her çesitten biraz katıldığı için iş çorbaya dönmüş. İlk başta hikâyeeye heyecan ve merakla başlasanız da sonunda sizi hayal kırıklığı bekliyor. Hantal kontroller ve bir türlü bağlanamadığınız hikâye bir araya gelince ne yazık ki bir an önce bitmesini isteyeceğiniz yahut bitirmeye tahammül etmeye bile zorlanacağınız bir yapı ortaya çıkmış. Dolayısıyla Waking'e temkinli yaklaşmakta fayda var. ♦ **Olca Karasoy Moral**

## KARAR

**ARTI** Görsel olarak etkileyici.

**EKSİ** Kontroller ve dövüşler felaket derecede hantal. İçerik olarak çok sıkıcı ve sizi oyunu oynamaya teşvik etmiyor.

54



**Yapım** Purple Lamp Studios **Dağıtım** THQ Nordic **Tür Platform** PC, PS4, XONE, Switch  
**Web** [www.purplelamp.com/portfolio-item/spongebob-squarepants-battle-for-bikini-bottom-rehydrated](http://www.purplelamp.com/portfolio-item/spongebob-squarepants-battle-for-bikini-bottom-rehydrated)

# SpongeBob SquarePants

## Battle for Bikini Bottom – Rehydrated

17 senede nasıl da gençleşmişsin...

**S**arı mutfak süngeri dostumuz, yıllar sonra yeni bir macerayla aramızda. 2003'te çıkarılmış Spongebob Squarepants: Battle for Bikini Bottom'ın yeniden yapılmış versiyonu olan Rehydrated, bizi yeniden oyunun derinliklerine, Bikini Kasabasına götürüyor. Aradan geçen 17 yıla karşın hala biraz 2003'ten kalma bir yapımı anımsatsa da yenilemiş grafikleri ve rengarenk dünyasıyla, özellikle serinin fanları için keyifli bir geri dönüşle karşı karşıyayız.

Daha ilk saniyelerde, hepimizin aşına olduğu jenerik müziği, uzun zamandır Sünger Bob (evet, ben Türkçe yazacağım) izlememiş olanlara sağlam bir nostalji yaşatacaktır. Hemen ardından Bikini Kasabasının sevimli sularına yüzüp hayattaki tek amacı Yengeç Burger tarifini çalmak olan başarısız kötü bilim adamı Plankton'la karşılaşırız. Yine sinsi bir planın peşinde olan Plankton'un her işi batırıldığı gibi bunu da batırmasıyla Bikini Kasabası robotların istilasına uğrar. Denizlerin bu yasız böceği bütün kasabayı alt üst etmişken yolu nihayet Sünger Bob ile kesişir. İyi niyetli sarı süngerimiz, Plankton'a robotlar konusunda yardım etmeye karar vererek Bikini Kasabasını kurtarmak için kolları sıvır. İşe koyulmak için ilk mekanı Patrick ve Squidward ile birlikte yaşadığı mahalle olan Sünger Bob'un, kasabanın kare pantolonlu kahramanı olması için öndeği tek engel kapalı olan yollardır. Bu yolları açıp farklı mekanlara yolculuk etmek için çeşitli yerlere konulanmış spatulaları toplamamız gereki-

yor. Bu süreçte genellikle Sünger Bob'u oynuyor olsak da -en azından benim için öyle oldu- isteğe bağlı olarak, zaman zaman Patrick ya da Sandy'ye de geçiş yapabiliyoruz. Üç karakterin de kendine özgü yetenekleri olduğundan çeşitli bölgelerde farklı görevleri yerine getirmek ya da ulaşması zor yerlerdeki nesneleri toplamak için diğer karakterlere geçiş yapabiliyoruz.

Nitekim her mekan birbirinden farklı dinamlere sahip. Tüm bu yerlerde farklı karakterlerin yetenekleri ön plana çıksa da temelde, seyahat ettigimiz her mekan aşağı yukarı benzer şekilde, yeni robotlar, spatulalar ve toplanabilir diğer nesnelerle donanmış durumda. Biz de oyun boyunca 3D platform öğeleri arasında hoplaya ziplaya bir yerlere erişmeye ve ufak tefek görevleri gerçekleştirken spatulaları toplamaya çalışıyoruz. Oyunun her mekanında toplamda sekiz spatula bulunuyor ki bunlara ulaşana kadar önce bir sürü badire atlatıyoruz. Bunun dışında sevgili Bay Yengeç'ten fahiş fiyatlara spatula alabildiğimiz gibi, asla çorap giyerken görmediğimiz Patrick'in kayıp çoraplarını bularak da spatula elde edebiliyoruz. Beni oyunda en çok rahatsız eden şey ise toplanabilir eşyaların devamlı yenilenmesi oldu. Yani, bir mekanda her şeyi topladıktan sonra bir başka yeri ziyaret edip döndüğünüzde hepsi yeniden ortaya çıkmış oluyor. Mekanındaki robotları öldürüp öldürmememiz ya da çiçekleri toplayıp toplamamamız oyun açısından bir anlam ifade etmiyor. Oyun da



bir tek Patrick'in çorapları ve nihai hedefimiz olan spatulalar yenilenmediği için diğerlerini tamamlamak bir tatmin yaratmadığı gibi hepsinin sıfırdan yenilenmesi boş zaman harcanmış hissettiyor.

Her şey göz önünde bulundurulduğunda Spongebob Squarepants: Battle for Bikini Bottom – Rehydrated, genel olarak oynaması keyifli bir oyun olmuş. Oynamak istediğiniz takdirde vereceğiniz fiyatı ne kadar karşılıyor sorulanın ama belki indirimdeyken alınabilir.

◆ **Berçem Sultan Kaya**

### KARAR

**ARTI** Başarlı ve rengarenk grafikler.

Kaliteli seslendirme. Sünger Bob oyunu olması(!)

**EKSI** Fiyatı çok yüksek. Net belirlenmiş görevler yok, bazen ne yaptığınızı unutuyorsunuz. Kontroller bazen sınır bozuyor

66





**Yapım** Easy Trigger Games **Dağıtım** Coffee Stain Publishing **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** huntdown.com

## Hundown

Kargaşanın kralı var burada!

2D yana kaydırmalı oyun kategorisine giren Huntdown'u sanıyorum en güzel "Metal Slug benzeri" diyerek anlatabilirim. Metal Slug benzeri, Duke Nukem tarzı maço esprileri ve iki kişi ile iki kat verdiği hız ile Huntown, retro tarzı ile adeta döktürüyor.

Oyunda üç adet kelle avcısı bulunmakta ve birisini seçerek -tahmin edeceğiniz üzere- kelle avlıyoruz. Her bölüm yaklaşık 4 – 5 küçük boss ile beraber ana bir bosstan oluşuyor ve bölümler geçildikçe karşımıza çıkan çeteler değiştiği için tema da değişiyor. Dediğim gibi,

oyundan iki kat zevk almak için yan yana iki kişi oynayın. Böylece daha fazla aksiyon yaşanıyor ve öldüğünüz zaman arkadaşınız size kalp masajı yaparak canlandırabiliyor. Bölümler ilerledikçe silah çeşidi arttığı gibi zorluk da artıyor. Karakterlerin standart ekipmanlarının yanı sıra pompalı, taramalı, bazu kalar, ağır silahlardır, el bombaları ve Molofoflar gibi envâiceşit silah edinebiliyorsunuz. Tabii bunların cephanesi kısıtlı ve aynı silahı bulup cephanesini doldurmanız lazım. Zaten iş oraya varmadan farklı bir silaha geçiyorsunuz.

Ayrıca checkpoint sistemi olduğu için hem öldüğünüzde baştan başlamayorsunuz hem de enerjiniz tazeleniyor. 2D yana kaydırmalı (side-scroller) oyun tarzını seviyorsanız ve özellikle eski oyunları özlüyorsanız Huntown ilaç gibi gelecek. Günümüz oyuncuları için de dengeli zorluğu ile sonuna kadar gitme olanlığı sunuyor. Pıksel grafikleri ile ilk bakışta tereddütle yaklaşanız da Huntown türün en iyilerinden birisi. ♦ **Rafet Kaan Moral**

90

**Yapım** Chibig **Dağıtım** Chibig **Tür** Simülasyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** chibig.com/summer-in-mara/

## Summer in Mara

İssız bir adaya düşseydiniz...

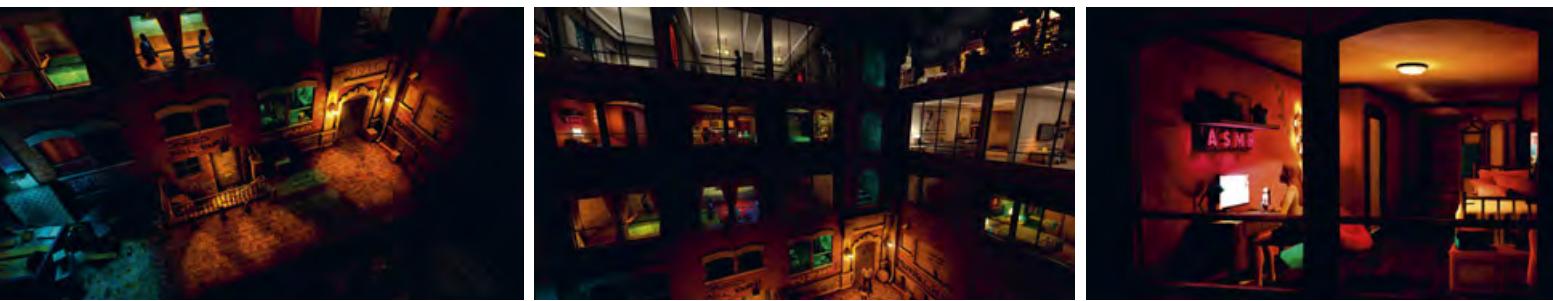
Yine bir Kickstarter projesi ile karşı karşıyayız. 9523 kişinin destekleri sonucunda mutlu sona ulaşan Summer in Mara, bebekken ailesi tarafından bir sepete konup denize bırakılan Koa'nın issız bir adadaki hikayesini konu alıyor. Koa'yı bulan Yaya, Mara isimli bir adada Koa'yı öz torunuymuş gibi yetiştirmeye. Koa, tarım işleri, yemek yapma, balık tutma, ağaç kesme gibi günlük işlerle uğraşırken, alışveriş için gittiği yerden dönen Yaya, adanın isleyişile ilgili birtakım sırlar verip ortadan

kayıbılıyor. Adada yalnız kalan ve bütün işlerle uğraşmaya çalışan Koa, bir gece Napopo isimli tuhabir yaratıkla karşılaşıyor. Napopo'nun yaşadığı yere dönmesini sağlamak için kumsalda olan bozuk tekneyi tamir edip birlikte denize açılıyor. Yolculuk sonunda da şehirleşmiş başka canlılarla yaşadığı bir adaya varıyoruz. Burada hem dünya hem de kendisiyle ilgili ayrıntılı bilgilere ulaşırken, bir yandan da tarımsal faaliyetler, alet edevat yapma ve tamir konularında gelişmeye devam ediyor. Tohum, sebze ya da deniz ürünleri satın alabileceğiniz yerler var ancak bu işler parasız olmuyor, onu da kendi ürettiğiniz ya da topladığınız malzemeleri satarak kazanabiliyorsunuz. Oyunu yaklaşık bir haftadır oynamama rağmen çok az ilerleme gösterebildim çünkü gerçekten issız adada kalmış gibi hissettiyorum. Hiçbir şeyi bulmanız için yardımcı olmuyor. Görev olarak Napopo ile konuş diyor ama o kim ya da nerede hiçbir fikriniz yok, bütün adayı köşe bucak gevzmek

gerekiyor. Adalar arası hızlı ulaşım sadece para ile yapılabiliyor, bir portakalı 3 para satınca da 30 para biriktirmek için epey uğraşmak gerekiyor. Bu eksikleri de güncellemelerle çözübebilirlerse oyun daha dinamik hale gelecektir. Görevleri yerine getirme, ekme biçme olan oyulardan hoşlanıyorsanız Summer in Mara ilginizi çekebilir. ♦ **Nevra İlhan**

70





**Yapım** iNK Stories **Dağıtım** iNK Stories **Tür** Macera **Platform** PC **Web** [inkstories.com/FIREESCAPE/index.html](http://inkstories.com/FIREESCAPE/index.html)

## Fire Escape

Adeta komşu stalklama simülasyonu

Eğer şehirde yaşıyorsanız, başınızı pencereden şöyleden bir çıkardığınızda, etrafınızın sizinki gibi çeşit çeşit pencereyle çevrilediğini görürsünüz. Bu pencerelerin her birinin yanında farklı bir hayat sürerken, siksiksak kapatılmış perdeler de milletin evini gözlemememiz gerektiğini bize hatırlatır. Perde kullanımının önemini bir kez daha hatırlatan, 1979 Revolution'ın yapımcısı iNK Stories tarafından geliştirilen Fire Escape ise komşularınızı özel hayat sınırlarını umursamadan izleyeceğiniz bir oyun. Hitchcock'un efsanevi Rear Window'unun tadını veren bu oyunda, karşı apartmanımızda işlenen bir cinayetin gizmini çözmeye çalışıyoruz.

Daha ilk dakikadan itibaren her biri birbirinden şüpheli davranışları olan komşularımız bu noktada baş şüphelilerimiz haline geliyor. Hepsi olabildiğince iyi gözlemlererek söylemekleri ve yaptıkları her şeyden bir ipucu yakalamaya çalışıyoruz. Farklı dairelerde aynı anda farklı olaylar gerçekleştiği için tüm ayrıntıları yakalamamız elbet ki mümkün olmuyor. Daha baştan itibaren kaçardığınız pek çok diyalog olabilir ki bunun oyun üzerinde hiçbir etkisi yok. Edindiğiniz bilgilerin genel itibarıyle sizin hikayeyi anlamamanızı sağlamaktan öte bir fonksiyon bulunmuyor. Oyunda milleti izlemek -ve arada emoji kullanarak ile bir iki cevap vermek- dışında bir şey

yapmamış oluyorum ciddi bir eksik olduğunu söyleyebilirim ama yine de şahit olduğumuz bireysel hikayeler oldukça güzel. Karakterlerin her biri ilgi çekici ve izlenmeye değerdir. Oyun bir saat gibi kısa bir sürede bittiğinden de birden fazla kez baştan baştan farklı karakterlere dikkat verilebilir diye düşünüyorum. Son olarak, Fire Escape'in VR desteğinin de olduğunu belirtiyim. Normalde oyunun fiyat yüksek olsa almayı değil deyecektim ama, fiyat performans olarak bakıldığımda, özellikle VR kullanıcılarının oyunu denemesini tavsiye ediyorum. ♦ Berçem Sultan Kaya

68

**Yapım** Camel 101 **Dağıtım** Wired Productions, WhisperGames **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Mac **Web** [www.thosewhoremain.com](http://www.thosewhoremain.com)

## Those Who Remain

Gerceği aydınlatana kadar karanlıktan uzak durun

Gün geçmiyor ki yolu tekinsiz bir ortama düşmüş bir beyefendinin hezeyanları arasında dolaştığımız yeni bir korku oyunu çıkmışın. Syndrome adlı çok da beğenilmemiş oyunları ile bilinen Camel 101 tarafından geliştirilen bu naçizane oyunumuzda Edward isimli ana karakterimiz, biz korkuseverleri kırmayıp gecenin bir yarısı otoyolun kenarında bir otele gider. Burada

metresiyle görüşecek olan Edward (metres kısımı çok takılmıyor arkadaşlar, yargılama bize düşmez) çok geçmeden otelde kimse olmadığını fark eder. Heyecan saniye saniye artarken bir telefon çalar ve ses "aydınlatı kal" der. O an o kadar korkutum ki bizim metres banyoda mı değil mi diye bakmaya bile gideemedim. Oyunun tek bir canavar, jump scare ve

benzeri korku ögesi göstermeden bu kadar gerilim yaratabilmesi gerçekten başarılıydı. Tabii ki hikayenin tamamında bu şekilde gerilmeyorsunuz ama yine de oyun ilerlerde de akıcılığını koruyor. Those Who Remain'in hikayesini diğerlerinden farklı kılan unsur ise Edward'ın kendi hayatından tamamen bağımsız olarak bu felaketin içine hapşolmuş olması. Hikaye aslında geçmişte yaşanıp üstü kapatılmış bir cinayette alaklı ve Edward'ın bu kasabadan kurtulabilmek için ipuçlarını toplayıp sorumluların nihai kaderinin ne olacağına karar vermesi gerekiyor. Normalde o da bunlarla uğraşmaz, ancak karanlıklarda gözlerini dikmiş, kendisini izleyen insan siluetindeki varlıklar ışıkta ayrıldığı anda Edward'ı avlamak için bekliyor. Oyunda verdığımız kararlara göre üç farklı sondan birine ulaşabiliriz. Yalnız şu var ki, bu sonların ikisine yalnızca çok spesifik kararlar verdigimizde ulaşabiliyoruz. Bu da bence oyunun eksilerinden biri. Bunun dışında ben oyunu oynarken genel olarak keyif aldım, grafikler ve olay akışı bence türünün iyi örneklerinden biri olmasını sağlamsı. ♦ Berçem Sultan Kaya

70

**Yapım** Tribetoy **Dağıtım** Tribetoy **Tür** FPS Platform PC, PS4, XONE, Switch **Web** bowtoblood.com

# Bow to Blood Last Captain Standing ◆

Kısa sürecek ama eğlendirecek bir oyun arayanlara...

**S**pace Shooter oyunları atarı oynadığım dönemlerde büyük miktarda zamanımı alan bir oyun türüydü. Özellikle Star Force ve Galaxian içinde kaybolur giderdim. Bu oyunlarda artık iyi oynamayı çoktan çözmüş ve sınırları zorlamak için çabalyordum. Tabii o zamanlar bu tür oyunlarda en temel amaç olabildiğince düşmanı havaya uçurup en yüksek skora ulaşmaktı. Bilgisayarın büyüsüne kapıldıktan sonra ise Space Shooter oyunlarına da olan ilgim azaldı. En son bu alanda birkaç yıl önce aslında oldukça eğlenceli bir Space Shooter MMO oyunu olan Star Conflict'i oynamıştım.

