

#271 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Augustos 2019 / 08 12.50 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



JRPG Fenomeni Geri Dönüyor!



KDV Fiyatı: 15.50 TL

# G432

7.1 Surround Gaming Headset

## DTS HEADPHONE 2.0 TEKNOLOJİSİ



50mm Sürücüler



Spor Kulaklık Yastıkları



3,5mm ya da USB bağlantı





## IRA VEHEMENTİ, SEPHIROTH!

İlk tecrübeler, ilk karşılaşmalar, ilk heyecanlar... Bunların unutulması mümkün değil; her ne kadar hiçbirini aslında "muhteşem" olmasa da...

Benim konsol oyunlarına hayran olmama neden o oyun, Final Fantasy VII, yıllar boyu, her türlü noktada kendisinden "Dünyanın en iyi RPG'si!" diye bahsetmem yol açan bir şaheserdi. Üzerinden 22 yıl geçmesine rağmen halen unutamadığım FFVII, benim gibi birçok oyuncunun kalbinde de yer almış olmalı ki (Öyle olduğunu biliyordum zaten, yeni bir keşif değil.) Square Enix dört yıl önce oyunun "Remake" versiyonunu duyurdu, kimse duyduklarına inanmadı. Sephiroth'la tekrar, günümüz teknolojisinin desteğiyle karşılaşacak olmak müt-  
his bir şeidi ve o vakitten beri tüm Final Fantasy fanatikleri nefeslerini tuttu.  
3 Mart 2020 tarihinde, FFVII Remake'in ilk bölümünün çıkışı gerçekleşecek ve biz de hazır E3'te bol bol bilgi toplamışken bu klasik adayını kapağımıza taşıyalım istedik. Sephiroth'u bu şekilde ağırlamaktan gurur duyuyoruz.  
Derginin diğer konukları arasında EA'nın iddialı ama hafif yarı yolda kalan projesi Sea of Solitude, enteresan bir araştırma oyunu olan Outer Wilds ve Nintendo'nun yeni Mario macerası, Super Mario Maker 2 yer alıyor. Call of Duty: Modern Warfare ve DOTA Underlords ilk bakışlarını da okumadan geçmemenizi öneririm.

Ve tabii ki Kürsat'ın kaleme aldığı Limited Edition Konsol Cihazları dosya konusu... Bakın bakalım bu konsollardan kaç tanesinin varlığından haberdarsınız. Herkese yaz mevsiminin bu son ayını mükemmel bir şekilde geçirmesini temenni ediyorum; Eylül'de Gamescom konusuyla bomba gibi iniş yapacağız.  
Görüşmek üzere!

*Tuna Sentuna*

editor@level.com.tr @apeiron @tunasentuna /tsentuna



10 Sayı Fiyatına  
12 Sayı  
**125 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

# Final Fantasy VII Remake

Serinin en iyi oyunun  
küllerinden doğması için  
geriye sayım başladi...

Sayfa  
**28**

# #271

## İÇİNDEKİLER

03 Editörden

06 Takvim

08 Küheyylan

10 Haberler

### İLK BAKIŞ

16 Call of Duty: Modern Warfare

18 Dota Underlords

20 John Wick Hex

21 The Dark Pictures:  
Man of Medan

22 Deahgarden: Bloodharvest

23 Goat of Duty

24 KillSquad

### 26 Art Kaede

### DOSYA KONUSU

28 Final Fantasy VII Remake

90 Özel Üretim Konsollar

### 40 Anarşist

### İNCELEME

44 Wolfenstein: Youngblood

48 F1 2019

50 Outer Wilds

52 Super Mario Maker 2

54 They Are Billions

56 Sea of Solitude

58 Stranger Things 3: The Game

59 Trover Saves the Universe

60 Final Fantasy XIV: Shadowbringers

62 Judgment

64 Dragon Quest Builders 2

65 Samurai Shodown

66 Monster Jam: Steel Titans

67 Atelier Lulua: The Scion of Arland

68 Amid Evil

69 FIA European Truck Championship

70 Nowhere Prophet

71 Pro Cycling Manager 19

72 Seeds of Resilience

73 Etherborn

74 Rise of Industry

75 Silver Chains

76 Heavy Rain (PC)

76 Vaporum

77 Driftland: The Magic Revival

77 Starcraft: Cartooned

78 Super Neptunia RPG

78 Vambrace: Cold Soul

79 Blazing Chrome

79 Injection

80 Gato Roboto

80 Coffence

81 Mobil İncelemeler

85 Online

95 Donanım

104 Film, Kitap, Müzik

106 Otaku-chan!

108 Cosplay Republic

110 Köşe Yazları

114 LEVEL 272



# Samsung 860 QVO

Herkes için yüksek kapasite!

**I**ster performansı ön plana alan bir oyuncu olun, istereniz de performansın yanında güvenilirlikten de vazgeçmeyecek bir profesyonel, katı hal diskleri (SSD) artık vazgeçilmez donanımlarınız arasında demektir. Samsung'un terabiyat seviyesinde kapasiteyi erişilebilir kılan yeni SSD'si 860 QVO da tam olarak sizlere hitap eden bir ürün.

2012 yılında dünyanın ilk 3-bit MLC temelli

SSD'si olan 840'i, 2014 yılında da dünyanın ilk V-NAND SSD'leri 850 EVO ve 850 PRO'yu kullanıcılar sunarak sektörde öncülük eden Samsung, bu defa dünyanın ilk V-NAND 4-bit MLC temelli SSD'si 860 QVO'yu kullanıcılar ile buluşturuyor. 2.5" inchlik bir tasarıma sahip olan Samsung 860 QVO, daha fazla kapasiteyi performanstan ve boyuttan taviz vermeden kullanımınıza sunan en son V-NAND teknolojisinin de yardımıyla 1 TB, 2 TB ve 4 TB olarak üç farklı kapasiteyle piyasaya sürüldü. SATA III 6Gb/s arabirimle üretilen 860 QVO, geliştirilmiş bir Samsung MJX kontrolcüsüne sahip.

Samsung bu modelde performanstan taviz vermeden yüksek kapasite, yüksek dayanıklılık ve yüksek güvenilirlik konularına odaklanıyor. 550 MB/s okuma ve 520 MB/s yazma hızları sayesinde bilgisayarınızı açarken, bir programın veya oyunun ön yüklemesini yaparken, bir dosya aktarırken ve herhangi uygulamayı çalıştırırken bambaşka bir deneyim sunan 860

QVO, TurboWrite teknolojisi ile destekleniyor ve iddiyalı performans tutkunlarının bile bekleyenlerini rahatlıkla karşıyor. Samsung 860 QVO'nun dayanıklılık konusunda da söyleyecekleri var. 4 TB'lık modelde 1440 TBW (garanti edilen / yazılan terabiyat miktarı) yazım ömrü sunan 860 QVO, dayanıklılığı ile de kullanıcıları memnun edecek. Buna Samsung'un 3 yıl kadar uzanan garantisini (garanti edilen 3 yıl veya TBW değerlerinden hangisine daha önce ulaşılsa\*) ve Samsung Magician ile Data Migration yazılımlarını da eklediğinizde verilerinizin güvenliği için gözünüzün arkada kalmayacağına emin olabilirsiniz. Halihazırda kullanmış olduğunuz sistemler ile yüksek bir uyumluluk vadeden 860 QVO, terabiyat seviyesinde kapasiteyi erişilebilir bir fiyatla sunan, bunu yaparken de performanstan ve dayanıklılıktan ödün vermeyen bir model. SSD teknolojisinin sınırlarını sonuna kadar zorlayan 860 QVO sizleri bekliyor.♦



\* 1TB: 360 TBW, 2TB: 720 TBW, 4TB: 1440 TBW

# Ağustos

**2 Ağustos**

Madden NFL 20 (PC, PS4, XONE)

**6 Ağustos**

Age of Wonders: Planetfall (PC, PS4, XONE)

**8 Ağustos**

The Lord of the Rings: Adventure Card Game  
(PC, PS4, XONE, Switch)

Necrobarista (PC)

**20 Ağustos**

Rad (PC, PS4, XONE)

Yu-Gi-Oh: Legacy Of The Duelist  
(PC, PS4, XONE, Switch)

**Remnant: From The Ashes** (PC, PS4, XONE)

Torchlight'ın yapıcısı size cehennemi  
yaşatmak için geri dönüyor

**22 Ağustos**

Life Is Strange 2: Episode 4 (PC, PS4, XONE)  
Oninaki (PC, PS4, Switch)

**27 Ağustos**

Ancestors: The Humankind Odyssey (PC)

Control (PC, PS4, XONE)

Hunt: Showdown (PC, PS4, XONE)

The Bard's Tale IV: Director's Cut  
(PC, PS4, XONE)

Wreckfest (PS4, XONE)

MXGP 2019 (PC, PS4, XONE)

World of Warcraft Classic (PC)

**30 Ağustos**

Astral Chain (Switch)

Blair Witch (PC, XONE)

The Dark Pictures: Man Of Medan  
(PC, PS4, XONE)



**adore**  
mobilya

Türkiye  
Distribütörü

XRocker

AKRACING

DXRACER



KENDİNİ  
OYUNA BIRAK

Profesyonellerin tercih ettiği Oyuncu Koltukları, sadece  
**adoremobilya.com**'da



# KÜHEYLAN

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

Bazı dönemler vardır, hiçbir şey olmaz. Bayağı böyle aşırı standart gider her şey. İşte biz buna oyun dünyasında Temmuz 2019 diyoruz.

Temmuz ayı öylesine büyük bir boşlukta geçti ki bir ara dergiyi hazırlamayı bile unutur hale geldik. Bunun en büyük nedeni de elbette ki E3 2019'un heyecanla beklenmesi, olayın gerçekleşmesi ve sonra herkesin evlerinde dağılmışından başkası değil. E3'ten sonra yapımcısından yayıcısına, oyuncusundan habercisine kadar herkes taşı tarağı toplayıp tatil mi çıktı, ne yaptıysa herkes ortadan kayboldu, yaprak kırırdamadı. Temmuz 2019 adındaki bu dönemde oyun moyun da çıkmadı, fark ettiyseniz kapağı da FFVII Remake ile değerlendirdik, güzel bir çalışma oldu.

Siz de mümkünse tatilinizi yapın, ne siz bizi yoran, ne de biz sizi. Ağustos'u da büyük bir sükunette geçirip hayatımıza Eylül'de, kaldığımız yerden devam edelim. Oldu mu? Oldu gibi...

## FFVII Remake' te neler olmazsa Square Enix'i meşalelerle basarız?

- Knights of the Round summon'ını göremezsek büyük olay çıkar. Taa 12 yıl sonra çıkacak olan son bölümde saklamayın şu summon'ı!
- Midgar'ın içinde dolanıp durup en ufak bir özgürlik belirtisi göremezsek firmayı taşılarız.
  - Herkese bir görev bıçıldıysa ve "Kardeş o Materia'yı ona veremen," denilirse, tüm Türkiye'yi organize edip linç kampanyası başlatırız.
- 2 Blu-Ray diskinde gelecek olan oyun bir de bu kadar sabit disk alanı isterse "Diskin ne anımı kaldı lan denyo arkadaşım!" diyerek tüm diskleri ninja yıldızı gibi kullanıp firmayı diske tutarız. (Taşa tutmak gibi...)
- Sephiroth sadece ara sahnelerde karşımıza çıkip iki üç tane karizmatik söz söyleyip yok olursa ve oyun içerisinde kendisiyle bir kez bile dövüşemezsek büyük problem çıkartırız.
- Serinin devamı gerçekten üç yıl arayla gelirse hiçbir şeyin anımı kalmayacağı için firmayı kara liste alıp bir daha hiçbir oyununu tanıtmayız. (Çok da umurlarında olurdu.)

## İste hali, iste LEVEL koleksiyonu

"Her ay görüyorum; 16 tane sayıyla fotoğraf çekip atıyorlar. Ben de 2015 Mayıs sayısından bu yana 4 senelik Level destanını çekip attım. Umarım sayfaya siğar. Halima laf kabul etmiyorum, benden söylemesi..." demiş Nazmi Gökalp Demir ve bizi hali yorumuna zorla itmiş... Fakat hali da gayet iyiymiş; aynı LEVEL koleksiyonu gibi. Bizden tam puan aldın Nazmi!



## Yüzden okunan mutluluk

Değerli okurlarımızdan Melih Göbelek hem posterlerini ve kendisini bizle paylaşmakla kalmamış, hem de ceviz kaplama kapısını ve bir kapının üzerine de poster yapıştırabileceğini göstermiş, pek de güzel yapmış. "Bu işin sonu nereye kadar varacak..." diye de ekleyen Melih'e teşekkürlerimizi sunuyoruz.

## Beğeni mi? O da ne?

Duymuşsunuzdur, Instagram beğeni sayısını gösterme işini kaldırmaya karar verdi. Diyelim ki bir arkadaşınız bir paylaşım yaptı. Bunun altında sizin tanıdığınız kişilerden bir demet ve "Diğerleri" ibaresini göreceksiniz. Örneğin: Emre ve diğerleri beğendi. Kaç kişi beğendi, ne oldu belirsiz olacak. Peki bu, sosyal medya manyaklılığını durdurmaya yetecek mi?

Açıkçası sadece beğeni gizlemek bu iş için yeterli değil. Takipçi sayısı da bu sisteme ortadan kaldırılmalı. Keza işin daha da korkunç boyutlara ulaştığı YouTube'da da benzer bir sisteme gidilmesi güzel olurdu. Herkesin sayılar etrafında hayatını döndürmeye başladığı bu dönemde, Black Mirror'in o ünlü bölümünden hiç farklı değil.

Yaşı küçük okurlarımız, iş hayatında senelerini harcamamış kişiler pek bileyeyecektir fakat bu beğeni, takipçi vb. konuların "Quality, not quantity" adı verilen ünlü sözü yerle bir etmiş durumda. Siz ne kadar kaliteli iş yaparsanız yapın, ne kadar bilgili olursanız olun bu "sayı" sisteminde hiçbir öneminiz kalmıyor. Yedi dil bilin, üzerine konuştuğunuz konunun tüm evveliyatına hakim olun, eğer takipçiniz, beğeniniz azsa o sektörde ilerlemeniz neredeyse imkansız hale gelmiş durumda.

Sosyal medya ortadan kesinlikle kalkmamalı ama sayıları rafa kaldırmanın tam da vakti...



## MCU Phase 4

San Diego Comic-Con'da yeni Marvel filmleri tanıtıldı ve bir tanesinin adına hemen bakanı: Thor: Love and Thunder. Love and Thunder ne arkadaşım ya; yıldırım tanrisını gidip rock'n roll yıldızı yaptınız. Olayı daha da esprili hale getirelim diye illa seriyi komedi filmine mi dönüştüreceksiniz?

Diğer sıkıcı isimler arasında Black Widow bulunuyor. Süper kahraman olmayan bir süper kahraman filmi... Neyse ki Scarlett bacımızı sevmekteyiz.

Blade'in açıklaması bir sürpriz oldu elbette ama Wesley Snipes olmadan o iş olur mu, bileyemedik... (Adam da 56 yaşında gerçi de olurdu be!)

Son olarak da Shang-Chi açıklandı, kimsenin umurunda olmadığı gibi. Başka Marvel Kahramanı mı kalmadı yahu?

Nerede Avengers'lar, Captain America'lar, Iron Man'lar, nerede bu isimler... Phase 4'u atlayıp Phase 5'e geçsek olmaz mı?

## Türkiye'yi geriye götürün dolaplar

Sevgili Furkan Demirel'in poster koleksiyonuna dileyeceğimiz bir şey yok; neden posterlerin duvara asılı olmadığı dışında fakat asıl dikkatimizi çeken o arkadaki ahşap çerçeveli dolap kapakları oldu. Türkiye'de bugün Dolar ve Euro bu konumdaysa, bilin ki o dolaplar yüzünden. Düş yakamızdan!



**BLAIR WITCH**

# O çocuk kaybolmayıyaydı, iyiydi...

A sap bozucu oyunlar kervanına bomba gibi düşmeye hazırlanan bir yapım var elimizde. Henüz tam olarak elimize geçmedi fakat bu ayın 30'unda, Zafer Bayramı gibi kutlu bir günde evimize tıkkılıp karanlık bir ormanda kayıp bir çocuğu aramaya koyulacağız, gerçekten tam bir bayram havası olacak!

Bloober Team adındaki bir Polonyalı ekip tarafından hazırlanan Blair Witch, o eski ve sinir bozucu filmin izinden gidiyor fakat konu tam olarak benzerlik göstermiyor.

Oyunun senaryosuna göre sene 1996 ve bir çocuk Amerika'da, Burkittsville, Maryland'de yer alan Black Hills ormanında kayboluyor. Bu çocuğu arama çalışmaları sürenken de zaten problematik bir geçmişe sahip olan eski polis Ellis de köpeğiyle birlikte bu serüvenin içine dahil oluyor. Bir el feneri ve bir adet köpekten daha fazlasına ihtiyaç duymayan Ellis, Blair Witch adındaki varlığın yaşadığı düşünülen ormana elini kolunu sallayarak giriyor, sonra da dünya kaç bucakmış görüyor...

Daha çok araştırma ve bulmaca çözmeye yönelik olacak olan oyunda, yer yer kaçış sahnelerinin de bulunacağı belirtiliyor. Bu da demek oluyor ki zaman zaman kalbimiz ağzımızdan çıkacak gibi olacak ve bir heyecanla ormanda koşup ter atacağız.

Yayımlanan fragmandada oyunda yer yer çeşitli karanlık ve gerilim ögesi yüksek varlıklarla karşılaşacağımız da açık gözüküyor. Hele ki o yıkık dökük kulübede, köşede bize sırtı dönük duran arkadaşa bayıldı; dönüp bir hattlar karıştıracağı o kadar belli ki...

Sadece tek kişilik bir senaryo kısmı bulunacak ve sadece PC ve XONE için çıkacak olan Blair Witch, atmosfer olarak çok sağlam gözüküyor. Bolca korkmaya ve her an tetikte olmaya hazırlansanız iyi edersiniz; uyarmadı demeyin.





## HEARTHSTONE: SAVIOURS OF ULDUM

# League of Explorers geri dönüyor!

**6** Ağustos tarihi itibarıyla Hearthstone'a yepyeni bir eklenti geliyor: Saviors of Uldum. Önceki bir eklenti paketiyle birlikte gelen League of Explorers kahramanlarını yeniden karşımıza çıkartacak olan eklenti paketi, alıştığımız üzere yine 135 adet yeni kartla birlikte gelecek. İlerideki bir tarihte oyuna bir Solo Adventure kısmı ekleneneceği de belirtiliyor.

Saviors of Uldum'un yıldızları Reno, Elise, Brann and Sir Finley birer kahraman olarak oyuna eklenmiyor belki ama yeni kartlar olarak

karşımıza çıkacakları aşikar. Ayrıca Solo kısmında bu kahramanları bolca göreceğimizi de tahmin ediyoruz. Yeni eklenti paketiyle birlikte yepyeni bir mekanik oyunu geliyor: Reborn. Bu özelliğe sahip askerlerimiz, ölüüklerinde hayatı tek bir sağlık puanıyla geri dönecek; bir çeşit Deathrattle özelliği gibi. Reborn'un yanında farklı sınıflara birer tane gelmek üzere Plague kartlarımız olacak. Örneğin Priest'in 9 manaya yapılan Plague of Death büyüsü, tüm askerlere önce Silence uygulayacak, ardından da hepsini

yok edecek. (Deathrattle destelerine elveda.) Quest mekaniği de bir çeşit yeniden doğuş yaşayacak gibi duruyor. Yeni Quest kartları sayesinde kahramanımız değişterek sıfır manaya kart çekmemize olanak tanıtabilecek veya Choose One kartlarının her iki özelliğini de kullanmamız sağlanacak. Misir temalı yeni eklenti paketi Hearthstone'a yepyeni bir soluk getirecek gibi durmuyor fakat HS fanatiklerinin iştahını mutlaka kabartmış olmalı; heyecanla bekliyoruz... ♦

## PLAYSTATION 4

# Bu kısa yolların farkında mıydınız?

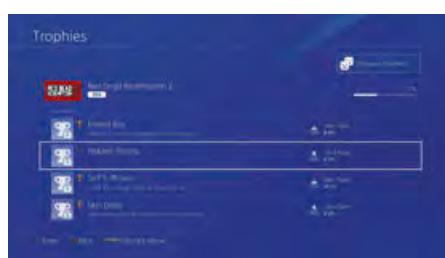
**H**er ne kadar PS4 6. yılında olsa da bizim gözümüzde geçen yıl çıkış bir konsoldan pek bir farkı yok. Bunun belki de en büyük nedeni grafiksel anlamda teknolojinin artık büyük sıçramalar yapmıyor oluşu. Fakat konumuz bu değil; yaşılı diyebeleceğimiz bu konsoldaki çeşitli kısa yolların yolumuza çıkış olması...

En büyük keşiften bahsedelim. Trophy ekranındaki o sinir bozan gizli trophy'lerin aslında Kare tuşuna basarak görüntülenebilliğini biliyor muydunuz? Hatta bunun ardından Options tuşuna basarak internet sayfası açıp bu trophy'nin nasıl elde edilebileceğini öğrenebiliyorsunuz.

Peki PS tuşuna art arda iki kez basarak son gezdiğinizde iki ekran arasında hızla geçiş yapabileceğinizden haberiniz var mıydı? Oynadığınız oyun ve arkada sıralanan

mesajlar, bu özelliği kullanmak için iyi bir seçenek olacaktır.

Özellikle bizim gibi oyun editörleri için zorlu bir süreç olan ekran görüntüsü alma işinin de kolay bir yolu var fakat bunun için önce seçenekler kısımına uğramanız gerekiyor. Share tuşu özelliklerine girip, "Kolay ekran görüntüsü" kısmını işaretlerseniz, Share tuşuna uzunca basarak değil de tek bir sefer basarak hızlı ekran görüntüsü alabilirsiniz. Ekrandakileri daha yakından görmek isteyenler için de bir çözüm bulunuyor: PS tuşu ve Kare tuşuna aynı anda basarak ekrana zoom yapabiliyorsunuz. Bunun için ise öncelikle Erişilebilirlik kısımına uğrayıp gerekli ayarı etkinleştirmeniz gerekmekte. Belki bu kısa yolları biliyordunuz, belki de şimdi öğrendiniz ama sonuçta bilmemek değil, öğrenmemek ayıp, değil mi... ♦



NINTENDO SWITCH LITE

## 3DS'e rakip kardeş

Nintendo Switch'i yuvasına oturtup TV karşısında kullanmak güzel bir his elbette ama Switch sahiblerinin çoğu, cihazı bu yuvadan çıkartıp elinde dolaştırıp durmaktadır. Nintendo da bunu fark etmiş olacak ki yeni bir el konsolu olan Nintendo Switch Lite'ı duyurdu. Yaklaşık 200\$ fiyatla, 20 Eylül tarihinde satışa sunulacak olan NSL, TV'ye hiçbir şekilde bağlanmamıştır. Joy-Con destegine de sahip olmayan cihaz, HD Rumble ve IR Camera özelliklerinden de yoksun.

Kenarına takılan Joy-Con'lar olmadığı için boyu 1 cm kadar düşen NSL, 9.1 cm'lik bir yüksekliğe sahip. Cihazın eninde de yaklaşık bir 3 cm'lik küçülme var. (20.8 cm'e tekabül ediyor.)

Nintendo'dan gelen açıklamaya göre NSL, NS'nin el modunda çalışan tüm oyunları çalıştırabilecek kapasitede. Bu modda çalışmayan oyunlar için de ek bir kablosuz gamepad kullanabileceğiz.

NSL'nin pil ömründe de ufak bir geliştirme var. NS 2.5-6.5 saat aralığında çalışırken, NSL 3-7 saat arası bir pil ömrüne sahip olacak. NSL dışında Nintendo, pil ömrü daha uzun olan yeni bir NS modeli de duyurmayı ihmal etmedi. Yine Eylül ayında, yeni bir paketle birlikte satışa çıkacak olan yenilenmiş Switch'in 4.5-9 saat arası bir pil ömrüne sahip olması bekleniyor. (Zelda'yı 3 saat oynayabiliken, artık 5.5 saat oynayabileceksiniz.) İşin özeti şu: Bu sıralar bir şekilde Nintendo dünyasına adım atmak isteyenler mutlaka Eylül ayını beklemeli. Kim NSL alacak, kim yenilenmiş NS'yi tercih edecek, hepsi için biraz daha sabır gerekiyor. ♦



### STRANDED SAILS: EXPLORERS OF THE CURSED ISLANDS

## Tarım yap, kaynak topla, gemini inşa et

**H**arvest Moon ve The Legend of Zelda havasında bir oyuna hazırlısanız, Lemonbomb Entertainment'ın Stranded Sails ismindeki yeni oyunu ilginizi çekebilir. Internetten mutlaka fragmanını izlemeniz gereken oyun, görselliğile o kadar "taze" bir hava estiriyor ki, oyunu oynarken rüya bir dünyadaymış gibi hissedeceğimizden emin olabilirsiniz.

Oyunda bir korsanın oğlu veya kızını kontrol edeceğiz –ki korsan babamız maalesef gemisiyle karaya oturmuş ve bu takım adalarda kışılmış kalmış. Bizim de amacımız tüm gemi tayfasını alabilecek bir gemi inşa etmek. Bunu yapmak için de öncelikle o adada bir yaşam kurmamız gerekiyor. Önce tarımla uğraşıyoruz, sonra ağaç kesiyoruz, ardından balıkçılık, avcılık yapıyor ve hem kendi karnımızı, hem de mürettebatın karnını doyurmaya uğraşıyoruz. Kendimize bir ev inşa edip halimizi vaktimizi yoluna koyduktan sonra da adalar arası yolculuk yapabileceğimiz bir geminin inşa-

sına geçiyoruz. Bu gemi herkesi uygarığa taşıyacak kadar büyük ve sağlam olmuyor ama diğer adalarda kaynak arayışına izin veriyor.

Her ne kadar tempo düşük gibi gözükse

de yapımcılardan gelen açıklamaya göre oyunda aksiyon öğeleri de bulunacak. PC, PS4, XONE ve Switch için hazırlanan Stranded Sails Ekim ayında piyasada olacak; tüm korsan hayranlarına duyurulur! ♦



# SON DAKİKA!

◆ 2016 yılında mobil platformlar için piyasaya çıkan Square Enix'in yayumlahadığı RPG, Valkyrie Anatomia'nın yapımcısı, sadece PS4 için büyük bir RPG hazırlığında olduğunu duyurdu.

◆ Bildiğiniz üzere sağlam bir Mortal Kombat filmi hazırlık aşamasında ve filmin yazarlarından Greg Russo, filmde Fatality'lerin yer alacağını duyurdu. Kan gövdeyi götürecek desenize...

◆ Daha önce Bungie'de çalışmış olan Marcus Lehto tarafından kurulan V1 Interactive oyun stüdyosu, 2020 yılı için Disintegration adında bir oyun hedefliyor. Silahlı uzay gemileriyle savaşacağımız bir çeşit podrace'e benziyor kendisi.

◆ Amazon Game Studios, MMO türünü geri getirme niyetiyle yeni bir Lord of the Rings MMO oyunu üzerinde çalışmaktadır olduğunu duyurdu. Tam bir AAA kalitesinde olacak olan yapım, LotR üçlemesinin hemen öncesini konu alacak.

◆ Zaten bir çizgi-film olması gereken Cuphead'i Netflix 1930'ların ruhuna uygun bir animasyon serisi olarak ekranlara getirmeye hazırlanıyor.

◆ Crackdown 3, LittleBigPlanet 3 ve Hitman 2 gibi oyunların arkasındaki oyun yapımcısı Sumo Digital, 2K Games ile iki oyun için anlaştığını açıkladı. Hem 2K, hem Sumo Digital... Ortaya iyi bir şeyler çıkacak gibi gözüküyor.

◆ Bandai Namco, sadece PC için bir aksiyon-RPG oyunu üzerinde çalıştığını duyurdu –ki sadece PC için geliştirmekte olması da bir hayli ilginç aslında. Animevari grafiklere sahip olacak olan oyun Unreal Engine 4 ile geliştiriliyor.

◆ Hastane kurmayı sevenleri geçtiğimiz yıl son derece mutlu eden Two Point Hospital, bu yılın sonlarında PS4, XONE ve Switch'e de geliyor.

◆ Son derece akıllı olan bir deney sonucunda kafayı yiyen bir karakter, Sigma, Overwatch'un 31. karakteri olarak duyuruldu. Yer çekimini kontrol edebilen bu karakterle ilgili daha fazla bilgi için kahramanın fragmanını mutlaka izlemenizi öneririz.

◆ Netflix'in merakla beklenen The Witcher TV dizisiyle ilgili ilk fragman yayıldı; eğer halen izlemediyorsanz bir bakın ve Triss'den nasıl köşe bucak kaçmamız gerektiğini anlayın.

## PAPER BEAST

# Kodlar bir ekosistem oluşturduğunda...

Fantastik bir VR oyununa hazır mısınız? Daha önce Another World'de çalışmış olan Fransız bir arkadaşımızın kurduğu Pixel Reef'in yapımcılığını üstlendiği Paper Beast, bizi enteresan bir dünyaya davet ediyor. Senaryoya göre oyunda bir sunucudaki kodlar, bir süre sonra garip bir yaşamın oluşmasına neden olmuş durumda ve biz de nedense bu dünyaya adım atıyoruz. Son derece minimalist görüntülerle bezenmiş olan bu dünya, bizi PS Move gamepad'ları ile, kodlardan oluşan ve kağıtlara benzeyen yaratıklarla iletişimde geçmeye itecek. Bunu tam olarak neden yapacağız, bu konu da gizmini korumakta lakin oyunun fragmanını izlerseniz, bu kağıt yaratıkların verdiği tepkileri bir hayli beğeneceğinizi tahmin ediyoruz.

Sadece PS4 için çıkacak olan oyun elbette PSVR desteğine de sahip ama oyunu PSVR olmadan da oynamak mümkün olacak gibi gözükyor.

Eğer Paper Beast ilginizi çektiyse önce fragmanını izleyin, ardından da bu yılın Aralık ayını beklemeye başlayın. ♦



## OYUNLA GELECEK YAZ KAMPI

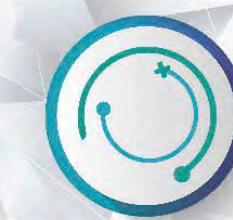
# Haydi durma, kendi oyununu yaz!

Kendi oyununu yazma hayali kuran gençler için efsane bir etkinlik geliyor. "Oyun Geliştirme Yaz Kampı", 20 Ağustos'ta Bilişim Vadisi'nde başlıyor. Eğlenceli bir ortamda 12 gün sürecek kampa, bir oyunun olmazsa olmazı 3 başlıkta; "sinema, animasyon ve oyun geliştirmeye" eğitimleri verilecek. Eğitimlerin ardından, bilgi ve deneyim paylaşımı konferans ve fuar ortamında devam edecek. Tasarlanan oyunlar test edilecek, yarışmalar yapılacak, sektörel sorunlara ilişkin oturumlar düzenlenecek. Katılımcılar yepyeni cihazları tanıma ve son çıkan oyunları oynama fırsatı bulurken, kamp ortamı, zorlu mücadelelere de sahne olacak.

Dijital Türk Oyunları Platformu ve Bilişim

Vadisi'nin düzenlediği "OYUNLA GELECEK YAZ KAMPI", Bilişim Vadisi Kongre ve Fuar merkez binası içinde gerçekleştirilecektir. Binanın hemen yanındaki yeşil alanda ise muazzam bir çadır kampı ortamı kurulacak. Katılımcılar, tam donanımlı sınıflarda uygulamalı eğitim alacak, büyük ustalarla tanışma imkanı bulacak ve tüm bu şansa tamamen ücretsiz sahip olacak.

Kampa, 16 yaşından büyük, ilgili herkes başvuru yapabiliyor. Çadır katılımcıları sınırlı sayıda olacak ve son başvuru tarihi olan 15 Ağustos'tan sonra sonuçlar açıklanacak. Ayrıntılar ve kayıtlar www.oyunlagelecek.com adresinden, gelişmeler ise tüm sosyal medya platformlarında, @oyunlagelecek hesabından takip edilebilir. ♦



OYUNLA GELECEK

# DOTA UNDERLORDS

"Auto Battler çılgınlığı daha ne kadar sürecek" derken...

Sayfa  
18

İLK  
BAKİS



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden değerlendirdiyoruz





5 ★★★★

**Yapım** Infinity Ward **Dağıtım** Activision **Tür** FPS **Platform** PC, PS4, XONE **Web** [www.callofduty.com/modernwarfare](http://www.callofduty.com/modernwarfare) **Çıkış Tarihi** 25 Ekim 2019

# Call of Duty: Modern Warfare

Sanki hayli sıkı bir şeyler geliyor gibi!

Yukarıdaki başlığı öyle laf olsun diye atmadım. Gerçekten de ses getirecek bir oyun yolda. En azından hakkındaki haberler öyle gösteriyor. Call of Duty: Modern Warfare, aynı oyunun yeni grafiklerle yapılacak bir versiyonu değil. Eski Modern Warfare'in baştan yapılacak hali diyebiliriz. Çünkü içerik dahil

her şey değişmiş durumda. Yani bu yeni bir oyun. Infinity Ward sanki Ubisoft'un tutturduğu politikayı benimsemiş gibi görünüyor. Bildiğiniz gibi Ubisoft tüm oyunlarındaki sevilen özellikleri toparlayıp bunları son çıkarttığı oyunlarına tek tek uyguladı veya var olan oyunlarına yamalarla enjekte etti, neticede tüm oyun-

larının çehresi değişti. İşte aynı şey burada da olacak gibi.

## Zor kararlar

Öncelikle Captain Price tabii ki geri geliyor! Seriyi oynayıp da bu ikonik karakteri sevmeyen hiç kimse yoktur. Bu bile başlı başına güzel bir haber. Ama biz oyunda Çavuş Kyle Garrick (Eski bir İngiliz askeri) ve Alex isimli bir CIA ajanını yöneteceğiz. Bir de Farrah isimli asilerin lideri olacak ama onu kontrol edemeyeceğiz. Captain Price'ı ne kadar oynayabileceğimiz ise net değil. Ama kapakta olduğuna göre bizden kaçabileceğini sanmıyorum. Oyunun sert mizaci ise oyunun içinde vereceğimiz kararlarda hatta yöneteceğimiz karakterlerde yatırıyor. Seriyi oynayıp da "No Russians" bölümünü unutan

## CAPTAIN PRICE KİMDİR?

Bilmeyenler ya da unutmuş olanlar için şuraya ilşireyim. Captain Price, Call of Duty: Modern Warfare serisiyle bütünlüğe bir karakterdir. Özellikle gemi baskınında, kapkaranalık bir helikopterin içerisinde bizimle konuşurken, bir yandan da ateş böceği gibi parlayan purosunu içmesiyle aklimiza kazınmıştır. Çok sakin ve gerçekçidir. Aynı zamanda çok acımasızdır. Belki de sır bu özellikleri yüzünden tam bir SAS üyesi olarak oyunlarda yerini almıştır. Acımasızlık kısmında karakterin 5 Mayıs 1980 yılında İran Konsolosluğu'na baskın yapan SAS ekibindeki John McAleese'den esinlenerek ortaya konulduğunu da söyleyelim. O konsoloslu baskınında SAS ekibinin neler yaptığıni bir Google araması yaparak okuyabilirsiniz.



Captain Price sadece bir asker değildir. Aynı zamanda hayat görüşü olan, boş sloganlarla değil gayetaltı dolu cümlelerle siz oyuna bağlayan bir karakterdir. İşte bu yüzden de yüksek bir karizması vardır. Yer yer sizi kinayeli esprilerle dürter, bazen düşmanlara laf giydirip sonra da kurşunlar. Kisacası bir Call of Duty oyununda Captain Price varsa o adamın söylediklerini "escape" tuşuna basarak geçmek olmaz. Evinize gelir, escape tuşunu sökerim.



# Call of Duty'ler çok karıştı yav

Gelin şunları bir sırada koyalım: Bu sırada ana oyunlar baz alınmıştır. Yalnızca konsollara ya da mobil platformlara çıkan ara (Nintendo DS vs) oyunlar sayılmamıştır.

2003 <b>Call of Duty</b> O zamanki rakiplerine göre daha gerçekçi olması ve savaş alanlarını daha iyi uyarlamasıyla öne çıkan oyun Amerikan, İngiliz ve Rus askerlerini sırayla oynamanıza izin veriyordu. Gerçekten güzel bir akış sunuyordu.	2005 <b>Call of Duty 2</b> Oyun biraz daha hızlanmıştı. Ayrıca bir yerde dinlendiğinizde sağlığınızın dolmasını (bi nefeslen yiğidim mekanığı) sağlayabiliyordunuz. Sonradakiler gelen oyular da bu özelliğini taklit etti.	2006 <b>Call of Duty 3</b> Önceki oyunlar Infinity Ward tarafından yapılrken bu ilk Treyarch yapımı oyundu. Seriye getirdiği en bariz yenilik ise askeri araçlardı. Ayrıca bu oyun PC'lere maalefet etmedi.	2007 <b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b> Seriyi modern dünya-ya taşıyan ilk oyundu. Ayrıca çok oyunculu modunda level sistemini getiriyordu ve perk sistemini sunuyordu.Çoğu kişiye göre serinin en iyisi.	2008 <b>Call of Duty: World at War</b> Treyarch tarafından yapılan, benim favori oyularından birisi. Özellikle de çok oyunculu mode oldukça iyidi. Pasifik görevleri unutulmadı ve en önemli de zombi modunu sunuyordu.
2013 <b>Call of Duty: Ghosts</b> Seriye getirdiği en büyük yenilik yeni karakterler ve bir de Alman kurt köpeğiidi. Oyunu sevildiği kadar tepki de aldı. Simdi düşününce ne olup bitiyor du pek hatırlamıyoruz.	2012 <b>Call of Duty: Black Ops 2</b> Önceki oyunun başarısını devam ettiren ve oyuncuya 1980'ler ve 2020 yıllarına taşıyan bir yapımdı. Aynı zamanda silah gelişimine level yükseltme gibi yenilikler getiriyordu.	2011 <b>Call of Duty: Modern Warfare 3</b> 30 milyon adetle serinin en çok satan oyunu. En büyük yeniliği ise survival co-op modunu getirmesiydı. Hala oynayanları vardır, zamana pek yenilmedi.	2010 <b>Call of Duty: Black Ops</b> Soğuk Savaş dönemini konu alması ve çok oyunculu modu ile günelleri fethetmişti. Tabii ki çok oyunculu moddaki özellikler ve daha da gelişmiş bir zombie modu da içeriyordu.	2009 <b>Call of Duty: Modern Warfare 2</b> İlk MW'nin hikayesini devam ettirmesine karşın yanına tek başınıza veya co-op olarak oynabileceğiniz Spec Ops modunu da getirmiştir. Silah çeşidi açayıptı.
2014 <b>Call of Duty: Advanced Warfare</b> 21.yı'ın tam göbeğine dalan oyun exoskeleton suitleri vs. de yanında getirdi. Bence serinin özünden oldukça uzaktı. Sevenleri var lakin benim gibi çoğu kişiyi uyuz etti vaktiyle.	2015 <b>Call of Duty: Black Ops 3</b> Oyuna enteresan bir şekilde strateji öğeleri de ekleyen yapım bence cesur bir denemeydi. Çok eleştirlidi lakin yıl sonunda bir baktık, en çok satan oyun olmayı başarmış. Hayat işte.	2016 <b>Call of Duty: Infinite Warfare</b> Modern diye diye oyuncuyu uzaya ve yer çekimsiz ortamlara kadar götürüren yapım Infinity Ward tarafından yapılmıştı. Hatta bir yerde oyuncuyu savaş uçağının kokpitine bile oturtuyordu.	2017 <b>Call of Duty: WWII</b> Yapımcı Sledgehammer Games idı ve oyun on yıl sonra İkinci Dünya Savaşı temasına geri dönmüştü. Artık otomatik iyileşme yoktu ve oyun biraz tempo düşürmüştü. Haliyle benim de en sevdigim oyunlardan.	2018 <b>Call of Duty: Black Ops 4</b> Treyarch seriyi kurtaran stüdyodur desem yalan olmaz. Oyuna Battle Royale ekleyen yapımcılar bir yan dan da tek kişilik senaryoyu ortadan kaldırarak büyük bir risk aldılar. Varın bu oyunun notunu da siz verin.

yoktur. İşte bu tip vicdani kararlardan bahsediyoruz. Mesela Londra'nın kuzeyindeki bir şirk basan teröristleri ayıklamak için harekete geçtiğimizde etrafta bir sürü sivil olacak. Keskin nişancı tüfeğimizle ortalığa bakarken teröristlere dalıp sivillerin hayatını tehdİYE mi atacağız yoksa ışıkları vurup gece görüşüyle yakın teması mı gireceğiz. Elinde bebeği olan şu kadın bebeğine mi sarılıyor yoksa yerdeki silahı mı alacak? Bu ve benzeri anlık kararlarımıza göre oyun her bölüm sonunda bizi değerlendirmeye alacak ve ona göre ödüllere kavuşacağız. Konu sadece bununla kalmıyor. Bir çocuğu yönetirken karşımıza çıkanları öldürmek o kızın ruhunda kim bilir nasıl yaralar açacak? Peki ya özgürlük savascıları denilen isyancılar gerçekte ne kadar masum? Nasıl? Kafalar karıştı mı? Bunun üstüne bir de

şu anda muammada olan bir YPG durumu var. Eğer oyunda YPG olacaksa belki de oyunun ülkemizde tamamen yasaklanmasıyla karşı karşıya kalacağız? Bu, şu satırları yazan bende bile bir ahlaki ikilem yaratıyor. Profesyonel bir editör olarak oyunu incelemeli miyim yoksa oyunun ülkemde bir tane bile satmaması için yok mu söylemeliyim?

## Co-Op var!

Evet! Zombi modu yok ama oyuna Co-op modu geliyor! CoD: Modern Warfare 2 ve 3'teki o çok sevdigimiz mod burada da olacak. Ayrıca oyunu PlayStation 4 ve PC arasında çapraz platform olarak da oynayabileceğiz. Bir başka güzel haber ise oyunda bir season pass olmaması. Oyunu bir kez alacaksınız ve sonrasında tüm

icerikler ücretsiz olacak. Dediğim ya, Infinity Ward seride sevilen ne varsa hepsini geri getiriyor. Hatta çok oyunculu moda yeni bir nefes bile geliyor. 2v2 olacak Gunfight adlı bu modda çok küçük bir alanda karşılaşacaksınız. Sonunda ise hayatı kalan ya da en azından en çok HP ile yaşayan kazanacak. Son olarak oyunun yepyeni bir motoru olacağı ve bunun Ray Tracing ve DX12 desteği olacağını ekleyeyim.

Açıkçası çok heyecanlıyım ama bir yandan da gerginim. Oyun nasıl gelirse gelsin çok ses getireceği belli. Ayrıca şu ünlü sniper bölümü (otların arasında yatarken üstümüzden bir bölgük askerin geçtiği ve PC başında nefes almaktan bile korktuğumuz) gibi bir bölüm olacak mı onu da çok merak ediyorum. Bakalım karşımıza ne çıkacak.

◆ Burak Güven Akmenek



**Yapım Valve Dağıtım Valve** **Tür** Auto Battler **Platform** PC, Mac, iOS, Android **Web** underlords.com **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

# Dota Underlords 4 ★★★★

Elbette ki Auto Battler çılgınlığından Valve eksik kalmayacaktı...

Son birkaç aydır oyun dünyasını veya yayıncıları biraz olsun takip ediyorsanız Battle Royale'den sonraki yeni trendin Auto Battler denilen bu garip tür olduğunu bilirsiniz. İki ay önceki sayımızda bu türü doğuran orijinal oyun (Daha doğrusu mod) olan Auto Chess'i incelemiştik. Yine de sizler için Auto Battler'in ne olduğunu dair kısa bir açıklama yapacağım.

## Nedir bu Auto Battler?

Satranç tahtasına benzer bir alanınız var. Oyun turlar halinde ilerliyor ve genelde 8 kişi ile oynanıyor. Her el size bazı parçalar rastgele olarak sunuluyor. Siz bu parçalardan size uygun olanları seçiyor ve tahtaya yerleştiriyorsunuz. Parçaları yerleştirmek için tanınan süre bitince diğer 7 oyuncudan biriyle eşleştiriliyorsunuz ve karakterleriniz sizin için otomatik olarak savaşıyorlar. Savaşları kaybeden oyuncuların canı düşüyor. Böyle böyle her el yeni parçalar alıp farklı kombinasyonlar yaparak oyunda sağ kalan oyuncu olmaya çalışıyorsu-

nuz. Oyunda her el kazanma veya kaybetme durumunuza göre bir miktar para da kazanıyorsunuz. Ekonomi oyunun çok önemli bir kısmı. Çünkü parça alma, size sunulan parçaları beğenmediyiseniz yeni parçalar talep etme ve level atlama işlemlerinin tamamını para ile yapıyorsunuz. Level atlamatı da oyun alanına yerlestirebildiğiniz parça sayısının artmasına ve daha yüksek seviye parçaların size sunulmasını sağlıyor. Şimdi eminim kafanızda pek çok soru oluşmuştur. Auto Battler'ların hepsi başta çok karışık gelse de çok kısa sürede alıp öğreneceğiz bir tür. Böyle olmasa zaten bu kadar popüler olmazdı.

## Nereden çıktı bu Auto Battler?

MOBA denilen tür ilk olarak Blizzard'in Warcraft 3'ünün bir modu olan Defense of the Ancients (DOTA)'dan çıktı. Sonrasını biliyorsunuz. Valve bu oyunun mekaniklerinin hakkını aldı ve DOTA 2'yi çıkardı. Blizzard da isim haklarını kendinde tutarak Heroes of the Storm (HotS)'u çıkardı. Riot Games'in geliştirdiği

League of Legends yani namı değer LoL ise bu oyun türünün ülkemizde de dahil olmak üzere en popüler örneği oldu.

Neden MOBA türü anlattım? Çünkü Auto Battler'ların orijinali olan Auto Chess de ilk olarak DOTA 2'nin bir modu olarak yayınlandı. Sonrasında da Auto Chess mobil cihazlarda kendi başına bir oyun olarak piyasaya çıktı. Yakında da PC'ye gelecek. Nasıl olacağını bekliyoruz. Ve tabii ki bu sürede diğer üreticiler boş durmadı. LoL'ün Auto Battler türüne cevabı Taktik Savaşları (Team Fight





Tactics - TFT) oldu. Valve da kendi oyunundan türemiş olan bu türü tabi ki boş geçememiş ve ortaya DOTA Underlords çıktı. Doğal olarak kafanızda şu soru olmuş olabilir: Bu Auto Battler kalabalığında ben hangi oyunu oynamacağım? Benim favorim DOTA Underlords oldu ve şimdi nedenlerimi dinleyeceksiniz.

### Neden DOTA Underlords?

Birinci benim için en önemli faktör oyunun kendine has estetiği ve güzel görünmesi. Bu elbette kişisel bir tercih ama görselleri ve genel estetiği beni çekmeyen bir oyunu oynamamıyorum. Gelişmiş grafikler de değil kastım. Bu sebeple yillardır LoL ve alt oyunlarından uzak durdum çünkü beni çok itiyorlar. Mekaniklerine iyidir kötüdür karışmam ama bu konuda yapabileceğim bir şey yok. DOTA Underlords'un grafik stili DOTA 2'nin genel tarzından farklı. Her şey biraz daha karikatürize ve çizgi film vari. Aslında genel yaklaşım da renk paleti de Blizzard stilinde. Oyunda kullanılan renkler, karakter animasyonları ve abartılı tarz oldukça Warcraft 3 veya Diablo 3 gibi Blizzard'in genel estetikini belirleyen oyunlara benzeyor. Eh artık bütün firmalar birbirlerinden kopya çekiyorlar. Buna alıştık. Sonuç biz oyuncular için iyi olduğu sürece önemsemeyiz.

İkinci önemli şey ise oynanışın kolaylığı. Auto Chess ne yazık ki bir mod olduğu için çok fazla teknik sıkıntısı ve oynanış açısından sınırlarla boğuşuyordu. DOTA Underlords sıfırdan üretilen bir oyun olduğu için bu sıkıntıların hiçbirini kendisinde yok. Her şeyi sürükleyip bırakarak veya mobil cihazlarda dokunarak çok kolay bir şekilde halledebiliyorsunuz. Kısacası derme çatma bir yapımdan çok, elinizin altında gerçek bir oyun olduğu hissi var. Auto Chess kendine ait sürümüne kavuştugunda elbette bu sıkıntılarından kurtulacaktır, hakkını yemeyelim. Başka sevdigim bir şey ise oyunun eşya mekaniginin daha "casual" olması. Auto Chess ve TFT'de bir eşyayı bir parçaya verdığınız zaman geri almanın tek yolu o parçayı satmak. DOTA Underlords'da ise böyle bir zorunluluk

yok. Her el parçalar arasında eşya değişimi yapabiliyor veya eşyayı hiç kullanmayıbiliyorsunuz. Bu esneklik benim hoşuma gitti. Bu sayede her el başında daha fazla düşünmeniz ve yeni stratejiler üretmeniz gerekiyor. Yine diğer oyunların aksine her karakter sadece bir adet eşya taşıyabiliyor ve eşya kombinasyonları yok. Bu tüm oyuncuların hoşuna gitmeyebilir. Ben böyle bir sadeliği seviyorum. Alliance item denilen ve global etki yapan eşyalar var. Bu da Underlords'un benim için en çekici olan kısmı. Bunlar karakterlere vermediğiniz fakat oyununuza genel etki yapan eşyalar. Mesela bütün Human parçalarını Heartless olan veya tüm Warrior'larınızın öldüğü zaman birkaç saniye daha tahtada kalmasını sağlayan eşyalar var. Bu da bence daha farklı kombinasyonlara yol açıyor ve oyuna bir derinlik katıyor.

### Oyunun su andaki durumu ve geleceği

DOTA Underlords şu anda erken erişimde. Bir erken erişim oyunu olduğunu da çok belli ediyor. Oynanış kolay olsa da pek çok eksiği var. Düşünün, daha bir kaç hafta öncesine kadar menülerde tıklama sesleri bile yoktu. Hala pek çok karakterin seslendirmeleri eksik ki DOTA 2 oynayanlar bilirler, oyundaki karakterlerin



sesleri ve etkileşimleri çok başarılıdır. Oyunda ister istemez pek çok bug var. Oyundaki kullanabileceğiniz karakter sayısı rakiplerine göre şu an çok daha az. Fakat geliştiren takımın hakkını vermek gerekir ki gerçekten oyunu yakından takip ediyorlar ve her şeye çok hızlı tepki veriyorlar. Özellikle Reddit gibi mecralarda bu ekip çok aktif ve üyelerin yazdıklarına cevaplar verip oyunu buna göre yönlendiriyorlar. Topluluk ile oldukça yakın temas halindeler. Her hafta perşembe günü bir aksilik olmadığı sürece yeni bir yama yayınlanıyor ve oyun bir kademe ileriye gidiyor. Acil durumlarda ise elliinden geldiğince bir ara yama yayılmamaya çalışıyorlar. Bu konuda bizden tam puan aldı ekip.

Valve şu anda DOTA Underlords'a oldukça yoğunlaşmış durumda. Eğer sizan kaynaklar doğru çıkarsa şu anda halihazırda bizi bekleyen 16 yeni karakter var. Karakterlere farklı skinler ve oyun içinde özelleştirilebilen pek çok yeni özellik de oyuna gelecek. Oyuna ismini veren 4 adet Underlord ise bizim kendimize seçebileceğimiz ve oynanış tarzını değiştiren farklı karakterler olacak. Benim şu anda en heyecanla beklediğim özelliklerden biri de bu. Ücretsiz olması ise tabii ki bu oyunların büyük artısı. Valve belli ki Artifact faciasından büyük ders çıkartmış. Oyuncuyu çok zorlamayan fakat oldukça bağımlılık yapan bir oyun DOTA Underlords. Zamanla çok daha iyi bir konuma geleceğini de düşünüyoruz. Biz oyunu sevdik ve sizlere de öneriyoruz. ♦ Ege Tülek





**Yapım** Bitfell Games **Dağıtım** Good Shepard Entertainment **Tür** Aksiyon, Strateji **Platform** PC, Mac **Web** johnwickhex.com **Çıkış Tarihi** Belli değil

# John Wick Hex 4 ★★★★

Baba Yaga yorgun, çok üzerine gitmeyin!