Gel gelelim oyun geç de olsa elime geçti ve bu eski türün pek çok yenilik ile hala oynamanabilir bir yapıda olabileceğini gördüm. BoB:TLCS aslında birden fazla oyun türünü bünyesinde barındırıyor. Hem strateji hem de FPS'i harmanlayan bir yapıda. Oyunda uçan bir takım geminin kontrolünü ele alıversiniz. Mürettebatınıza anlık olarak görevlere vere-

rek gemiyi yönetiyorsunuz. Ancak işin ilginç yanı bir reality şövdasınız ve diğer gemilerle beraber hayatı kalmaça çalışarak seyircilere güzel vakit sunmanız lazım.

Geminiz birden fazla yeteneğe sahip ancak bu yetenekleri mürettebatınız arasında dengeli dağıtır özellikle az sayıda mürettebatınız varsa bunları doğru zamanda doğru işi yapmaya gönderirseniz savaşlardan karlı çıkışın mümkün. Geminizin kalkan oluşturma, çeşitli silahlarla saldırma ve manevra yetenekleri bulunuyor. Gemi kontrolü bir miktar yavaş ve zor olsa da yine de eğlenceli sayılabilen nitelikte.

BoB:TLCS bir shooter oyunu arıyorsanız sizi kısa bir süre eğlendirecek bir yapıda. Kısa oyun süresi yerine daha uzun ve çeşitli görevler olsaydı çok daha iyi bir oyun olabilirdi. Göz atmaktan yarar olsa da çok şey bekleyen derim. ◆ **Enes Özdemir**

73



**Yapım** Cyanide Studio **Dağıtım** Nacon **Tür** Simülasyon Platform PC **Web** tinyurl.com/ybc99878

# Pro Cycling Manager 2020 ◆

Her sene, yeniden, aynı oyun...

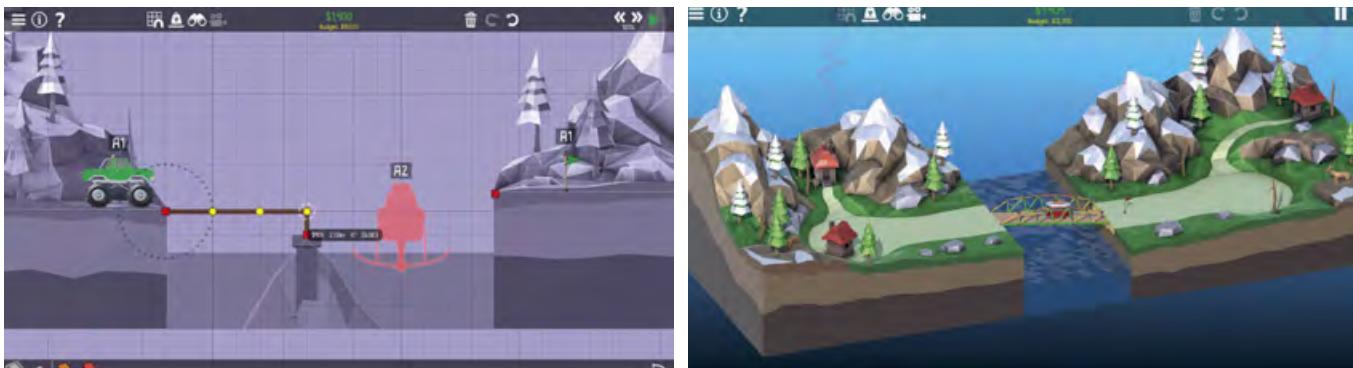
**V**ay be, zamanında bu oyunu Ayça incelediğimde çok kıskanırdım. Kendi bisiklet takımımı yaratmak, yarış içinde takımlar vermek ve yeni parkurları keşfetmek çok keyifli gelirdi bana. Sonra Ayça bu oyundan sıkıldı, incelemeden de köşe bucak kaçmaya başladı, oyunun kodu kucağıma düştü. İlk senelerde ikişer sayfa yazdım, anlata anlata bitiremediğim PCM serisi ise maalesef her sene takımları, pistleri ve birkaç ufak tefek şeyi değiştirdip temcit pilavi gibi öne-

müze servis edilen bir para tuzağına dönüştü. Oyun bu sene de geliştirildiği söylenen ama neredeyse hiçbir fark göremedigim kariyer modu, yarış içinde önemi artırılmış moral efektleri (ki maalesef pek garip durumlara da neden olabiliyor), elden geçirilmiş kullanıcı arayüzü ve hayli faydalı bulduğum, yine elden geçirilmiş asistanı ile karşımızda. Oyunda Tour de France'in 21 etabı resmi olarak yer alsa da bu oyunu edinen herkesin PCM.daily'nin

muhteşem veritabanını indirdiğini ve çok daha fazlasına zaten sahip olduklarını biliyoruz. Modlanabilirlik bu oyunun en güçlü tarafı olarak hale karşımızda duruyor ve bu da PCM'in bisiklet sporuna gönül verenler için neden alternatif siz olduğuna iyi bir örnek. Sorun şu ki, PCM 2019'a sahipseniz, neredeyse tamamen aynı olan bu oyunu neden alacaksınız? Bana göre hiçbir sebebiniz yok. Ama seride yeni giriş yapıyorsanız, ne bileyim, en son oynadığınız PCM oyunu beş sene önceyse gönül rahatlığıyla edinebilirsiniz. Verdiğim puan da böyle oyuncular için, son üç senede bu oyunu satın aldıysanız en az yirmi puan düşebilirsiniz. ◆ **Kürşat Zaman**

74





**Yapım** Dry Cactus **Dağıtım** Dry Cactus **Tür** Simülasyon **Platform** PC, Mac **Web** polybridge.drycactus.com

## Poly Bridge 2

Boğaza dördüncü köprü esprisi, çıkış aklımdan artık...

**A**çıkcası Besiege isimli oyuna başla-  
dığımızdan beri, bir şeyler inşa etme  
fikrine agrayıp ısdımdı diyebilirim. Pek  
tabii bu inşa etme işinin ne kadar “oyun”  
olduğu ile alakalı halen kararsız olsam da,  
günün sonunda sinir edici olduğu kadar da  
eğlenceli bir yapı sundukları yadsınamaz  
bir gerçek. Efendim Poly Bridge de adından  
anlaşılabileceği üzere bir köprü inşa etme  
oyunu. İlk yapımı ile büyük kitlelere ulaşmayı  
başaran oyun, ikinci oyunuyla da haliha-  
zırda olan mekaniklerini geliştirmiş, yeni  
ve fantastik zorlukları oyuna dahil etmeyi  
başarmış. Oyunumuzun temelinde, karşımıza  
çikan farklı bölümlerdeki araçlar için, bir

noktadan diğer noktaya köprü inşa etmek  
yer alıyor. Fakat bu inşa için birazcık mü-  
hendislik bilgisi gerekmekte. İki amacımız  
var; ilki, ilgili araç ya da araçları sağlam  
şekilde köprüden geçirmek, ikincisi ise bunu  
eldeki parayı en az şekilde harcayarak  
yapmak. Köprü yapmak için birbirinden  
farklı malzeme kullanmak mümkün. Önemli  
olan, bu malzemeleri nerede ve ne şekilde  
kullanabileceğimizi bilmek... Özellikle  
mühendislikten hiç anlamayan insanlar  
için bir noktadan sonra geçmesi imkansız  
böülümler olduğunu belirtmek isterim. Açılmış  
kapanır köprü yapmaktan, aynı anda, farklı  
hızlarda ve ağırlıkta olan iki aracı diğer

tarafta geçirmeye kadar uzanan ve gercek-  
ten de tasarımlı çok zor olan köprü inşaları  
söz konusu. Yine de birazcık deneme /  
yanılma yoluyla ilerlemek mümkün. Tek ge-  
reken, sabır! Yenilenen fizik motoru ile ilk  
oyuna göre gözle görülür bir yenilik sunan  
Poly Bridge 2'de, aynı zamanda online  
sıralama sistemi sayesinde, geçtiğiniz  
bölümü diğer oyuncuların kaç dakikada  
ve ne kadar maliyetle geçtiğini görebilmek  
gibi bazı yenilikler de mevcut. Ne desem  
boş sevgili okur, bu oyun gerçekten çok  
eğlenceli! ♦ **Ertuğrul Süngü**

90

**Yapım** Mandragora **Dağıtım** Klabater **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** mandragoragames.com/skyhill-black-mist

## SKYHILL: Black Mist

Bir sürü güzel fikrin gayet keyifsiz bir harmanı

**S**KYHILL: Black Mist, 2015 yılında çıkan  
selefının aksine, bizleri tamamen farklı bir  
oynanış ve hikâye ile karşılıyor. Yeni oyunda  
Skyhill Inc. tarafından inşa edilen devasa bir  
kompleksin yaşam alanı kısmında gözlerimizi  
açıyoruz. Gözlerimizi ilk açtığımızda bizleri  
izometrik kamera açısı ile bir aksiyon oyunun  
beklediğini görüyoruz. Skyhill Inc.'in yeni  
çalışanlarından biri olarak taşınmaya hak  
kazandığımız bu komplekste işler beklenme-  
dik bir şekilde ters gidiyor. SKYHILL: Black  
Mist oldukça yavaş bir oynanış sunuyor. Bu  
yavaşlık gizlilik öğelerinin kullanılabilirliğini  
ve artık sıra tabanlı olmasa da mücadelelerde  
taktiksel bir yaklaşımı sergileyebilmek için  
düşünmüştür. Örneğin gözleri kapalı ve sese  
tepki veren bir düzine yaratığın arasından ses  
çıkarmamak için çömelerek geçebiliyoruz.  
Ancak, etrafa düşman yokken bu hızda ha-

reket etmek ve yine etrafa düşman yokken  
koşarken dayanıklılığın azalması çevreyi  
arastırma isteğini öldürüyor. Dahası bo-  
zulmanın yaşandığı yerlerde hızımız daha  
da düşüyor. Bir diğer seçenek ise, Skyhill  
Inc.'in güvenlik güçleri tarafından kullanılan  
tabanca, pompalı tüfek ya da saldırıcı  
tüfeklerini, sınırlı sayıdaki cephanemizi ve  
kendi ürettiğimiz molotof kokteyllerimizi  
kullanarak gürültülü bir şekilde hareket  
etmek. Ne yazık ki yetersiz cephe ve  
malzemeler nedeniyle oyunu baştan sona  
bu şekilde oynayamıyoruz. Görev bölgesi-  
ne giden asansörün tuşlarının çalışmaması,  
görev için gerekli olan eşyanın kaybolması,  
diyalogları kapatan tuşların çalışmaması,  
uzun süren yükleme süreleri derken oyunun  
tamamlanmadan satışa sunulduğunu ve  
“Erken Erişim” ibaresinin yer almadığını

görünce şaşırmamak elde değil. Oyunun on  
tam puanını bu sorunlar nedeni ile kırıyor ve  
oyunu almadan önce bu sorunların çözüldü-  
ğünden emin olmanızı tavsiye ediyorum.

♦ **Ahmet Rıdvan Potur**

55





Tür Simülasyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Virtual Regatta Inshore

Rüzgara karşı değil, rüzgarla birlikte!

Tüm hayatım boyunca türü simülasyon olan her türlü yapımı gönül verdim. Kah kayak merkezinde kar küredim, kah kıyamet sonrası bir sığınakta hayatı kalmaya çalıştım, kah ilk uydumu yönüğe yerleştirmeye günler harcadım. Görebileceğiniz gibi herhangi bir şeyi gerçeğe yakın şekilde modelleyen yapımlarda vakit geçirmek beni fena halde mutlu ediyor. YACHT Türkiye'nin daveti sayesinde bu yapımlar arasına Virtual Regatta Inshore'u da eklemiş bulunuyorum.

Virtual Regatta Inshore, ülkemizde ciddi bir kitlesi olmasına rağmen daha önce tanışmadığım, yelken sporunun temelleri ve basit gibi gözüken ancak pratikte uygulaması kolay olmayan mekanikleri üzerine kurulu. Oyunda herhangi bir saatte 10.000 civarında oyuncuya yarışırken bulmanız mümkün, çok sayıda tekne var ve bu teknelerin de gerek su üstündeki fizikleri gerekse yelken yapıları farklı.

VR Inshore'da ana amacınız hem düz seyirde hem de manevra yaparken rüzgardan maksimum derecede faydalanan mak. Oyun size Best VMG seçeneği ile rüzgardan mümkün olan en iyi derecede yararlanma seçeneğini de sunuyor, dilerken verimli bir kalkış için sağa sola ufak tefek düzeltmeler yapabilir ve 40 derecelik açıyı yakalayabilirsiniz. Fini

çizgisini erken geçip fodepar yapmamak için de yelkeni bırakabilirsiniz, bu sizi hemen hemen olduğunuz yerde tutacaktır, adeta el freni çekmişiniz gibi. Starttan sonra bu ufak düzeltmelerden mümkün mertebe kaçınmanız ve tramola, kavança gibi manevralardan faydalamanız gerekiyor. Oyun size bu manevraları eğitim sırasında öğreticek, yelken türleri ve seyir çeşitlerini de bilerseniz oyundaki öğrenme eğriniz önemli ölçüde yumaşayacaktır.

Peki turnuva benim için nasıl gitti? YACHT Türkiye'nin Alize Yatçılık ile birlikte düzenlediği E-Yelken Haziran Trofesinde önce Emre Bey'den güzel bir eğitim aldık, daha sonra oyun içindeki tutorial bölümünü tamamladık ve start çizgisinde yerimizi aldı. İlk yarışlarda akla gelebilecek her şey başıma geldikten sonra son yarışlarda yavaş ama stabil bir finiş görmeyi başardım. E-Yelken'de yarışken ilk fark ettiğim şey, yanlış bir yelken açmanın, rüzgari izlerken yapılacak ufak bir hatalın veya ufak bir fodeparın yarışta sizin son sıraya atmeye yettiği oldu. Oyun basit gibi gözükebilir ancak son derece katı simülasyon mekanikleri kullanıyor ve sizin başarılı olmak için çok çalışmaya zorluyor. Üstelik kendinizi oyun içindeki şampiyonalarda denedikçe daha başarılı oluyor ve oyuna daha çok bağlanıyorsunuz.

Eğer zamanınız varsa, yelken sporuna ilgi duyuyorsanız veya bir şeyler öğreniyor olmak sizin mutlu ediyorsa Virtual Regatta Inshore'u indirmenizi öneririm. Eğer daha fazlasını istiyorsanız Alize Yatçılık tarafından düzenlenen e-yelken şampiyonalarında rekabete girebilirsiniz ki bayılacağınızı eminim. Pruvanız net, rüzgarınız kolayına olsun. ♦ Kürşat Zaman



### En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. PUBG Mobile
2. Tower Run
3. Bus Simulator : Ultimate
4. DOP: Draw One Part
5. Brain Test 2: Şaşırtıcı Hikayeler

### En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Başkanlar
3. Monarşî
4. Plague Inc.
5. Assassin's Creed Identity



### En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Konuşan Tom Arkadaşlarım
2. Brain Test 2: Şaşırtıcı Hikayeler
3. PUBG MOBILE – Çılgın Miramar
4. Tower Run
5. Brawl Stars

### En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Construction Simulator 2014
3. Earn to Die
4. Adalet Namluda 2
5. RFS: Real Flight Simulator



3B GÖRSELLER EŞLİĞİNDE APOLLO 13 GÖREVİ

# POPULAR SCIENCE

TÜRKİYE

## DÜNYA'YI KURTARACAK HARİKA MİKROPLAR

PLASTİK YİYEN, KARBON PARÇALAYAN, HATTA HAVADAN İNSAN GIDASI ÜRETEN BAKTERİLER



FİYATI:  
8,90 TL  
Temmuz  
2020/07  
Sayı: 99

KKTC  
FİYATI:  
12,50 TL

Beyin İmplantları – Apollo 13 Macerası

Kulağa çığırca gelse de  
bu sayede kapasitemizi  
artırabilir miyiz?

Unutulmaz uzay görevini,  
Astronot Jim Lovell ile  
yaptığımız röportajda okuyun.

Dünya'nın Yaşı

Gezegenimiz hakkında en  
önemli bilgilerden birini  
nasıl öğrendik?

Savunma Sanayii

ASELSAN'ın teknoloji  
harikası yeni insansız  
araçları

SADECE  
**8,90**  
TL

SAKIN  
KAÇIRMAYIN!

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller,

**POPULAR SCIENCE TEMMUZ SAYISINDA SİZİ BEKLİYOR.**

# FORTNITE

Uzun süredir beklenen yeni sezon nihayet teşrif etti!

Sayfa  
92





## CROSSOUT

# Daha parçalanacak çok araba var!

Yıllar önce bir süre Crossout'a dalmış, çok vakti ayıramamış olsam da hayli eğlenmiştim. Crossout, post apokaliptik bir dünyada, Mad Max benzeri bir atmosferde geçiyor. Dışarıdan bakıldığından bile uzun mesafeleri kısa sürede aşmaktan daha farklı bir amaca sahip olduğunu rahatlıkla kavrayabildiğiniz araçları ölüm makinesi olarak kullanıyorsunuz, evet Twister Metal akliniza geldi ve haksız da sayılmazsınız. Crossout'da farklı araçları tamamen kendinize özgü modifikasyonlarla tam bir yok edici haline getirip rakip araçları

parçalamaya çalışıyoysunuz.

Targem Games'in yapımcılığını üstlendiği ve War Thunder'dan tanımız Gaijin'in yayınladığı Crossout, yepeniyi ve genişçe bir güncelleme getirdi. Bu güncelleme ile oyuncular daha yaratıcı araçlar oluşturabilecekler. Yeni güncelleme Doomsday Cars, beraberinde araçlarımız için üç yeni legendary kabin getiriyor. Her bir kabin kendi eşsiz oynanış mekaniklerine sahip ve yeni silahlarda beraberinde geliyor. Pyralid, Gravastar ve Whiri isimli üç yeni silahlı araçlarımızı daha da

tehlikeli tasarımlar ile süsleyeceğiz. Yenilikler tabii ki bununla sınırla kalıyor. Yapımcı ekip haritaları da elden geçirerek oyuna yeni PvE düşmanları eklemiş durumda. Oyun dışına göz attığımızda da yeni garaj tasarımlarının yanında tamamen yeni garajlar da bulunuyor. Oyunun var olan mekaniklerinde de yeni düzenlemelere gidildiğini görüyoruz. Artık teknoloji ağaçları ve crafting mekaniği birleştirilmiş yeni bir sisteme sahip. Tüm bu yeniliklerin Crossout'un popüleritesini artırıp artırmayacağını merak ediyoruz. ♦ Enes Özdemir

**IRKÇILIĞA HAYIR! #blacklivesmatter**

# Ertemeler birbirini kovaladı...

Geçtiğimiz ay ABD'de yaşanan üzücü olaylar sonrasında ırkçılık bir kez daha dünyanın gündemine oturdu. 2020 yılına gelindiğinde hala düşünce yapısı olarak çok daha geride olduğumuzu gösteren olaylar hemen her mecrada yankı buldu. Oyun dünyasının büyük bir çoğunluğu da yaşanan olaylara tepkisiz kalmadı. EA yeni Madden oyununu çıkışını ertelerken, Sony de PlayStation 5 etkinliğini öteledi. Küçülü büyülü pek çok firma ırkçılığı kınayan mesajlar yayınladı.