Keanu Reeves'e olan aşkimiz bir türlü bitmek bilmiyor. Adam önce kült bilim kurgu filmleriyle gönlümüze taht kurdu sonra da aksiyon filmleriyle resmen zihinlerimizi işgal etti. Sonrası malum, nihayetinde oyunlarda da boy gösterek çitayı yükseltikçe yükseltti. Tabii bunun sebebi, adamın sürekli gündemde olması değil. Sempatik tavırları ve çoğu Hollywood yıldızına göre daha mütevazı bir hayatı tercih etmesinden kaynaklı. Bizim milletimiz de böyle insanları bağıra basmayı çok sever hani.

Neyse sevgili okurlar, ay geçmiyor ki Keanu Reeves hakkında yine bir şeyler yazıp çizmeye elim. Oyunun başında, Thomas Was Alone gibi bir başyapıtın arkasındaki isim olan Mike Bithell var. Görsel tasarım konusunda yeni oyunun başarılı olacağından oldukça eminiz. John Wick Hex ile tasarımdaki yenilikçi bakışını, oynanabilirliğe de yansıtmayı başarmış. Oyunumuz bir tür sıra tabanlı aksiyon oyunu. Fakat benzerlerinden farklı olarak daha dinamik bir yapıya sahip. Bu sebepten olsa gerek çoğu yerde Hex'i, XCOM ve Superhot birleşimi olarak adlandırıyorlar.

Tahmin edeceğiniz üzere(!) oyunda John Wick'i canlandıracagız. Oyun için yepeni bir hikaye yazılmış. Amacımız verilen amansız görevleri yerine getirebilme. Bunun için filmlerde gördüğümüz tüm aksiyonlara girebileceğiz. Gun Fu adı verilen yakın mesafe ateşli silah kullanımı tekniği, oyunun temelini oluşturuyor. Bu teknikte oyuncular turlarını bir zaman çizelgesi üzerinde yerleştiriyor. Her bir hamle ya da aksiyon, zaman çizelgesinde süreyle belli ediliyor. Rakiplerimiz de bu zaman çizelgesine eş zamanlı olarak dahil olabilecekler. Yani John Wick, haritada sap gibi dururken kimse ona uzaktan ates etmeyecek. Saldırılar eş zamanlı olarak gerçekleşecek.

Bu yüzden stratejimizi iyi kurmamız gerecek.

Mermi sayısının az olması ve John Wick'in her atış için iki mermi harcamasından ötürü, düşmanlara yaklaşıırken dikkatli olmak şart. Focus özelliği ile kritik durumlardan kaçmamız da olası. Geliştirici ekip, oyun için bir hayli uzun zamandır çalışıyor. Filmin haklarını elinde bulunduran Lionsgate'in de bir John Wick oyunu yapma hayali varmış. Ancak AAA klasmanında bir oyun hazırlamayı düşünmemişler. Bu yüzden olacak ki oyunun minimalist yapısı daha ön planda tutuluyor. Saldırı mekanikleri için filmin dublör ekibiyle direk temasında kalılmış. Animasyonlar için de özel bir çalışmada bulunmuşlar. Anlayacağınız John Wick'i tam anlamıyla kontrol edebilmemiz için canla başla uğraşmışlar.

E3'te yayınlanan oyun içi videolardan sonra çoğu mecrada, oyunun patates olacağı söylenmeye başlandı. Açıkçası buna hiç mi hiç katılmıyorum! Gerek görsel tasarımını gerekse sıra tabanlı strateji türüne katmayı planladığı yeni dinamikleriyle oyun bir hayli hoş duruyor. Ayrıca Hex'te, filmden de hatırlayacağınız Ian McShane ve Lance Reddick seslendirme yapmış. Henüz resmi duyuru olmadı fakat

Keanu Reeves'in de seslendirme kadrosunda olacağını düşünüyorum. Geliştirici ekibin başında Bithell, oyunun tasarımları için "John Wick Satrancı" tabirini kullanıyor. Bu da benim çok hoşuma giden bir detay oldu. Haritanın sisle (Fog of War) kaplı olması, stratejik hamleleri yapmadan önce gerginliği daha da artıran bir detay olmuş. Filmdeki gibi seri atışlar yapan, oradan oraya yuvarlanıp kendisine saniyelik boşluklar yaratılan John Wick'in oyun uyarlaması da güzel olacağı benziyor.

Şu an için John Wick Hex'in bir çıkış tarihi yok. Oyunun Epic Store'a özel olarak çıkacağı biliniyor. Oldukça da uygun bir ön sipariş fiyatı (29 TL) var. Konsol tarafı için de çalışmalar sürediği ve eş zamanlı olarak tüm platformlarda John Wick'in yeni hikayesini oynayabileceğimiz söylüyor.

John Wick'in beyaz perdede devam edeceğini göz önünde bulundurulduğunda, Hex'in seriyi yakından takip eden oyuncu tayfaya fazlaıyla hitap eteceğini düşünüyorum. Çırınca oynayıp göreceğiz. ♦ Özay Şen





**Yapım** Supermassive Games **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** Macera, Hayatta Kalma **Platform** PC, PS4, XONE **Web** thedarkpictures.com **Çıkış Tarihi** 30 Ağustos 2019

# The Dark Pictures: Man of Medan

Son fragmanları ile bekentilerimizi arşa çıkaran yapım

Küçükken izlemeye başladığım korku filmleri ve geceleri uyumadan önce annemin banda okuduğu Stephen King romanları sayesinde bir korku hikayeleri fanı olarak büyümüştim. Tam da bu yüzden, çok geç tanışmış olduğum PlayStation 4'te oynadığım ilk oyunlardan biri Until Dawn oldu. Bir grup gencin, insan gibi Ayvalık'ta güzel güzel tatil yapmak varken telefonun bile asla çekmediği, medeniyetten uzak bir yere gidip kendilerini öldürdüğü bu senaryonun onlarca farklı versiyonunu önceden görmüştüm. Yine de karakterlerin kaderini bizlerin belirlediği Until Dawn benim için unutulmaz bir yapımdı olmuştu. Bu yüzdendir ki Supermassive Games'in yeni oyunu The Dark Pictures'in çıkacağını duyduğumda çok heyecanlandım. Bu sefer Black Mirror'a benzer şekilde, birbirinden farklı hikayelerin bölümler halinde işlendiği oyun oynanış ve grafik olarak Until Dawn'la aynı özelliklere sahip. Sadece içerikleri değil, yaratıcı ekipleri de tamamen birbirinden farklı olan bölümlerin her birinin Twilight Zone gibi ayrı bir macera sunması bekleniyordu, öyle de olacak.

Şu an ilk bölüm olan Man of Medan hariç

kalan bölümlerin hiçbirini hakkında bir bilgi bulunmuyor. Bununla birlikte fragmanları ve oynanış videolarıyla oyun hakkında fikir sahibi olmamızı sağlayan Man of Medan oldukça etkileyici görünüyor. Dediğim gibi oynanış ve grafik olarak aşağı yukarı Until Dawn'a benzeyen Man of Medan, İkinci Dünya Savaşı'ndan kalma bir enkazı bulmak için Güney Pasifik'te bir dalış gezisine katılan -ve başlarına bela arayan- dört Amerikalı genç ve bir kaptanı konu ediniyor. Elbette güzelce gidip enkazı bulsalar ve evlerine dönseler bu bir korku oyunu olamayacağı için başlarına çeşitli olaylar geliyor ve arkadaşlarımız en nihayetinde kendilerini bir hayalet geminin içinde buluyor.

Hiç unutmadığım sahnelerde sahip 2002 yapımı Ghost Ship filmi ve küçüğün çırılçıplak okuduğum Bermuda Şeytan Üçgeni hikayeleri, Man of Medan'ın bir hayalet gemide geçtiğini öğrendiğimde daha da meraklanmama sebep oldu. Beklentim bir tık daha arttı... Üstelik bu sefer oyun Shared Story (online co-op) ve Movie Night (5 kişilik) isimli iki moduya da kendisini geliştirmiş görünüyor. Shared Story ile iki kişi farklı ekranlarda farklı

karakterleri yönlendirebiliyor. Siz bir yerlerde kendi yaşam mücadeleizi verirken arkadaşınız farklı bir noktada canavarlara yem olmuş olabiliyor. Diğer bir deyişle arkancı döndüğünüz an arkadaşınızı kaybedebiliyorsunuz. Movie Night ise bana küçükken arkadaşlarla bilgisayarın başına oturup bir oyunu sıra sıra oynadığımız zamanları hatırlattı. Bu modda hikayedeki beş karakterin her birinin kontrolü için bir kişi belirleyip kimin sahnesi geldiye gamepadi o kişiye vererek oynuyoruz. Bu şekilde bir kanepeye inci gibi dizilerek arkadaşlarımızla bolca korku öğelerinin bulunduğu bir oyun geceyi yapabiliyoruz. 30 Ağustos'ta çıkması beklenen Man of Medan'da kendi kendilerini okyanusun ortasında mahsur bırakılan karakterlerimizin akibeti ne olacak bilinmez. Ne yazık ki asla doğru kararları veremeyen ben, karakterlerimin büyük bir kısmının oyunun sonunu göremeyeceğine eminim. Yine de aklı başında birkaç arkadaşımın desteğiyle gerçek şehir efsaneleri ve korku hikayeleriyle donatılmış bu bölümde en azından bazı karakterleri sağlam karaya çıkarmayı umuyorum.

◆ Berçem Sultan Kaya





**Yapım** Behaviour Digital Inc. **Dağıtım** Behaviour Digital Inc. **Tür** Aksiyon **Platform** PC Web [www.deathgardengame.com](http://www.deathgardengame.com) **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

# Deathgarden: Bloodharvest 4 ★★★

"Heyecanı damarlarımıda hissetmek istiyorum" diyenler için gelsin!

**H**erkesin takıldığı noktayı ben de dile getirmek istiyorum. Oyun güzel ama oyun için seçilen isim çok kötü be abi. Diğer taraftan dandik isminin sözlük anlamına yakışır bir oyun Deathgarden: Bloodharvest ve ben oynadığım sürece büyük keyif aldım. Bilmeyenler için, oyun Dead by Daylight'ın yapımcısı olan Behaviour Digital tarafından geliştirilmiş ve erken erişime sürülmüş bir yapım. Haliyle kökleri belli ve bundan kaçamıyor, zaten kaçmak niyetinde de değil. Yine benzer formülün uygulandığı Deathgarden: Bloodharvest'ta bu sefer bir avcı ve beş tane de hayatı kalmaya çalışan scavenger yer alıyor. Her seferinde yeniden oluşturulan, böylece her seferinde farklı bir yapıda olan haritada scavengerlar belirli bir oranda "bloodharvest edip" kaçış kapısını açmaya çalışıyorlar ve avcı da scavengerları durdurmaya çalışıyor.

Oyunda üç farklı tip ve özellikte avcı yer alıyor. Benzer şekilde scavengerların da kendilerine özgü yetenekleri var. Örneği avcılardan bir tanesi kesin nişancı ve gerek-

tiğinde görünmez olabiliyor, bir diğeri yere mayın dizerken, başka bir tanesi de kendi etrafına şok dalgası yayarak anlık olarak scavengerleri durdurabiliyor. Benzer şekilde scavengerlardan bir tanesi görünmez olurken bir diğeri etrafı sis atıyor. Ya da kalkan veya sağlık desteği sağlayabiliyor. Scavengerleri takip etmek ve bulmak zaten oldukça zor, bu da onlara bloodharvest için avantaj sağlıyor. Ancak avcıların da onlara destek olan ölümçü silah ve yetenekleri işleri dengeliyor. Oyununda denge sağlanması açısından maça scavengerlar önden başlıyorlar. Maç esnasında yeterli sayıda kan toplamış olan scavengerlar, "end game" adı verilen fazı başlatıp kaçmak için kapıyı açabiliyorlar. Benzer şekilde avcı da dört scavengeri da öldürdüğünde hayatı kalan son scavenger için kapının direkt açılmasını sağlayabiliyor. Oyununda maç esnasında toplanabilen birçok malzeme buluyor, bunlar avcı için avlarını tespiti kolaylaştırın dronlar, hem scavengerlar hem avcı için mermi kutuları, güç çekirdekleri gibi farklı malzemeler.

DbD'da olduğu gibi bu oyunda da scavengerler bir seçim yapmak zorundalar; düşen arkadaşlarına yardımcı olmak mı, kan toplamak mı, yoksa kapılar açılana kadar sadece saklanmak mı? Avcılar ise avlarını süründürerek diğerlerinin de açığa çıkışmasını sağlamak gibi farklı takımlar ile oynaması şansına sahipler.

Oyunda üç farklı para birimi var, bunlar kan, çelik ve altın olarak belirlenmiş. Siz de tahmin edeceğiniz üzere bunları karakter açmak, geliştirmek gibi seçenekler için harciyoruz. Zamanında yani 90'larda Hunter Hunted adında, iki kişi tek PC'de oynanabilen bir oyun vardı, nedense akıma onu getirdi. Temelde çok farklı oyunlar olsalar da mantık av ve avcı arasındaki kovalamacalar olunca ister istemez tanındık geliyor.

Eğer DbD sevdisi seniz ya da beş arkadaş oynayabileceğiniz heyecan dolu bir oyun arıyorsanız Deathgarden: Bloodharvest aradığınız tat olabilir. Erken erişim süreci çok iyi gidiyor, aman nazar değiirmeyelim.

◆ Sonat Samir





**Yapım** 34BigThings **Dağıtım** Raiser Games **Tür** FPS Platform PC Web [www.raisergames.com/goat-of-duty](http://www.raisergames.com/goat-of-duty) **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

## Goat of Duty 3 ★★

Keçileri kaçırın değil de platformdan aşağı atmak isteyenlere

Düşündüm, düşündüm... Sonra biraz daha düşündüm. Nasıl sakin kalsam da yazıya giriş yapsam diye. Bir türlü bulamadım. Kürsat'ın bana bu oyunu verdiği günden beri kulaklarını epey çınlatalıyorum. Eminim ki bu durum bir süre daha devam edecektir. Söz konusu keçilere kontrol ettiğimiz oyunlar olduğunda her şey bir anda anlamsızlaşıyor benim için. Oyundan elbette bir hikaye, bir anlam çıkartmaya niyetim yok. Nitekim bu oyunun da böyle bir amacı yok. Tamamen "saçma derecede eğlendirme" üzerine kurulmuş bir yapısı var...

Biraz detaylara inelim. Öncelikle oyunda bir tek kişilik mod bulunmuyor. Botlar karşı oynamak mümkün ancak gerçek eğlence multiplayer'da! Bir haritaya atılmış, üzerlerine tutturulmuş silahlar ile etrafı koşan onlarca keçiiden bahsediyoruz burada. Oyun erken erişimde ve dolayısıyla harita sayısı da bu neticede oldukça kısıtlı. An itibarıyla altı farklı harita bulunuyor ve bu haritaların kapasiteleri aynı anda en fazla 10 kişiye kadar. Bu noktada, -madem işin suyunu çıkartınız- şöyle bir Battle Royale modu da yapsaydınız da, havadan serbest dalış yapan keçilere tanık olsaydık(!). Keşke diyor ve oyun modlarından bahsetmek istiyorum. Deathmatch tadında "Son Keçi" modu (Evet, oyun Türkçe dil destekli.), takım halinde savaşılabilen "Sürü Savaşları" modu, elinize pardon belinize takabileceğiniz roketatarlar ile düşmanları katlettiniz "Çılgınlık" modu ve son olarak da Overwatch'tan tanıdığımız Lucio'nun silahıyla rakip keçilere bir

Force uygulayarak platformlardan aşağıya ya da dikenli duvarlara itirmeye çalıştığımız "Fus Ro Arenası" modu bulunuyor. Anlaşıldığı üzere bu modların hepsinin tek bir amacı var o da rakipleri öldürmek. Bir Capture the Flag ya da Domination modu olsaydı da çeşitlilik artsaydı demedim değil. Kim bilir belki de ilerleyen günlerde bu tür modlar da görürüz...

Oyunu oynadıkça her oyunda olduğu gibi tecrübe puanı kazanıyor, seviyemizi geliştiriyoruz. Bu sayede yeni "Goatstumes"ler açabiliyoruz. Bu kostümler ile görüntümüzü değiştirip kafasına monitör geçirmiş bir keçi olmak mümkün örneğin... Dragon Goat, Mc Goat, The Gotham Knight gibi çok sayıda eğlenceli kostüm oyunda bizleri bekliyor.

İlk gördüğümde garipsedişim (Keçilere silah takılmış bir oyunda bir şeyleri garipsemek?) şeylerden biriye silahının şarjörünü tekrar doldurmak için "R" tuşuna bastığında keçimin yere uzanıp bir anda ölü taklidi yapmasayıdı. Bu noktada bolca kahkahalar attığımı itiraf etmeliyim. Komik işte arkadaş! Şimdi eğri oturup doğru konuşalım. Keçilere ve silahların bir araya gelmesi fikri ne kadar anlamsız da olsa oyun eğlenceli mi, evet eğlenceli. Hem de ülkemizde sadece 13 TL'ye satılıyor olması ve size sunduğu bu anlamsız eğlence gerçekten de verilen fiyatı hak ediyor. Hele ki arkadaş topluluğunuza ile birlikte kalabalık bir şekilde oynarsanız atacağınız kahkahaların haddi hesabı olmaz. Bu fiyatta bu eğlence kaçmaz. ♦ Emre Öztnaz





**Yapım** Novarama **Dağıtım** Novarama **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC **Web** novarama.com/killsquad **Cıkış Tarihi** Erken erişimde

# Killsquad 3 ★★

Henüz bir hikayemiz ve çeşitliliğimiz olmasa da bir şeyler olacak gibi.

**I**zometrik bakış açısı ve hack&slash tarzı ile bilimkurgu türünde bir Diablo oyunu olarak lanse edilse de Kill Squad daha çok Heroes of Storm veya League of Legends tarzında bir içerik olmuş. Hemen belirtiyorum; amaç oyuna girmek, deli gibi tuşlara basmak ve seviye kasmak değil kesinlikle. Türdeşlerine nazaran Kill Squad “loot” üzerine değil de daha çok co-op ve kaliteli zaman geçirme üzerine kurulu olduğunu hemen belli ediyor. Kendinize üç arkadaş bulun, -bulamadıysanız zaten oyun size kendi seviyenize yakın karakterler buluyor- akabinde dört yoldaş olarak oyunun keyfini sürünen. Temel amaç bu.

Erken erişimde olan Kill Squad’da dört adet kelle avcısı, yani dört adet oynayabileceğimiz karakter bulunmakta. Bunlar klasik olarak yakın dövüş, uzaktan dövüş, tank olarak adlandırılan iki yarı arkadaş ve herkesin favorisi sağlıcık. Her karakterin kendine has artıları ve eksileri bulunurken görevlerden alınızın aksi ile çökmek için takım halinde mücadele göstermek şart. Bu takımı da ister dört kişi yan yana gelerek isterseniz online olarak rahatça oluşturabilirsiniz.

Her avcımızın üç adet slotu, yani eşya yerleşirebileceğimiz alanı bulunuyor. Bunlar silah, ekipman ve prototip adı verilen, karaktere has yetenek. Ayrıca aynı karakter olsanız da ve aynı zırhı bulsanız da size sunacağınız “buff” adlı destekler her daim farklı oluyor. Örneğin Ahmet ile Murtaza adlı birbirini tanımayan iki vatandaş oyuna aynı anda başladı ve aynı karakteri seçtiler. Bir müddet sonra aynı zırhı buldukları ve bu zırh Ahmet'e farklı, Murtaza'ya farklı destek sunuyor. Ahmet için kendini yavaş yavaş yeniliyorsa Murtaza için ilk birkaç darbede hiç sağlık kaybetmiyor mesela. Dolayısıyla her karakter aslında kendine has bir şekilde yetişmiş oluyor. Ayrıca her karakter için şimdilik elliye yakın ekipman ve iki farklı

renk sunan skin bulunuyor. Erken erişim için şimdilik yeterli olsa da son sürümde çeşitliliğin daha da artması şart. Özellikle skin olarak ve sadece renk olarak değil, biçim olarak da çeşitlilik şart. Yoksa herkes ikiz gibi dolanır ortada.

Geleneksel RPG tarzı oyunların aksine Kill Squad’da her bölümde seviyeniz baştan başlıyor. Yani Level 1’den startı veriyoruz ve bölüm boyunca ne koparsak yanımıza kar alıyor. Açıkçası bu özelliği pek sevdigim söylemenemez. Sonuçta MOBA tarzı bir oyun oynamıyoruz ve ben karakterimi geliştirdikten sonra sanki ilk defa oynuyormuş gibi seviye birden başlamak biraz üzücü. Kisaca görevlerden de bahsedeyim. Eskort görevlerinden belirli bir bossu öldürmeye kadar alternatif görevler bulunuyor. En zorlular ise Gold Card adı verilen, devasa yaratıkları alt etmeye çalışığınız görevler. Bu görevler için de gerçekten takım

oyunu şart. Kill Squad’da bölümleri geçebilmek için top seviye olmanız şart değil. Akıllı oynarsanız ve düşmanın taktiklerini çözerseniz tek başınıza bile ilerleyebilirsiniz ama Gold bosslar için takım ruhu gereklidir. Bu görevlerden topladığınız ganimetler ve zırhlara göre de Vector seviyeniz ortaya çıkıyor ve seviyenize göre (deneyim ve zırhların sunduğu özellik) karşınıza yeni görevler çıkıyor. Erken erişime göre Kill Squad fena içerik sunmuyor. Ekipman çeşitliliğinin artması lazım ve hikaye odaklı görevler için adamaklı bir senaryo da şart. Performans yönünden bahsetme gereği duymadım çünkü ekran kalabalıklaşsa bile gayet rahat ve akıcı bir şekilde oynayabiliyorsunuz. Kill Squad, tepeyen baktığınızda oturmuş gibi. Sadece detaya indikçe bazı pürüzler ortaya çıkıyor ve erken erişimin amacı da zaten o pürüzleri gidermek değil mi? ♦ **Rafet Kaan Moral**

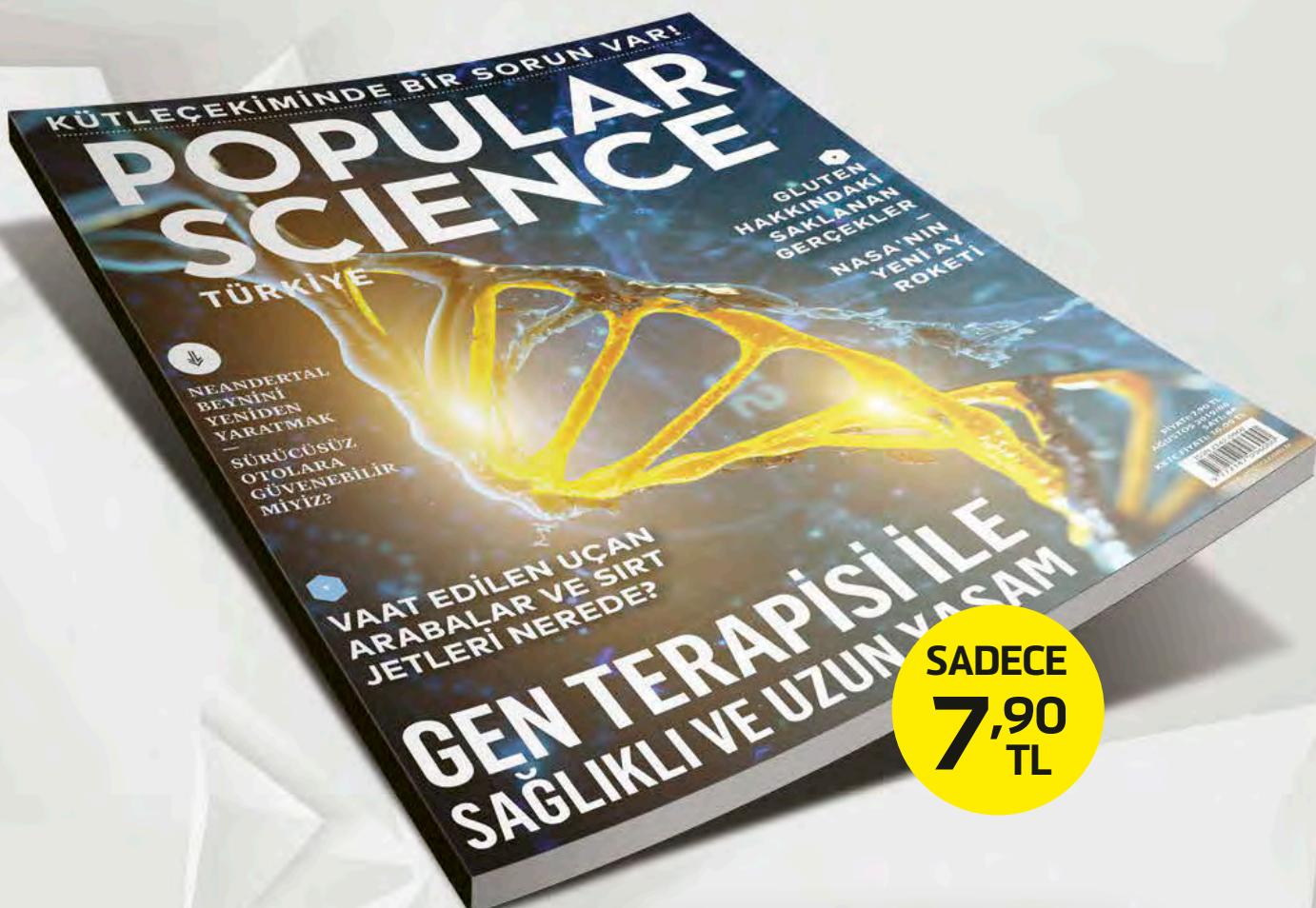


# **GENETİK ALANINDAKİ ÇALIŞMALAR İNSANLIĞIN KADERİNİ DEĞİŞTİRECEK.**

- ▶ Karanlık maddeyi bulamayışımızın çok basit bir sebebi olabilir.
- ▶ Gluten nedir ve nasıl bu kadar büyük bir pazar oluşturabildi?
- ▶ Laboratuvara yaratılan Neandertal beyni parçaları.
- ▶ NASA'nın Titan'a dron yollama planları.

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller,

**POPULAR SCIENCE AĞUSTOS SAYISINDA SİZİ BEKLİYOR.**



**SAKIN KAÇIRMAYIN!**

CUMHUR OKAY ÖZGÖR

# ART KAEDE

Merhaba sevgili LEVEL okurları. Çocukluğunun büyük bölümünü atarı salonlarında geçiren biri olarak size atarı anılarımı anlatarak giriş yapacağım, daha sonra da geçen ay bahsettiğim üzere video oyunları ve beyazperde de karar mekanızması ve sonuçlarından bahsedeceğim.

Oyun dünyasına, yaşça benden çokça büyük olan, Almancı kuzenim sayesinde aşına oldum. Daha öncesinde abim eve atarı almıştı (siyah olanlardan) ama asıl bağımlılığım Almanya'dan ilk olarak kuzenimin Commodore 64 ve bağımlısı olduğum Amiga 500 getirmesi sayesinde olmuştur (Mortal Kombat II'de bir fatality için 4-5 disk değiştirdiğimi bilirim). Oyun bağımlılığımın boyutunu şöyle açıklıyorum sizlere: Kuzenim yurtdışından geldikleri gün "çok yorgunuz" diyerek yattı ve ben, sır oyun oynayabilmek için sarışıklarından 3. kata çıktıım ama balkon kapısı kapalı diye 2 saat balkonda bekledim. Solid Snake gibi pusuda bekledim ki belki balkon kapısı açılır ve içeri sızarım (stealth mode on). Hava sıcaktı, kuzen kapıyı açtı, beni görünce şok oldu tabi

(asmadan çıktıığım gibi geri indiritti beni ki inmek çökmekten daha zor).

Konsolların dışında atarı salonları ise apayrı macera. 90'lı yılların Nisan ayında atarı salonları açıldı Altınoluk'ta. Önce Sega salonu açılmıştı. Oyunları süreli olarak oynuyorduk, atarı salonu sahibi, babamın arkadaşının oğluydu. Babamdan imzalı kağıt götürdüğüm zaman salon sahibi bana 10-15 beleş jeton verirdi (babamın imzasını bile taklit ettiğim zamanlar olmuştu). Sonrasında başka atarı salonu açıldı: Atlantis. İlk Street Fighter II oyununu orada gördüm. Eve geç giderdim, annem abimi peşime takmış insert coin yazarken oyundaymış gibi tuşlara bastığım bir anda abim yanımda bitmişti. "Sağlam sopa yiyeceğim" diye düşünürken bana 5 jeton almıştı... Ninja kapumbağalar oyunun intro'sunu hoparlöründen dinlerdik. Aliens oyunu vardi o da efsaneydi, aynı görenleri saatlerce izlerdik. Mortal Kombat benzeri gerçekçi grafiklerle kalabalık içinde dövüşügü oyunu ve düşmanları kart topu yaptığı Snow Bros.2 oyununu dün gibi hatırlıyorum. Super Mario ve Excitebike'ı (motosiklet oyunu

süreli olarak tüplü televizyonda oynardık. Shadow Dancer (Köpekli ninja), Ninja Gaiden gibi oyunların sonrasında Altınoluk'ta 3. atarı salonu açıldı: Dolphin. İşte orası efsaneydi. Okuldan kaçıp kaçıp giderdim, 23 Nisan gosterilerinden bile kaçardık. İlkokul, ortaokul ve lise ile beraber yıllar da oyun serileri gibi 1-2 diye artmaya devam etti. Blood Bros, Final Fight (Haggar), Cadillac Dinosaurs (Mustafa), Sunset Riders, Samurai Showdown, World Heroes, Super Sidekicks ve Street Hoops gibi efsanelerle orada tanışmıştık. İlk yumruğumu o salonda atmışdım, dövdüğüm çocuğun arkadaşı araya girip, "gel seni barıştıracağız" diyerek beni dışarı çağrırmıştı. Sonrasında 10-15 kişiden yedişim ilk dayak o atarı salonlarında olmuştu. Gerçek hayatı büyümeye atamamak ya da ilerlemeli oyunlardaki gibi önüne geleni dövmeyi de öğrenmenin atarı salonunda olması da ayrı bir ironi. Jeton bulmak için neler yapmadık ki: Arkadaşlarla deniz gözlükleriyle suda para aradığımızı, ahtapot yakalayıp sattığımızı, bisikletimizi kiraladığımızı bilirim. 98 Sonrasında dövüş oyunları ile haşır olurken The King of Fighters 98 oyununda önüne geleni pataklayan biri olmuşumdur. Atari salonuna gidenler bilir, uzman olduğun bir oyun varsa sana saygı duyarlar. Şunu yen de görelimdeki işaret sıfatı olursun bir anda. Athena Asamiya, Robert Garcia ve soru işaretü ile neredeyse kimse yenemezdiler. Bir keresinde elim kırılmıştı, elim alçılı oynamaya devam ederdim. Alçı, parmağımı kanatsa da bırakmadım oyunu (izini hala taşırıım). Tekken 3, Rival Schools ve Street Fighters EX gibi oyunlarda da gizli ölümleri, takım ölümlerini öğretmemiştim insanlara. Yaz geceleri ağır makine kokusu ve ısısı arasında insan teriyle kaynaşan o sıcak gürültülü ortama, o neon



işıklara hayrandım. Hala da konsol oyunlarını seviyorsam atarı salonlarının payı büyütür. Şimdi grafikler arşa yükseldi, dövüş oyunları 8 karakterden 40 üstünde karaktere çıktı. Playstation 4 için neredeyse tüm dövüş oyunlarını正在玩，但不知道是哪款遊戲。玩游戏，但不知道是哪款遊戲。



## Kaderden öte bir karar vardır oyunlarda

Peki gelişmekte olan oyun dünyasının cazip olmasının nedenleri neler? Bizi atarı salonuna göndermeye annelerin babaların elinden düşmeyen akıllı telefon oyunlarını ya da bekçi olarak gönderdikleri abilerin çocuklarıyla konsolda oynadıkları oyunları bu denli çekici kılan ne? Oyunlar artık sinematik olanı da içinde kotaran, sanatsal kaygıları olan, çoğu bilim kurgu filminin ötesinde bir hayal gücüne sahip konularla piyasaya çıkyor. Yaşı biraz geçkin olanlar hatırlar, çocukken hikayenin sonucunu bizim belirlediğimiz kitaplar olurdu. Şunu seçiyorsanız şu sayfayı açın diye yönlendirirdi bu kitaplar bizi.

Geçen sene benzer bir deneyimi bize Black Mirror Bandersnatch özel bölümü sundu. Yaptığımız kahvaltı, dinlediğimiz müzik özgü irademizle seçimimize sunulmuştu. Aslında oyun dünyası seçim ve sonuç ilişkisini 8-bit olduğu dönemlerden bile bize sunuyor. Yeni oyunlarda yaptığımız her hareketin, verdiğimiz her kararın oyunun kaderine etki ettiği bir yapay zekadan bahsediyoruz. Öyle ki kısıtlı zamanda oyun sizden cevaplar ve kararlar bekliyor. Bunu yaparken de size panik yapacak bir yöntemi benimsiyor. Seçtiğimiz her seçenek ana karakterimizin gelişimini etkiliyor. 90'lı yıllarda Konami'nin Silent Hill ve Metal Gear Solid oyunlarında bu mantık oturmaya başlamıştır. Metal Gear Solid'de Snake'in işkence sırasında konuşup-konuşmaması oyun sonunda kurtaracağımız kişiyi belirler. Silent Hill'de gitgitimiz yer, aldığımız nesne karakterlerin hayatını kurtarabiliyor. Travma ile nasıl yaşayacağımızı oyunda aldığımız kararlar, attığımız adımlar belirler. Resident Evil ilk oyununda bu yöntemle başvurur ancak; Resident Evil 3: Nemesis'te günümüz oyunlarında sıkça gördüğümüz anı karar verme mekanizması (kaç/saklan) devreye girer. Ancak çitayı çok üst seviyelere taşıyan bir oyun firması olacaktır: Quantic Dream.

## Choose Your Destiny!

Quantic Dream, 1997'de kurulan Fransız oyun şirketi. Oyun dinamığını tamamıyla değiştiren firma sinematik yüzleri kullanır. "İnteraktif film gibi oyun" tam da Quantic Dream yapımları için doğru bir tanım olacaktır. Firmanın özellikle 3 oyunu dikkat çeker: Heavy Rain (2010), Beyond Two Souls (2013) ve Detroit: Become Human (2018). Oyunların genelinde şu mantık egemendir. Bolca araştırma yapılp bilgi sahibi olunur, ayrıntılar önemlidir, en küçük hareketimizde bile oyunun kaderi tamamen değişir. Alternatif sonlar ile oyunda verilen karara göre yaşam-ölüm ipliğini kesen makas oyuncu olarak bizim elimizdedir. Oyunlardan bahsetmek gerekirse, Heavy Rain seri katilin peşine düşen, geçmişinde ağır travmalar olan bir ana karakteri merkeze taşırl. Se7en, Kuzuların Sessizliği, Zodiac gibi filmlerin etkisini hissederiz. Zeki ve takıntılı bir katilin bıraktığı ipuçlarının peşinden giderken paranoya hakimdir. Herkesten şüpheleniriz. Oyun bize şu deneyimi sunar: True Detective dizisinde interaktif olarak hareket alanı sağlarken kendimizi filmin içinde gibi hissederiz. Heavy Rain, noir estetğini merkeze alırken kasvetli dünyası, yağmurlu atmosferi ve egemen gri tonları çarpıcı karakterleriyle firmanın ağır taşlarından biri olmuştur. Beyond Two Souls ise biraz daha klişelere boğulmuş, ergen nazları çektiğimiz, gençlik komedilerden aşina olduğumuz sahneleri barındırır. Anime ve beyazperdeden etkilenmiş bir yapımdır. Carrie gibi telekinetik güçleri olan ana karakterimiz, Elfen Lied animesine benzer bir laboratuvar-evde eğitimin tamamlamaktadır. Elfen Lied'teki gibi dişi karakter ölümcül bir yetiye sahiptir. Lovecraft'tın kozmik boyutlarından da faydalanan oyuna başarılı kılan nokta siz çok farklı evrenlere götürmesinde gizlidir.

Kendimizi zaman zaman evsizlerin yanında sokakta dilenirken, zevk ve sefa sürgümüz şehir manzaralı evimizde buluruz. Zaman zamansa çölde Kızılderili bir ailenin pagan dünyasında bulabilirken bir anda FBI'nın özel görevi için Afrika kıtasına geçiş yapabiliyoruz. Oyunda lineer bir anlatım söz konusu değildir. Flashback ve flashforvet hikayelerle spiral bir anlatım hakimdir. Beyond Two Souls Stranger Things'i de oldukça etkilemiştir. Quantic Dream'in son oyunu Detroit: Become Human ise oyun kavramını doruk noktalarına taşıyan bir oynamış sunar. Oyun, P.K. Dick'in ünlü hikayesi Android'ler Elektrikli Koyun Düşler mi? kitabından sinemaya uyarlanan Blade Runner filmini referans almıştır. Ayrıca Mamoru Oshii'nin Ghost in the Shell animesi de oyunu oldukça etkilemiş gibidir. İki yapımda da android olup olmadığını sorgulayan bir tür varoluş savaşı içerisinde olan robotlar önplandadır. Oyunda da insana özgü duygulara, bağırlara sahip olmak isteyen, insan gibi olmaya çalışan sayborglerin dünyası resmedilir. Detroit: Become Human ayrıca Eve No Jikan animesinden de çokça etkilenmiştir. Hegel'in efendi-köle teorisinden yola çıkan anime sayborg ve insanların eşit olduğu bir utopik kafede geçer. Eşitlik, kimlik bunalımı gibi konularda aslında insanoğlunun narsist doğası eleştiri okularına hedef olmaktadır. Oyun, verdiğimiz kararlar, yaptıklarımız kadar yapmadıklarımızlığında şekillenmektedir. Suç ve polisiye filmlerinin doğası Heavy Rain'de olduğu gibi Detroit'te de karşımıza çıkar. Her şeyin data, dijital olmaya başladığı dünyada sayfa çevirmeyi parmak hareketiyle değil parmaklarınızla yapmayı bırakmayın. Kitap ve dergi kokusuna uzak kalmayın. Bir dahaki ay görüşmek üzere...◆

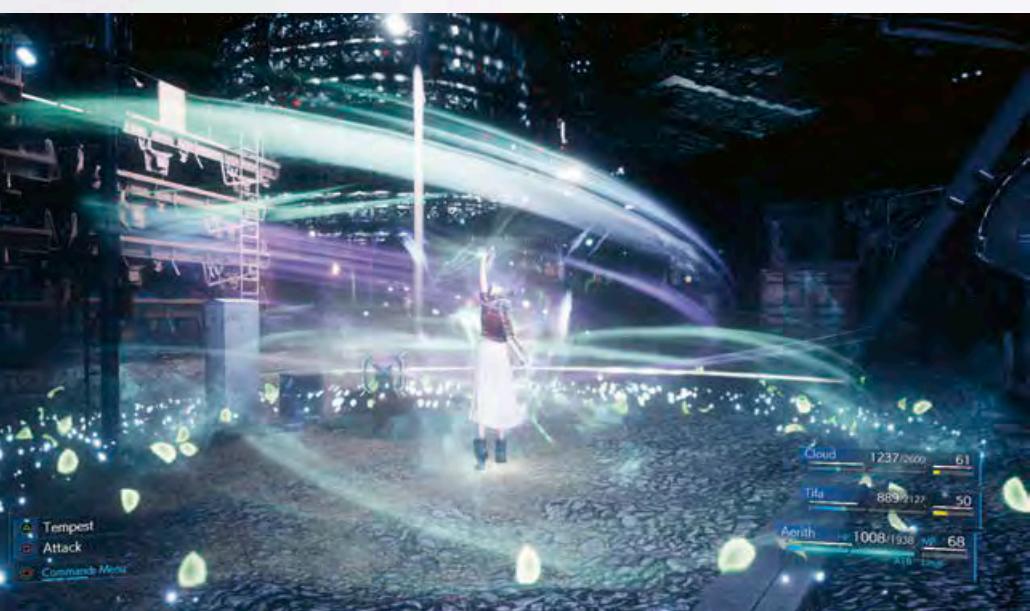
# FINAL FANTASY VII

## REMAKE

Ona sadece bir oyun demek çok yanlış. O bir mihenk taşı, o tek kelimeyle bir efsane... Yıllar önce JRPG türünü tüm dünyaya tanıtan Squaresoft, Final Fantasy VII ile oyuncuları epik bir hikayeye davet etti. Bu öylesine büyük ve akılda kalıcı bir maceraydı ki seneler geçmesine rağmen her türlü FF oyunu, her JRPG FFVII ile karşılaşırıldı. Tüm oyuncuların ortak hedefiye bu inanılmaz tecrübeyi bir kez daha yaşamaktı... FFVII o kadar fazla konuşuldu, hatırlarda o kadar taze kaldı ki Advent Children adında mükemmel bir animasyon yapıldı ve FFVII o eski haliyle, her türlü konsol ve bilgisayar sisteme uyarlandı. Ne var ki bu, oyunculara yetmiyordu. Herkes oyunun günümüze uyarlanmış bir versiyonunu istiyordu ki tam dört sene önce Square Enix, FFVII'nin baştan aşağı yenilenerek, bir "remake" olarak hazırlanmakta olduğunu duyurdu. Dört sene önce tüm FFVII hayranları büyük bir heyecan fırtınası yaşadı ve bunun izleri, gelecek yıl 3 Mart'ta tarihe yazılacak...







## FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN

1997 yılında çıkış yaptıktan sonra, FFVII 2005 yılında tamamıyla CGI bir animasyona kavuştu. Tetsuya Nomura'yi yönetmen koltuğuna oturtan Advent Children, oyunda olanlardan iki yıl sonrası konu ediyordu ve başrolde yine Cloud ile Sephiroth bulunmaktaydı. Cloud ve daha birçok insanın amansız bir hastalığa kapılmasını konu eden filmde, üç tane adamın hastalıkli çocukları kaçırması ve Cloud'ın da bunların peşine düşmesi anlatılıyordu. Tabii her şey sonunda Sephiroth'a bağlanıyordu ki filmin son kısımları gerçekten muhteşem görüntülere sahipti.

Vaktinde telefonumuzdaki bir uygulama ile dijital filmlere saniyeler içerisinde ulaşmadığımız için Advent Children, Sony'nin "mobil disk" denemesi olan UMD'lerin ünlü bir üyesi olmuştu. Daha sonra, 2009 yılında Blu-Ray versiyonu yayıldı ve film 21 dakikalık ek bir süre kazandı.

Eğer Advent Children'ı izlemeyi düşünürseniz mutlaka Blu-Ray versiyonunu bulun fakat şunu da bilmelisiniz ki eğer FFVII hakkında pek bir bilginiz yoksa, film keyfiniz yarıya düşebilir.

### Mako Reactor'ın getirdikleri (ve götürdükleri)

Çok eski bir hikayeyi anlatmak gibi olacak ama bilmeyenler için oyunun senaryosunun bir özetini geçmek gerekiyor. Her zamanki Uzak Doğu teması burada da kendini gösteriyor aslında bakarsanız. Biz daha çok Amerika ve Avrupa formatına alışık olduğumuzdan, teknoloji ve ruhani dünya iç içe geçince biraz affallayabiliyoruz ve Square Enix de FFVII'de tam olarak bunu başarıyor.

Zaten ekran görüntülerinden, fragmandan görmüşünüzdür; Midgar olabildiğine teknolojik ve yer yer Steampunk kokan bir şehir. Hatta bir açıdan Dark City'ye bile benziyor. (Sınırları itibarıyla.) Midgar'da olan bitense devasa bir Mako Reaktörü etrafında dönüyor ve bu reaktör tüm şehre enerji sağlıyor. Pek az kişi biliyor ki reaktör aslında gezegeni öldürmeyecektir. FFVII'nin yer

aldığı evrende, Lifestream adında bir "Hayat Nehri" bulunuyor ve bu nehir, gezenge hayat sağlıyor. Ne var ki reaktör bu enerjiyi hortumladığı için gezegen yavaş yavaş yok oluyor; bunu da pek az kişi fark ediyor. (Şu anda dünyamızda olan olayın daha dramatik bir versiyonu; başımıza sonunda gelecek olan budur.)

AVALANCHE adındaki hafif terörist grub ise bir nevi silahlı Greenpeace. Gezege nin iyiden iyiye kötü duruma gittiğini fark eden bu grub reaktörün işletmecisi Shinra Electric Power Company'e düzensiz ama etkili saldırılar düzenliyor. AVALANCHE'in başında ise Barret Wallace adındaki siyahı arkadaş yer alıyor. (Daha fazla bilgi ilerleyen sayfalarda bir yerde bulunmaktadır.) Barret'a birçok isim eşlik ediyor fakat bunlardan en önemlisi Tifa Lockhart. Asıl kahramanımız Cloud'ın çocukluk arkadaşı olan Tifa, aynı zamanda Barret'la da garip

### Daha çok şifa gibi kullanacağımız Aerith, büyü konusunda uzman.





Tifa, yolda bulduğu değerli bir Materia'yı Cloud'a sunarken...

bir ilişki içerisinde. Sevgili desen değil, arkadaş desen olmuyor...

Gezegenin iyiliğini düşünerek Shinra'ya periyodik saldırlar yapan AVALANCHE ile Cloud'ın yolları bir noktada kesişiyor. Cloud ise aslında eski bir asker; SOLDIER adındaki, Shinra'nın özel askeri kuruluşunun eski bir üyesi ve AVALANCHE'a yardım etmeye karar vermesiyle birlikte kendine yeni bir hayat amacı ediniyor. Shinra'ya karşı çıktığı bu yolculukta ilk önce Aerith ile tanışıyor, ardından ekibe birçok sağlam karakter ekleniyor ve büyük macera başlıyor...

#### Savaş meydanına doğru, adım adım...

Senaryo konusunda hiçbir endişemiz yok. Zaten eski FFVII'nin senaryo kısmı çok sağlanmış ve yapımcılardan gelen açıklamaya göre senaryonun geneli

Remake'te de aynen bulunacak. Elbette diáloglar değişecek, ek sahneler gelecek, eski sahneler silinecek fakat genel anlamda eski FFVII'nin anlatmak istediklerinin tümünü ve fazlasını bu oyunda bulacağız.

Oynanış kısmı ise konuşulması gereken daha da önemli bir kısım...

Tahmin edeceğiniz gibi 22 yıl öncesinin oynanışını aynen günümüze taşımak pek de mantıklı olmayacaktı. Yapımcılar da hali hazırda FFXV'den kafalarını kaldırdığı için 15. oyundaki savaş sisteminin bir benzerini Remake'ye taşımışlardır. Tabii birkaç farkla... Öncelikle şunu bilmelisiniz ki savaş sıra-

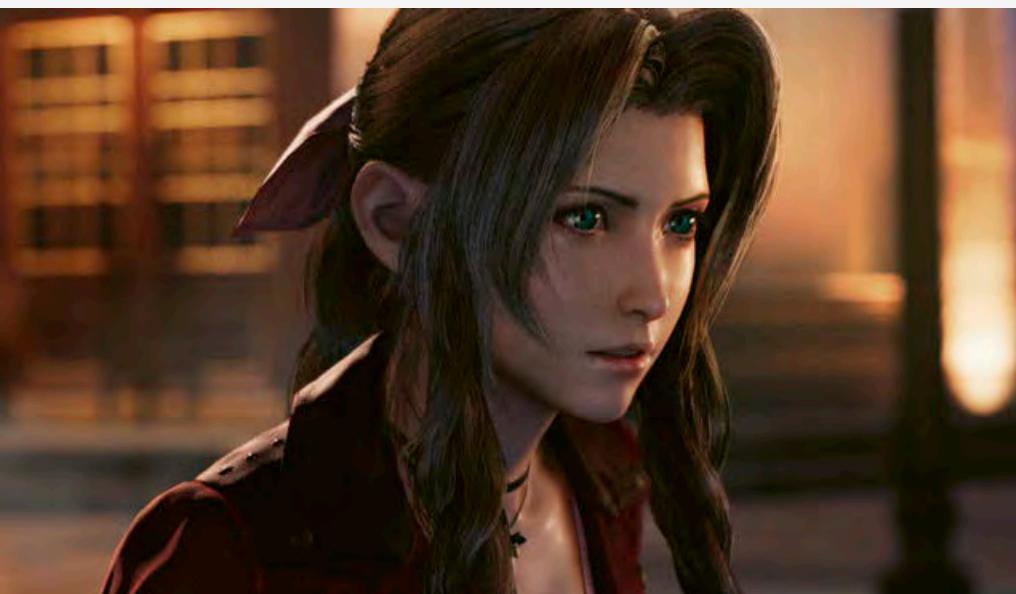
sında istediğimiz karaktere geçiş yapabiliyoruz. Bu sayede eski oyunun stratejik tarafını yeni oyuna da taşıyabileceğiz gibi gözüüyor.

Her karakterin standart saldıruları, hareket etmesi ve saldıruların kaçası hiçbir ek gereksinim olmadan gerçekleştirilebiliyor. Yani standart düşmanlarınıza silahlarınızla, yumruklarınızla (Tifa) ortadan kaldırabileceğiz. Ne zaman ki karakterlerin özel hareketleri ni yapmak istersek, bu sefer ATB barına ihtiyaç duyacağız. Hasar verdikçe dolan ATB barının yanında bir de MP (Magic Point) barımız bulunuyor. Büyü yapmak istediğimizde, hem ATB hem de MP barına gereksinim duyacağız.

Dövüşükçe ve dayak yediğçe dolan Limit Break barı ise karakterlerimizin tek seferlik ama güçlü saldırılar yapmasını olanak sağlayacak.

Oyunda özel yetenekler seviye atladıkça gelecek gibi gözükmele beraber, büyüğü yine Materia sistemine kalacak. Eski FFVII'yi oynayanlar Materia sisteminin

**"Savaş sırasında istediğimiz karaktere geçiş yapabiliyoruz. Bu sayede eski oyunun stratejik tarafını yeni oyuna da taşıyabileceğiz gibi gözüüyor"**





## FINAL FANTASY XV NEDEN BİR KLASİK OLAMADI?

Serinin takipçileri tarafından iyi bilindiği üzere, FFXV aslında FFXIII paketinin bir üyesi olarak planlanmıştı. Final Fantasy Versus XIII adıyla hazırlanan oyunun üretim süreci çok uzun sürince oyun 13 serisinden kopartılıp ayrı bir FF oyununa dönüştürüldü.

Bunları tarihi geçmiş olarak anlıyorum, oyunun sorunlarıyla bir ilgisi yok. FFXV'in unutulmaz bir macera olamamasındaki en büyük neden, oyunun epik bir anlatımdan uzak olması ve hem oynanış, hem de oyun yapısı olarak basit kalması.

FF oyuncuları özgür yapısı, keşfedilecek gizlilikleri, karakter geliştirmedeki serbestliğiyle bilinirken FFXV'de tek bir karakterin kontrolüne oturup (Royal Edition'da bunu toparladılar da geç kalınmış.), ancak gebermekte olduğumuzda ortaya çıkartabildiğimiz summon'lar ve kısıtlı büy, yetenek seçimleriyle baş başa kaldık, olay o noktada patladı. Oyun bir şekilde basit de olduğundan, kahramanımızı "karsarak", geliştirmeye gerek de duymadık, oyunu söyle birkaç günde bitirip sonra da hatırlanmamak üzere rafa kaldırındı.

Daha çok bir aksiyon oyununu andırıyor du FFXV ve DLC'leriyle de isminden bassetirmeyi başaramadı. Şöyleden söyleyelim, serinin kötü oyunlarından biri olarak adlandırılacağım FFXIII bile daha akılda kalıcı bir oyndu.



ne kadar harikulade bir buluş olduğunu hatırlayacaktır. Silahlarımızdaki slot'lara taktiğiümüz büyü taşları sayesinde kahramanlarımız çeşitli büyüler yapmanın ötesinde, birbirini tetikleyen yeteneklere de ulaşıyordu. Örneğin zehirlendiğimizde otomatik olarak bunu temizleyecek bir büyü yapma ve ardından hızlandırma büyüsü ile daha hızlı aksiyonda bulunma gibi, Materia'ları birçok farklı kombinasyonda kullanabiliyorduk. E3'teki demoda gördüğümüz üzere silaha Materia ilişirme işi geri donecek gibi duruyor fakat zincirleme reaksiyonlar olacak mı, bu konuda henüz açıklanan bir bilgi yok.