Online oyun dünyası da bu duruma tep-

kısız kalamadı. Birçok MMO oyun içinde yaşanan ırkçı tutumlara karşı çalışmalarına hız verdi. Smite'in yapımcıları oyunun resmi Twitter hesabından yaptığı açıklama ile oyun içinde yoğun bir çalışma yaptıklarını ve 5000'den fazla hesabı ırkçı tutumlar sebebiyle banladıklarını açıkladılar. Benzer bir çaba Infinity Ward cephesinde de yaşandı. Infinity Ward, Warzone üzerinde her gün binlerce oyuncuyu ırkçı tutumlar ya da nefret söylemi içeren oyuncu isimleri nedeniyle banladıklarını açıkladı. Infinity Ward ayrıca bu tatsız durumları engellemek için çok

daha yoğun çalışıklarını ekledi. Elbette bunlar olması gereken uygulamalar ama bu tür sorumlara ciddi şekilde eğilim için ABD'de gerçekleşen bu olayın yaşanması gerekiyor muydu acaba diye sormak istiyorum. Genel olarak online oyunlar ırkçılık ya da nefret söylemi gibi konulara duyarlı değil. Bu alanda çalışan biri olarak bunu rahatlıkla söyleyebilirim ama yine de bu konuya hala yeterince odaklılanmadığı bir gerçek. Geleceğimizin sağılıklı ve ırkçılıktan uzak insanca geçmesini temenni ediyorum. ♦ Enes Özdemir



**Yapım** Relentless Studios **Dağıtım** Amazon **Tür** TPS, MOBA **Platform** PC **Web** [www.playcrucible.com/en-us](http://www.playcrucible.com/en-us)

## CRUCIBLE

# Bekledik ama sanki değişmedi...

Amazon'un oyun dünyasında boy göstermesiyle beraber, online oyun evrenine odaklandığını görüyoruz. Bir yandan merakla beklenen MMORPG oyunu New World'ü geliştiren Amazon, diğer yandan Relentless Studios'un geliştirdiği Crucible'ın da yayıncılığını üstleniyor. Crucible, fantezi/bilim kurgu temasında geçen, takım odaklı bir aksiyon oyunu. New World'ün aksine free to play olarak yayınlanan Crucible, 21 Mayıs itibarıyla Steam'deki yerini aldı. Elbette ben de ilginç bir macera olması umuduyla oyunu deneyim ettim.

Crucible takım odaklı bir oyun olduğundan arkadaşlarınızla oyunun tadını çok daha iyi çıkarabileceğiniz bir yapıda. Zira rastgele gelen oyuncularla anlaşmak bir hayli zor olabildiği için genelde bu tür karşılaşmaların sonu hırsızla sona eriyor. Crucible, sadece takımların birbirleri ile savastığı bir oyun yapısına da sahip değil. Aynı zamanda harita üzerinde yer alan ve yapay zekanın kontrol

ettiği canavarlar ile de savaşıyorsunuz. Üç farklı oyun moduna sahip olan Crucible aslında TPS MOBA elementleri de sunuyor. Oyunda farklı karakter yer alıyor ve her bir karakterin kendine has yeteneklerini oyunda etkili bir şekilde kullanmanız gerekiyor. Sorun şu ki herhangi bir karakter seçme ekranı yok ve daha oyun arama ekranına girmeden oynayacağınız karakteri seçiyorsunuz. Şimdi diyeceksiniz ki: "Bu neden sorun oluyor?" Sevgili okur, iletişimini ve stratejinin rol oynadığı bu tür yapımlarda takım arkadaşlarınız ile uyumlu karakterler seçmeniz önem arz eder. Bu nedenle en azından takımının hangi karakterleri seçtiğini, hangi rolde eksik bir karakter olduğunu göstern bir seçim ekranı olması çok daha iyi olurdu. Barındırdığı MOBA yaklaşımı sayesinde oyun içinde seviye atlayabildiğimiz geliştirmeler yapıbildiğimiz Crucible'da hangi geliştirmeleri yapacağımızı yine maç öncesinde ayarlamak yine aynı sorunla yüz yüze bırakıyor.

Daha önce de belirttiğim gibi oyunda üç farklı oyun modu bulunuyor. Bunlardan biri Heart of Hives. Bu oyun modu 4v4 iki takımın karşılaşması şeklinde geçiyor. Takımların amacı ise Hive ismindeki dronları yok ederek geride bıraktıkları ve kalp olarak isimlendirilen malzemeyi toplamak. Üç adet kalp toplayan ilk takım oyunun da galibi oluyor. Bir diğer oyun modu Alpha Hunters, battle royale mekanikleri ile ön plana çıkıyor. İkişer oyuncudan oluşan ve haritaya bırakılan sekiz takım,

rakiplerini bir bir eleverek hayatı kalan son takım olmaya çalışıyor. Eğer takım arkadaşınız ölüse geçici olarak farklı bir takımdaki oyuncu ile takım arkadaşlığı kurabiliyorsunuz. Ancak en sona ikiniz kalırsanız yine son hayatı kalanı belirlemek için birbiriniz ile savaşmanız gerekiyor. Crucible'da yer alan son oyun modu Harvester Command'da ise 8v8 maça oynanıyor. Kaynak toplayarak veya rakipleri öldürerek puan toplanmaya çalışıyoysunuz. 100 puana ulaşan ilk takım oyunu kazanıyor.

Açıkçası Crucible'in oyun modları çok büyük bir eğlence sunmuyor. Savaş mekanikleri, animasyonlar, fizik modellemeleri üçüncü sınıf bir aksiyon oyunu izlenimi veriyor diyebilirim. Karakterler hoş tasarımlara sahip olsa da onları kontrol ederken rahat hissedemiyorsunuz ve bir şeyler yanlışmış gibi geliyor. Zaten savaşlar sırasında vuruş hissiyatının neredeyle olmadığını söyleyebilirim. Hani atış hedefi bulduğu zaman hedef göstergesinin yanında çizgiler çıkmasa hedefi vurup vurmadığınızı anlamınız mümkün değil. Shooter mekanikleri içeren bir oyunda da bu durum oldukça rahatsız edici oluyor. Crucible aslında PvP ve PvE oynaması harmanlamasıyla bir süredir merakla beklenen bir oyunu ama şu halile oyunda ne yazık ki bir hayal kırıklığı olarak oyun dünyasındaki yerini aldı. Açıkçası oyun için iyi bir gelecek de göremiyorum. Umarım Amazon, New World'ü yayınladığında bu tür bir hayal kırıklığı yaşatmaz. ♦ **Enes Özdemir**





# Fortnite

Yılın en çok kazanan oyunu yeni sezonda daha iddialı!

Ah be Fortnite, ne bereketli oyunmuşsun. Epic Games resmen Fornite ile kazanlığı paraları yemeye doyamadı. Sadece iki senelik bir süreçte 3 milyar doları aşın para kazanan oyun, kendisini oynamayan milyonlarca oyuncuya dahi yarar sağladı. Fortnite'ın beklenmedik başarısı Epic Games Store'un kurulmasına ön ayak oldu, haliyle Epic Games Store aracılığıyla birçok oyuncu ücretsiz oyun yağmuruna tutuldu. Artık nasıl bir bereketse Epic Games, GTA V, Civilization VI, Borderlands 2 ve Borderlands: The Pre-Sequel gibi oyunları üst üste ücretsiz olarak verdi. Epic Games Store hala ücretsiz oyun politikasına devam ediyor ve her hafta küçük bile olsa eğlenceli oyunlarla oyuncuları buluşturuyor. Epic Games de bu sayede daha fazla oyuncunun yanında yer olmasını sağlıyor. Tabii ki Steam gibi bir dev varken yanına çektiği oyuncu miktarı halen çok parlak gözüküyor ama yapımcılar firmayı finansal olarak destekleyen Fornite'tan kazanmaya devam ediyor. Fortnite öyle bir hal aldı ki popülerliği yakında gezegenler arası bir hal alacak gibi. Oyun daha ilk sezonunda çok büyük bir kitle yakalamışken, oldukça başarılı bir PR çalışması ile ikinci sezona bomba gibi başlamış, her şeyi sıfırlayarak, yepyeni bir harita tasarımlı ile oynaya yeni bir soluk katmıştı. Akabinde birçok

ünlü isim Fortnite üzerinde canlı yayınında boy gösterdi. Yetmedi, dünyanın en ünlü rap sanatçıları arasında ilk sıralarda yer alan Travis Scott, oyun aracılığıyla canlı bir konser verdi. Milyonlarca oyuncunun izlediği bu konser büyük bir online oyuncu sayısı rekoruna imza attı. Bununla da yetinmeyecek Epic Games, Christopher Nolan'ın Tenet filminin fragmanı her platformdan önce Fortnite üzerinden yayınladı. Hatta Nolan'ın henüz belli olmayan bir filminin Fortnite üzerinden yayınlanması da konuşuluyor. Artık sadece bir oyun olmaktan çırık hayatımıza dokunmaya başlayan Fortnite bu popülerliğini, bu tür olağanüstü etkinlıkların yanında elbette oynanışı ile de koruyor. Epic Games'in Fortnite'a gözü gibi baktığı bir gerçek. Bağımlılık yapan Battle Royale mekaniklerinin yanında, oyunun sürekli güncel tutulması ve yeni bölgeler yayınlandıktan yeni harita mekaniklerinin oyuna eklemesiyle oyunu dinamik tutan etkenlerden biri. Son dönemde göz attığımızda ise Fortnite oyuncularının uzun zamandır ikinci bölüm için yayınlanması planlanan 3. sezon içeriğini beklediğini söyleyebilirim. İki kez ertelenerek hevesimizi bir miktar kursağımızda bırakısa da 17 Haziran'da yayınlanan yeni sezon oyuncuların yüzünü güldürdü. Öncelikle yeni sezonun eğlenceli fragmanını Youtube üzerinden izlemenizi

tavsiye ediyorum. Zaten yeni sezonda neler göreceğinize dair fikir edinmenizi sağlıyor. Ancak oynanışta bu yeniliklere alışmanız bir miktar zaman alabilir.

3. sezon ile beraber Fortnite haritası sular altında kılıyor. Ortalık tam da yazılık bir havaya bürünyor. Suların bir anda haritayı doldurması elbette pek çok irili ufaklı adaçığı ortaya çıkarmış durumda. Bu adaçıklar arasında zaman zaman bir halat yardımına, zaman zaman ise köpek balıklarını su kayağı motoru olarak kullanarak geçiş yapabiliyorsunuz. Evet doğru okudunuz. Suların yükselmesi ile beraber köpekbalkıkları da canınıza kast etmek için bekliyorlar ancak isterseniz bir ola yardımı ile onlarla su kayağı yapabiliyorsunuz. Ayrıca yeni NPC düşmanlar ve bosslar da daha iyi eşyalar için harita üzerinde katıldımeyi bekliyor. Tüm bunların yanı sıra suların zamanla çekilmesi yeni alanlar ortaya çıkıyor. Yeni sezonun getirdiği bir başka dikkate değer içerik ise artık kendi şemsiyemizi tasarlayabiliyor oluşumuz.

Fortnite çılgınlığı bu şekilde giderse bitmeyecek gibi duruyor. Epic Games bu gidişle oyun içi etkinlikleri de farklı bir seviyeye taşıyacak gibi duruyor. Bakalım Battle Royale'in renkli temsilcisi bizlere daha neler sunacak.

◆ Enes Özdemir



## SHADOW ARENA

# Black Desert'in battle royale ile imtihani...

Battle royale türü hala son derece popüler ve milyonlarca oyuncu bu türün mücadeli ruhunun peşinden gitmeye devam ediyor. Tabii ki bu oyun türünün 2018'den 2019'un yarısına kadar süren ani patlama etkisi ve yükseliş bir nezze sona erdi. PUBG ve Fortnite'ın bir anda online oyun dünyasında ortaya çıkış ile yarattığı etki sonucu, iyisile kötüsüyle sayısız battle royale oyun sektörüne akın etmiş, halihazırda pek çok online tabanlı oyun da kendi içerisinde battle royale oyun modları geliştirmeye başlamıştı. Son dönemlerde yeni battle royale oyunlarını ya da oyun modlarını daha seyrek görmeye başladık. Bu alanda dikkate değer ve başarılı son oyunun Warzone olduğunu düşünüyorum. Yine de zaman zaman farklı deneyimler sunan battle royale oyunlarını denemek hala eğlenceli. Bir süredir, Black Desert Online'ın yapımçısı olan Pearl Abbys'in geliştirdiği Shadow Arena'yi görmeyi bekliyorduk. Oyun 21 Mayıs'ta erken erişim versiyonu ile Steam'deki yerini aldı.



Shadow Arena, Black Desert evreninde oynayabildiğimiz bir oyun olsa da en azından şu an için oyunun hikaye tarafı yok. Açıkçası Black Desert evreni ile olan bağlantısı, konsept ve karakterler ile sınırlı kalmış gibi gözüüyor. Daha önce Black Desert içinde yer alan ancak daha sonra kaldırılan bir PvP modunun daha da geliştirilmiş bir hali diyebilirim. Oyun size katıksız PvP deneyimi sunuyor. Amacınız tamamen hayatı kalan son takım ya da oyuncu olmaktan ibaret. Yani büyük oranda bir battle royale oyunun odaklanması gereken noktalara odaklanıyor. Shadow Arena şu anda oyun modu olarak pek zengin değil. Takım halinde ya da bireysel olarak hayatı kalmaya çalışığınız iki oyun modu sunuyor. Ancak bunlar takım halinde ya da bireysel oynamaktan başka farklılık sunmuyor. Oyuna girerken var olan 10 kahramandan birini seçiyorsunuz. Bu kahramanlar zaten Black Desert sınıflarını temsil eden ve BDO evreninde NPC görevi üstlenen kahramanlardan meydana geliyor. Jordine Ducas'ın savaşçı sınıfını temsil ettiğini, Badal the Golden'ın bir Striker olduğunu ya da Orewn'in Okçu sınıfına ait olduğunu anlamak, bir BDO oyucusu için pek de zor olmasa gerek.

Oyunda bulunan 10 karakterden birini seçip maçlara dahil oluyor ve haritanın belirli noktalara fırlatılıyorsunuz. Her bir karakterin kendine has yetenekleri bulunuyor ve bu yetenekleri geliştirmek için harita üzerinde bolca bulunan yapay zeka yaratıkları

kesiyorsunuz. Bu yaratıklar size yeni eşyalar ve yeteneklerinizi o oyun içinde geliştirebilmeniz için puanlar sunuyor. Yani bir yandan grind yaparak karakterinizi geliştirmek bir yandan da rakip oyuncularla karşılaşığınızda onları kesip hayatı kalmaya çalışıyorsunuz. Elbette bunun için oyunun grind yönünü kullanmak ve olabildiğince karakteri hem esya hem de yetenek yönünden geliştirmek çok önemli. Hızlı grind yaparken çevreden gelen rakip saldırılara karşı dikkatli olmanız lazım.

Oyunda topladığınız gümüşleri biriktirerek yeni kahramanlar açabiliyorsunuz. Ayrıca oynadığınız her bir oyun kahramana tecrübe puanı kazandırarak seviye atlamasını sağlıyor ve seviye atladıkça ilgili kahramanın yeteneklerini oyun dışında da geliştirme imkanınız oluyor.

Shadow Arena görsel olarak oldukça iyi iş çıkarır, zaten Black Desert ile bire bir aynı konsepte sahip bir oyun. Eğlenceli ve özellikle MMORPG PvP deneyimlerini seven oyuncular için son derece eğlenceli bir yapıda. Tabii tüm bunlara rağmen oyun yenilikçi bir yapı sunmuyor. Yani gerçekten orijinal bir battle royale deneyimi ariyorsanız Shadow Arena size aradığınızı veremeyebilir. Yine de geliştirici ekip oyunu bu yıl içerisinde tam sürüm olarak yayinallyayı hedeflediklerini ve oyuna yeni karakterler ile oyun modları ekleyebileceklerini söylüyor. Gelecekte Shadow Arena çok daha çekici bir hale gelebilir. ♦ **Enes Özdemir**

**ÜCRETSİZ  
KARGO!**

# LEVEL

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN  
SADECE **139 TL**



**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

# Viewsonic X10

Pek çok işin hakkından gelebilen, son derece  
üst seviye bir projeksiyon cihazı.

Sayfa  
**100**



# DONANIM

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

LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ



# Monster Tulpar T7 V21.2 ◆

Bu laptopta yok yok!

Tulpar T7 V21.2, Monster'in Tulpar serisinden aşina olduğumuz tasarım hatlarını karşımıza getiyor. 17.3 inç boyutlu ekranı çevresinde geniş bir gövdeye sahip olan laptop, böylece oyuncuların aradığı geniş görüntü alanını, geniş klavye ve palm rest bölgesini karşımıza getiriyor. Siyah renkli sade görünümde tasarlanan laptop'ın hem dış yüzü hem iç yüzü mat malzemeden oluşuyor. Bu sayede elinizi laptopın üzerinde gezdirdiğinizde iyi bir hissiyat sağladığını söyleyebiliriz. Monster'in hemen her modelinde gördüğümüz gibi RGB ışıklandırmalı tasarım bu modelde de mevcut. 4 bölge RGB ile aydınlatılan klavyenin bu aydınlatmasına, laptop'ın ön kenarında bir ışık şeridi de eşlik ediyor. Bu aydınlatma alanlarını dilediğiniz gibi renklendirebiliyor ve farklı efektiler uygulayabiliyorsunuz. Bunu artık çoğu oyuncunun bildiği gibi, Monster Kontrol Merkezi üzerinden yapıyoruz. Laptop'ta toplam 4 havalandırma çıkıştı bulunuyor. Tulpar T7 V21.2'de 3. Nesil Xcooling soğutma teknolojisi kullanılmış ve bu çözüm gerçekten de oldukça işe yarıyor. 8 mm'lik çift fanın yer aldığı termal yapıda soğutma sistemi etkili çalışıyor. Fakat bir o kadar da gürültülü olduğunu söylememize sinyoruz ki gerek yok. Özellikle Turbo moda oldığınızda, maksimum performans sağlıyorsunuz belki ancak fan sesi de elbette yükseliyor. Son olarak Tulpar T7 V21.2'de, 2W'lık çift hoparlörün bulunduğu ve ses desteginin THX Spatial Audio ile sağlandığı bilgisini de verelim. Hoparlörler güzel ses veriyor, ancak elbette oyunlarda yükselen fan sesinden dolayı kulaklığa tercih edeceğinizde açık.