### Kamerayı E3'e çeviriyoruz

Elimizdeki en sağlam oynanışla ilgili bilgi E3'te oyunculara sunulan demoda olduğu için biraz bu tarafı analiz edelim istiyorum.

Öncelikle görselliğe bakalım... Tek kelimeyle muhteşem bir iş çıkıyor; oyunun PS5'e gelme olasılığının olduğunu da bildiğimizden ötürü, yapımcılar yeni nesli de hesaba katarak detay üstüne detay çalışmış. Karakter modellemeleri

tek kelimeyle harika ve eski oyuna uygun tasarımlar söz konusu. Bazı karakterlerin modernize edilmesi ve daha gerçekçi hale getirilmesi de elbette göze çarpmakta. Örneğin Cloud yine biraz daha anime-vari kalmış fakat Barret ve Tifa, gerçek birer oyuncu tarafından canlandırılmış gibi duruyor.

E3'teki demoda oyunun ilk kısmı yer alıyordu ve burada ilk Mako Reaktörüne bir saldırı söz konusuydu. Eski oyunda bu reaktör dünya sıklığı bir görüntüye sahipken, 22 yıl sonra elbette durum bir hayli toparlanmış ve kocaman, büyülüyü hissetiren bir reaktör canlandırılmış.

İşin bir güzel tarafı da reaktör planının neredeyse aynı kullanılmış olması. Square Enix olayı daha da karmaşık hale getirmek yerine, var olan şablonun üzerinden gitmeyi seçip reaktörü daha renkli düşmanlar ve daha sağlam çatışmalarla doldurmayı seçmiş, çok da iyi etmiş. Bu reaktördekiavaşlarda gördüğümüz kadriyla tüm çatışmalar bir hayli dinamik geçiyor. Eskiden oyun sıra tabanlı olduğu için standart saldırılarımzı bile güzel hâsar veriyordu ama yeni oyunda kombolar

**Sephiroth'u oyunun bu ilk kısmında da bolca göreceğiz.**



# Oyun dünyasının en karizmatik kötüsü: SEPHIROTH



## O bir tanrı

Sephiroth ismi rastgele seçilmiş; Kabalist düşüncede tanrıların 10 farklı tezahürüne verilen bir isim. Bu düşünmeye göre tanrı 10 farklı katmanda insanların akıllarında yer alıyor. Oyununda da Sephiroth'un nasıl Lifestream'e asılı kaldığını hatırlayanlar, bu temaya uygunluğunu fark edecekler.

## O bir kılıç ustası

Masamune adındaki kılıç, Sephiroth'un ünune ün katmaktadır. Bu devasa silah, ilginç bir şekilde Mountain gibi devasa arkadaşlar tarafından kullanılabilir bir silah olarak görülmektedir. Normal bir insan ise kılıcı birkaç kez savurduktan sonra pes etmektedir.

## O bir parfüm

FFVII ününü yıllarca sürdürünce, Square Enix de ineği sağmanın mantıklı olacağını düşündü. Birçok figür, anahtarlık, t-shirt vb. ürünlerde FFVII teması kullanıldı ama Sephiroth'un bir de parfüme sahip olduğunu biliyor muydunuz? Simsiyah şişesi ve ufak melek kanadı takısıyla bu parfüm tekrar piyasaya çıkmalı ve satın almalıyız!

## O bir sevgili

Yıllar önce FFVII planlanırken birçok karakter, birçok safhada özellik değişimine uğradı. Sephiroth'un Aerith ile olan alakası da bu değişimlerden bir tanesine sahne oldu. Yapımcılar meğer oyun ilk defa planlanırken Sephiroth ile Aerith'i sevgili olarak düşünmüş fakat finalde bu ilişki daha farklı tezahür etmiş.

## O bir hatırlatıcı...

Hayır, "I will never be a memory" boşuna demiyor Sephiroth. İçinde bulunduğu her türlü yapımda ölümden dönen ve bir şekilde var olmayı sürdüren Sephiroth, fiziksel bir varlık olmaktan çok, doğru zamanda ortaya çıkmayı bekleyen bir varlık olarak özetlenebilir.

## DOSYA KONUSU

Görülen o ki zamana karşı  
savaştığımız kışımalar da olacak.

15.13:91



Barret'ın menzilli dövüş stili, savaşlardan daha az hasar alarak sıyrılmamasını sağlayacağı benziyor.



konuştuğundan, art arda birçok saldırımıza halde bile düşmanlarımızın hayatı olduğunu göreceğiz. Bunu kötü bir eleştiri olarak algılamayın, oyunun fragmanını izlediğinizde Tifa'nın tekme tokat düşmanına saldırıldığından ortaya çıkan görüntüler bir hayli beğeneceksiniz. Anlayacağınız savaşlardaki aksiyon ve animasyon oranı %100 oranında artmış durumda ve bu da çok daha renkli görüntülerle karşılaşacağımız anlamına geliyor.

E3 demosunun son kısmı ise sağlam bir Boss savaşına sahne oluyordu. Yine eski oyuna gönderme yapacağım ama buradaki mekanik akrep robottu hatırlamayan yoktur. Demodan gördüğümüz kadarıyla bu robot, artık eskisine oranla çok daha tehlikeli. Belirli bir süre saldırıldıkten sonra sersemleyip saldırıyla daha da açık hale gelen robot düşmanımız, farklı bir safhaya geçip kendini duvarlara atıyor. Burada Cloud işe yaramaz bir hale geliyor ve robotun peşine Barret ile düşüyoruz. (Menzilli atışları olduğundan ötürü.) Bizi ortadan kaldırması güç gözükse de güzel bir savaş ortaya koyuyor akrebitimiz ve onu patlatıp demoyu sonlandırıyoruz.

**Karar vermek için süre istiyorum!**  
Çatışmalarda neler yapabildiğimiz konusuna geri dönelim... Eski FFVII hayranlarının kontrolün kendi ellerinde olmasını isteyeceğinden eminim şayet ki bende de durum aynı şekilde cereyan ediyor. Hatta bu yüzden FFXV'in harala

gürele geçen çatışmaları bana DMC'yi andırmış ve pek de hoşuma gitmemiştir. Yapımcılar eski dönemin havasını ve kontrol mekanizmasını bir şekilde tutmak için karakterlerin hareket seçimlerini yaparken zamanın yavaşlamasını sağlamışlar. Bu sayede her karakterin ne hareket yapacağını, nasıl davranışlığını daha rahatça kontrol edebileceğiz. Tabii bu demek değil ki eski oyundaki gibi uzun uzun hangi hareketi uygulayacağımızı düşünme şansımız olacak; daha önce söylediğim gibi çatışmalar son derece hızlı olacak ve kim dayak yiyor, kim iyileştirilmeli, kim büyümeli kullanmalı, bunları nispeten öngörülü bir şekilde düşünmem gerekecek.

### İsteyen herkes büyülü olabilir

Materia sistemi, FFVII'nin önemli konularından biriydi ve bu, Remake'te de devam ediyor. Materia adını verdığımız küçük büyülü taşlar, oyunda her yerde karşımıza çıkacak. Çevredeki hazine sandıklarında da olabilecek, görevler sonunda da kazanabileceğiz, haritada dolanırken zemini kazarak da bulabileceğiz.

Her Materia bizeambaşka alanlarda fayda sağlayabilecek. Fire, Fira, Firaga üçlüsü, ateş büyüsü yapmamızı sağlayacak, Haste, Hastega gibi büyüler ile hızlanacak, Ultima gibi bir büyyle düşmanlarımıza çok büyük hasarlar verebileceğiz. Bu saydığım Materia'ların oyunda bulunup bulunmayacağı açıklan-



medi ama mantık bu şekilde olacak. Square Enix eski oyunda yer alan bazı Materia'ların yeni oyunda bulunmaya- cağından da bahsetti. Örneğin Sneak Attack, Enemy Away gibi Materia'ların yeni sistemde işlemeyeceği belirtiliyor zira oyunda savaşlar rastgele gerçekleşmeyecek. Coğu JRPG'de olduğu gibi düşman- larımızı önmüzdür görüp onlara saldırıp saldırılmamaya biz karar vereceğiz. Haliyle rastgele çatışmalardan uzak durmaya yaranan veya düşmanlarınıza şaşırılmakta kullandığımız bu iki Materia'nın da bir işlevi kalıyor. Hem sisteme uymayan, hem de Square Enix'in gereksiz gördüğü kaç Materia oyundan uzak tutulacak, henüz belli değil. Ayrıca yeni Materia'la- rın da oyunda olacağını tahmin ediyoruz ve elbette bunlar hakkında da henüz bir bilgimiz yok.

Eski FFVII oyunundaki en güzel özelliklerden bir tanesi, istedigimiz kahramana, iste- diğimiz Materia'yı atayabilmemizdi. Cloud her ne kadar yakın menzilli bir savaşçı gibi gözüke de istersek onun da Ultima gibi son derece güçlü bir saldırısı büyüsü yapmasını sağlayabiliyorduk. Umyorum ki bu özellik geri döner ve FFIX ile birlikte gelen görev dağılımından uzak dururuz çünkü bence RPG oyunlarında maksimum



derecede özgür olmak önemli; diğer türlü oyun farklı bir açıdan çizgisel oluyor.

### Knights of the Round olmadan asla!

Yine eski FFVII'nin çok ama çok önemli bir özelliğinden bahsetmek gerekiyor: Summon'lar. FFXV ile sadece takımımız yenilmekteyken kullanabildiğimiz bu devasa ruhani varlıkların Remake'te de geri döneceğini öğrenmiş bulunuyoruz ve bu sayfalardaki kutulardan "Koleksiyon sü-

rümleri" kısmına bakacaksınız, hangi koleksiyon sürümyle, hangi Summon'la- rın açılacağını da görebilirsiniz. Açı- çası buradaki ufak Summon'lar ile sanki birer evcil hayvanı savaşa taşıyacaktık gibi bir görüntü ortaya çıkıyor fakat daha büyük Summon'ları da göreceğimizi tahmin ediyoruz.

FFVII'nin en sağlam ve en zor bulunan Summon'ı Knights of the Round, bir kült haline geldiği için oyunda mutlaka yer alacaktır. Keza Bahamut ve Phoenix gibi

## EN İYİ ÜÇ FINAL FANTASY OYNU



### Final Fantasy VII

Tabii ki FF serisini birkaç yüz adım ileri taşıyan FFVII'yi ilk sıraya oturtacağım. Tam 11 milyon adet satış rakamına ulaşmış olan –ki sürekli yeni konsollara uyarlanmasıyla bu sayı yükselmış olmalı– oyun, ne kadar başarılı bir yapıp olduğunu, bu dosya konusunun başlığını oluşturan FFVII Remake ile kanlıyor.

Daha önce sayısız kez söylediğim üzere, oyunun 1997'deki halini, HD Remaster olarak bile oynamak pek keyif vermeyecektir artık. Düşünün ki üzerinden 22 yıl geçmiş... Dolayısıyla FFVII'yi tecrübe etmek için Remake'i beklemek çok daha mantıklı olacaktır; şayet ki müthiş bir retro oyuncu değilseniz...



### Final Fantasy VIII

Senaryo dışında seriyi bir adım öne taşıyan FFVIII, Squall gibi unutulması zor bir karakteri FF dünyasına katmıştır. Oyun grafiksel olarak bir öncekinden çok daha iyi duruyordu, kurgusu iyidi, oynanış, karakterler ve summon'lar da çok başarılıydı. FFVII'yi oynamamış bir kişi, o dönemde bu oyuna aşık olmuştu lakin FFVII'de Sephiroth'la aşk yaşayan diğer oyuncular, sadece keyifli bir FF oyunu oynayarak ekranın önünden çekilmişti.

Remaster'ıyla da oyuncuların beğenisi sunulan FFVIII, kesinlikle unutulması zor bir oyun ve dönemi için çok sağlamdı.



### Final Fantasy XII

Şu anda Zodiac Age takısıyla satışa bulabileceğiniz FFXII'nin bu listede yer almasının en büyük nedeni, önceki oyunlara kıyasla çok daha hızlı bir oynanışa sahip olması. Bu özellik sayesinde oyunun akıcılığı büyük ölçüde artmıştı ve savaşlar çok daha eğlenceli bir hale gelmişti.

Oyunun bir başka güzel özelliği de mekanları ve kurgusuydu. Senaryo bomba gibi değildi belki ama farklı bölgeler, sağlam karakterler ile oyun çok iyi bir paket haline gelmişti.

Şu sıralar FF serisine adım atmak için FFXII: The Zodiac Age güzel bir seçenek olacaktır.



ünlü Summon'ları da göreceğimizi tahmin ediyorum. FFXV'de kullandıkları için Shiva, Ifrit ve Ramuh belki oyunda yer almaz ama yapımcıların ellerinde hazır asset'ler varken belki onları da dahil etmek isterler. Summon'ların savaş sistemine nasıl oturacağı da belirsiz ama birer karakter olarak, DMC 5'te V'nin yaratıkları gibi ortalıkta dolanarak savaşmaları pek fena bir fikir gibi gelmiyor.

Square Enix'in bu konuda da güzel düşünceleri olduğunu tahmin ediyorum; tek dileğim Summon'ların savaşta gerçekten fark yaratatan işlevleri olması, sadece görsel ve "fan" tatmini sağlayacak birer öge olmamaları.

#### Ünlü isimler, ünlü sesler

Oyunun seslendirme kısmıyla ilgili de elimizde bilgiler bulunuyor ve bunları paylaşmadan geçmek de olmazdı.

Kahramanımız Cloud'i, Cody Christian (All American, Teen Wolf), Barret'i John Eric Bentley (Transformers: Revenge of the

"Savaş sırasında istediğimiz karaktere geçiş yapabiliyoruz. Bu sayede eski oyunun stratejik tarafını yeni oyuna da taşıabileceğiz gibi gözüüyor"

Fallen, Independence Day: Resurgence), Aerith'i Briana White (Criminal Minds: Beyond Borders, Occupants), Tifa'yı Britt Baron (GLOW), Jessie'yi (Cloud'a flörtleyenler) Erica Lindbeck (Spider-Man, Persona 5, ThunderCats Roar), Biggs'i Gideon Emery (Star Wars: The Clone Wars, Teen Wolf), Wedge'i Matt Jones (Breaking Bad) ve Sephiroth'u da Tyler Hoechlin seslendiriyor. Tabii bunlar, oyunu İngilizce oynamak isteyenler için geçerli. Benim gibi JRPG'leri Japonca oynamayı sevenler için liste bambaşka olacaktır ama her türlü İngilizce versiyona tercih edeceğimi belirtiyim.

#### 4 yıl bekledikten sonra...

Daha önce sayısız kez belirtildiği üzere,

FFVII Remake farklı bölümler olarak karımıza çıkacak. 3 Mart'ta çıkacak olan bu ilk bölüm de zaten Midgar'da geçecek.

Square Enix'e "oyun toplamda kaç bölüm olacak?" diye sorulduğunda alınan yanıt da bir hayli enteresan: "Biz de henüz bilmiyoruz."

Bize durumu açık etmek istemediklerini tahmin etmek istiyorum çünkü diğer türlü milyonlarca dolarlık bir firmanın bir yayılama planının olmamasını anlayabilmek mümkün değil. Bu kadar mı rahatlar, bu kadar mı plansızlar, nasıl olabiliyor? Sonuçta bu bir Remake, yani belirli bir senaryo var ve şurada skeç bir plan yapsam ben bile oyunu kaça



**Metroda ne işimiz var bilmiyorum ama devasa bir kılıç taşmanız da kimse size bakmıyor, onu anlayabiliyoruz.**

# THE MAGNIFICENT TRIO

FFVII Remake elbette birçok akılda kalıcı karaktere ev sahipliği yapacak fakat en başta karşılaşacağımız üç önemli karakteri burada konuk etmek boynumuzun borcu diye düşündük. Buyurun Cloud, Barret ve Aerith ile tanışın...

## Cloud Strife

Gezegen savunucusu AVALANCHE'ın en yeni üyelerinden biri olan Cloud, yazında da bahsettiğim üzere eski bir SOLDIER askeri. Shinra'dan koptuktan sonra tam olarak ne yapacağını bilemeyen Cloud AVALANCHE'a katılıyor ve ezeli rakibi Sephiroth ile büyük bir savaşa giriyor. Bir asker olmasından ötürü silahlarla arası iyi olan Cloud, aslına bakarsanız biraz "sıradan" bir tasarıma sahip. Devasa kılıçıyla dövüsen Cloud'un öne çıkan çok önemli bir özelliği yok. Tam bir anime savaşçısı havasına sahip.

FFVII Remake'te Cloud'in Braver, Focused Thrust ve Triple Slash adında, üçü de kılıçla yapılan özel hareketleri bulunuyor. Cross Slash ise Cloud'ın yeni limit break hareketi. (Süper saldırular olarak düşünün.)

Diğer karakterlerde olmayan bir özellik olarak, Cloud farklı dövüş stillerine de geçiş yapabiliyor. Operator Mode'da normal hızda, standart saldırular yapıyor, Punisher Mode'da ise daha yavaş ama daha fazla hasar veren hareketler gerçekleştirebiliyor.



## Barret Wallace

Amerikan traşına sahip, kaslı ve güçlü bir arkadaşımız olan Barret, bir elinin yerinde kocaman bir silahla savaşıyor. Tam bir lider olduğunu her haliyle belli ediyor ve onun karşısına kolayına kimse çıkmak istemiyor. Herhangi bir kesici silaha sahip olmadığı için koluna takılı olan silahla menzilli saldırular yapan Barret'ın limit break hareketini oyunun demosunda görmeyi başardık. Fire in the Hole adındaki bu hareketle,

kolundaki silahla büyük bir saldırayı yapıyor Barret ve rakibine büyük bir hasar veriyor. Barret'ın karakter özelliği ise Overcharge. Normalde makineli tüfek gibi atışlar yapabilen silahı, bu özellik sayesinde kuvvetli, tek bir saldırı gerçekleştiriyor. Barret'ı ilk FFVII oyununda takımda pek tutmak istememiştim, bakkalım yeni oyunda daha faydalı bir karakter mi olacak...



## Aerith Gainsborough

Oyunun hemen başlarında tanıştığımız Aerith (Eski oyunda Aeris diye de biliniyor.), aslında kendi halinde bir çiçekçi. Doğayla iç içe olmaya çalışıp Midgar'da sıkılmış olan Aerith de bir şeylerin ters gittiğini biliyor ve AVALANCHE ile Shinra arasındaki kışkırmada ortada kalıyor, Cloud tarafından koruma altına alınıyor ve nihayetinde AVALANCHE'ye katılıyor.

Saf ve iyimser tavırını hiç kaybetmeyen,

iyilik timsali bir kahraman Aerith. Çatışmada da ön saflarda değil, daha çok şifacı ve büyücü konumunda arka kısımda konumlanıyor. (Zaten sahip olduğu asa ile pek başarılı saldırular yapamıyor.) Aerith'in limit break'i, karakter özelliği ve diğer hareketleri hakkında elimizde bir bilgi yok ama onu zaten grubun önemli bir üyesi olarak düşünmeniz de gerekmeyecek. Neden olduğunu da söylemeyeceğim, oyunu oynayınca kendiniz görürsünüz.



## KOLEKSİYONULAR BURAYA!

FFVII Remake iki tane bomba gibi koleksiyon versiyonuyla birlikte geliyor.  
Siz hangisini tercih edeceksiniz?



### Deluxe Edition

Şayet ki FFVII Remake'in kutulu versiyonunu tercih edecekseniz ve 80 doların da var diyorsanız, Deluxe versiyon seçiminiz olabilir.

İçerisinde FFVII Remake, derginin kapağındaki görsele sahip bir metal kutu ve konsept

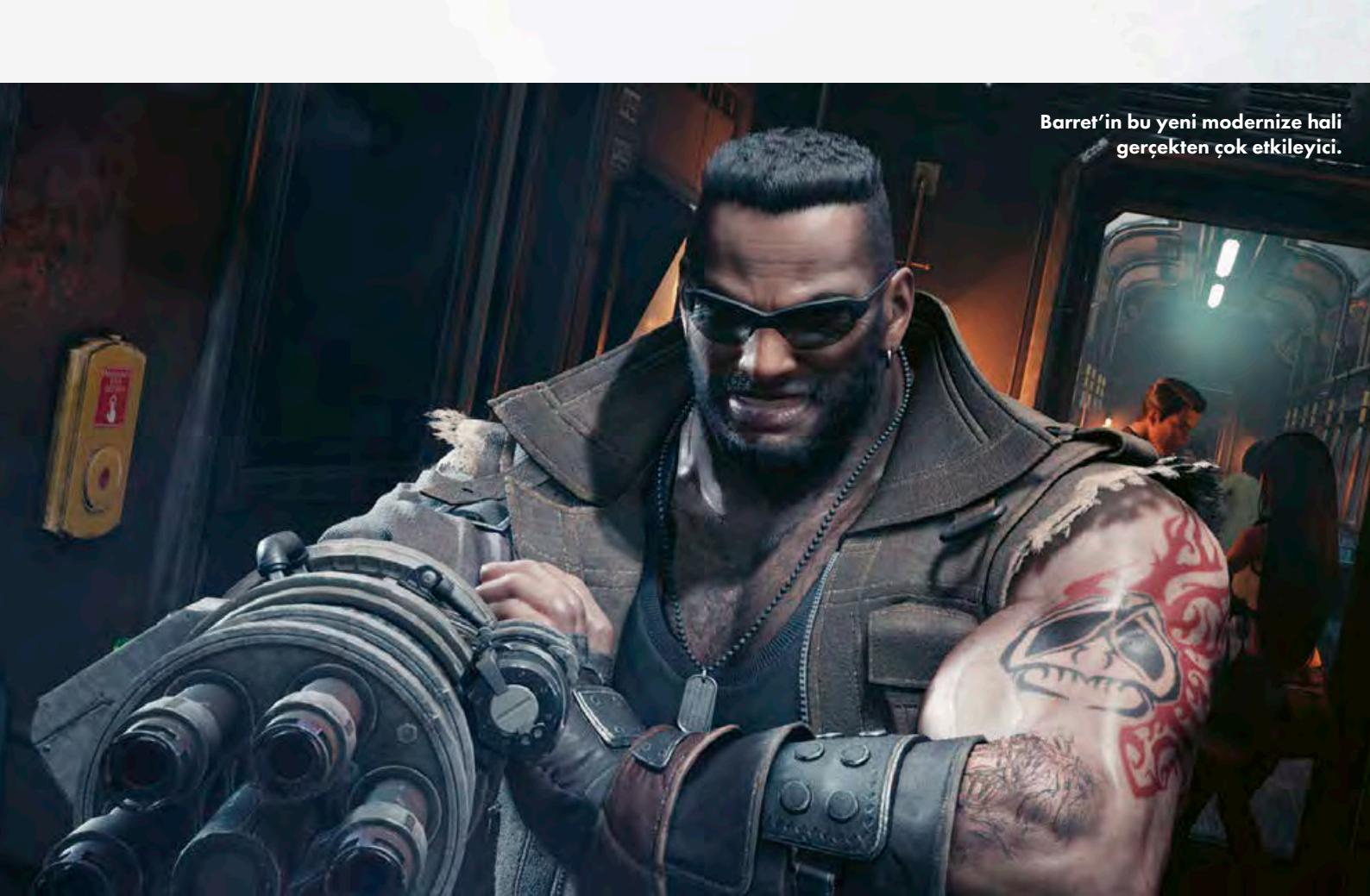
çizimler içeren bir artbook ile birlikte gelen Deluxe versiyon, aynı zamanda mini bir soundtrack albümü de içeriyor. Cactuar Summon'ı da yine bu pakete dahil ve oyunu ön sipariş verirseniz, Chocobo Chick Summon'ı da sizin olabilir.



### 1st Class Edition

“80 doları bozuk para cüzdanında bile taşımam” diyenleri 330 dolarlık 1st Class versiyonuna alalım... Türkiye'ye geldiği takdirde bir konsol paraşı edeceği aşikar olan bu çok özel koleksiyon paketi, Play Arts Kai imzalı bir Cloud Strife ve motosikletli figürüne ev sahipliği yapıyor;

fiyatı da zaten bu figür yüzünden uçmuş gitmiş. Deluxe versiyondaki tüm öğelere ek olarak, 1st Class'te Carbuncle Summon'ı da geliyor. Hayatınızda özel bir yere sahipse bu versiyonu bir şekilde almalısınız diye düşünüyorum fakat gerçekten olay tam zengin işi...



Barret'in bu yeni modernize hali  
gerçekten çok etkileyici.

böleceğimi az çok ortaya çıkartabilirim. Evet evet, herhalde bize açık etmek istemiyorlar, başka türlü olamaz... Oyunun devam kışımının kaç tane olacağı bilinmezken, bir sonraki oyunun ne zaman çıkacağı konusu da netlik kazanmış değil. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre oyundaki tüm karakterler hazırlanmış durumda ama yeni mekanları eklemek, senaryoyu şekillendirmek yine hatırlı sayılır bir zaman alacak. Dört yıl olmasa da yaklaşık üç yıl kadar bekleyeceğimizi düşünüyorum ama şimdilik burada da eleştiri yapmadan durmak zor be arkadaşıml.

İlk FFVII oyunu, toplamda epik bir hikaye anlattığı için çok etkileyiciydi. Oyna küçük işler başaran bir isyancı grub olarak başlayıp sonunda oyun tarihinin en karizmatik kötüsüyle savaşıyordu.

Mart ayında oynayacağımız bu ilk bölüm nerede bitecek? Bittiği yer "To Be Continued..." ibaresiyle karşımıza geldikten sonra üç yıl nasıl bekleyeceğiz? Sephiroth'la

büyük final mücadeleşini 9 yıl sonra mı yapacağız?

Bu projede bir aksaklılık var bana sorarsanız. Hepimiz müthiş bir hype içerisinde, oyunun yeniden yapılmayı olması ve şu ana kadar gösterilen kısmın muhtesemliği neticesinde yuvarlanıp gidiyoruz ama büyük resme baktığımızda bir gariplik var gibi duruyor.

Kafa karıştırıcı bir durum daha var. Örneğin ilk oyunda, belirli bir noktadan sonra haritanın her köşesine gitme şansı elde ediyorduk. Hatta bazı kısımlar seviyemizin çok üzerinde olduğu için oralar pek bulaşamıyorduk.

Bazen de şansımızı deneyip normal seyrin üzerinde bir eşyaya

kavuşabiliyorduk. Tamamıyla rast gele bir şekilde kazandığımız ve tonla deneme yanılma gerektiren "Farklı renkte ve yetenekte Chocobo edinme" mini oyunu sayesinde, eğer siyah Chocobo'yu kazanırsak bununla deniz, dağ, tepe demeden ilerleyebiliyor ve nihayetinde Knights of the Round adındaki ünlü Summon'ı elde edebiliyorduk.

Şimdi oyun bölüm bölüm karşımıza gelirken,

bu özgürlük meselesi nasıl işleyecek, inanın çok merak etmekteyim. İkinci bölüm belki bizi daha özgür bırakacak ama burada edindiğimiz her şeyi öteki oyunda nasıl kullanacağımız? Ya da bu Chocobo işi en sona bırakılacak ve yine aslında yapımcıların istediği sıralamada mı oyunu oynayacağımız? İlk bölüm olan Midgar macerasında neyi, ne kadar yapmamıza izin verilecek? Midgar'ın dışını göremeyecek miyiz?

Bu konuların tümü kafamda bir ton soru işaretleri oluşmasına ve FFVII Remake'in sakin daha çizgisel ve daha az RPG ögesi olan bir aksiyon oyunu olacağını düşünmem neden oluyor.

Hele ki Sephiroth'la gerçekten saçım onunki kadar beyaz olduğunda karşılaşacak olmak hepten sarsıyor. Bari oyunlar arasında birer sene olsaydı da nerede kaldığımızı unutmasaydık... Üstelik bu oyun için duyulan heyecanı da baltalayacak gibi geliyor, hayırlı...

Her halükarda FFVII Remake'i bir sürpriz olarak beklemeye devam edeceğiz ve Square Enix'in tecrübe sine güvenerek iyi bir şeyler yapacağını bilmeyi südüreceğiz. Kafamdaki tüm soru işaretlerini ezip geçerek beni yeniden büyülemeleri dileğime, Square Enix'e başarılar diliyorum. Gözümüzü kara çıkartma! ◆ Tuna Şentuna

### Tam versiyon

Remake'in ilk bölümün Midgar'la sınırlı kalacağını biliyoruz ama oyunun içeriği, tam bir oyun formatında olacak. Yani 4 yılda hazırlanan oyunu üç saatte bitirip senelerce ikinci bölüm beklemeyeceğiz. Toplamda ne kadar bir oyun süresi sunuluyor, belirtilmiş değil ama komşu bir JRPG formatının yakalanmış olması sevindirici.



# AN AR ASI ST REMASTERED



## SEA OF SOLITUDE



Tam diyecektim ki "EA bir şey başardı..." yine hevesim kursağında kaldı –ki kursak nedir bilmiyorum. EA'cığım, sevgili arkadaşım, kendi bünyesindeki oyunları zaten beceremiyorsun, böyle bağımsız oyun gibi gözüken oyunlarda da çuvallamanın sebebi nedir? Şanssızlık? Para sarhoşluğu? Vizyonuzluk? İş bilmem? Bak ne çok seçenek sundum, seç birini haydi. Şimdi sen bu oyunda güzel bir amaç benimsemışsin, görüşlüğü falan da iyi ayarlamışsin ama zaten kısa olan oyunun daha ortasına gelmeden her bir hالتin müthiş tekrara binmesi ve martıları kovalamanın hiç bir işe yaramaması beni çok rahatsız etti. Bir iki tane

güzel kısım hazırlamışsin, ona lafım yok. Okuldaki bebeği ışığa çekip hakkın rahmetine kavuşturmak güzel bir dokunuş mesela ama peki ya oyunun geri kalanı? Bir de o binaları hep birbirine benzetmemiş misin... Maşallah her yer birbirinin aynı, oyunu iki dakika bırakıp içeri gidip gelesiye nerede olduğumu unuttum; düşün şöyle iki üç gün ara versem neler olacak... Canım çok uzatmayacağım, tatildeyim malum, drink'inden yudumlarken senin saçma sapan işlerine daha fazla vakit ayıramayacağım. Sen toptan su oyunlarından çekilsen de herkes bir rahat etse. Öptüm canım, görüşürüz.

## OUTER WILDS



Oğlum siz bu oyunun adını niye böyle yaptınız lan? Ha bire Outer Worlds ile karıştırdı, "Bu oyun niye erken çıktı, niye ses getirmedidi?" diye heyecanlanıyor. Resmen Çin'li işi yapmışsınız; benzer isimle oyun yayımılayıp milleti kandırma peşindesiniz, anlamadım sanmayın! Oyununuz da yani maşallah, her türlü sinir bozucu öge var. Survival kısmını zaten eksik etmemişsiniz; ya yakutımız biter, ya oksijensiz kalırız uzay boşluğununda. Dünyanın en giçik bulmacaları da burada. Hem yavaş ilerliyor oyun, hem de heyecansız. Bulmaca çöz çöz nereye kadar? Bu kadar çok araştırma yapacak olsam gidip bir arkeolojik kazıya

katılırlım, en azından tarih öncesi kalıntılarla uğraşır gerçekten insanlığa faydalı bir iş yapmış olurum. Buradaysa elime ne geçiyor? Müthiş bir sıfır! Hayır oynarken eğlensem evvallah, diyeceğim nefsimi tatmin ettim ama o da yok.

Dünyaada kalan son üç bulmaca hayranını hedeflemiş olabilirsin sevgili yapımcı firma ama bu sana yetmez, bana yetmez, kimseye yetmez. Daha yenilikçi, daha sürükleyici yapımlar ortaya çıkart ki herkes seni tanısın. Bak o kadar ki senin adını bile bilmiyorum; Outer Worlds'ün yapımcısından baskısı değilisin gözümde. Bak yine Worlds dedim. Defol git, kafamı karıştırma!

## F1 2019



Bu her yıl çıkan oyunlar tam fanatik işi, ben anladım. Sen böyle o olayı aşırı seveceksin ki aynı şey önüne çıktığında burun kıvrırmayacaksın. Bak FIFA'da da durum aynı, bu F1 denen nanede de öyle...

F1'i seven adamları anlamam zaten hiçbir zaman mümkün olmadı, bir de bunlar gidip oyunu da oynuyor. Oğlum aynı pistte saatte 500 KM hızla dönüp durmak size nasıl bir tatmin sağlıyor? Ha bire dön dur, dön dur... Ne oldu, acayıp iyi skor mu elde ettin... Ee? Ne oldu sonra? Taksim Meydanı'na çıkışık o skoru bağırsan ne olur mesela, kim ilgilenir?

Ailene anlatsan ne derler? Bu oyunla ilgilenmeyen arkadaşına söyleşen? Yok...

Şimdi diyeceksin ki o pistte dönüp dururken çok eğleniyorum. NEDEN? Nasıl oluyor abi bu? Hayır oyun eski NFS'ler gibi de değil, en ufak hata da skordu, birincilikti, her hali bitti gitti... Dream car'lar da kullanıyoruz ki içindeymiş hissiyatını alıp hayaller kuralım. Vereyim F1 arabasını şimdiler Beykoz'a mi gideceksin onla? Ne yapacaksın? Ne olur F1 falan çıkışın karşıma artık; utan bir de bu dergi gidip posterini vermiş, valla pes diyorum. PES 2019!

# HOW IT WORKS | TÜRKİYE'DE

POPULAR SCIENCE TÜRKİYE EKİBİNDEN YENİ BİR DERGİ



## TEKNOLOJİ

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

## BİLİM

Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

## UZAY

Güneş sistemi içindeki keşiflerden derin uzaya...

## ÇEVRE

Gezegenimizin doğası mercek altında

## ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

## TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

**BİLİM VE TEKNOLOJİNİN  
DÜNÜ, BUGÜNÜ VE  
GELECEĞİ**

**AĞUSTOS  
SAYISI  
BAYİLERDE**

ZİNCİR  
NEW



Sayfa  
50

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

## OUTER WILDS

Uzun süredir gördüğümüz en keyifli  
"uzay" macerası olabilir mi?

# WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD

## Küçük prensesler babiskolarını kurtarıyor!

Wolfenstein markası video oyun dünyasında önemli bir yer kaplar. Farkında olmayanlar veya yaşı yetişmeyenler için hatırlatalım; 90'lı yılların başında, PC'lerde henüz sabit diskin bile lüks sayıldığı yıllarda, video oyunları iki boyutlu, siyah beyaz, satranç oyunlarından ibaret "iş arasında kafa dağıtmaya yardımcı olan basit yazılımlar" olarak görülrken, piyasaya çıkan ilk Wolfenstein, dönemin teknolojisini sınırlarını zorlayıp iki boyutlu görsütlere den üç boyutlu FPS hissi yaratarak büyük dikkat çekmiş ve insanların gözlerini video oyunlarına çevirmesine neden olmuştu.

Yani, hayatınızdaki "video oyunu" kavramının bilgisayara karşı oynadığınız tavla, dama, satranç gibi oyunlardan ibaret olduğunu düşünün. Sonra, bir gün bilgisayarınıza bir disket sokuyorsunuz, ardından, açılan oyun da gizli bir Nazi laboratuvarında esir edilmiş bir Amerikan subayıne eLINE geçirdiği minik bir tabancayla devasa gizli laboratuvardan kaçış öyküsünü oynamaya başlıyorsunuz. Odaları canlı canlı serbest şekilde dolaşabiliyorsunuz, sağa sola ateş edip düşmanlarınız öldürüp üzerlerinden çıkan silahları alıyorsunuz, saklana saklana Nazi azmanlarından kaçmaya çalışıyorsunuz. Bugün bu okuduklarınız size çok basit görünüyor biliyorum ama 1990 yılında gerçekten bir mucizediydi.

### Dev marka

Wolfenstein ismi işte bu şekilde dev bir markaya dönüştü. Ardından gelen dönemde ise Doom markası daha çok öne çıktı. Açıyip yaratıkların üzerlerine sayko sayko silahlar sismak genç video oyun severlerin daha çok hoşuna gitti ama devamında Wolfenstein markasını yeniden ele alan yapımcılar, bu marka için de sürükleyici yeni öyküler yazmayı başardılar.

Tabii Wolfenstein markası, aynı Doom gibi, hepimizin aklına belli kalıplarla yerleşti. Bu

oyun düz, salt, çekirdek FPS oyunu demekti. Oyunun temeli hedef alıp ateş etmek ve hedefinizi tutturmak, düşürdüğünüz düşmanın üzerinden de silah ve mermi alıp oyuna devam etmek üzerine kuruluydu.

### Hoş geldin RPG

Ancak oyun dünyası değişti, e tabii Wolfenstein da değişimek zorunda kaldı. Bugün karşımıza çıkan yeni Wolfenstein oyunu olan Youngblood, artık tam anlamıyla bir FPS değil; RPG öğeleriyle zenginleştirilmiş, Borderlands ve Destiny ile rekabete girmiş farklı bir oyun olarak elimizde duruyor. Peki böyle daha mı iyi olmuş, yoksa olmamış mı onu da ilerleyen sayfalarda beraberce inceleyeceğiz. Öncelikle oyunun öyküsünden kısaca bahsedelim, zira öykü oyununda önemli bir yer tutuyor. Yeni Wolfenstein: Youngblood oyunumuzda iki kız kardeşi oynuyoruz. Bunlar, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra farklı gelişen bir gelecekte, Nazilerin var olmaya devam ettiği paralel bir tarih çizgisinde, babiskoları Naziler tarafından esir edilmiş iki yavrücek olarak karşımıza çıkıyorlar.

Bu yavrücekler onlara ateş etmeye, avlan-

mayı, hayatı kalmayı öğrenen babiskolarının Nazilere esir düşüğünü öğrenince, ne yapsak da yapsak, babiskomuzu pis düşmanın elinden kurtarsak diyorlar ve ne yapıyorlar biliyor musunuz?

-Ne yapıyorlar abi?

-Anıskollarının çeyiz sandığından savaş zırhı çıkarıyorlar.

-Hadi canım?

-Evet!

Evet dostlar, bu yavrücekler gaza gelip ultra sayko teknolojik iki tane uzay komandosu zırhı çıkarıp giyiyorlar ve bir anda ölümsüze yakın süper komandoğa dönüşüp Naziler'in devasa üslerini basmaya başlıyorlar.

Hem de öyle acı, kan, ter, gözyaşı ve fedakarlık ile değil... Dans ede ede, şaka-laşa şakalaşa, güvenlik kameralarından Nazi subaylarına dil çıkara çıkara baskın yapıyorlar.

Hayır, insan bu noktada diyor ki, madem böyle bir teknolojiniz ve yeteneğiniz var, iki tane ergen prenses yavrücek tek başlarına binlerce devasa psikopat Nazi robotunu ve katilini dümdüz edebiliyor,





Playstore.com'dan  
internet faturaniza ek  
12 ay taksitle satin alin!



**Yapım** MachineGames, Arkane Studios

**Dağıtım** Bethesda Softworks

**Tür** FPS

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

**Web** [bethesda.net/en/game/wolfenstein-youngblood](https://bethesda.net/en/game/wolfenstein-youngblood)



şunlardan üç beş tanesini de profesyonel, bilincli, tehlikeli bir askeri time giydirin, gönderin Naziler'in üzerine, dünyayı Naziler'den temizleyin, di mi?

Ama neyse, sonuçta bu bir oyun ve her detay için mantıklı açıklama beklersen oyunu oynamak mümkün olmaz. O yüzden aptala yetip öyküye devam ediyoruz.

### Level atlıyoruz

Yeni Wolfenstein artık level atlayarak oynadığımız bir oyuna dönüşmüş durumda. Ayrıca deneyim kazandıkça yeni yetenekler açıp yeni donanımlar kullanabiliyoruz. Oyunda hiç de fena sayılmayacak bir yetenek ağacı var ve bu da bize düşmanla çatışırken farklı stratejiler kullanma imkanı veriyor.

Elbette bulduğumuz silahları da yine farklı ekipmanlarla geliştirebiliyoruz. Oyundaki silah geliştirme sistemi Borderlands'ı ve Destiny'yi aratmıyor. Ancak bu yenilikler nedeniyle Wolfenstein'i eskiden sırf öyküsü ve saykopalça tetiğe basma sevdası ile oynayan kesim biraz mutsuz durumda. Zira artık oyunu "loot" arzusuyla oynamaya başladığımızı da söyleyebilirim. Yeni loottar düşsün, yeni geliştirmeler yapalım, yeni silahlar bulalım, yeni ekipmanlar edinelim endişesiyle oyun oynuyorsunuz. Tabii RPG severler için bu kötü bir durum değil.

### Grinding yok, görev yap yeter

Level atlama mekaniği ise oyuncuyu "kasırmayan" bir şekilde dizayn edilmiş. Yani daha üst level'e çıkmak için gidip haritanın bir köşesinde bekleyip çıkan her düşmana saatlerce ateş etmek gibi bir amelesi yaşamak zorunda değilsiniz ki çoğu online oyunda bu bir handikaptır.

Ancak Wolfenstein: Youngblood, online oynanabildiği gibi, tek kişilik oyuna da önem vermiş ve oyuncunun level atlaması için normal görevleri takip etmesi yeterli fakat aç gözlüler ve daha fazla içerik istiyoruz diyenler için yan görevler de zengin bir XP kaynağı sunuyor.

Oyunu sistanızla oynamanın rahatlatacı bir yanı da var: Taktik olarak sistanızı düşmanı şaşırtmak, arkasına geçmek, zayıf yanından vurmak için yem olarak kullanabiliyorsunuz. Büttün ateşi o üzerine çekerken sizin taktik geliştirmeye zamanınız oluyor. Ağır hasar alıp yere düşerseniz de üzülmeyin, bu kezban kız kardeşiniz onu çağırlığınız anda koşarak geliyor ve sizi bir saniyede iyileştirip ayağa kaldırıyor. Artık nasıl bir tıp eğitimi almışsa, kendisine saygı duyuyoruz.

Öte yandan eğer düşmana görünmeden sağa sola hareket etmek istiyorsanız, o da sizinle beraber hayalet moduna giriyor ve düşmanı da yakalanmıyor. Yani, daha sinsi bir oyun oynamak isterkeniz kardeşiniz ayağınıza ayak bağı olmuyor. Yine de madem böyle bir kardeşimiz var, Tom Clancy'nin Ghost Recon serisinde olduğu gibi, silah arkadaşımıza farklı taktiksel komutlar vermek de hoş olabilirdi. Ya da olmaz mıydı acaba? Çünkü bu kez de Wolfenstein'in hızlı, mermi manyağı, ön cephe'den çatışmaya giren FPS ruhunu çok mu bozmış olduk? Belki de taktik FPS isterkenin Ghost Recon gibi oyunlara yönelmesi daha sağlıklı olabilir.

### Ortalığı kırıp dökün

Oyunun güzel bir yanı da hiçbir yerde emniyette olmamanız. Yani çatışma sırasında hasar almamak için bir sandalyenin, masanın, eşyanın arkasına siper alabilirsiniz ama bu eşyalar bütün mermileri durdurmacaktır. Yeterince hasar alan siperler çatır çatır dağılıyorlar ve sizi açıkta bırakıyorlar. Dolayısıyla siper sistemini taktiksel olarak dikkatli kullanmanız lazım. Üzerinize mermi yağarken zamanınız kısıtlı.

### Para ödemek isteyen var mı?

Oyunun rahatsız edici yanlarından biri, ne yazık ki, artık pek çok oyunun başına bela olan premium sistemi. Yani kredi kartınızı girip para ödediğiniz sürece bazı yükseltmeleri kolayca edinebiliyorsunuz. Daha güçlü silahlar ve daha güçlü upgradeler küçük kredi kartı ödemelerinize bakıyor. Açıkçası

Bu da oyuncuların daha hızlı Level atlmasına yardımcı oluyor. Yani bir köşede bekleyip durmaksızın ateş etmek yerine sürükleyici görevleri takip ederek hızlı şekilde seviyenizi yükseltebiliyorsunuz.

Oyunu tek kişilik oynamak isteyenler için önceki oyunlardaki yalnızlık duygusu artık yok. İki tane babağosunun prensesi olarak oynadığınız oyunda, elbette yanınızda sürekli kezban kezban espriler yapan kız kardeşiniz de sizinle beraber Nazi avlıyor olacak. Ancak bu kız kardeşinin yapay zekasının çok da mükemmel olduğunu söylemek zor. Ondan hızlı ilerleyeceğ olursanız bulunduğu yere yetişmesi için yolunu bulması biraz zaman alabiliyor. Çok uzaklaşırsanız yürüyerek gelmek yerine artık yanınıza işinliyor.

Gerçi bunun için oyunu suçlamak zor. Bu mekanizmanın benzeri diğer Bethesda oyunlarında da yer alıyor. Fallout'ta da yanınızda silah arkadaşınızdan önce bir asansöre binecek olursanız ve silah arkadaşı inatla asansöre girmemeyi tercih ederse, kapıyı kapatıp asansörü çalıştırığınızda silah arkadaşı da içeri işinliyordu. Bu problemleri oyun dünyası henüz pratik olarak çözülmemiş değil; ama zamanla daha mantıklı bir çözüm bulunacaktır, eminiz.





## OYUN SÜRESİ

### İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Kız kardeşler önüne geleni indiriyorlar. Sanırsınız ki 19 yaşında iki kezban değil de 40 yıllık özel kuvvetler albayıları.

### İlk hafta ♦♦♦♦♦

Yüksek levellarla çıktınız, silahlarınız coştu, düşmanlarınız çok kalabalık. O zaman multiplayer zamanı geldi.

### İlk ay ♦♦♦♦♦

Eğer multiplayer olarak yapımcı oyunu destekler ve sistemi geliştirirse, yeni görevler, yeni silahlar, sağlıklı işleyen sunucular sağlarsa, neden devam etmeyeceğiniz?



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

**%90** Ateş ediyoruz ve düşman indiriyoruz.

**%9** Silahlarımızı geliştirmek için loot yapıyoruz.

**%1** Babişkomuzu kaçırmışız, çok üzgünüz.



## ARTI

+ RPG sistemi güzel kurgulanmış.

+ Oyun Borderlands'e ve Destiny'e rakip olmuş  
+ Multiplayer sistemi umut vadediyor.

## EKSİ

- Oyun içi satın almalarla hiç gerek yoktu aslında.  
- 19 yaşında kızlar öyküsü çok yapay  
kalmamış mı bro'lar?
- Kayıt sistemi, zor düşmanların karşısında can sıkıyor.

## SON KARAR

Wolfenstein markası oyun dünyasında her zaman dikkat çekiyor. Naziler ile savaşmak daha önce İkinci Dünya Savaşı atmosferini oyunculara taşıyordu ancak bu defa bilimkurgu dünyasına giriş yapmış gibiyiz. Destiny gibi oyunculara alternatif bir tek oyunculu ve Multiplayer deneyimi için hiç fena bir seçenek değil.



bu da oyun içinde oyuncudan para istenmesini sevmeyen geniş bir kitleyi mutsuz ediyor ama her istediğini para ödeyerek almayı alışan daha küçük nesil oyuncular tabii ki babaşıklarının kredi kartlarını girip yapımıçya para kazandıracaklar. Bu da maalesef, oyun endüstrisinin yeni kazanç kapısı.

### Zevk alarak oynayacaksınız

Oyunda pek çok detayı eleştirebiliriz, 19 yaşında iki ukala ergen kızın devasa Nazi ordusuyla savaşa girmesini komik bulabiliriz, oygunun senaryosunu çok fazla B movie-vari bulabiliriz ama kabul etmek lazım oyna emek dökülmüş.

Teknik açıdan başarılı bir oyun. Oyun için çok başarılı bir video öykü de hazırlanmış ve siz görevleri açıkça videolar da etkileyici bir şekilde sizi öykünün içine çekiyor. Yani, Wolfenstein markasını utandırmayacak kalitede bir AAA oyunu ile karşı karşıyayız.

Can sıkıcı konulardan bir diğeri ise 'kayıt' sistemi. Zira oyunda kayıt noktaları yer alıyor ve bir noktada öldüğünüzde geri dönüp bu kayıt noktasından geri başlamamanız gerekiyor. Ancak sorun şu ki, yeniden başladığınızda kaydettiğiniz andaki mermi ve silah seviyesiyle değil, öldüğünüz andaki silah ve mermi seviyesi ile başlıyorsunuz.

Bu birkaç kez tekrarlandığında artık değerli mermileriniz hızla tükeniyor, ateş edecek mermi kalmayabiliyor ki evet oyunda mermi

bir sıkıntı. Yani, ilk Wolfenstein oyununda olduğu gibi ateş ettiğiniz yere dikkat etmeli ve mermilerinizi dikkatli kullanmalısınız. Bu açıdan bakınca Wolfenstein: Youngblood'in ilk oyuna sadık kalmaya çalıştığını bile söyleyebiliriz ama sürekli şakacıklär yapan iki tane şmarık kızı hatırlayınca, söylemek istemiyorum. Nazilerle savaşmak eskiden çok daha ciddi bir ihti. Yine de içiniz rahat olsun, baktınız ki oyun çok zor ve mermileriniz yetişmiyor, zorluk seviyesini istediğiniz zaman değiştirdip geçemediğiniz düşmanları kolayca elebebilirsiniz.

Düşman demişken, Wolfenstein: Youngblood'in bu konuda Doom'dan eksiki kalmamış. Doom ile cehennemden gelen şeytansı yaratıklara karşı mermi sıkarken, Wolfenstein'in daha "İkinci Dünya Savaşı" kafasıyla oynanan bir atmosferi olurdu; ancak yeni oyun genetik veya robotik olarak geliştirilmiş canavar-varı abiler sayesinde Doom'dan geri kalmamış. Kısacası, oyun güzel. Hız, aksiyon, heyecan, çığın kızlar, sayko Naziler, dev silahlar, büyük patlamalar... Her şey bu oyunda. Üstelik de RPG kıvamında bir FPS. Multiplayer olarak da dünya çapında çok sayıda oyuncu bulabiliyorsunuz. Dolayısıyla, oynamamak için bir neden göremiyorum. Tavsiye ediyoruz.

◆ Cem Şancı





**Yapım** Codemasters **Dağıtım** Codemasters **Tür** Yarış Platform PC, PS4, XONE Web [www.formula1game.com](http://www.formula1game.com)

# F1 2019 ◊

Mükemmele uzanan yolculuğumuz sürüyor.

// Burada bir şampiyonanın herkesin gözleri önde manipüle edildiğine tanık oluyoruz.” diyordu onlarca kişinin katıldığı basın toplantısında Senna. 1989, tüm F1 tarihinin belki de en fazla konuşulan sezonuydu ve McLaren’da takım arkadaşı olan -ve bir önceki sezon kazanılabilecek ne varsa hepsini kazanan- Ayrton Senna ve Alain Prost’un bir süredir arası son derece kötüydü.

Durumdan memnuniyetsizliğini her fırsatta dile getiren ve takımı Ayrton Senna’nın tarafında saf tutmakla suçlayan Prost’ın yıl sonunda takımından ayrılaceği da artık kesinleşmişti. Sonra sondaan bir önceki yarış olan Japonya, Suzuka’ya gelindi. Lider Prost ile arasındaki farkı hızla kapatarak start finiș düzüğünden önceki şıkanda atak yapan Senna tam rakibinin önüne geçmişti ki Prost kapayı kapattı ve F1 tarihine geçen o meşhur çarpışma yaşandı. Senna yardım alarak geri dönmemeyi başarsa da Prost’un FIA Başkanı Jean-Marie Balestre ile uzun yıllara uzanan dostluğu bilinmeyen bir şey değildi, olanlar oldu. Senna “piste dahil olmayan bir yolu kullanarak” yarışa tekrar dahil olduğu gibi tartışmalı bir gerekçeyle diskalifiye edildi. Bu tek bir anlama geliyordu, Prost şampiyonluğunu garantilemiş ve Ferrari takımına tartışmalı bir geçiş yapmıştı.