Tulpar T7 V21.2'de 17.3 inç büyüğünde Full HD çözünürlükte bir ekran kullanılmış. Oyunların ışık yansımalarından etkilenmemesi için

mat yüzeyden oluşan bu ekran, IPS LED panele sahip. 144Hz tazeleme hızı ile pürüzsüz bir oyun performansı elde edeceğiniz gibi, normal kullanımarda da ekranın akıcılığından gayet memnun kalacaksınız. Ürune ilişkin bir diğer özellik ise, kamerasının kızılötesi sensör ile desteklenmiş olması. Evet, yüz tanıma sistemi Tulpar T7 V21.2'de bulunuyor. Böylece bu kamera yolyla Windows Hello üzerinden yüzünü taratabiliyor ve güvenli oturum açma ayrıcalığından faydalaniyorsunuz.

Tulpar T7 V21.2 işlemcisi, Core i7-10750H. 2020'nin ikinci çeyreğinde piyasaya çıkan bu taze mobil işlemci, 6 fiziksel çekirdeğe sahip ve 12 iş parçacığı içeriyor. 12 MB Intel Smart Cache önbelleğe sahip işlemci temel frekansta 2.60 GHz'de çalışıyor fakat yük altında bu katlanarak yukarıya çıkarıyor. Öyle ki, Intel Turbo Boost Max 3.0 teknolojisi ile 4.80 GHz frekansa, Intel Thermal Hız Artışı ile beraber ise 5.0 GHz frekansa değin dokunabiliyor. 45 watt'lık TDP değeriyle gelen yeni işlemci ile beraber çevre faktörlerinden de kazanım sağlıyorsunuz.

Mesela Wi-Fi 6 desteği böylece Tulpar T7 V21.2'de mevcut durumda. 802.11ax olarak da bilinen yeni nesil kablosuz ağ ile beraber Wi-Fi 5'e kıyasla yüzde 50'ye kadar veri transfer hızları yakalanabiliyor. Laptop'ta da buna uygun olarak toplamda 16 GB kapasiteli çift slot Samsung 8 GB DDR4 RAM yer alıyor. Her zaman söylüyoruz, tercih yaparken çift kanal bellek kullanımını tercih etmeniz, verimli performans açısından bîlhassa önemli.

Tulpar T7 V21.2'de depolama birimi tercihi de Samsung'un PM981a M.2 SSD'sinden yana kullanılmış. Verilen rakamlara göre 3500 MB/s sıralı okuma, 2900 MB/s sıralı yazma perfor-

mansi gösteren bu SSD, bizim yaptığımuz CrystalDiskMark testinde de 3431 MB/s sıralı okuma, 2980 MB/s sıralı yazma performansı göstererek bu sonuçları karşılıyor. Bu arada disk kapasitesinin de 512 GB olduğunu belirtelim. Yani yeteri kadar alan mevcut. Fakat yine de bu yetmez ise, laptop'da ikinci bir M.2 SSD portu daha yer alıyor. Tulpar T7 V21.2'de RTX 2070 Refresh ekran kartı yer alıyor ve selef modele göre daha fazla performans ve daha iyi güç verimliliği sağlıyor. Saat hızlarında da artış görünen yeni GPU'da 8 GB GDDR6 bellek yer alırken, 256-bit bellek veriyolunun kullanıldığını da söyleyelim.

Monster, özellikle güncel Intel işlemci ve güncel NVIDIA ekran kartıyla beraber Tulpar T7 V21.2 ile gerçekten güzel bir işe imza atmış. Özellikle Call of Duty: Modern Warfare oyununda da gördüğümüz gibi ortalama 120 fps – 130 fps değerleri almanız gayet mümkün ki, bu sonuç oyunun tüm grafik ayarları maksimize edildiğinde karşımıza çıkıyor.

Tulpar T7 V21.2'nin fiyatı 14699 TL. Bu anlamda maliyet/fayda oranıyla oldukça iddialı olduğunu söyleyelim. Ayrıca içeriğinde Windows 10 işletim sisteminin kurulu olduğu ve ek olarak 1 aylık Xbox Game Pass üyesi olduğu içeriği bilgisini de verelim. ♦ **Ercan Uğurlu**

## KARAR

**ARTI** Üst gömlek performans. RTX 2070 Refresh ve Intel Comet Lake işlemci. 144Hz ekran. Yüz tanıma destekli kamera. Disk performansı & ek M.2 slotu. Wi-Fi 6.

**EKSI** Kameranın yeri kötü. Turbo modda fan sesi yüksek.



# Logitech G815 LIGHTSYNC ◆

Tasarımı ile sizi baştan çıkartacak!

Klayveler işimizin büyük bir parçası. Neredeyse tüm iş günümüzü onların başında geçiriyor, sizlere ulaşan yazılarımızı, oyunlarımıza hep onların aracılığıyla deneyim ediyoruz. Tıpkı bizim için olduğu gibi, oyuncular için de iyi klavye bir zorunluluk ve neyse ki her bütçeye uygun çok sayıda kaliteli model piyasada yer almaktır. Logitech'in çok beğenilen G810 modelinin yerini alan G815 de daha ilk bakışta kalbinizi kazanacak bir model.

Hemen itiraf ederek başlayayım, G815 ve kablosuz versiyonu olan G915 muhtemelen çıplak gözle gördüğüm en güzel klayveler. Sadece 22mm kalınlığındaki klavye fırçalanmış 5052 Alüminyum alaşım gövdesiyle son derece şık ve kaliteli gözükmektedir. Bu modelde kullanılan düşük profilli GL switchler de bu görüntüyü tamamlıyor ve adeta baştan sona lazerle kesilmiş gibi, son derece keskin bir görüntü veriyor klavyeye. G815 bu ince görüntüsüne karşın ufak bir klavye değil, 475mm boyutunda ve solda beş adet adanmış mod tuşuna, üst kısmında fonksiyon tuşlarına, sağ üst tarafta ise multimedya tuşları ve ses seviyesini ayarlayabileceğiniz silindire yeterli yer kalmış. Bu silindirin de alüminyumdan yapıldığını, sonsuz tur esasına göre çalıştığını ve son derece kaliteli bir his verdiğiğini belirtelim. Ayrıca mod tuşları görünce benim gibi "eyyah ESC tuşunun yerini bulamayacağım yine" diye korkuyorsanız Logitech bunu düşünerek beş adet adanmış mod tuşunu ESC tuşunun aşağısında bitirmiştir.

Logitech bu modelde üç ayrı switch seçeneği sunuyor. Bizim test ürünümizde son derece sessiz ve hem yazı yazarken hem de oyun oynarken verimli GL Linear anahtarları vardı. Dilerseniz Tactile veya Clicky versiyonlarını

tercih edebilirsiniz. Bu anahtarların kanımcı biraz daha geliştirilmesi gerekiyor zira yerine sağlam şekilde oturmuş olmasına rağmen sadece iki noktadan desteklendiğinden biraz fazla hareketlilikler. Bu da yazı yazarken parmağınız kayıymış gibi hissetmenize yol açıyor. G815'te her biri 16.8 milyon renk destekli RGB anahtarlar kullanılmış. Bu anahtarlar giderek daha stabil hale gelen G HUB üzerinden ayrı ayrı ışıklandırılıyor ve bu konuda seçenekler ciddi anlamda sınırsız. G HUB'da tanımladığınız üç ayrı profili klavyeye kaydetmeniz mümkün. Kaldı ki G HUB kullanmadan da ışıklandırma seviyesini klavye üzerinden değiştirebiliyor veya ışıklandırma tuşu + 1..7 tuşları arasından dilediğiniz efekti tercih edebiliyorsunuz. Gaming moduna geçebileceğiniz tuş da hemen klavyenin üzerinde yer alıyor. Benim anlamadığım nokta neden Logitech'in klavyedeki ikincil karakterleri aydınlatmadığı oldu. Herhangi bir aydınlatma olmadığından (, +, = gibi tuşları gece görmek hayli güçleşiyor ve el alışkanlığınızla kalyor.

Logitech klavyenin bütün inceligine rağmen arka kısma bir USB 2.0 slotu yerlesirmeyi başarmış ki USB 3.0 olmasa bile güzel haber. Elbette iki ayrı USB portunu işgal ediyor G815.

Bir konu daha var. Test ürünümüz ortadan çok hafifçe bombeli bir şekilde bizlere ulaştı, alt orta kısımdaki lastik destekler, yüksek ayaklılar kullanıldığından yere güçlükle temas ediyor. Bu da aklımıza bize ulaşırken kargoda kasılıp kasılmadığı veya klasik ön üretim "teething" sorunlarından birini yaşayıp yaşamadığı sorusunu getirdi. Bu eğim kullanım konusunda hiçbir fark yaratmadı, klavye yere çok sağlam oturuyor ve açıkçası bir sorun hissetmiyorsunuz ancak yine

de olası üretim veya kargo sorunlarını elemek adına, Logitech'in kullanıcı portalına ulaşmak istedik. Gözükene kadar Logitech bu durumu aynen şu cümlelerle açıklıyor; "Tasarım ekibi G815 ve G915 üzerinde çalışmaya başladılarında hassaslığı sağlayacak tüm elementler üzerinde özenle durdu ve dikkatlice projelendirdi. Göründüğüne eğim sallantıyi engellemek ve oyun oynarken ya da yazı yazarken daha iyi stabilité sağlamak adına bir tasarım tercihidir."

Elimizde aynı seriden başka bir ürün olmadığından karşılaştırma yapma şansımız olmadığına da belirtelim. Sorunu tekrarlayamadığımızdan ve firmadan yukarıdaki şekilde bir dönüş geldiğinden bu durumu eksilere yazmıyorum.

Bulgılendirme adına bu notu da paylaştıktan sonra ürünün özelliklerine göre çok rekabetçi bir fiyatla ülkemiz pazarına girdiğini de söylememiz gerekiyor. Yurt dışında 200\$'lık etikete sahip bir ürünün 1200 TL'ye bulunabilmesi küçük çaplı bir mucize. Böylece Corsair'in 1100 TL civarına bulunabilen K70 Mk2 Low Profile serisiyle direkt olarak rekabet edebiliyor G815. SteelSeries Apex Pro'nun fiyatını (1750 TL) çok pahalı bulanlar için her iki ürün de tercih sebebi olacaktır. ♦ **Kürsat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Muhteşem bir tasarımı var, son derece ince ve şık. Mod ve multimedya tuşları. Farklı switch seçenekleri. USB 2.0 portu.

Türkiye fiyatı oldukça rekabetçi

**EKSİ** İkincil karakterler aydınlatılmamış. GL serisi anahtarlar yazarken biraz gevşek hissettiyor.

LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ



## BenQ EX2780Q

HDRi teknolojisi ve treVolo ses sistemiyle dikkat çekiyor.

**B**enQ EX2780Q monitörü öyle farklı özellikler içeriyor ki, iyi bir oyun monitörü arayanlara gerçekten de güzel bir seçenek olarak karşımıza çıkıyor. Monitörde, bakır renk tercih edilmiş. Bu renk tercihi ile gayet sık bir görünüme kavuşan BenQ EX2780Q, öte yandan metalik ayağıyla da yere sağlam basıyor. İnce ekran çerçeveleri ile geniş görüntü sağlanırken, ekranın altında yer alan işlemeli panel, monitöre sofistike bir hava da katıyor. BenQ EX2780Q'nun arka köşesinde 5 yönlü bir menu çubuğu yer alıyor. Bununla menü arayüzünde kolayca dolaşabiliyorsunuz. Ayrıca monitörle ilgili ayarlarda yalnızca bununla sınırlı değilsiniz. BenQ EX2780Q, beraberinde bir uzaktan kumanda da getiriyor. Bu sayede bu kumanda üzerinden hem menü ayarlarını hem de monitöre ilişkin pek çok ayarı kolayca yapabiliyorsunuz. Monitörün sol tarafına baktığımızda, burada da bir tekerlek görüyoruz. Bu tekerlek ile kolayca sesi açıp kısabiliyorsunuz. Açıkçası oldukça old skool ama fazlasıyla pratik bir yöntem, özlemişiz. BenQ EX2780Q, bağlantı konusunda da zengin seçenekler sunuyor. Monitörün arka kısmına gizlenen bağlantıları arasında 2 adet HDMI 2.0 portu ve ayrıca DisplayPort bulunuyor. Bu sayede 3 kaynaktan görüntü aktarıldığından cihazı aynı anda hem PlayStation veya Xbox oyun konsoluna hem farklı PC'lere kolaylıkla bağlayabilmeniz mümkün. Burada aynı zamanda USB-C portunun bulunması da sevindirici. BenQ EX2780Q, 27 inch büyüğünde düz bir ekranlı sahip. Panel olarak IPS'in kullanıldığı ekran, 2K çözünürlüğünde görüntü üretiyor. 1000:1 tipik kontrast oranı ve 400 nit parlaklıktaki seviyesinin sağlandığı ekranda, 16:9 görüntü en - boy oranı ile 178 dereceye kadar görüş açısı da karşılanıyor. Ekranın en önemli özellikleri

arasında ise oyuncuları yakından ilgilendirecek iki kısım bulunuyor. Bunlardan biri bu ekranın 144Hz tazeleme hızına sahip olması, bir diğeri ise özel bir HDR teknolojisi içermesi.

EX2780Q'da patentli BenQ'ya ait özel bir HDR teknolojisi kullanılmış. BenQ tarafından tescilli Brightness Intelligence+ teknolojisi ve HDR teknolojisinin birleşimiyle ortaya çıkan HDRi özelliğinin bulunduğu monitör, böylece ister oyun oynayın ister film izleyin özel otomatik kontrollü netlik ve canlı renkler sağlayabiliyor. Az önce bahsettiğimiz ekranın hemen altında yer alan sensör, tam olarak bu noktada devreye giriyor. Bu sensör odanın ışık seviyesini anlık olarak izliyor ve bu seviyeye göre panel rengini ve ışığını otomatik olarak ayarlıyor. Bu sayede eğer monitörü karanlık bir ortamda kullanıyorsanız, ekran daha doğru renk ve ışık optimizasyonu ile baktığınız görüntüyü size daha güzel, daha doğru bir deyimle, daha doğru ayarlarla gösteriyor. Bu da kuşkusuz iyi bir seyir keyfi ve daha doyurucu bir oyun seansı imkanıaratıyor. Aynı şekilde odayı aydınlatığınızda da bu ayarlar otomatik olarak yeniden düzenleniyor. Bu özellik ekranın daha iyi görüntü vermesini sağladığı gibi, göz sağlığı açısından da oldukça yararlı. Eğer yine de bu özelliği çalışırmak istemiyorsanız kapatmanız mümkün.

BenQ EX2780Q, performansıyla oyuncuların gayet memnun kalacağı bir monitör. Kullandığımız süre boyunca, pek çok oyunda değerlendirme şansı bulduğumuz ekran, 144Hz ekran tazeleme hızı ve 2K ekran çözünürlüğü ile beraber gayet iyi iş çıkartıyor. Bu arada monitörün FreeSync destekli olduğunu da söyleyelim. Böylece oyunlardaki ekran yırtılmalarının önüne geçtiği monitörde, oynadığınız oyuna özel modlar da bulunuyor. BenQ EX2780Q'da ayrıca Black eEqualizer

modu ile Color Vibrance özellikleri mevcut. Black eEqualizer modu ile karanlık alanlardaki hedefleri daha rahat görmeyi sağlayan monitör, Color Vibrance özelliği ile de özellikle FPS oyunlarında düşmanlarınızı mekanlarda daha rahat ayırt edebilme şansı tanıyor.

Bu arada bu monitörün performansa diğer bir katkısı ise, BenQ'nun treVolo adını verdiği bir diğer özellik. Monitörde, treVolo adında 2.1 gömülü hoparlör sistemi yer almıyor. Bu hoparlör sistemi ile standart monitörlere göre daha doyurucu bir ses performansı sağladığını gördüğümüz BenQ EX2780Q, her senaryoya uygun doğru sesi üretebiliyor.

Sonuç olarak değerlendirdiğim BenQ EX2780Q, gayet güzel bir monitör olarak karşımıza çıkıyor. 2K çözünürlüklü, doğru renkler üreten ve 144Hz tazeleme hızına sahip ekranı yanı sıra düz panelli ve kaliteli işlenmiş tasarımlıyla da farklılık yaratan monitör, ayrıca iki önemli özelliği ile standart monitörlerden ayrılıyor. Bunlar da detaylı olarak bahsettiğim gibi HDRi teknolojisi ve treVolo ses sistemi. Bu özelliklerle beraber değerlendirildiğimde ve elbette performansını da ele aldığımızda, BenQ EX2780Q'nun iyi bir monitör arayanlar tarafından gayet tercih edileceği bir model olduğunu söylemek fazlasıyla mümkün. Fiyatı ise 4000 TL civarında. ♦ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Sofistike tasarım. HDRi teknolojisi. treVolo ses sistemi. 144 Hz yenileme hızı. Başarılı performans.

**EKSİ** Her keseye uygun değil. Monitörün sadece tilt ayarı yapılabiliyor.

# Elgato WAVE:3 ◊

Profesyonel bir yayıcının isteyebileceği her şey...