Edition tam da bu sezonun bitişine vurgu yapıyor, yani Senna’nın McLaren’da kaldığı, Prost’un ise uzun süredir önemli bir başarı kazanamamış Ferrari takımına transfer olduğu 1990 sezonuna. İkilinin sezon boyunca devam edecek mücadelelerini birbirinden farklı challenges ile baştan yaşayabiliyor ve o sezonun atmosferik, 3.5 litre V12 motorlu canavarlarının tadına bakabiliyorsunuz. Aynı zamanda oyuncunun bu paketini satın alan oyuncular Senna ve Prost’un avatarlarını, kasklarını, otomobilерini ve temsili tulumlarını diğer modlarda da kullanabiliyorlar. Ben kendi adıma, kariyer modumda kendi pilotumu yaratırken böyle yaptım. Zaten oyuncunun tek kişilik tarafında çögünuzun vakit geçirdiği kısım da bu olacak. Bu sene F1 2019 sezonu, resmi araçları ve pilotları dışında bir de gelişme var. 2018 yılı F2 sezonunda oyuna dahil edilmiş durumda. Bolca arasıahneler ile tatlandırılmış bu kısım hayatı kısa sürüyor ve siz kendinizi bir saat içinde nasıl olduğunu anlamadığınızda F1’de ka-



## PERFORMANS TABLOSU

### MSI GT63 Titan 8RG

Intel Core i7-8750H  
Nvidia GeForce GTX 1080  
16GB DDR4 RAM

#### Ortalama FPS:

Kuru havada = 98fps  
İslak havada = 96fps

1080P / Ultra High  
Ambient Occlusion = ASSAO

Hayli kalabalık pist çevresinden ötürü Azerbaycan pistinde yaptığı testlerde test bilgisayarımız pek fazla terlemedi. İşin garibi bir sürü ek efektin olaya dahil olduğu “heavy rain” şartlarında sadece 2fps kayıp yaşıyor olmamız. Nvidia sahipleri için bir de uyarıda bulunalım, eski ekran kartı sürücülerini oyunun sık sık çökmesine neden oluyor. Yeni sürücüyle (431.60) bunu bir kez daha yaşamadık.





**Garajda geçirdiğiniz zaman  
başarıya giden yolda kritik  
öneme sahip.**

tilacığınız takımı seçerken buluyorsunuz. Burada hatırladığınız çoğu şey F1 2018'in attığı o kocaman adımların devamı niteliğinde. Seçtiğiniz takımlar farklı hedeflere, farklı kapasitelere ve farklı gelişim hızlarına sahipler. Kimse sizden Haas Racing aracıyla yarış kazanmanızı beklemiyor. Bununla birlikte sezon ilerledikçe kendi "rakiplerini" çıkartıyor, diğer takımlar nezdinde olumlu veya olumsuz yönde naminizi yayıyor ve basın toplantıları ve röportajlarda verdığınız cevaplara göre sportmen / şovmen karakterleri arasında gidip geliyorsunuz.

Geçmişte çıkan F1 oyunlarının en gereksiz kısımları olan antrenmanlar ise mühîş derecede önemli. Burada size verilen hedefleri yerine getirdiğinizde (piste alışma, lastikleri koruma, yakıt tüketimini belli bir seviyede tutma) bu başarı size gelişim puanları olarak geri dönüyor ve siz de aracınızın zayıf olduğunu düşündüğünüz taraflarını geliştirmek için kaynak elde etmiş oluyorsunuz. Yarıştan fazla zamanı bu antrenmanlarda geçirdim, büyük keyif aldım, yalan yok. Ayrıca basın toplantıları ve röportajlar bu sene çok daha iyi hizlandırmış, "bu ne yahu?" dediğiniz saçma sorular yerlerini daha özenli olanlara bırakmış, bu da bir diğer iyi haber.

#### **Diğer modlarda ne var?**

Ne yok ki? F1 2019 sezonu araçları ve F2 araçlarının yanında Lotus 72'den Ferrari F10'a kadar uzanan, F1'in son 40 yılına damga vurmuş çok sayıda araç var. Bu araçlarla davet usulü etkinliklere katıl-

bileceğiniz gibi sırı bu araçların katıldığı şampiyonalar da düzenleyebiliyorsunuz. Ben kendi adıma oyunun kontrollerinde iyice uzmanlaşmaktan sonra bu araçlara bulaşmanızı öneririm, adeta rayların üzerinde giden 2019 araçlarıyla kıyaslanlığında, 1500 beygir gücündeki McLaren MP4/4 kontrolü imkansız bir boğayrı andırıyor çünkü, özellikle de direksiyon kullanmıyorsanız.

Oyunda istediğiniz sezonu istediğiniz araçlarla oynayabileceğiniz gibi "sadece cadde yarışları" veya "sadece uzak doğu pistleri" gibi ufak etkinlikler ile de ilerleyebilirsiniz. Bunu tamamladıkça oyun içinde kullanabileceğiniz bir para kazanıyor ve bu parayı da kask, tulum, eldiven ve araç tasarımları gibi alanlara harcayabiliyorsunuz. Bir kısmı için de gerçek para ödemeniz gerekiyor ama sayıları az ve kozmetikten öte degiller.

#### **Espor tarafi iyice oturmuş**

F1 2019'da bir profilinez ve bir süper lisansınız var. Oyun içindeki rankinize göre online yarışlara katılıyorsunuz. Burada düzgün yarışmanızda büyük faydalı görüyorum zira kötü bir güvenlik ratinginiz varsa serverlar suratınıza tükrüp sizi reddediyor. Onları suçlayabilir misiniz? Sanmıyorum.

Açık konuşuyım, eğer kendinize bu alanda bir kariyer yapmak istiyorsanız F1 2019 en iyi seçenek. FIA'nın desteğine sahip olması, F1'in popülerliği ve ünlü pilotlarla direkt olarak dirsek temasında kalmak hayatınızda başka yerde bulamayacağınız

fırsatlar sunabilir öünüze. Espor ve motor sporları deyince milli gururumuz olan Cem Böyükbaş'ı (https://twitter.com/g2bolukbası) takip edin mesela. Onun neler yaptığı, kendisini nasıl geliştirdiğini, sadece başarılı olmak değil, iyi bir adam olarak da anılmak konusunda nasıl adımlar attığını takip edin. Ve en önemlisi, Obradović'in deyimiyle, çok çalışın ve hayal kurun.

#### **Ne kadar farklı?**

F1 2018'e kıyasla çok farklı değil. Grafikler konusunda özellikle güneş efektleri ve lasérlerdeki aşınma fark yaratıyor ancak genel anlamda çok yol kat etmiş diyemem. Zaten buna ihtiyacı da yok. Fizikler geçen seneye oldukça benziyor, bu seneki oyunun gamepad tepkilerini biraz daha iyi buldum. Geçen sene gamepad ile oynamaya çalıştığınızda araç fazlaıyla lineer bir çizgi izlemeye çalışıyordu, bu sene direksiyon ile arasındaki kocaman fark bir miktar azalmış durumda.

Neticede 2019 sezonu tüm hızıyla sürüyor ve sizin de yeni araçları kullanmak isteyeciniz tahmin ediyorum. F1 2019 da nihayet "klasik" statüsüne ulaşmış bir oyun olarak muhteşem bir seçenek. ♦ **Kürşat Zaman**

#### **KARAR**

**ARTI** Harika grafikler ve optimizasyon.

Dolu dolu kariyer modu. Çok sayıda klasik araç. Başarılı sürüş fizikleri.

Bir dolu seçenek.

**EKSİ** Eski oyundan çok farklı sayılaz.



**Yapım** Mobius Digital **Dağıtım** Annapurna Interactive **Tür** Macera **Platform** PC, XONE **Web** [www.mobiusdigitalgames.com/outer-wilds.html](http://www.mobiusdigitalgames.com/outer-wilds.html)

# Outer Wilds



İş bilip işe gitmeyen bir uzay macerası

No Man's Sky'ın piyasaya çıktıktı gündeler yapıcısı için oldukça zor geçmiş-ti, hatırlayacaksınız. Bizim için de kısmen öyledi zira potansiyeline çok inandığımız bu oyunu kapağına taşıyan ender meçralardan birisi olmuş, "başka oyun yok muydu kapak yapacak?" diyen takipçilerimiz tarafından da fena halde taşınmıştı. Aradan geçen süre No Man's Sky rüştünü ispatlayıp bizi haklı çıkartmış olsa da oyunun o "çok fazla sürpriz içermeyen kısmı" maalesef düzeltilemedi. Gördüğümüz şeylere hemen alışık, unutuk, garipsemedik ve firma da bunların bayağı hale gelmesine -bir seviyeye kadar- göz yumdu. Geçtiğimiz günlerde Epic Store'a çıkan Outer Wilds da tarz olarak biraz No Man's Sky'ı hatırlatan bir yapımdır. Ama bu benzerlik sadece ilk bakışı kapsıyor zira ebat olarak No Man's Sky'in Pazar çantası kadar kalan bu evren, No Man's Sky'in tamamından fazla sürpriz içeren zekice fikirlerle dolu.

## Kıraz gezegen

Outer Wilds yazması zor bir oyun, özellikle de benim gibi spoiler vermeme konusuna

takıntılı derece bağlı birisi için. Zor, çünkü size karşılaştığım tüm abuk gezegenleri anlatmak, orada yaşadıklarımı paylaşmak, kuyuya bağırıp rahatlamak istiyorum. Bunu yapamıyorum çünkü bu bir keşif oyunu ve sınırı geçen her cümle bu "keşfediyor olma" hissinin canına okuyabilir. O zaman bakalım, elde neler var.

Hearthian (insanla alakası yok) ırkına mensup bir astronot olarak başladığımız oyunda, insanlarınımızın yaşadığı köyün durumu siz biraz şaşırtabilir. Şaşırmanın zira medeniyet anlamında insanlığı suya götürüp susuz getirecek kadar ileri olan bu ırk, bizim Japonlar gibi alçakgönüllü ve azla yetinmeye bilen bireylerden oluşuyor. Saçma sapan bir gelişmişlik düzeyleri olmasına rağmen halen tahta barakalarda yaşıyor, doğadan elde edilebilen basit materyallerden derme çatma uzay gemileri tasarlıyor ve kimseye zararı olmayacak maceralara atılıp öğrenme isteklerine gem vurmadan hayatlarını yaşayıp gidiyorlar. Oyun bir senaryo akışına sahip olmamasına rağmen hikaye modıyla geliyor ve mod

tamamıyla keşif üzerine. Başladığımız köyde gemimizin küçük bir örneğini test ederek kontrollere alışıyor, insanlarla konuşarak olan bittiği öğreniyor, yalnız başına yapacağımız ilk uçuşumuza hazırlanıyor, gözlem kulesine giderek uçuş kodlarını öğreniyor ve güneşimiz süpernovaya dönüşlüğü için ölüyoruz. Evet, oyunda her 22 dakikada bir güneşimiz patlıyor ve bu da oyunu tüm benzerlerinden başka bir yere taşıyor.

## Bu nasıl bir güneş sistemi böyle?

Yönettiğimiz astronotun ömrü 22 dakika olsa da Hearthian halkı bilgiyi ziyan edecek bir kavim değil. Zaten bu güneş sistemi de sandığınız kadar büyük değil, atmosferden çıkışınız yirmi saniye, başka bir gezegene ulaşmanız ise biraz daha fazla sürüyor. Bu az sayıdaki ve ufak tefek gezegenler birbirlerinden tamamen farklı yapıda ve sürekli bir değişim içinde, mesela gezegenlerden birisi bir karadelik tarafından yutulmayı bekliyor ve orayı ziyaret ederek öğrenmeniz gereken süre de giderek kısalıyor. Ya da sürprizi bozmak istemeydim ama nasilsa tanıtım fragmanından



görüşünüzdür diye rahatça yazıyorum. Efen-dim, oyunda tamamen sıvı metan gazından oluşan bir gezegen var ve yüzeyinde bir düzine hortum olmuşdur durumda. Bu hortumlar geminize veya size denk gelirse uzaya doğru hızlandırılmış bir yolculuk yapıyorsunuz. Zaten her şeyi iyi ayarlasanız bile 22 dakika içinde ölüyor ve baştan başlıyorsunuz. Öğrendikleriniz ise baki kalıyor. Oyunda iki farklı sağlık göstergemiz var. Sağlık ve oksijen. Gemije dönüyorsunuz ve her ikisi de dolmaya başlıyor. Peki nasıl ölüyoruz? Bunun için çok fazla yol var. Bir gezegende balık tarafından yutulmak, gemiyle yüksekten düşmek, geminin dışında fazla zaman geçirmek, yolumuzu kaybetmek bunlardan bazları. Gezegenler sürekli bir değişim içinde ve bu durumda pek çıkarınıza olmuyor. Bu güneş sistemi neden patlıyor? Bu gezegenler neden küçük? Yüzlerce yıldır yerde yerinde duran Nomai heykelleri neden dile geldi? Tüm bunlar oyunda öğrenmeniz

gereken şeylerin ufak bir kısmını oluşturuyor aslında. Mantık da gayet doğru kurulmuş. Bir kere kalkış kodlarını öğrenince köyde dolaşmak yerine direkt olarak geminize binip uzaya yelken açabiliyorsunuz mesela. Tüm sırularını öğrendiğiniz bir gezegenin tekrar uğramıyor, 22 dakikalık sürede evrenin diğer sırularını çözmeye çalışıyorsunuz. Bu eşsiz mekanik tüm oyunu gerçek bir mücadeleye çevirmiştir. Asla çok zorlanmıyor, asla boş boş gezmiyorsunuz. Her an, değerli. Oyunda öğrendiğiniz her küçük şey, daha büyük bir bütüne, daha kadim bir sırra doğru götürüyor sizi. Nomai'lere saygı duyu-yor, Eye of the Universe denilen anomali üzerindeki meraklıların izini sürüyor, bunu çözebilme için geliştirdikleri teknolojilerle tanışıp yolunuzu her seferinde bir adım, bir nefes yapmaya çalışıyorsunuz.

### Son görüşler

Mobius Digital yeni bir firma olsa da Annapurna Interactive'in son dönemdeki en favori

yayınçım olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. What Remains of Edith Finch, Gorogoa, Ashen ve Outer Wilds'in en büyük ortak noktası son derece yenilikçi fikirler olmaları ve geliştirici firmaya tanınan özgürlük. Hepsinin birbirinden daha hatırlanır bir deneyim sunması boşuna değil. Tebrikler dağıtımcıya. Epic Games Store'da 39 TL'ye satılan ve Xbox'ın Game Pass programında yer alan oyun son zamanlarda oynadığım en orijinal ve en başarılı yapımlardan biri. Kendi naçizane görüşüme göre, mütevazı bir klasik. Kaçırmayın. ♦ **Kürsat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Çok iyi bir fikirle yola çıkıp bundan verim almayı başarmış. Tamamen kendine özgü mekanikler. Keyif veren hikaye.

Fiyati oldukça uygun.

**EKSI** Uzay gemimizin kontrolleri biraz çaba ve yetenek gerektiriyor.

89





Yapım Nintendo EPD Dağıtım Nintendo Türk Platform Platform Switch Web [supermariomaker.nintendo.com](http://supermariomaker.nintendo.com)

# Super Mario Maker 2

Kedin pişir kentin ye tadında bir Mario oyunu!

Platform oyunları söz konusu olduğunda Mario tam anlamıyla bir ikon. Nasıl ki kendisinden çok daha ilginç ve renkli meslektaşları olsa da -süper kahraman deyince akla ilk gelen isim Superman oluyorsa, platform oyunu ve hatta retro oyun denilince de akla hemen Mario geliyor. 80'lerde ilk çıktığı günlerde bile çok popüler olan serinin zaman içinde aldığı yola ve aştiği engellere (farklı platformlar, değişen bekleneler v.s.) baktığımızda başarı öyküsüne dönüşüğünü görmemek mümkün değil. Evet, bu hikayenin yönetmen koltuğundaki Nintendo, kırmızı pantolonu ve pos bıyıklarıyla aklımıza kazınan bu muslukçunun şanını başarılı bir şekilde yürüttü ve onun anılarımıza gömülmemesini sağladı. Biz her seferinde yeni mekanlarda yeni karakterlerle yepyeni bir Super Mario Bros. macerasına çıkarken, 2015 yılında Wii U için çıkan Super Mario Maker ile işlerin boyutu bayağı bir değişti. Artık kendi platformlarımıza tasarlayabiliyor ve başkalarının tasarladığı platformlarda oynayabiliyorduk. Super Mario Maker çok tutuldu, 3DS'e de çıktı, oyuncular altı milyondan fazla bölüm tasarlardı ve seri

bir nevi, geleceğini garanti altına aldı. Haliyle, şubat ayında yeni oyun duyurulduğunda pek şaşırmadık.

## Bitmeyen hikaye modu?

Super Mario Maker'ı oynamayanlar da hatırlayacaktır, tam da o dönemde internette oyunculara kafayı yediren Mario platformları dolaşmaya başlamıştı. Sizi adeta trolleyen ve bence acımasız bir yaratıcılığın ürünü olan bu platformlar, insanda sinirden konsolu ısırmaya isteği uyandırıyordu. Aradan geçen dört yılın ardından Super Mario Maker 2 yeni özellikleri ve yıldırın platform mekanikleri ile aramızda. İlk oyunu oynamış olanlar için yeni oyunla birlikte gelen en büyük yenilik tek kişilik hikaye modu olacaktır. Oldukça basit ama uzunluk açısından gayet tatmin edici olan (100 bölüm var) bu modda Mario, Chief Toadette ve mantar başlıklı toadlar ile Prences Peach için yapmış oldukları şatonun açılışını yaparlar. Ancak havanın bir kaza sonucu şato yerle bir olur ve aşırı pozitif karakterlerimiz sanki sadece frinda kekleri yanmışçasına "Amaan bir daha yaparız canım," diyerek yeniden işlerinin başına koymurlar. Tabii

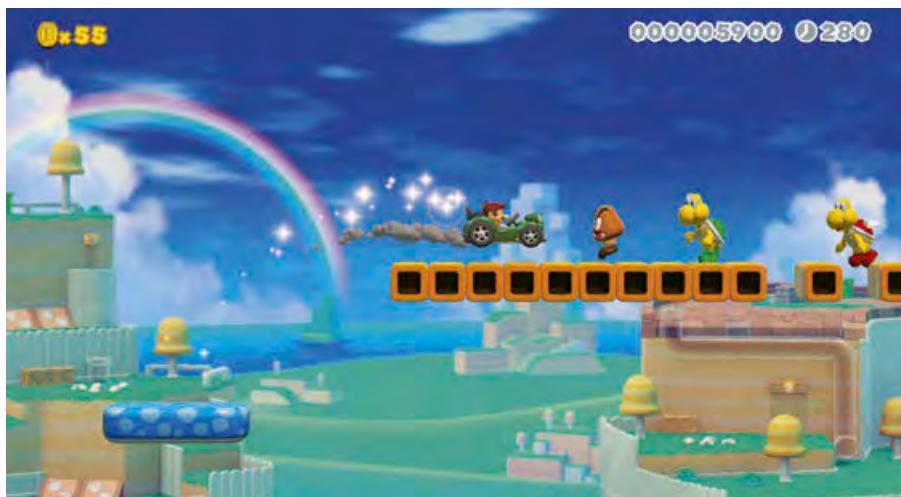
ki koca şatoyu yeniden inşa etmek için paraya ihtiyaç vardır ve senelerini devamlı kaçırılan Prences Peach'in peşinde harcayan Mario, bu sefer de gerekli parayı bulmak için yollara düşer. Bu noktada, farklı zorluk sevilerinde karşımıza çıkan görevlerden birisini seçerek para, yani oyun içindeki altınlardan topluyoruz. Nintendo tarafından hazırlanmış olan bu bölümlerden kimisi gerçekten zor olduğu için benim gibi paslanmış platform oyuncularını kanser etse de, birer birer tamamlayıp parayı cüzdana atmak oldukça eğlenceli.

Bu seviyelerden birinde sorun yaşamaya başlaysanız -favori karakterim- Luigi size yardım eli uzatıyor. Oyunu durdurmanıza, fazladan güçlendirici kullanmanıza ya da yolunuza ekstra bloklar döşemenize yardımcı olarak, tek bölümde takılıp kalmamanızı sağlıyor. Gerçi aynı anda birden fazla görevin açık olması sayesinde birinden hoşlanmadığınızda bir diğerine geçip şansınızı deneyebiliyorsunuz. Üstelik hepsi grafiklerine kadar farklı bir Super Mario oyununu anımsattığı için her seferinde karşınıza ne gibi sürprizlerin çıkacağını da kestiremiyorsunuz.

## İnşaat başlasın!

Elbette ki hikaye modu Super Mario Maker 2'de oldukça küçük bir yere sahip. Oyunun kendin pişir kentin ye tadında kendi platformlarını yaratlığımız modu ise adeta tadından yenmiyor. Bu modda yaratıcı zekaların neler yapabildiğini görmek hatta belki de hayal gücü bir çay kaşığı kadar olan kendimizin bile ne kadar başarılı bölgüler yaratmasına şahit olmak insanı heveslendiriyor. Yine de oyunu ilk kez oynayacaklar için kendi bölümümüzü oluşturmak başta biraz karmaşık. Öncelikle şunu söyleyeyim, isterseniz ekrana dokunarak ya da Switch docka bağlıken oynayabiliyorsunuz. Hangisinde rahat edeceğiniz size kalmış ancak oluşturduğunuz bölüm karmaşıklıktır ve siz karışık kumpir yaptırır gibi bulduğunuz





her malzemeyi kullanmaya çalışırken ekranдан oynamanın daha kolay olduğunu düşünüyorum. Bölüm oluştururken Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3, Super Mario World, New Super Mario Bros. U oyunlarından elementler kullanabiliyorsunuz. Burada en büyük yenilik de bu saydığım oyunlara tamamen farklı bir grafik tarzı ve platform mekaniği olan Super Mario 3D World'ün de eklenmiş olması. 2013 yılında Wii U için çıkan ve gerçek bir klasik olan bu yapıp diğer oyunlarda ciddi anlamda farklı olduğundan kendine özgü inşa mekaniklerine ve modlara sahip. En kolay diyemem ancak en fazla eğleneceğiniz inşa öğelerinin bunda olduğunu söyleyebilirim.

Eh, karşınızda bunca tema ve her temanın da kendi araçları olunca ne yaratacağınızı karar vermek de zor oluyor. Üstelik platformlarınızın çalışıp çalışmadığını görmek için de sürekli deneye deneye gitmeniz gerekiyor.

Dediğim gibi, yeni başlayanlar için bu süreç biraz karmaşık gelebilir. On beş senedir Super Mario Maker 2 oynuyormuşum gibi konuştuğuma bakmayın. Ben de daha geçen gün "Amaan bu bölümlerin aynısını ben de tasarılam ki," diyerek tasarıma koyulduktan az bir süre sonra "Aa bu ne? Hee, taşmış," diyerek saf saf malzemeler arasında geziniyordum. Neyse ki bu süreçte sağlam bir tutorial devreye giriyor

ve bir güvercinden tane tane bütün aşamaları dinliyoruz. Bu güvercin başlangıç, orta ve ileri seviye dersleriyle bize bir bölüm yaratmanın ve bunu diğer oyunculara sunmanın inceliklerini tane tane anlatıyor. Normalde burnu havada bir tutorial atlayıçı da olsam Super Mario Maker 2'deki dersler, gözüme çok bunaltıcı görünen tasarım kısmını daha hızlı kavramamı sağladı. Pek çok insan ben daha oyundaki taşı toprağı kurcalarken çığınca bölgüler yaratmışlardı ve aynı materyallerin kullanıldığı bunca farklı oyun tarzını görmek Super Mario Maker 2'nin yaratığı sonsuz olasılıkları fark etmemi sağladı. Gerçi bu süreçte karşınıza bir sürü geçmenin pek de mümkün olmadığı, delice bir düşman akınının ve sınır bozucu engellerin olduğu, yürütüdügü nüz platformun bile sizi öldürmeye çalıştığı bölgülerle de sıklıkla karşılaşıyorsunuz. Yine de zaten Super Mario Maker 2'de bu bölgülerde debelenmek de ayrıca eğlenceli ve oynanmaya değer olmayan bir bölümle çok az karşılaşılıyor.

### Paylaşmak güzeldir

Bölgeleri popüler, trend veya yeni bölgeler listesinden seçebileceğiniz gibi bölümün koduna ya da zorluk derecesine ve anahtar kelimelerine göre de aratabiliyorsunuz. Bu sayede, kendisine üst sıralarda yer bulamamış ancak yine de insanı eğlendiren ve belki de kendi bölümünü yarat-



## ATEŞ ARABALARI

Sunny adında bir Twitter kullanıcısının yeniden yarattığı Super Mario Bros. bölümünü görmemiş olamazsınız. Fenomenlerden politikacılara, yazarlardan basketbolculara kadar hemen herkesin paylaşarak bir internet meme'ı haline getirdiği bu bölüm, Super Mario Maker 2'yi çok geniş kitlelere duyurmakla kalmadı, kendisine işkence çektmeye niyetli binlerce oyuncuya da başına topladı. Çoğumuzun bu bölümde fazla ilerleyemeyeceği açık ancak Sunny'nin "1-1 but with a twist" adlı cehenne-mini YXL-D4C-TQF anahtarını girerek Switch'inize indirebilirsiniz. Bence yapmayı.

manızda ilham verecek olan bölmelere de ulaşabilmiş oluyorsunuz. Bu noktada söyleyemem gereken en büyük sıkıntı ne yazık ki tüm bu modları oynayabilmek için Nintendo Switch Online üyeliği gerekiyor olması. Bu biraz üzücü olsa da Switch sahiplerinin genel olarak oyunların online moduna erişebilmek için üyelik gerekiyor ve neyse ki dudak uçuklatan oyun fiyatlarına karşı üyelik hala karşılanabilir bir düzeyde. Açıkçası Super Mario Maker 2 oldukça kendine has ve eğlenceli bir oyun olmuş. Oynadığımız bölgelere başkalarının okuyabilecekleri notlar bırakabilmemiz ya da kaç kişinin bizim olduğunu yerde olduğunu görmek benim çok hoşuma gitti. Bu sayede ekranın başında kendimi bir topluluğun parçası gibi hissederken çektiğim čilelere başkalarının da ortak olduğunu gördüm. Ben henüz oyunculara açabileceğim düzeyde bir bölüm tasarlayamamışım (kusursuz bölümün peşinde bir seyyah) her seferinde denemek (ve yenilmek...) ve farklı farklı malzemeleri kullanarak her seferinde daha ilginç bölgüler yaratmak hoşuma gitti. Bu sayede de oyunun, en azından fiyatının karşılığını vererek uzun döneli bir oynanabilirlik sağlayacağını düşünüyorum.

◆ Berçem Sultan Kaya

## KARAR

**ARTI** Bölüm tasarımı sırasında kullanılabilecek malzeme çeşitliliği. Tek kişilik hikaye modu bulunması. Farklı Super Mario oyunlarından elementler.

**EKSİ** Nintendo Switch Online üyeliği gerektirmesi. Ülkemizdeki fiyatı belbükyör.

# They Are Billions

Sizi öldürmeyeş şey, çok net delirtir!