**H**ey gidi Elgato. İlk defa 1992 yılında Münih'te kurulan firma bilindiği gibi artık Corsair'in kanatları altında ve eğer hayatınızın herhangi bir döneminde yayıncılığa ilgi duymuşsanız, kendilerini muhtemelen gayet iyi tanıyorsunuz demektir. Fakat bu defa konumuz Elgato'nun çok beğenilen görüntü yakalama cihazları değil, yayıcılara zevkten dört köşe yapabilecek kadar yetenekli bir kondenser mikrofon. WAVE:3'ün tasarımindan metal ve kaliteli plastik beraber kullanılmış, bu metalin birbiriyle birleşimi de bir hayli dikkate değer. Pratikte hayli hafif olan mikrofon son derece oturaklı ve ağır bir metal ayaklığa sahip. Öyle eliniz falan çarpara devrilmeye ihtimali düşük, hıçkıtmaz gibi söyle bir sallanıp yerine oturuyor. Eğer mikrofon kolu kullanıyorsanız ürünün yanında bir de adaptör geliyor. Adaptörün mikrofona bağlanan "erkek" vidası metalden olmasına rağmen kola bağlanan "dişi" vidasında alüminyum görünümlü plastik yivler kullanılmış. Buraya sürtünen bağlantının yüzde doksan metal olacağını tahmin edebilirsiniz. Bu da uzun kullanımında yuvarın yıpranmasına, aşınmasına veya çatlamasına yol açabilir, dikkatli kullanım öneriyorum.

Elgato WAVE:3 bilgisayarınıza 2 metreye yakın bir USB-C bağlantı ile, USB-A slotunu kullanarak bağlanıyor. Arka kısmında bir de 3.5mm kulaklık girişi var. Bu sayede kendi sesinizin seviyesini kulaklık kullanarak, mikrofon üzerinden ayarlamak kolaylaşmış. Üst tarafta ise kapasitif bir mute butonu mevcut. Parmağınızın buraya temas etmesi yeterli, mikrofonun ayar düğmesinin çevresindeki işık kırmızıya dönüyor ve mute modunda olduğunuzu anlıyorsunuz. Ön yüzdeki ayar düğmesine bastığınızda üç ayrı mod arasında geçiş yapmanız mümkün. İki mikrofon giriş seviyesi; düğmenin üstündeki yedi adet LED sayesinde mikrofon giriş ses seviyesini görsel olarak da görebiliyorsunuz. Yanındaki kulaklık modu ise kulaklık ses çıkış seviyesini ayarlamak için. En önemlisi ise en sağda yer alan PC/Mikrofon karışım modu. Burada devreye Wave:3 ile birlikte gelen basit ama bir o kadar muhteşem bir yazılım olan Wave Link giriyor.

Wave Link, basitçe bir yayıcının DJ seti gibi düşünülebilir. Yayın yaparken sesi katmanlarına ayırbilir, hangi sesin ne kadar yayına

verileceği, sizin bu sırada hangi sesi ne kadar duyacağınız ve ne yeni katmanları eklenip eklenmeyeceği ilgili kararları kolaylıkla alabilirsiniz. Eğer Stream Deck kullanıyorsanız daha da harika, önceden hazırladığınız formatı Steam Deck üzerinden programı bile açmadan dilediğiniz gibi modifiye edebilmeniz mümkün. Yazıya dökerken programın ne kadar marifetli olduğunu ifade edebilecek kelimeleri seçmekte zorlanıyorum. Yayın sırasında silah sesleri dikkatinizi dağıtıyorsa ancak takipçilerinizin bundan mahrum kalmasını istemiyorsanız oyun kaynağını ekrana ve kulaklığiniza ayrı seviyelerde olacak şekilde ayarlamanız mümkün. Bu kaynakların sayısını 10'a kadar çıkartabiliyorsunuz ki size hemen her duruma uygun bir konfor seviyesini sürdürme şansı tanıyor. Şapka çıkarttım. Bu arada bize ürün epey bir süre önce teslim edildi ve bazı basın mensuplarının Wave Link ile birkaç problem yaşadığını da duydum. Kendi adıma herhangi bir kötü deneyimim olmadı, zaten şu anki yazılım sürümü de oldukça stabil.

WAVE:3 ses kaydı kalitesi konusunda da gayet iddialı bir model. 24-bit 96 KHz kayıt yapabilen ürünün frekans cevabı 70hz-20Khz arasında, hassaslığı ise -25dBFS. Izgaralı bölümün içinde bulunan pop filter son derece başarılı, dilerseniz daha da iyi sonuçlar almak için harici bir pop filter (30\$) takma şansınız da var. Aynı şekilde 40\$'a satın alabileceğiniz Wave Shock Mount ile çok daha stabil bir ses kaydı almanız mümkün. WAVE:3 kolay bağlanıyor, makul mesafelerden son derece net bir ses iletimi yapıyor ve Wave Link de sistemi sıyrıp canınızı sıkmıyor.

Bu yazı yazıldığı sıradan WAVE:3'ün Türkiye fiyatı henüz belli değildi ancak yurt dışı fiyatı ucuz sayılmaz, 160\$. Sunduğu özelliklere baktığınızda fiyatın gayet normal olduğunu söylemek mümkün. Eğer DJ edasında bir yayın hakimiyeti, mikrofon ses seviyesi dışındaki dahili kontroller ve kapasitif mute tuşu sizin için gereklidense WAVE:1 de 130\$'lık fiyatıyla son derece iyi bir alternatif, üstelik ürünün genel kalitesini

de aynen yansıtıyor. Neticede karşımızda taş gibi bir ürün var. Kendi adıma, şimdije kadar denedigim en iyi yayıcı mikrofonu olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. ♦ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Wave Link sayesinde yayın üzerinde inanılmaz bir hakimiyet sağlıyor. Ses kayıt performansı son derece başarılı. Hemen her mesafeden son derece net bir ses iletimi var.

**Malzeme ve işçilik kalitesi çok yüksek**

**EKSİ** Mikrofon kolu kullanıyorsanız bağlantı adaptörü biraz nazik, dikkatli kullanmak gerek

94





## Asus TUF Gaming VG24VQ

Tam bir fiyat performans monitörü!

Asus'un TUF Gaming VG24VQ modeli oyuncular için aranan bir diğer özellik olan fiyat/performans noktasında da dikkat çekiyor. Öncelikle monitörün tasarımından başlayacak olursak, TUF Gaming VG24VQ'nun hafif kavisli yapıda tasarlanan bir model olduğunu söyleyebiliriz. Monitörün 1500R kavisli ekranı, 1800R gibi çok ciddi kavis içermemesiyle sevindirici. Zira ekran çok büyük boyutlarda değil; 23.6 inch. Öte yandan monitör, görünüşüyle yine elbette oyunculara hitap edecek agresif kaplamalardan oluşuyor. Fakat bu modelde RGB ışıklandırma tercih edilmemiş. Elbette RGB ışıklandırma-yi beğenmiş var, beğenmeyen var; bu tercih meselesi. Monitörün plastik gövdesi, ergonomik açıdan ise oldukça cömert davranışlıyor. Ekrana yükseklik ayarı yapabiliyor, ekranı eğebiliyor, döndürübiliyor ve pivot desteğiinden faydalananabiliyorsunuz.

TUF Gaming VG24VQ, sahip olduğu fiyat kategorisi için geniş özellikler sunuyor. Bunların başında da elbette az önce de söylediğimiz gibi 144Hz tazeleme hızı geliyor. Monitör, hem FreeSync desteği sunuyor, hem de Adaptive Sync ile NVIDIA G-Sync'e göz kırpıyor. Buna ilave olarak TUF Gaming VG24VQ'nun tepki süresi de 1 ms olarak yer alıyor. Ancak bu tepki süresi GTG olarak değil, yazılımsız olarak sağlanmış. Bunun arkasında Asus'un Extreme Low Motion Blur özelliği, yani düşük hareket bulanıklığı teknolojisi yer alıyor. TUF Gaming VG24VQ, Full HD çözünürlüğünde bir monitör. 350 kandela parlaklık, 3000:1 tipik kontrast oranı ve VA paneliyle beraber, bu teknik birimleri işığında hem oyun performansında hem gündelik kullanımda iyi bir görünürlük sağlıyor. Şu an Asus TUF Gaming VG24VQ monitörünü piyasada 1799 TL fiyatla bulmak mümkün. ♦ **Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** 144Hz ekran. 1500R kavisli panel.

Oyun performansı. Esnek kullanım.

FreeSync ve Adaptive Sync

**EKSİ** HDR desteği yok. RGB desen bulunmuyor

85



## Viewsonic X10-4K

Son derece üst seviye bir DLP projeksiyon cihazı

Sinema keyfi dediğimiz şey kişiden kişiye büyük farklılıklar gösteren bir detay. Kimisine bir telefon ekranı yeterken kimimize kocaman televizyonlar yetmiyor, o perdenin eksiksliğini daima hissediyoruz. Viewsonic'in sinema keyfinizi artırmak için hepsi bir arada bir çözüm olarak tasarladığı X10-4K da mükemmel yetenek sinema tutkunlarının beklenenlerine cevap vermek adına geliştirilmiş bir model. X10-4K günümüzün tüm teknolojik oyuncaklarını bünyesinde barındıran bir cihaz. Işık kaynağı yerine standart lamba yerine LED kullanan cihaz 4K desteği ve Harman Kardon tarafından tasarlanmış şahane bir entegre ses sistemine sahip. LED ışık kaynağı çok daha az isınıyor, daha uzun ömrülü ve açılma kapanma hızı konusunda da çok üstün. Cihazın aynı zamanda HDR10 ve 3D desteği de var. Elbette bunun için uygun 3D gözlüklerle sahip olmanız da gereklidir. Parlaklık 2400 lümen, ömrü ise 30.000 saat.

Ürünün 4K desteği sağlarken Texas Instruments'in DLP çipini destekleyen XPR teknolojisinden faydalananmıştır. Buna göre 1080p görüntüyü dört kez işleyen işlemci 4K sinyalini eksiksiz sağlayabiliyor. Belki gerçek bir 4K desteğiinden söz etmek zor ancak arada hissedilebilir bir fark kalmadığı da gerçek.

Ayrıca son derece sık, deri kaplama bir taşıma koluna ve yine deri kaplama bir arka panele sahip. Çok büyük olması yanında 4.1kg ağırlığıyla da rahatlıkla taşınabiliyor. Eğer Stream yapmak istiyorsanız hiç problem değil, cihazın donanımına Wi-Fi dahil, üstelik ses kontrol sayesinde basit komutları yerinizden bile kalkmadan iletiyorsunuz ve o da rahatlıkla anlıyor.

Gelelim fiyatına, elbette bunca güzellikin bir bedeli var. Ürünün 12.800 TL'lik fiyatı da sadece mükemmel bir deneyim arayan sinema tutkunlarına hitap etmekte. ♦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Muhteşem görüntü ve ses kalitesi. Üst düzey malzeme ve işçilik. Çok sayıda bağlantı seçeneği.

Wi-Fi desteği. HDR10. Taşınabilirliği kolay.

**EKSİ** Çok pahalı bir ürün. 200 inch ideal perde boyutu.

90



# KÜLTÜR & SANAT

Sayfa  
108

## COSPLAY REPUBLIC

Eve kapandık, izlemedik dizi, bitirmek oyun bırakmadık!  
Hadi şimdi cosplay yapalım!

# KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Yazın ortasına geldik bile.  
Sinemalar halen kapalı, tatile gitmekse serbest. Size tavsiyemiz dışarı pek fazla çıkmadan, evde keyif yapmak.

## FİLM

### VIVARIUM

Bildiğiniz veya bilmediğiniz üzere felaket filmlerine ve kapana kışılma hikayelerine bayılırım. The Cube, Buried, Frozen, Open Water, 127 Hours... Çok iyi olmalarına da gerek yok; birileri, bir yerlerde zor durumda kalsın, ben izleyeyim. (Oha manyaklığa gel. Psikolog buluyorum şu an kendime.)

Ne var ki bu tür ilgi çektiğinden film yapımcıları da türden vazgeçmiyor. (Normalim, tamam mı?) Vivarium her ne kadar IMDB'den sümük gibi bir puan almış olsa da bence izlenmesi gereken bir film. Jesse Eisenberg ve Imogen Poots'un başrolünde oldukları bu bilimkurgu, çiftin bir ev bakmak üzere, bir emlakçıyla birlikte müstakil evlerden oluşan bir siteye gitmesiyle başlıyor. Her biri, birbirinin aynısı olan bu evlerden bir tanesini gezerken emlakçı bir anda sırra kadem basıyor ve çiftimiz, müthiş yapay gözüken bu sitede mahsur kalıyor. Birkaç gün sonra da ellişine bir bebek tutuşturuluyor ve notta da "Eğer kurtulmak istiyorsanız, bu bebeği büyütün." yazıyor.

Bebeğin neden onlara verildiğini ve ortamın ne olduğunu filmin ortalarına doğru anlıyorsunuz ama kahramanlarımızın nasıl kurtulacağını da merak edip, başka sırların ortaya çıkıp çıkmayacağını düşünürken filmin de sonunu buluyorsunuz. İzledikten sonra, günler, haftalar geçse bile birçok sahnenin ve görüntünün oklunda kalması neticesinde bu filmin etkileyici olduğuna karar verdim, birçok eksiği olsa da. Bence izlenir, kolay da unutulmaz. ♦

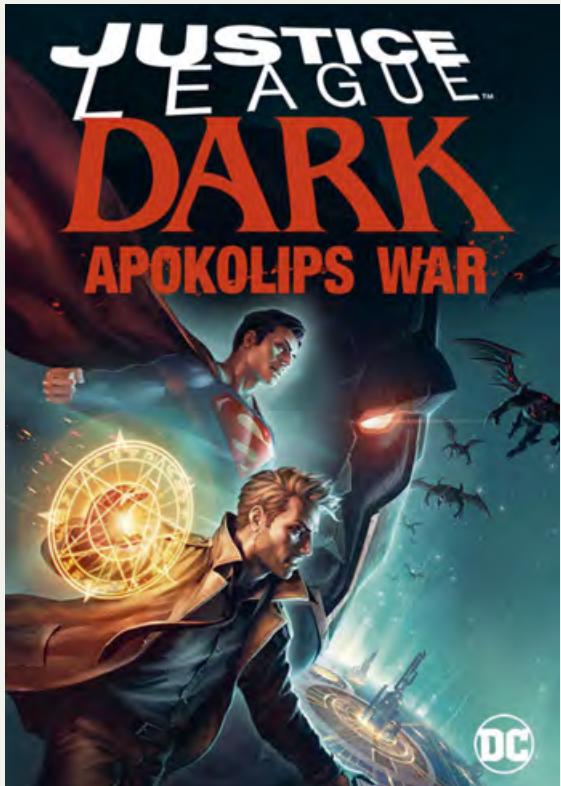
## ÇİZGİ-ROMAN

### GOD OF WAR

PS4'teki yeni God of War oyununu biliyorsunuz. Oynamadıysanız da problem değil, oyun zamansız olduğundan elbet bir gün deneyimlersiniz. İskandinav tanrılarıyla kışışan Kratos'un ve oğlunun hikayesini anlatan yeni God of War, dört fasikilden oluşan bir çizgi-romana da kavuştı. Bir çeşit ön hikaye formatında olan seri, bence sadece ama sadece GoW hayranlarına hitap ediyor... Hikayedede Kratos'un öfkesini kontrol altına alma çabası ama bunu pek başaramayip bir takım Druid'lerle başının belaya girmesi konu ediliyor. Ona bu serüvende oğlu da eşlik ediyor ama tam bir yan karakter olarak; onun hakkında eğer bir şey bilmiyorsanız, çizgi-romanda da öğrenemiyorsunuz. GoW gibi büyük bir isme çok daha iyi bir çizgi-roman yakışırdı açıkçası. Bu dört bölümlük seri adeta oyun-daki bir yan görev formatında. Oyun olarak oynasak tatmini daha da büyük olurdu üstelik. Burada sadece Kratos'un yeni haline ve oğluna şöyle bir göz gezdiriliyor, aklınızda kalması pek olası olmayan bir takım düşmanlar da Kratos'a kafa tutuyor,

o kadar. Normalde vasat serileri buraya konuk etmem ama isim önemli olunca, ne oluyor, ne bitiyor merak etmiş olabilrisiniz diye bahsetmek istedim. Sağlam bir GoW koleksiyoncusu değilseniz, üzerinde durmaya demez... ♦





## ANİMASYON

# JUSTICE LEAGUE DARK: APOKOLIPS WAR

Marvel'in her türlü olayı güzel ama karanlık hikayelerde DC kesinlikle çok önde. (Marvel çabalamıyor bile aslında.) Justice League'in Dark ismindeki bu serisinin son filminde, isimden de anlayacağınız üzere Darkseid başrolde. DC evreninin en güçlü kötülerinden biri olan Darkseid, Dünya'yı bir kez daha hedefi haline getiriyor ama Justice League de boş durmuyor ve riskli bir karar vererek Darkseid'a kendi topraklarında saldırmaya karar veriyor. Ve normalde hiçbir çizgi-romanda, animasyonda olmayan bir şey oluyor, plan başarısızlığı sonuçlanıyor ve dünya Darkseid'in kontrolüne geçiyor.

Daha fazla spoiler sınıfına girece-

ğinden anlatmıyorum ama hikaye gayet güzel. Ölen ölene maşallah; bir süper kahraman ünlü diye hayatı kalmıyor.

Filmin temposu hiç fena değil. Constantine neredeyse başrolde olmuş, onu da yakından tanıyoruz. Çıkasma düşmüş bir kurtulma hikayesini izlerken de ne olacağını merak ediyoruz. (Marvel animasyonlarında illa ki sonucun iyi olacağını biliriz, sadece aksiyonu izleriz.) Filmde Teen Titans da bayağı ön planda; onların sevenleri de bir hayli tatmin olacaktır. Animasyon kalitesini artık kesinlikle arıtması gereken DC, senaryoyla bu işten alınının akıyla çıkıyor ama gerçekten artık biraz daha iyisini görmeyi hak ediyoruz. ♦

## ALBÜM

# THE USED HEARTWORK

Bu albümü geçen ay tanıttıktım, tam da çıkışının üzerinden çok az bir zaman geçmişen ama resmen unuttum, iyi mi... Neyse bir aydan bir şey olmaz; ben de arada albümü daha da çok dinleme fırsatı elde ettim hem.

2001 yılında Amerika'da kurulan The Used'ı 2001'den beri dinlemiyorum elbette ama ne zamanki 2012 albümleri Vulnerable'ı ele geçirdim, o vakitten beridir kendileri hep radarımda. (Vulnerable da mükemmel albümdür, dinlemediyiseniz onu da hemen listenize alın.) Geçtiğimiz aylarda çıkan Heartwork tam 16 parçadan oluşuyor ve birçok şarkida konuk sanatçılar da yer alıyor. Rock özlerinden şaşmayan grup arada daha pop-elektronik esintili parçalar da yer vermiş ve hiçbir kulağa fena gelmiyor. Favorim elbette klasik çalgılarla da süslenen Gravity's Rainbow oldu. Açıłış parçası Paradise Lost, hem gaza getiren, hem de melodisiyle kolay kolay aklinızdan çıkmayacak bir şarkı. Daha bir damarınızı yoklayan, ağır tempusu ile düşündüren BIG, WANNA BE, Wow I Hate This Song gibi parçalar da albümün iyilerinden.

The Used'in bu kadar sene sonra halen bu kadar iyi müzik yapmasına şaşmadım da değil; çoğu rock grubu eski havasını korumayı pek başaramıyor ve ezbere şarkılara devam etmeye çalışıp unutuluyor. Bence albümün her türlü gideri var, mutlaka dinleyin. ♦



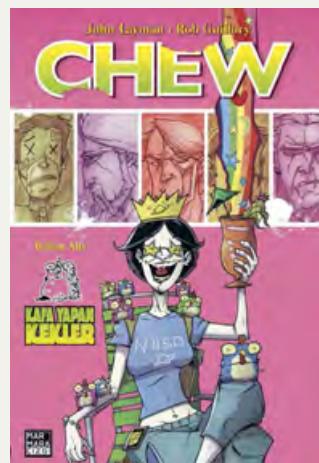
## ÇİZGİ-ROMAN

# CHEW

Bazı çizgi-romanlar var ki yayın hızları aşırı düşük. BenimBradarımda olan Spawn bunlardan bir tanesi, diğerí de Chew. 12 ciltte tamamlanması gereken çizgi-roman henüz altıncı albümüne kavuştu ve herhalde 72 yaşına geldiğimde tamamını okumuş oluruz.

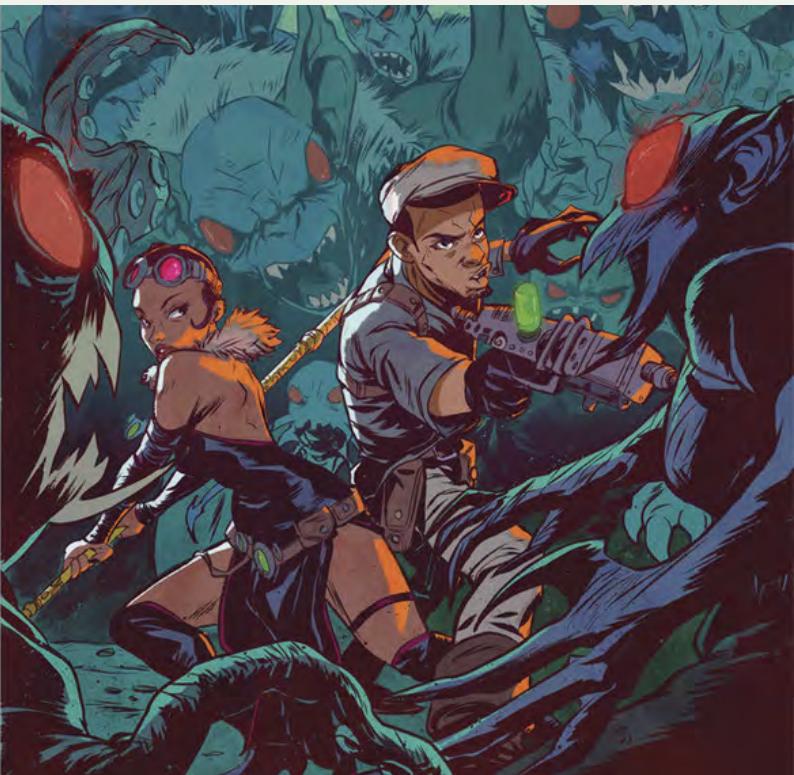
Aslında Chew daha önce bu sayfaların konuğu olmuştu ama hem üzerinden çok zaman geçti, hem de dediğim gibi altıncı kısım olan Kafa Yapan Kekler geçtiğimiz aylarda raflardaki yerini aldı. Albümü okuyunca da fark ettim ki bu seriyi bayağı bir özlemişim. Serinin kahramanı olan Tony Chu, önceki bölümlerdeki bazı olaylardan dolayı hastanede hayatı kalma mücadelesi veriyor ve bu defa onun yerine sahneyi, kardeşi Toni alıyor. Tony bir Sibopat (Bir şeylerini yediğinde onunla ilgili görüntüler görür). Kardeşi Toni ise Sibovoyant. Yani yedikleri ona geleceği gösterebiliyor. Bu macerada da Toni hem özel hayatında, hem de başlarına musallat olan katil yüzünden yeteneklerini kullanmak zorunda kalıyor, bunun sonucunda da onu hiç de iyi şeyler beklemiyor...

Yine esprili ve akıcı bir anlatıma sahip olan Kafa Yapan Kekler, önceki albümlere göre de daha tempolu ve ilgi çekici geldi bana. Bunda mega ajan Poyo'nun (Kendisi bir horoz.) etkisi de yok değil. Cizgi-romanlara pek ilginiz yoksa bile Chew, şans verilmesi gereken bir seri. Şu vakitler çok iyi gider. ♦





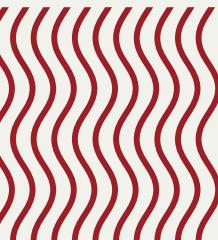
Bu ay konumuz çizgi romanın  
Oscar'ları: Eisner Ödülleri



**1** 1988'den beri bazı yıllarda ara verse de her sene çizgi roman sektöründeki başarılı işleri belirleyen Eisner ödülleri, aslında başlıkta da söylediğimiz gibi çizgi romanın Oscar ödülleridir! Bizim favori çizgi roman sanatçımız arasında yer alan Will Eisner'i onurlandırmak için adını üsttattan alan ödüllerin 2020 adayları açıklandı! Biz de köşemizde biraz da riskli bir iş yapıp bazı kategorilerdeki favorilerimizi söylemek ve o kategorilerdeki çizgi romanlar ve sanatçıları tanıtmak istedik! Eisner ödülleri tıpkı Akademi Ödülleri gibi gayet geniş ve kapsamlı kategorilere sahip, o yüzden biraz daha bilindik kategorilerden bahsetmeye ve Eisner ödülleriley ilgili ülkemiz için oldukça önemli gördüğümüz bir haberi de değerli okuyucularımızla paylaşmak istedik! Umarım beğenirsiniz!

#### Devam eden en iyi seri

Her sene belki de "en iyi film" ödüllüne en yakın kategorinin burası olduğunu düşünüyorum ve tüm adayları okumaya gayret ediyorum. Bu sene de yine çok sağlam adaylar var. Ed Brubaker ve Sean Philips'in dedektif ve gizem çizgi romanları sevenlerinin baş köşesinde tuttukları Criminal, Marvel'a ve hepimize inanılmaz bir sürpriz yaratarak en çok satan çizgi romanlar arasına giren Al Ewing'in korku dolu hikayesi Immortal Hulk ve son bir kaç sayısında tökezlediği dair abonelerimizden geri dönüşler aldığı Zdarsky'nin yazdığı Daredevil oldukça güçlü adaylar. Sandman Universe'ü detaylandıran ve genişleten Dreaming ve Image Comics'ten çıkan Crowded da diğer adaylar arasında. Fakat bizim favorimiz mükemmel yakın çizimleri, sert ve sağlam hikayesiyle David Walker, Chuck Brown ve Sanford Greene'nin Bitter Root'u. Son zamanlarda George Floyd eylemelerinde de gördüğümüz Afrika-Amerikalılara yapılan eziyetleri ve ırkçılığı konu alan çizgi roman bize göre bu senenin en iyi adayı! 1900'lerin başındaki



"1988'den beri bazı yıllarda ara verse de her sene çizgi roman sektöründeki başarılı işleri belirleyen Eisner ödülleri, aslında başlıkta da söylediğimiz gibi çizgi romanın Oscar ödülleri"

Harlem'den metafiziksəl olaylarla söylemek istediği her şeyi söyleyen bu seriyi ödül almasa da okuyun derim :)

#### En iyi kısa seri

En iyi kısa seride geçtiğimiz yıllarda DC'ye transfer olarak çizgi roman dünyasını sarsan Bendis'in Naomi'si açıkcası hem geniş kitleler tarafından sevilmesi hem de DC evrenine yaptığı katkı nedeniyle çok güçlü adaylardan birisi. Ancak ana akım çizgi romana bayılmayan kimseler tarafından biraz oyaların az atılacağını düşünerek kendi favorim olan Ascender'la ilerlemek istiyorum. Descender gibi muazzam bir çizgi romanın 10 sene sonrasında geçen olayları konu alan Ascender, Jeff Lemire ve Dustin Nguyen'in ellerinden çıkıyor. Bu arada Lemire aynı zamanda Sentient isimli başka bir serile daha aday! Ödül Lemire'a gitmezse şaşırırırmı doğrusu.



#### En iyi yeni seri

Marvel'dan çıkan Doctor Doom dışında tüm adayları okuyup çok beğendigim en iyi yeni seri kategorisi tahmin için oldukça zorlu! Kieron Gillen ve Dan Mora'nın Arthur esanesini olması gerektiği gibi ama ufak bir "twist" ile ele aldığı Once & Future ve kendisinin sanatıyla ilk kez Batman v TMNT ile tanıştığım James Tynion IV'in Stranger Things ekseninde ilerleyen ama kendi anti-heroları ve kendi



küçük hikayeleri olan Something is Killing the Children açıkçası en güçlü gördüğüm adaylar. Kendini dış dünyadan soyutlamış bir Amerika'nın hikayesini anlatan Undiscovered Country, ilk bir kaç sayısıyla umut verse de açıkçası diğer adayların bir tık gerisinde. Ama o hikayeyi de mutlaka edinmenizi öneririm! Sonuçta arkasında Scott Snyder ve Charles Soule gibi iki büyük isim var.

#### En iyi yazar

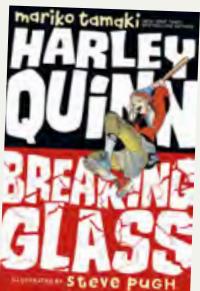
Adayların sadece bir kitap ile değil o sene yazdıkları tüm işlerle katılabildiği bu kategoride açıkçası en güçlü adayım bu sene özellikle "teenage" segmenti için yaptığı mükemmel Harley Quinn ile Kanadalı sanatçı Mariko Tamaki. Kendisi aynı zamanda uzun süredir radarın dışında olan Archie'yi de bir şekilde tekrar çizgi roman okuyucularının önüne çıkarmayı başardı. Peki Tamaki'nin rakipleri çantada keklik mi, kesinlikle hayır! Belirli bir yere kadar okudüğüm en akıcı Daredevil'lardan biri olan Chip Zdarsky'nin 2019 DD'si ve açıkçası yine ilk iki sayısına bayıldığım aynı yazarın Spider-Man Life Story işleri bir kere çok sert bir rekabetin habercisi. Aynı zamanda en iyi yeni serие de aday olan Willow Wilson'in Invisible Kingdom'i benim ağız tadıma uymasa da mutlaka bir yerde bir favorimi tahtından edecek kadar iyi bir çizgi roman. Bir japon mitini çok güzel bir çizgi roman haline getiren Bobby Curnow da Ghost Tree ile mutlaka ödül alamasa da radarınıza almanız gereken bir yazar!

#### En iyi çizer / çinici

Açıkçası her zaman çizimden profesyonel olarak anlayan ve Teknik bilgisi kuvvetli kişilerin seçmesini beklediğim kategorilerden biri olan en iyi çizer de açıkçası tamamen çizimlere bakarken bana verdiği keyfi baz olarak favorimi belirledim. Ghost Tree'de Simon Gane



geleneksel çizimi oldukça akıcı bir tonda uygularken yazının da okunmasını kolaylaştırmışken, Steve Pugh da Harley Quinn Breaking Glass'da Tamaki'yle neredeyse kusursuz bir uyum sağlamıştı. Soluk mavi gökyüzü tonlarını bu vesileyle tekrar hatırlayıp bayıldı. Ancak benim favorim her paneli "Rüya Diyarının" içine size daha çok sarkan, gerçekten gözlerinizin üstüne kum dökülmüş de "Dream" ile birlikte yüryüyormuşsunuz hissi yaratın Bilquis Evelyn ve The Dreaming'e gidiyor!



#### En iyi kapak çizeri

Burada aday olanlar kadar aday olmayan da bir sürü muhteşem çizer sayabilmemiz kategori her şekilde tartışmalı olacaktır! Gerek kazanıyla gerek aday olamayanlarıyla gerekse de kaybedenleriyle kendi taraftarları olan çizerler arasında sıcak karışmalar yaratacak bu kategoride favorimiz i-na-nil-maz Daredevil kapakları çizer Julian Totino Tedesco! Her kapak orijinali satın alınsa evinize modern sanat müzesi kalitesi yaşatacak şekilde açıkçası! David Mack ise bir efsane yaparsa tüm American Gods serisi boyunca onu yaptı! Pretty Deadly'nin bu kadar tutmasında en az %40 rolü olan bence ismini daha sık göreceğimiz Emma Rios ve Batman çizdiği dönemlerden beri hastası olduğumuz Francesco Francavilla ise yine güçlü adaylardan. Ancak bizim



oyumuz burada hiç olmadığı kadar net bir şekilde JTT'ye. Büyük bir David Mack hayranı olduğumu da söylemek zorundayım. Yani gerçekten JTT kazanmazsa şaşıracağım bir kategori.

#### En iyi renklendirici

İtiraf etmek gerekirse aday olan isimlerden iki sanatçının (Lorena Alvarez ve Molly Mendoza) işlerine çok hakim değilim o yüzden bu kategoride benim yapabileceğim tahminler 3 aday üstünden ilerleyeceğim. Tabii ki bu yazı hazırlamadan önce bilmediğim adayların da işlerine göz gezdirdim ancak kendilerinin işlerini bu kadar kısa sürede değerlendirmek istemediğim için pas geçiyorum. Genelde Sean Murphy ile çalışan ve Murphy'nin steam punk ama değil çevresine oturttuğu hikayelerinde renk paletiyle Batman sevenleri kendine hayran bırakın Matt Hollingsworth genelde bu kategoride ne zaman aday olsa benim favorim oluyor. Ancak bu sene Skottie

Young'un Middlewest'i ve yine Image Comics'den çıkışlı Outpost Zero'da çok iyi bir palet kullanan Jean-Francois Beaulieu oldukça güçlü bir rakip. Aynı zamanda Hellboy serisindeki işleriyle aday olduğuna neredeyse emin olduğum Dave Stewart da ödüllü alırsa bizim için pek de sürpriz olmaz.



#### Ve Edanur Kuntman!

En çok bilinen kategorileri sıraladıktan sonra gelelim neden bu seneki Eisner ödüllerinin ülkemiz için çok önemli olduğunu! Edanur Kuntman'ın hikayesini anlatmayan kadınların sesi olduğu Pencerenin Ardından Kadın Masalları ülkemize en iyi dijital çizgi roman dalında ilk Eisner adaylığını getirdi. Türkçesine de ulaşabileceğiniz bu önemli eseri lütfen edinmeye ve çevrenizdekilere önermeye çalışın. Yabancı film dalında bir filmimiz adaylığı olduğunda her balkona bayrak astığımız ülkemizde, çok önemli bir sanat dalında Edanur Kuntman'ın hikayesinin böyle bir gurur yaşaması tabii ki gereken önemi göremeyecek. Köşemizin sevgili okuyucuları bizim ülkemizin hikayelerinden biri artık çizgi romanın Oscar'larına aday! Edanur hanımı ve emeği geçen herkesi kutlarken, bu haberlerin bizi büyüleyemeyecek kadar rutinleştiğini görmek dileyile der, sözlerimi bitiririm. Umarım PhD ekibi olarak da tahminlerimizde çok yanılmayız :) ♦ Metehan İgneci



**AYIN VARYANTI**  
**VAMPIRELLA #11 PEACH**  
**MOMOKO EXCLUSIVE VARIANT**

# OTAKU CHAN

Animelerin anlatı dilinden bahsederken yolumuz teknolojik bedene ve teknolojiyle kurulan ilişkiye evrilmişti. Kadına ve kadının teknolojik bedenine baktık. Sıra erkek bedeni ve mecha fantezilerinde.

Mecha dediğimiz sadece Voltran'ı oluşturan koca robotlar değil elbette. Teknolojik alet edevatları odaklanan serilerin hepsini bu türün içine koyabiliriz. Tabii çoğunluk gördüğümüz silah ve tank gibi askeri teknoloji ve insanların içine girebileceği zırhlar. Türün tarihi 2. Dünya Savaşı sonrasında kadar gidiyor. 1950'lerde Tezuka'nın Tetsuwan Atom yani Astro Boy'u ve Yokoyama'nın Tetsujin 28-go'su yani Gigantor'u türün temellerini atmış, türü tanımlamışlardı. O dönemde Japonya giderek büyüyor, teknolojik olarak gelişiyordu. Ama durup düşününce Japonların teknolojiyle ilişkisinde hassas noktalar görüyorum. Düşünün koca bir savaştan yenik

çıkmissınız, tepenizde Amerika, tüm siyasi sisteminiz değişiyor. Ve yenik ayrılmazın sebebi öncelikle savaş boyunca giderek askeri teknolojide geri kalmanız (Zero avcı uçakları başta teknoloji harikasıken zamanla diğer ülkelerden geri kaldı, yakın bir hikâyesi için Miyazaki'nın Rüzgâr Yükseliyor filmini izleyebilirsiniz.). Ve savaşın sonlandıran da kimsenin ne kadar zarar verecek güçe sahip olduğunu bilmediği atom bombası oldu. Japonlar başta onlara atılan bombanın farkı olduğunu bilmiyordu, haliyle kendi yaralarını sarmakla meşgullerdi. Birkaç sene sonra Amerika'nın Pasifik'te yaptığı nükleer denemeler sırasında bir Japon balıkçı gemisinin zarar görmesiyle dikkatler buraya yöneldi. Ve atom bombası üzerine sonunda insanlar konuşmaya başladı. Bu melun teknolojinin ve savaşın metafor olarak kullanıldığı en bilinen eser de o dönemde çekildi: Gojira. Gojira'yla nur topu gibi Kaiju türümüz de oldu.

## Robotlar... Büyük robotlar

Mecha türündeki eserlere baktığımızda Japonların yenilmelerine sebep olan teknolojiyi kucaklıklarını söyleyebiliriz. Hatta Robocop, Terminator benzeri Hollywood filmlerinin çoğunda gördüğümüz gibi teknofobik olmak yerine teknofil bir bakış açısıyla.

Astro Boy insani duygulara sahip bir android idi, Gigantor'da robotu 12 yaşındaki bir çocuk kullanıyordu. 1970 ve 80'lerde türün popüleritesi Go Nagai'nın Mazinger Z'si ile patlama yaşadı. İlk defa uzaktan kontrol etmek yerine robotumuzun içine girdik ve pilotu olduk.



Çoğunlukla haftanın canavarı diyeBILECEĞİMİZ her bölümde yeni bir düşman temasını izleyen bu türü Gundam intergalaktik savaş temasıyla destansı bir seviyeye taşıdı. Macross ise idol kültüryle birleşti. Ama temelde teknolojik bedenin insanlığı kurtarması değişmedi.

İçine girdiğimiz bu teknolojik beden ya da üstümüze geçirdiğimiz bu teknolojik zırh bizi güçle doldururken kirilgan insanlığımızı da bir süreliğine unutmamızı mı sağlıyor? İlginçtir mecha görsel dili olarak gözünü teknolojiye diktiye de öyküler hep içindeki insanlara odaklıyor. İşte tam da bu zıtlık türün dramatik tansyonunu yükseltiyor. Müthiş güçlere sahip bir nevi yüzü olmayan kaslı metal bir vücut ve onu kullanan duyusal açıdan karmaşık ve kirilgan insanın içinden geçtiği süreçler.

Claudia Springer'in "öldüresiye maskülen figür" dediği mechatların dünyası çoğunlukla yüksek teknoloji şehirleri, uzay istasyonlarını, dev şirketleri beraberinde getiriyor. Bölülerin doruk noktalarda mecha savaşları güç, heyecan ve şiddetin bir birleşimini sunarak neredeyse teknolo-erotizme varıyor. Napier Anime kitabında Klaus Theweleit'in sözlerinden hareketle Alman Freikorp'ların (I. Dünya Savaşı sonrası oluşturulmuş elit bir birlilik) etrafında yaratılan imajı, ideolojiyi örnek veriyor: Her genç erkeğin bir makine haline geldiği ve bu "makine"nin aynı anda hem "savaş" hem de "cinsellik" makinesi olduğu. Mecha türünde de elbette yüzeysel hikâyelere sahip ve teknolo-erotik dönüş sahnelerinden ibaret pek çok seri var. Ama türün iyi örnekleri gerçekten de insanı merkezine alıyor diyebiliriz.



Teknolojik bedenin varlığı ana karakterlerin kırılganlığını daha da bir yüzümüze vuruyor. Zayıf görülen bir kahramana dönüştüğü hikâyeler de bu sebeple mecha'nın en karşılaşılan anlatılardan biri. Zayıf görülen demişken, erkek ve "erkeğin gücü" teması yüzünden senelerce zayıf kızlarımızın kurtarıldığını gördüğümüz bu tür zaman içinde bu konuda evirildi. Özellikle Evangelion'un ardından güçlü kadın karakterler, Darling in the Franxx gibi serilerle daha feminen robotlar görür olduk. Evangelion'un türde getirdiği bir diğer yenilik de anti-kahraman ana karakterdi. Depresif, kendinden şüphe eden, terk edilme sorunlarıyla baş etmeye çalışan Shinji normalde gördüğümüz militarist, cesur kahramanlarla müthiş bir zıtlık içinde. Fafner in the Azure seri de insanın psikolojik yapısına ağırlık veren serilerden bir diğeri.

### Mecha ve komedi ikilisi

Erkeğin karanlık bir fantezisi olarak teknolojik bir bedene sahip olup güçlenmesi, Japonya özelinde de savaştaki yenilgisinin ana sebebi olarak gördüğü teknolojiyle bütünlüşüp kendini korumak istemesi ve sürekli insanın ön plana çıkarılarak trajedisinin ve psikolojisinin vurgulanması şeklinde türü anlatınca komedi unsuruna sahip değilmiş gibi anlasılmasın. Daha hafif, eğlenceli bir şekilde hikâyelerin işlendiği seriler de var elbette. Full Metal Panic bunlardan biri. Light novel'larında giderek hikâye kararsa da özellikle animeleri komedi unsuru gani gani içerir. Keza Tengen Toppa Gurren Lagann da stilize estetiği ve komedyiyle ferah bir nefes alıdır.

Artık klasikleştiği için herkes biliyor ama bilmeyeler için Code Geass'in da adını geçirelim. Distopik dünyası, hedefine ulaşmak için her yol mubah midir gibi sorularıyla karanlık atmosferli bu seri de aslında bir mecha serisidir. Ama mecha kısmını çok vurgulayarak yüzümüze çarpıp durmaz.



Daha romantik bir şey yok mu derseniz, Your Name'in yönetmeni Makoto Shinkai'nin Hosho no Koe filmini izleyebilirsiniz. Birbirinden uzak kalmanın ve özlemin destanını yazar Shinkai burada da.

Önceden de bahsetmiştim ama Blame'in yaratıcısının elinden çıkma Sidonia serisi de özellikle fotosentez yapan genetik açıdan modifiye edilmiş insanlarıyla bize uzayda çok farklı bir yaşam sunar. Son olarak da Netflix'ten açıp izleyebileceğiniz Kuromukuro serisi de mechanin keyifli örneklерinden biridir. Sengaku dönemi samurayı ile geleceğin dünyasını ve uzaylıları bir araya getirebilmiştir.

### Online etkinlikler

Son olarak da biraz haber vereyim size. Malum karantina nedeniyle dünyanın pek çok yerinde artık etkinlikler online yapılıyor. Bu sayede biz de bu etkinliklere katılabiliriz. En büyük hayallerimden biri San Diego Comic

Con'a gitmekti artık bunu evimin rahatlığında yapabileceğim. 22-26 Haziran'da gerçekleşecek bu etkinlikte Junji Ito'nun da bir paneli olacak, kendisi katılacak mı yoksa sadece yayıncısı Viz mi olacak bilemiyorum ama gelecek ay detaylı anlatırmı size. Katıldığım bir diğer festival ise Annecy oldu. Dünyaca ünlü bu animasyon festivalinde en iyi film dalında tamamı CGI olan Lupin III ve 7 Days War adayı. Bu filmlerin 15'er dakikalık tanıtımlarını izledim. Festivalde pek çok kısa film, sektörden önemli isimlerin konuşmaları da var. Ayrıca Devilman Crybaby ve Tatami Galaxy'den bildiğimiz yönetmen Masaaki Yuasa'nın da yeni filmi Inu-oh üzerine süper bir tanıtım hazırlamış. Merakla beklediğim bu film Yuasa'nın alışındık görsel dilinden çok farklı bir atmosfere sahip. Özellikle Japon noh tiyatrosunu merkeze alan bir film olacak. Bu aralar resmen etkinliklere yetişmez hale geldim diyebilirim gerçek anlamda dünya-ya ekranımızdan takip edebilir durumdayız.

◆ Merve Çay



# COS- PLAY REPUBLIC

Karantina günlerinde cosplay nasıl yapılır

**C**OVID-19 hepimizin hayatını etkiledi ve bu etki, uzun bir süre daha hayatımızdan çıkmayacak gibi duruyor. İptal edilen etkinlikler, arkadaşlarınızla ekran veya sesli iletişim dışında görüşmemek derken zor zamanlardayız. Ancak bunun, moralinizi bozmasına izin vermeyin. Etkinliklerin uzun süredir ortalıkla olmaması, cosplay yapmamaya bahane değil ne de olsa. Bol bol boş zamanınız ve bu zamanı iyi değerlendirmenin de pek tatlı yolları var.

## Siparişinizi verin ama beklemeye de hazırlık olun

Kabul edelim, çoğuımız cosplay işini ya son dakikaya bırakırız ya erteleriz. İşte bu zamanlar, sipariş için aslında oldukça uygun. Halihazırda bir etkinliğe uzun süre katılmayacaksınız, bu da size yeterli zamanı tanıyor. Siparişinizin geç gelecek olması, bir noktada işinize yarayacak.

## Evde cosplay fotoğraf çekimleri yapın

Evde kendinizin fotoğraflarını çekerek, sonraki çekimlere hazırlıklı olabilirsiniz. Hepimizin artık akıllı telefonu var. Özçekim ile başlayıp, yüz ifadeleriniz üzerinde alıştırma yapabilirsiniz. Sonrasında ucuz bir tripod alın ve daha ilhinc çekimler yapmaya başlayın. Kendınızı daha iyi hissedebilirsiniz. Böylece poz uygulaması da yapabilirsiniz.

## Para ayırın

Cosplaylerinizi etkinlikte en iyi şekilde sergilemenin, bol detay ve kostümdeki estetik güzellik olduğunun farkındayız. Hala yeni oyuncular, filmler, kitaplar çıkmaya devam ediyor. Kimbilir, belki yeni bir karakterin cosplayini yapmak isteyeceksiniz. Bu yüzden mali durumunuza iyi değerlendirin ve kenara azar azar para ayırın. Hazır zamandan kazanıyorken, paradan



şeyden önce sağlığınıza dikkat edin,  
cosplaye zaman yaratmak kolay



da kazanarak gelecekte yapacağınız kostümü tek tıkla almak sizi oldukça mutlu edecektir.

## Ekstra paranızı harcamanın yolları

İptal edilen etkinlik demek, cepte para kaldı demek. İlk olarak kalan parayı hemen çarçur etmeyin. İlaç, kişisel ihtiyaçlar, temizlik ürünleri, uzun süreli dayanabilecek konverse vb. tüketimlere harcamanız daha önemli. Bu saatten sonra cosplay, sizin için lüks olmalı. Durumunuz müsaitse elbet eleştirmek kimseye düşmez, ancak diğer durumlarda önceliğinizi iyi belirleyin. Bunların dışında ekstra rahatlığınız varsa tebrikler, size birkaç fikir sunabilirim. Ülke veya şehir dışındaki etkinliklere gidebilirsiniz. Kalan paranızı daha kaliteli ve uzun süreler gözünüze diktiğiniz zırhlara, craftlara, kostümlere, peruklara harcama şansına sahip olacaksınız. Geleceğe yönelik paranız olduğunda istediğiniz gibi etkinliklerde savurganlık yapabileceğinizi düşünün. Hediye eşyalar alabilir, kendınızı şımartabilirisiniz. Belki daha lüks bir otelde kalırsınız. Diğer bir yöntem ise sevdığınız sanatçıları desteklemek. Karantina zamanları, onlar da sizin gibi. Ne kadar az da olsa destekçim, hem sizi hem onları mutlu edecektir.

## Mali olarak korona sizi vurduysa

Cosplaye yönelik haftalık gelirinizi kenara ayırın. Kostümünüzü oluşturmak için yeterince paranız olacaktır. Karantina nedeniyle işten çıkarıldınız veya işinizi



Karantina günlerinde evden  
çıkılmırsanız, kendinizi  
geliştirmenin tam zamanı



kaybettiyseniz, o zaman cosplayi bir süre kenara bırakmakta fayda var. Çünkü onceğiniz masaya yemek koymak olmalı. Çok az bütçeniz varsa, Pokemon eğitmenlerinin günlük kıyafetlerini içeren basit cosplayllerde kendinizi mutlu edebilirsiniz.

#### Bitmemiş cosplayleriniz üzerinde çalışın

Yıllar boyunca birçok cosplay yaptığınız ve bazılarını belki de tamamlayamadınız. İşte şimdi tam zamanı. Yarım kalmış cosplay-

lerinizi tamamlama veya belki de sahip olduğunuz kostümlerin farklı versiyonlarını yapma gibi planlarınızı hayata geçirilebilirsiniz. Ne de olsa teslim tarihi gibi endişeleriniz yok. Ayrıca hala online olarak mükemmel olmasa da kumaş gibi ihtiyacınız olabilecek ufak malzemeleri sipariş edebilirsiniz.

#### Geribildirimler için sosyal medya

Etkinliklerin yakın zamanda gerçekleşmesinin pek imkanı yok. Cosplaylerlemenizi paylaşmak, topluluk etkileşimiğini artırmayı en iyi yolu şimdilik sosyal medya. Hazırda devam eden cosplay çalışmalarınızı paylaşın ve sizi takip eden insanlarla konuşun.

#### Cosplay becerilerinizi geliştirin

Dikiş, boyama, zırh derken cosplayin her dalı farklıdır. Bunların hepsinde mükemmel olmak oldukça zordur ancak kendinizi geliştirmek için artık zamanınız var. Cosplaylerin tamamlanması gereken zaman yaklaşlığında panikten çok hata yaparız. Böyle bir panik durumu olmadığına göre yavaş yavaş, kendinizi geliştirerek çalışmalarınızı hayatı geçirebilebilirsiniz. Tekniğinizi geliştirmek, önumüzdeki güzel günlerde sizin daha mutlu çalışmalara sürüklenecektir.

#### İlhgam aldığınız yapımlara zaman ayırın

Karantinada yapabileceğiniz en güzel şey, bol bol oyun oynamak, anime/dizi/film izlemektir. Belki de orijinal bir cosplay karakteri yaratmışsınız ve onun hikayesi yarılmıştır. Hayal gücünüzü çalışma vakti geldi. Cosplay fikirleri, her zaman ilham aldığınız yapımlardan hayat bulur. Deniz

kızı fikrine aşık olmak veya uzay konseptine hayran kalmak gibi fikirler, cosplaydeki orijinal karakterleri süsler. Yeni cosplay fikirleri için en iyi zamanlardayken, Final Fantasy VII Remake oynarken size Cloud'un kılıçını yapma fikri verebilir. Belki de Cowboy Bebop izlerken, kendinizi oradaki karakterlerden birinin yerine koyarsınız. Kısacası oyun oynarken veya bir şeyler izlerken size ilham veren karakterleri kenara not alın. "Yapılacak cosplay" listenizin ne kadar genişleyeceğini siz bile şaşırıcasınız.

#### İndirimleri takip edin

Tekrar seyahat etmek güvenli olduğunda, oteller ve ulaşımda muhtemelen büyük indirimler olacak. Tabii aynı oranda talep de fazla olacak. Bu nedenle karantina sırasında kongre ve seyahat sitelerini ara ara kontrol etmeye fayda var. İptal edilen birçok etkinlik ve tur olduğu için indirimler de kendisini göstermeye devam edecek. Unutmayın ki hala risk altındayız. İndirim olması, bu riski almanızın doğru olduğu anlamına gelmiyor. Diğer tarafta sitelerde sunulan sözleşmeleri okumadan da işlem yapmayın. Karantina günlerinde cosplay konusu belki de herkese göre değildir ancak stresli geçen şu günlerde, farklı hobilere yönelmek, kendinizi geliştirmeyi istemek sizin rahatlatacaktır. Ve açıkçası şu an hepimizin ihtiyacı olan şey de tam olarak bu. Sağlıklı kalın gençler.

♦ Ceyda Doğan Karaş





## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

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

# Bedava oyuna doyduk mu?

Pandemi sürecinde eve kapanmak zorunda olan insanların video oyunlarına hücum etmesi, ilginç bir sonuç da doğurdu. Birbiriyile rekabet eden dev dijital dağıtım kanalları, oyuncuları kendilerine çekmek için çok etkileyici "bedava oyun" kampanyaları düzenlemeye başladılar. Steam'in tacını elinden almak isteyen Epic'in dağıttığı bedava AAA ayarındaki oyunların arasında, GTA 5 bile yer alıyordu. Arkalardan hızla gelen, The Witcher serisinin yapımcısına ait olan GOG.com ise efsanevi klasik oyun Eye of The Beholder üçlemesini ücretsiz olarak oyunculara sunmaya başladı ki, bu klasik oyun, grafik kalitesi açısından eski kalsa da oyun kalitesi olarak bugünün RPG'leri ile yarışır ve hala müsterisi, oyuncusu olan bir oyun.

Aslında bütün bu kavga, Epic'in oyun geliştiricilerden, Steam gibi %30 komisyon almak yerine %12 komisyon almeye karar vermesiyle başladı. Oyun geliştiriciler,

daha fazla kazanç sağlamak için Epic Store'u tercih ettikçe, daha fazla oyuncu da Epic mağazasından alışveriş etmeye, Epic'in oyun arayüzüne kurmaya başladı.

Epic şimdi, bir sene boyunca Steam üzerinde bulunamayacak Exclusive oyunlarla Steam kullanıcılarını Epic üzerinden alışveriş yapmaya teşvik ediyor ve aslında başarılı da oluyor. Pandemi sırasında bedava oyun dalgasıyla da çok sayıda oyuncuyu kendine bağlamayı başardı. Dolayısıyla, önmüzdeki yıllar içinde, oyun dünyasında, Epic Store'un ağırlığını daha fazla hissedeceğiz gibi görüyor. Epic'in, kullanıcı arayüzüne biraz daha geliştirdiği takdirde, artık bir oyun çöplüğüne de dönüşmeye başlayan Steam ile ciddi bir rekabet yaşamaya başlayacağını tahmin etmek zor değil.

Ancak aranızda bedava oyuna hala doymanıslar varsa, size bir adres daha vereyim. Indie oyun geliştiricilerinin mabedi gibi işlev gören Itch.io platformu da pandemi olsun ol-

masın, pek çok yetenekli bağımsız oyun geliştiricininin, ya ücretsiz ya da düşük ücretlerle oyunlarını yayınladıkları zengin bir kaynak. Ücretsiz oyunlar ararken bu kaynağa da bir göz atmanızı tavsiye ederim. Indie geliştiricileri de destekleyerek, oyun dünyasının daha sağlıklı büyümесine de katkı sağlamış olursunuz. Indie ekosistemi zayıf kaldığında ise ne mi oluyor?

Bugün Star Citizen'i yapan, geçmişte de Wing Commander serisini hayatı geçiren Chris Roberts'a ya da Elite'in yapımcısı David Braben'e, oyun geliştirmenin dev yazarlara bağımlı olduğu yüzyıllarda, "biz simülasyon sevmiyoruz, sana artık ihtiyacımız kalmadı, oyununu yapmayacağız," denilerek, yıllarca oyun yaptırılmadığını unutmayalım. Neyse ki artık Indie devrimi ve topluluk fonlama gibi mekanizmalarla, Star Citizen gibi harika oyunlar, ukala yazarların yargılarına mahkum kalmadan hayatı geçebiliyor. ♦





## Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

# Kurgu

Commodore 64'te bir oyun vardı. Hاتırladığımdan kadariyla ismi Condor'du. Herhalde yanlış hatırladım ki, daha sonra izine bile denk gelemedim ne yazık ki. Bu oyunun aklımı almış olma sebebi, zar zor bağlayabildiğim garip ses aparatı ile (ucuz mikrofon) ATEŞ! komutu verebiliyor olmadı. Joystick ateş düğmesi yerine FIRE! diye bağıryordum. Sonra bir baktım oyun her kelimeye aynı tepkiyi veriyor. Yani ses ile devreyi açıp kapatıyor yahu. Hafızamda 35 sene yer kaplamış olması sadece ama sadece bu yüzden, ses ile komut verebilmek beni çok etkilemişti. Şimdi düşünüyorum, nasıl enformasyon gibiliriz oyuna. Mesela telefon yüzümüzü tanıyor, parmak izimizi, sesimizi hatta bunlara bir veri tabanı ile alakalandırma kullanarak karşı cevaplar verebiliyor. Jiroskopu ile hareketlerimize duyarlı, ışığı ölçebiliyor, manyetik alanı saptayabiliyor. Program yazan ya da oyun tasarlayan biri daha neye ihtiyaç duyar ki? Oyunu biraz abartarak tüm bu özelliklere hayali olarak uyduralım mı? Oyun Bond benzeri ojan abimizin macerası olsun. Eveet

Bond geliyor İstanbul'a, hava kaç derece? Gündüz mü gece mi? Telefonu bakıyor oyun. Çok sıcaksa su içmemiz gerekiyor, kovalamacalar zorlu. Geceye saklanmak kolay olsun mesela. Sahneler de buna göre ayarlanabilir tabii ki, daha zor olması için gündüz girmeniz gereken yerler olabilir. Bu da size oyuna uyma zorunluluğu getirir ki ben severim öyle şeyler. Saati kurup oyuna kalkan adamımdır. Bond kasayı zorlayacak şimdi, oyun diyor ki kulağına köy hoparlör ve hafifçe oynat. Her oynatmadı çok az farkla değişen sesler verecek benzer sesleri ayarlamamanız ve yakaladıkça o sesi duyarak 4 tanesini eşleştirmenizi isteyebilir. Güzel.

Bond oyunu size diyor ki, yüzünü göster bana. Gösteriyoruz. Bizi tanıyor. Oyuncu kadrosuna upload etse de problem değil. Çok kafaya takmamak lazım. Sonra oyunun bir yerinde diyor ki seni tanırlar git evden bulduğun şeylerle 20 dakika içinde tipini değiştir, burnuna kumaş tut, ya da kaşına pamuk köy. Cidden 20 dakika geriye sayıyor.

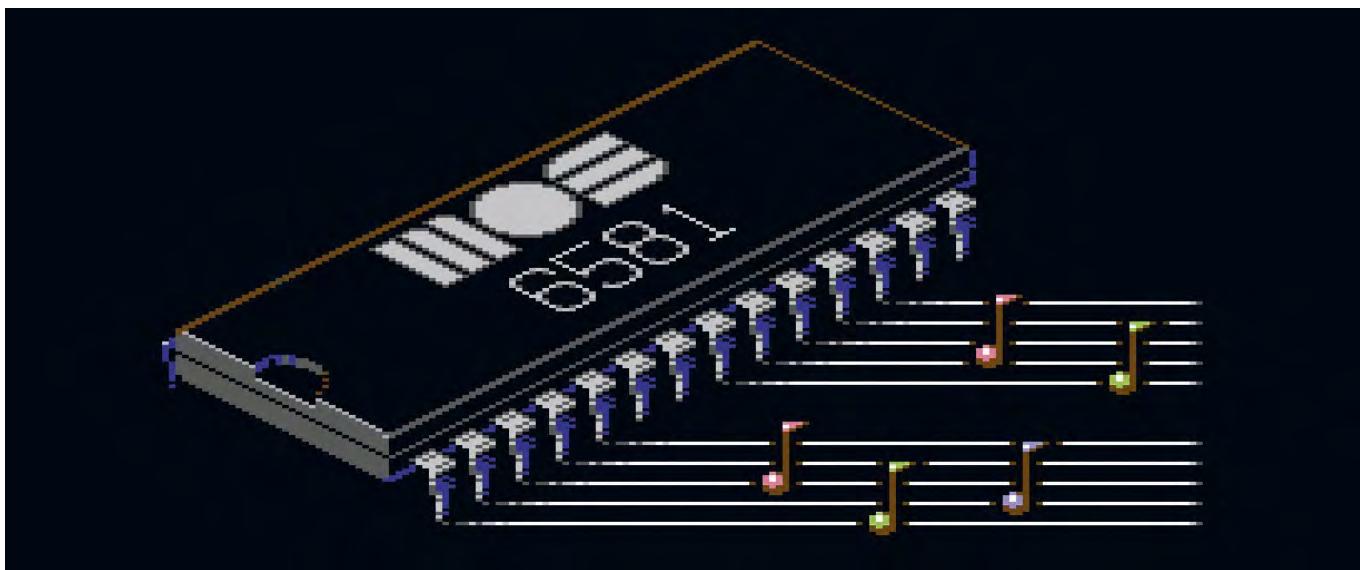
Parmak izimizi de alıyor, yeri geldiğinde

diyor ki parmak izini değiştirmen lazım, 4 level boyunca parmak izini bırakmamalısın. Evden koli bandı koysak bile olur. Oyun yine bir sahnesinde diyor ki silahını hızlı doldurman, hızlıca sökmen gerekiyor. Jiroskopik hareketlerle telefon ileri geri, sağa sola, tepe takla hareketler ettirerek bu işlemi belirli bir zamanın altında yapmamızı istiyor. İlk başlarda kötü zamanlara izin verse de son bölümlerde daha hızlanmayı istiyor. Süper.

Sonra diyor kilarındaki insanlar senin de bildiğin Arapça konuşuyorlar ama çok zamandır konuşmadığın için paslanmışsun, şu 20 Arapça kelimeyi mükemmel söylemen gerekiyor. Yoksa bu levelda senden her istediğimde kelimeleri doğru söyleyemeyeceksin ve gerçekten sizden öğrenmenizi bekliyor! Nefis!

Şimdi oyuncuya böyle zorlarken oyunun da kaliteli olması lazım elbette. Herkes bir sonraki leveli gerçekten arzulamalı ki bu denilenleri takip etsin. Eski ama kaliteli, özellikle jiroskopları çok kaliteli. Telefon pazarına nur yağarsa şaşırmayın.

Hadi bakalım al başına balya! ♦





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

[✉ sunguertugrul@gmail.com](mailto:sunguertugrul@gmail.com) [🐦 ErtugrulSungu](https://twitter.com/ErtugrulSungu)

# Değiştirilemeyenler

Zevkler ve renkler farklıdır, tartışılmaz diyorlar... Kimi zaman bu söze katılıyor gibi olsam da açıkçası pek katıldığımı söylemeyeceğim. Hani eğer tartışılmayacak bir durum söz konusun varsa, o zaman neden "Moda" diye bir şey var? Her yıl ya da belirli dönemlerde, birilerinin ya da bir "şeyin" belirlediği bir akımın ardından giden muazzam mikarda insan bulunuyor. Daha da basit hali ile "Bu yılın kiş modası şudur" diyen bir ekiple, üzerine bulduğumu giyen bambaşka bir ekip var. Yani o zaman da diyorum ki demek ki zevkler de renkler de baya baya tartışılıyormuş ya da bu sözün söylenenme amacıyla işaret ettiği durum arasında, daha doğrusu işaret ettiği zannedilen anlam arasında, baya baya uçurum var... Tabii sözüm meclisten dışarı ama her insanın kendince keyif aldığı şeyler olduğuna inanıyorum. Onun ne kadar iyi, kötü, kaliteli ya da fason olduğunu bir anlamı olmayan, sadece "o" olduğu için sevdığı "şeyler" vardır. Kimileri bunu dile getirmekten çekinirken, kimileri de rahatlıkla dile beyan edebilir. Açıkçası oyunların da her insan için farklı bir noktada bulunduğunu düşünüyorum. Çevresinde "X" oyunu hakkında çok fazla olumsuz şey duyan insanların büyük bir çoğunluğunun zaman içerisinde ilgili

oyundan koptuğunu gözlemliyorum. Oysaki konu, başkalarının o oyun hakkında ne düşündüğü değil, kişinin bu deneyimi yaşarken ne hissettiğidir. Tüm dünyadaki eleştirmenler oyuna on üzerinden beş bile verse, o oyun senin için on üzerinden on olabilir ve kimse bu gerçeği değiştiremez... Baktığımız zaman ayılar üzerinde konuştugumuz Command & Conquer: Remastered da bu ekolde bir yapıp diye düşünüyorum. Bugünün 30 yaş ve üzeri birçok oyuncunun kalbinde bambaşka bir yeri olan C&C serisi, Remastered olarak yeniden karşımıza çıktı. Üzerine bolca yazı yazdığımız seri, pek tabii benim için de bir mihenk taşı! Remastered haberinden çok öncesinde bile, tiplik Heroes III'de olduğu gibi dönem dönem açıp oynadığım ender eski yapımlardan bir tanesi. Fakat! Fakat bu C&C serisinin genel RTS mekanikleri açısından zayıf, hatta baya "kötü" olduğu gerçekini değiştirmiyor. Özellikle 1998 yılında üretilen StarCraft'ın bugün bile dünyanın en iyi RTS mekaniklerine sahip oyunu olduğunu düşününce, C&C serileri baya baya zayıf kalıyor. Her oyun aynı şeyi yapan, Sovyet tarafı ile Tesla Coil basıp oyunun en güçlü defansını kurup ve üssünde bekleyip sürekli Heavy Tank basıp, yeterince tank olunca

saldırıya geçilen bir oyun, pek tabii her anlamda zayıf olarak nitelendirilecektir. Bu durum onu zayıf bir oyun haline dönüştürebilir FAKAT! Kötü bir oyun yapmaz! Zira C&C serisi öyle bir dönemde, öyle bir yapı ile piyasaya çıkmıştır ki her ne kadar teknik anlamda zayıf kalsa da milyonları başına kilitlemeyi başaran, aradan 25 yıl geçtikten sonra bile Twitch platformunda yüzbinlerin izlediği bir oyun olabilmiştir. Ha, bundan sonra oynanır mı? Pek zannetmiyorum ama adı her duyulduğunda, yüzbinlerce hatta milyonlarca insanın içinde farklı bir his yaratır zira birçok oyunda olduğu gibi, C&C da kişiye özeldir. C&C öylesine bir seridir ki kendisine has bir modası vardır. O podyuma pek çıkmaz, çığsa bile rekabete değil, tarzıyla fark yaratmayı çkar zira onun iyi olduğu noktaları severleri çok iyi bilmektedir. Belki oyun mekaniği anlamında gerçekten zayıftır ama genel hatlarıyla yarattığı atmosferi, atmosfer içerisindeki senaryosu, binaların tasarımları ve birimlerin özelliklerine kadar uzanan, şahsına münhasır bir modası vardır. Bu sebepten de konu oyunlar olduğu zaman zevkler de renkler de tartışılır diye düşünüyorum! Önemli olan, olsan olduğu gibi kabul etmekte, gönülden sevmektedir. ♦





# Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✉ cepejderi

## Bugün Günlerden Anime

Krantina günlerinde takılmaya devam ederken film, dizi modundayız ama animeleri unuttuk onu fark ettim. Bu aralar sıkıldıkça eski serilere dalarken buldum kendimi. Biraz alakasız olacak ama mesela Marvel filmlerini izledim sırasıyla. Güzel zaman geçti hani. Yakında Yüzüklerin Efendisi'ne da dalaçagım. Tabii ki "extended" olarak. Lütfen yanı, aksını falan mı düşünüyorsunuz? Şakacılar sizi. Bunun daha Star Wars'u falan da var. Seri filmlere zaman ayırmayı seven biriyim. Ya da çok sevdiğim dizileri tekrar izlerim falan. Friends, Doctor Who, Seinfeld, Scrubs ve daha yüzlerce örnek. Dur dur konudan saptım yine bak. Ne diyorduk, heh anime. Kafamda anime serisi yok ya da mangaya bağlı yaoimlardan bahsetmeyeceğim. O da başka zamanın konusu olsun. Yıldızımız, Studio Ghibli olacak. Bu bilmeyenler için güzel bir liste olacağı kesin. Geçenlerde Facebook'ta karşıma çıktı.

Dedim "aaa ne güzel liste, dur ben bunu yazaram ya" moduna girdim. Güzel liste güzel. Anime sevenlerin bu isimleri izlemesini şiddetle tavsiye ediyorum. Bazıları Netflix'te mevcut bu arada, hadi yine iyisiniz. O zaman daliyoruz: Prinsess Mononoke, Whisper of the Heart, Kiki's Delivery Service, Spirited Away, Howl's Moving Castle, The Secret World of Arrietty, Grave of the Fireflies, Pm Poko, My Neighbor Totoro, Nausicaä of the Valley of the Wind, The Wind Rises, Panda! Go, Panda!, On Your Mark, Sherlock Hound, The Last Unicorn, From Up On Poppy Hill, Porco Rosso, Ponyo, When Marnie Was There, Only Yesterday, Castle in the Sky, My Neighbors the Yamadas, Tales of Earthsea, Oceans Waves, The Tale of Princess Kaguya, The Red Turtle, Lupin the 3rd: Castle of Cagliostro, Mei and the Kittenbus, Horus: Prince of the Sun, Ronja, the Robber's Daughter (dizi). Bu yapımların bazıları film tadında tek oturuşta tamamlanır. Kimisi oldukça eskidir.

Mesela The Last Unicorn (1982) ve Horus: Prince of the Sun (1968) gibi. İsimleri sıraladığınızda eğer eski çizimler hoşunuza gitmiyorsa, es geçebilirsiniz. Benim tavsiyem, en azından birkaç dakika da olsa şans verin. Bu sıraladığım her yapının kendi tarzı ve hikayesi var. Kimisi aşk, kimisi arkadaşlık, kimisi görsel anlamda muazzam. Örneğin Ronja, the Robber's Daughter'ı ilk izlediğinizde video oyunu kıvamında düşünülebilirsiniz. Çizimler fazla sert ve animasyon da rahatsız edebilir. Diğer tarafta konusu oldukça tatlıdır ve sizi 10 yaşında bir kız çocuğunun dünyasıyla tanıştırır. Onun hikayesi, babasının ve kendi istekleri arasında geçen maceranın ta kendisidir. Eh, içerkite dram da var elbet. Bu liste uzar gider bu arada. Son zamanlarda en çok gözüme çarpan bu yapımlara eklenebilecek daha çok sayıda anime var. Benim favorilerim bunlar. O zaman hepinize iyi seyirler gençler. ♦



## 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](mailto:kursat@level.com.tr)

## YAYIN KURULU

Cem Şancı [cemsanci@chip.com.tr](mailto:cemsanci@chip.com.tr)Tuna Şentuna [editor@level.com.tr](mailto:editor@level.com.tr)

## GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztnaz [emre@level.com.tr](mailto: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  
 İlker 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](http://www.level.com.tr)

## YÖNETİM

**Tüzel Kişi Temsilcisi:** M. Rauf Ateş  
**Satış ve Dağıtım Direktörü:** Egemem 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:** Hatiye Tarhan, [hatarhan@doganburda.com](mailto:hatarhan@doganburda.com)  
**Tel:** 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93

**Ankara Reklam Satış Koordinatörü:** Sezirun 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, Şişli, İstanbul  
**Tel:** 0 212 410 32 00, **Faks:** 0 212 410 35 81

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

**DB Okur Hizmetleri Hattı:** 0 212 478 0 300

[okurhizmetleri@doganburda.com](mailto:okurhizmetleri@doganburda.com)

**DB Abone Hizmetleri Hattı:**

**Tel:** 0 212 478 0 300, **Faks:** 0 212 410 35 12 - 13  
[abone@doganburda.com](mailto:abone@doganburda.com) - [www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

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



# TAKVİM TEMMUZ

## 1 Temmuz

Trackmania (PC)  
 Infliction: Extended Cut (Switch)

## 3 Temmuz

Marvel's Iron Man VR (PS VR)

## 7 Temmuz

Catherine: Full Body (Switch) 7

## 9 Temmuz

CrossCode (PS4, XONE, Switch) 9  
 Elden: Path Of The Forgotten (PC, Switch)

## 10 Temmuz

F1 2020 (PC, PS4, XONE, Stadia)  
 NASCAR Heat 5 (PC, PS4, XONE)  
 Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise (Switch)

## 14 Temmuz

Death Stranding (PC)  
 Rocket Arena (PC, PS4, XONE)

## 16 Temmuz

Hunting Simulator 2 (PC)

## 17 Temmuz

Ghost of Tsushima (PS4)  
 Paper Mario: The Origami King (Switch)  
 Drake Hollow (PC, XONE)

## 20 Temmuz

Into The Radius (Rift, Quest, Vive)

## 21 Temmuz

Rock Of Ages 3: Make & Break (PC, PS4, XONE, Switch, Stadia)

## 28 Temmuz

Destroy All Humans (PC, PS4, XONE, Stadia)  
 Grounded (PC, XONE)  
 Othercide (PC, PS4, XONE)  
 Pistol Whip (PS VR)  
 Skater XL (PC, PS4, XONE, Switch)

## 31 Temmuz

Monster Crown (PC) – July 31

NORMALE DÖNECEĞİZ.

# DENİZİN MAVİSİYLE KUCAKLAŞACAĞIZ.



Normali değiştir, dünyayı değiştir.

Doğa ve İnsan İçin  
#YeniBirBaşlangıç



ViewSonic® | ELITE

# XG270QG

27" 1ms IPS Nano Color GAMING Monitör



Oyun için mükemmelleştirildi.  
Daha fazlası için tasarlandı.