“Yazara bak, ne tuhaf” diyerek daha ilk saatlarından beni kale almayıpabilirsiniz, hiç problem değil. İsterseniz şu saniye okumayı bırakıp bir şekilde They Are Billions’u oynayın. Oyundan kalkınca buradan kaldığınız gibi devam edin. “Öpüçem abicim hay ağızına sağlık” demezseniz, ben de bir şey bilmiyorum yani. O derece!

Oyunumuz tam bir sinir ve stres testi kıvamında. Gerçek zamanlı strateji ile hayatı kalma akımlarını birleştirince ortaya bu çıkmış ve çok net dilaltı hapi, soğuk su, bolca buz vb. ile birlikte oynanmasını tavsiye edeceğim bir yapım.

## Miting alanı gibi zombi istilası

Amaç hayatı kalmak. Birim yapıp, bina dikip, güvenlik hattı oluşturup gelen akınlara karşı direnç göstermek, diklenmek ve patronun kim olduğunu kanıtlamak. Keşke bu yazdıklarım, böyle yazıldığı gibi kolay olsaydı. Bir zamanlar İKİR vardı, internet paketi, “iskir, yazıldığı gibi okunuyo” diyordu Kokoreççi. Hatta Banu Alkan ablamız da vardı, “Ne sitesi ayol, ben o kadar zengin

miyim?” diyordu. Düşünün işte buradan buralara sekecek kadar deliritti beni oyun. Neden deliriyoruz? Çünkü oyun sizilerleme-nizi kaydedemediğiniz bir deneyime maruz bırakıyor. Verdiğiniz yanlış kararların geri dönüşü yok. Ne ekerseniz onu biçiyorsunuz. Ya da siz biçiyorlar. Oyunumuz geçtiğimiz günlerde erken erişimden çıkararak tam sürüm

eziyet haline de geldi. Artık bir hikaye modu mevcut. Özünde olduğu gibi oyun siz bir miktar erzak ve belli bir dayanma süresi ile birlikte serüvene başlatıyor. Serüven siz eğitici ve öğretici anlatımıyla bir şekilde sokarken deneyimin 3te1’i geride bıraktığı saniyelerde ufak ufak zombiler ile “bak, oyun bunun üzerine kurulu, istersen biraz yaptıklarına



ceği düzen ver” diye sarsıyor. Eğer bildiğiniz okursanız süre bitimine yakın bir zombi istilası oluyor, aman yarabbi. Silkeliyorlar resmen. Hatır hatır binalarınızı yemeye başlayan arkadaşlara karşı alelacele bir şeyler üretip saldırmaya çalışsanız da nafile. Zombilerin isirdiği evlerdeki kişiler de kervana katılıyor. Sonra topluca ana binaniza dil geçiriyorlar ve oyunu kaybediyorsunuz.

Peki kaybetmemek için ne yapmak lazım? Oyun ilerledikçe farklı birimler geliyor elbette bizim elimizin altına. Ranger, Soldier, Sniper, Lucifer, Thanatos, Titan ve Mutant bize sunuluyor. Her birinin yeteneği farklı bir amaç uğruna oyunda bulunuyor. Elinizdeki birimlerin kullandığı silahlara göre zombilere bir yer hazırlamanız lazım. Ana plan bu aslında. Elinizde Flamethrower’lı bir yapı mevcutsa, ay da grup halinde gelen güruba fazla hasar verecek Thanatos mevcutsa, zombileri sıkıştırıp kül etmeniz lazım. Dediğim gibi bu asla burada yazıldığı kadar kolay değil.

### Neredesin Rick?

Oyun başladığında hızla bina çıkmaya odaklanmak, akabinde de sürekli taş toplama, ağaç toplama, yeni ev yapma ve klasik köylü basmanız lazım. Bu aşamada etrafı keşfetmeniz, olası mini tehditleri uçurmanız da gerekiyor. Bu süre zarfında da savunma kulelerini ve duvarları oluşturmanız, gözetmen de dikmeniz şart. Başlarda en zayıf birimlerle savunduğunuz için oyun ilerledikçe size yeni birimler sunulunca sevinmeyin. Gelen zombilerde de farklı çeşitler size karşı gelmeye başlıyor. Başlarda basit zombiler size düşük hasar verip oyunu öğrenmenizi sağlarken daha sonradan gelen zombiler vur-kaç gibi farklı ve sizin zorlayacak hamleler yapabiliyorlar. Farklı noktalarдан ve farklı dağılımlarla gelmeye başla-



dıklarında telaşa kapılmanız olası. Genel olarak o dakikaya kadar tüm işleri yolunda götürmüştür, yeterli sayıda askeri üretmiş ve olası duvarları bitirmiş olmanız gereklidir. Bir şekilde bir noktayı patlatıp içeri girdikten sonra çok daha dikkatli olmanız gerekiyor. Hemen saldırlı binaları onarmanız ve çabucak toparlanmanız sizin hayatı bağlayan opsyon oluyor.

### Zorluğa baştan çıkarıcı!

Oyunun ilerleyen görevlerinde ki artık oyunumuz bir görev serisine bağlı hikaye moduna sahip olduğu için gidim gidim binalar açılarak size sunuluyor. Ben başta hemen ilk görevden en iyi birimlere sahip olamıyorum. O birimler geldiğinde de cidden ekonomiyi çok iyi kontrol ediyor olmanız lazım. Çünkü pahalı yapıların tek başına oyunun gidişatına etki eden birimleri basmadığını, tüm sunulan birimler ve binaları düzgünce geliştirmeniz gerektiğini fark ettiğinizde genellikle çok geç oluyor.

Bu aşamada save almanın mümkün olmadığını söylemiştim, bu durum sizin oynaya başlarken çok dikkatli, lakin ufak ufak saldırılar başladıkten sonra ise dikkati dağılmış ve günü kurtarmaya çalışan bir hale sürüklüyor. Klasik RTS anlayışı içine konulan bu Tower

Defence mantığının bir tık üzeri hayatı kalma konsepti, gerçekten sınır katsayıınızı zorlamaya niyetli bir şekilde karşınıza geliyor. Görev serisinde 50 görev var ve ortalama 60 saatlik bir deneyim size sunuluyor. Yenilik olarak artık binaları yapılığınızda koloniye gelecek olan arkadaşlar belli zaman aralıkları ile gelen trenle intikal etmekte. Görevlerden puanlar kazanmak ve bunları da sonraki görevler için harcamanız önemli bir ayrıntı. Ana haritadan yeni teknolojilerin kilidini açmanız diğer önemli bir konu. Fakat neyi, nasıl, nerede ve ne zaman kullanacağınızı iyi düşünmeniz gereklidir.

Grafik ve ses konusunda ortalamanın üzerinde iş çıkardığını söyleyebiliriz. Oyunun size sunduğu ne grafik ne de ses. Size direkt 10 numara stres sunuyor. Bu açıdan her RTS severin bir kez bile olsa bakması gerekiyor. Yapım olarak karşımızda duruyor.

♦ İlker Karaş

## KARAR

**ARTI** RTS severler için yaz günlerini cehenneme çevirecek bir yapımdır.

**EKSİ** Strese odaklı oyun yapısı herkese göre değil.

70





**Yapım** Jo-Mei Games **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Web** [www.seaofsolitude.com](http://www.seaofsolitude.com)

# Sea of Solitude ◊

Video oyunları sanattır, Sea of Solitude sanat eseridir!

Sea of Solitude'un Yaratıcı Yönetmeni Cornelia Geppert, bana neden oyun dünyasında çalıştığını ve neden oyunları bu kadar çok sevdigimi tekrardan hatırlattı. Nasıl mı? Hadi gel! Kahveni eline al, sırtını yasla ve sakin bir ortamda seminle Sea of Solitude üzerine biraz muhabbet edelim sevgili okur. İnsanlar – özellikle ebeveynler – oyunları algılamakta oldukça zorlanıyorlar. Senelerdir arkadaşlarına ve yakın çevreme oyuncuların aynı bir film gibi, kitap gibi insana çok fazla şey kattığını, filmin ve kitabı nasıl farklı türleri oluysa oyunların da çeşitli türlerinin bulunduğuunu anlattım. Resim ya da fotoğraf sergilerine gidip eserlerin üzerine saatlerce konuşduğumuzda insanlar tarafından "kültürü", "bilgili" olarak sıfatlanıryken oyunlar

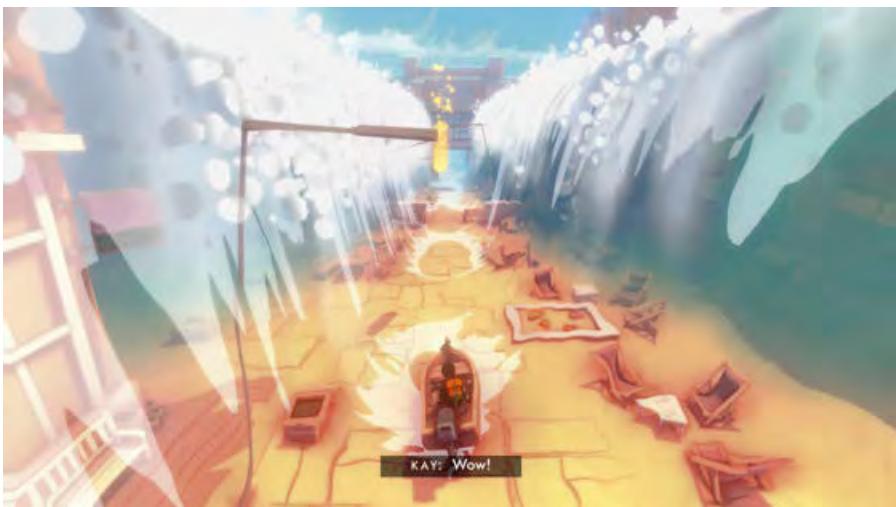
hakkında konuştuğumuzda "asosyal" gibi kötü sıfatlar kazanıyoruz neticede. Oyun oynayanlar olarak zamanımızı boş harcadığımızı düşünüyorlar. Sevgili okur, yakın olduğun bir insana önce okuduğum bir kitaptan bahset, o okumamışsa da seni dinleyecek ve merak edecek. Hatta belki kitap okuduğun için onun hoşuna da gideceksin. Çünkü bu zamanda ne okuduğun değil, okuyup okumadığın daha önemli. Ardından aynı insana Sea of Solitude, Hellblade: Senua's Sacrifice veya Brothers – A Tale of Two Sons oynadığını ve ona anlatmak istediyinden bahset. Büyük ihtimalle merak etmeyecek, sorgulamayacak, hatta yüzünde "Gerçekten böyle boş şeylere mi vaktini harciyorsun?" der gibi bir ifade oluşacak. Bu yüz ifadelerini görmemek, oyunların da

kitap, müzik, resim gibi sanat eseri olduğunu insanlara aşılamak için Sea of Solitude gibi oyunculara herkese anlatmalı ve oynatmalıyız. Peki ben Sea of Solitude'un inceleme yazısına neden böyle başladım? Bir kere Sea of Solitude, eğlenceyi ön plana alan bir oyun değil. Düşündürten, sorgulatan ve en önemli film gibi, başından kaldırımdan o eşsiz hikayesini size sunan bir yapımdır. Dünya'da oyuncuları anlamayan, anlamak istemeyen ya da saygı duymayan herkese dakikalarca anlatabileceğimiz bir yapımdır.

## Yaşam ve Yalnızlık

Sea of Solitude ilk duyurulduğunda tanıtım konuşmasını yapmak için sahneye çıkan Cornelia Geppert, insanların yalnız kaldık-





lарında canavarlara dönüştüğünü ve Sea of Solitude'un hikayesini hayatının en yalnız ve kötü dönenimde yazmaya başladığını söyledi. Oyunda gördüğümüz yerler ve yapılar da Cornelia Geppert'in gezdiği yerlerden esinlenerek oluşturulmuş mekanlarımış. Zaten gerçek duygular ve hikayelerden üretilen senaryolar her zaman daha ilgi çekici ve sağlam olmuştur.

Jo-Mei Games tarafından geliştirilen ve EA tarafından dağıtılan, üçüncü şahıs macera oyunu Sea of Solitude, sular altında kalmış bir şehirde yaşayan Kay adında genç bir kadının hikayesini anlatıyor. Ana karakterim Kay küçük kayığı, çantası ve ona yolculuğu boyunca rehberlik edecek olan "büyülü nesne" ile canavarları yenmeye, zorlukların üstesinden gelmeye çalışıyor.

Kay, yalnız ve üzüntü içerisinde şehrin altını ve üstünü keşfederken, hem yaşadıklarıyla hem de kendi iç seytanlarıyla savaşına tanıklık ediyoruz. Bütün vücudunu kaplayan siyah tüyleri, kırmızı gözleri ve benekli suratı ile küçük bir canavarı andıran görünümünden dolayı Kay, oyuna başlar başlamaz bize düşünecek bir şeyler veriyor. İçinde bulunduğu şehirde de karanlık ve aydınlık döngüsü birbirini mükemmel denebilecek şekilde tamamlıyor. Karanlığın içerisinde kaldığımızda uzaklaşmak, kaçmak istiyoruz. Güneş ışıklarının altına geldiğimizde ise içimizi adeta huzur kaplıyor. Suyun üzerinde küçük kayığımız ile hareket ederken altımızda bizi yemek için an kollayan canavarın oluştu ve arka plandan gelen tehdit sesleri içimize o karanlık ve yalnızlık duygularını çok güçlü işlerken bir yandan da aydınlığa ulaşma isteğimizi kamçılıyor. İşığa ulaştığımız noktada girdiğim ruh halimi uzun zamandır yaşamamıştım. Ana fikri yalnızlık olan bir oyun için seçilen tema çok yerinde olmuş anlayacağınız.

#### Neden bu kadar beğendim?

Oyun, bulunduğumuz dünyayı keşfederken dinlediğimiz ve yaşadığımız diyaloglar ile ilerliyor. Ayrıca etrafta topladığımız şişelerden de

hikaye hakkında ufak tefek bilgiler elde edebiliyoruz. Canavarlarla savaşırken iç seslerimiz Kay'ı sürekli üzmek ve ruh halini mahvetmek için çaba harciyor. Bunların üstesinden gelmek için dünyayı keşfedor, belirli bulmacaları çözüyoruz. Böylelikle tüm bu sesleri susturularak huzura ve işığa kavuşuyoruz.

Peki her anında bize gerçek hayatımızdan kesitler sunan yapım bu noktada bize ne söylüyor? Bizler derin bir mutsuzluk batağıının içerisinde düştüğümüzde sürekli bizi üzən yalanları duyarız. Eğer bu sesleri gerçeğin ışığı ile bastırabilirsek mutsuzluk bir daha ayağa kalkamaz. Sea of Solitude, bunun gibi birçok hayat dersi sunuyor bizlere. Kay ile çıktığımız yolculukta O'nun neden böyle göründüğünü, bulunduğu dünyadan neden karanlıklar ve sular altında kaldığını, canavarların kimler olduğunu ve nasıl alt edilebileceğini görüyoruz. Su seviyesi bile iç huzurumuza göre alçalıyor, yükseliyor. Sea of Solitude, Kay ile bizim yalnızlığımızı çok güzel harmanlıyor. Kay'ın yerine kendimizi koymayı başardığımız ilk an itibarı ile her şey gerçekten başlıyor aslında. Tamamen senaryo üzerine eğilen bir oyun olduğu için hikayeden daha fazla bahsetmek istemiyorum.

Sea of Solitude, ses konusunda da çok güzel



işler başarmış. Diyaloglar ve özellikle arka plan sesleri şiddeti ve tonu ile oyunun bize yaşamak istediği hisleri çok güzel aktarıyor. Karanlığın içerisinde girdiğimizde dinlediğimiz müzik ile gerilimi, işığın altında dinlettiği müzik ile huzuru içimize işlememizi başarıyor. Oyunlarda grafiklerin her zaman önemli olmadığını savunurum. SOS'ta da durum aynen böyle. Hikayesini anlatmak için kendine uygun renk paletleri ve grafik semalarını oturtmayı başararak grafiklerini bana sevdirdi. Hatta oyunun grafikleri ne bileyim Crysis 3 gibi falan olsayıdeminim daha az etkilendim.

Üç saatınızı ayıracagınız Sea of Solitude, yaşınız kadar seneyi düşünmenizi sağlayacak. Sorgulayacak, heyecanlanacak, üzülecek ve mutlu olacaksınız. Yaptığınız hatalar, üzdediğiniz, ihmali ettiğiniz insanlar gözünüzü önüne gelecek. Kisaca bütçesine ve amacına göre mükemmel bir yapılmış Sea of Solitude. Orta seviye İngilizce bilen birinin rahatlıkla oynayabileceği yapımı türe gönül vermiş herkesin mutlaka deneyimlemesi gerekiyor! Oyun oynamayan arkadaşlara oynatılacak oyunlar listesinde ilk beşe almayı unutmayın!

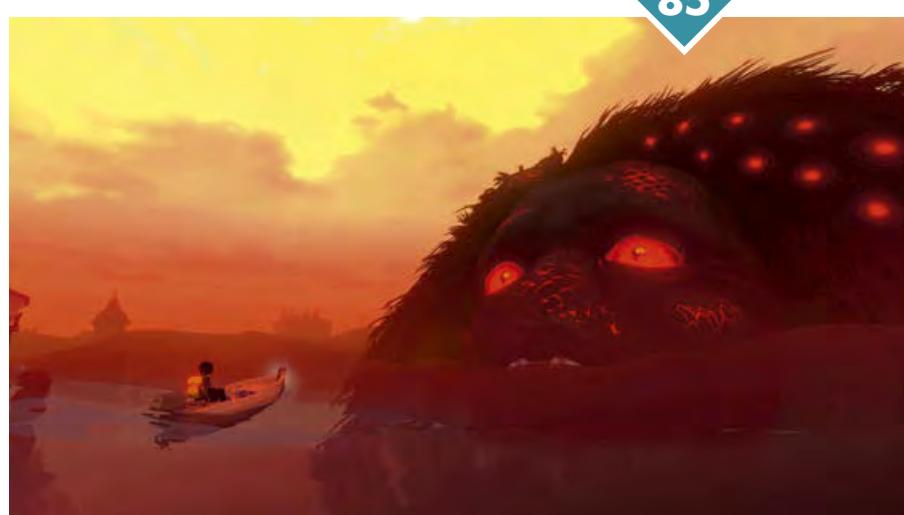
#### ◆ Tunahan Ertaş

### KARAR

**ARTI** Senaryo ve hikaye anlatımı. Ufacık detaylara kadar özenilmiş bir dünya tasviri.

**EKSİ** Basit ve tekrarlayan oynanış. Fiyatına göre kısa oyun süresi.

85



Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



**Yapım** BonusXP **Dağıtım** BonusXP **Tür** Macera, Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Mac **Web** bonusxp.com/games/strangerthings3thegame

# Stranger Things 3: The Game

Kapatalım diziyi, oyuna geçiyoruz...

Stranger Things her yerde önmüze çıkıyor artık. Giyim mağazalarında, marketten su alırken, metroya yürüken... Şimdi de sıra oyununda ve kendisi Stranger Things'in üçüncü sezonuna eşlik eden resmi oyun olarak tasarılanmış. Yani oyunu oynarken bolca spoiler yiyebilirsiniz. Daha çok eş zamanlı veya diziyi bitirdikten sonra oynanmasını tavsiye edebilirim.

Oyun hikâye olarak her ne kadar dizinin üçüncü sezonuna bağlı olsa da özel ve hikayeden bağımsız görevlerle de karşılaşıyoruz. Bir de şunu söyleyebilirim ki, Netflix trendleri gerçekten iyi takip ediyor. Neyin popüler olduğunu analizi yine çok iyi yapılarak 16-bit oyun çağına çok güzel uyum sağlanmış. Fiyatı tuzlumasına (Kinguin'de 85 TL) rağmen böyle bir oyunun dizinin killesi tarafından havada kapılacağını düşünmeler ve haksız da sayılmazlar.

Başlayalım oynamaya. İlk başlarken zorluk seviyesi seçmemiz bekleniyor. Seviyemizi seçip başlıyoruz. İki karakterle takım olarak

hareket ediyoruz. Birini kontrol ederken de birine bilgisayar eşlik ediyor. Biz ilerlediğçe dizide de var olan 12 sevilen karakter zamanla açılıyor ve bunlardan istediğimiz iki tanesiyle yolumuza devam edebiliyoruz. Oyunda takım ruhunun üzerinde fazlaca durulmuş. İlerlemek için iki karakterimizi de kullanmamız gereken bulmacalarla boğuşuyoruz çoğu zaman. Aynı zamanda her karakterin zor durumlardan kurtulmamıza yarayan bazı yetenekleri var. Şehirde özgürce dolaşıp keşif yapabiliyoruz ve hangi görevi ne zaman yapacağımıza biz karar verebiliyoruz. Şöyleden eğlenceli bir durum da var oyunda, sadece belli karakterlerin yapabildiği karaktere özel görevler mevcut. Bunlar gerçekten keyifli. Tek sorun, dövüş ağırlıklı bir oyun olduğu için görevlerin süresi uzadıkça, adım başı dövüşmek artık insanın içini daraltıyor. Sıkıyor bir yerden sonra yani. Fakat hikâyesi de bir o kadar keyifli. Bu noktada ayrıntıya giremiyorum tabii ki, ama diziyi sevenler oyunun kurgusundan da hoşnut kalacaktır. Hele dizinin üçüncü sezonunu izlediyseniz, kendinizi kaptırır gidersiniz. Bunların dışında, belli başlı şeyler toplayarak yeni nesneler üretebiliyor ve bu ürettiğimiz nesneleri farklı amaçlarla kullanabiliyoruz. Kısacası oyundaki asıl amacımız Baş Aşağı Dünya'nın kötülükleriyle savaşmak.

Oyunda Türkçe desteği olması çok efsane olmuş, sonuçta dizinin ülkemizde büyük bir hayran killesi var. Ancak ciddi lokalizasyon hataları var. Zaten oyunda dublaj yok. Alt yazı var. Bu alt yazınlarda da çok kelimesi

kelimesine çeviriler yapılmış, bu yüzden pek çok durumda oyuncu hikâyeyin gidişatından kopuyor, anlamsızlaşan yerler oluyor. Sonuçta bu oyun için istenen ücret, kendisi ile aynı kulvardaki oyunlarla karşılaşıldığında ciddi bir rakam. Hikâyeden kopmak da ciddi bir sorun diyebilirim. Ama müzikler falaan iyi. Hatta bayağı iyi, insanı gereken moda güzel sokuyor. Değinmek istediğim bir şeyle kontroller. Kontroller oldukça kötü. Neticede "point and click" k denilebilecek bir oyun, yön ya da WASD tuşlarını kullanmıyoruz. Yanlışlıkla elimiz giderse de oyunun en heyecanlı yerinde karakterimiz değişiyor. Alışana kadar çok sinir bozucu. Kontrollerin ne kadar kötüyse, oynanış da bir o kadar kolay ve keyifli.

Onca şey yazdım ama yine de oynarken insanı çok sariyor, öyle ya da böyle oynayınsanız geliyor. Çerez gibi yani, çit çit ilerliyor. Pek çok farklı platforma uyarlanmış olması da büyük bir artı. Aksamları, çok yorulduğunuz bir günün ardından soğuk içeceğinizi de alıp oynayabileceğimiz o oyun, işte bu oyun. ♦ **Gizem Kiroğlu**

## KARAR

**ARTI** Dizinin havasını yansitan müzikler. Keyifli eklemelerin bulunduğu hikaye. Türkçe desteği.

**EKSİ** Hantal kontroller. Bazı ciddi lokalizasyon hataları. Fiyatı gerçekten yüksek.





**Yapım** Squanch Games **Dağıtım** Squanch Games **Tür** Macera, Aksiyon **Platform** PC, PS4 **Web** [www.troversavestheuniverse.com](http://www.troversavestheuniverse.com)

# Trover Saves the Universe

Rick & Morty'nin yaratıcısından küfür kıyamet bir macera

Son üç dört dakikadır herhangi bir oyunda Trover'dan daha sinir bozucu, daha çeneşi düşük, daha küfürbaz, daha ruh hastası bir karakter gördüm mü diye düşünüyorum ve sanırım cevabım hayır. Rick and Morty'nin yaratıcılarından birisi olan Justin Roiland'in yarattığı ve büyük oranda seslendirdiği Trover Saves the Universe, daha önce benzerini az gördüğümüz türde, öz absürt plus bir macera ve inanın, bu söylediğim noktalarda çitayı ciddi anlamda yükseğe koymuş durumda.

Squanch Games tarafından geliştirilen ve özünde VR platformuna ağırlık veren oyunda, Chairorpian denilen, sabit kalmak ve işinlanmak dışında bir şey yapamayan, elinde gamepad ile takılan bir türe mensubuz ve bir sabah uyandığımızda canımız kadar sevdigimiz köpek yavrularımızın kaybolduguunu fark ediyoruz. Öğrendigimize göre bunun sorumlusu Glorkon adında bir tür "kuşumsu" mahlik ve köpek yavrularını göz deliklerine yerlestirecek (!) onların yaşam enerjisini depoluyor. Üstelik bu, ileriki dakikalarda karşılaşacağımız

absürtlüklerin yanında devede kulak kalan bir şey. Daha da kötüsü bu "evreni kurtarma yolculuğunda" bize eşlik edecek olan kişi tüm evrendeki en halinden memnuniyetsiz, en kolpa, en kalpazan, en isteksiz karakter olan Trover'dan başkası değil.

Evet oyun sanal gerçeklik gözlüklerini destekliyor ancak evinizde bunlardan birisi yoksa da eksiksiz bir deneyim yaşayabiliyorsunuz. Biz bir Chairorpian olarak hareket edemediğimizden bizzat Trover'i yönetiyoruz ve onu bir teleport bölgesine götürdügümüzde oraya ışınıyoruz. Bu motion sickness (hareket hastalığı) konusunda bilinen en sağlam çözüm. Üstelik Trover'in kontrolleri son derece hassas. Maceramızda ilerledikçe kamerayı yukarı aşağı hareket ettirebiliyor ve böylece bir nevi 3D platform oyunu mekaniklerine kavuşuyoruz. Bu mekanikler, bulmacalar ve dövüşler oldukça basit olsa da sıkıyor ve kendisini nadiren tekrarlıyor. Ve evet, oyunda anlatmak istediğim konu ve mekanikler kısmı tam burada sona eriyor. Muhtemelen deneseydim bile gerisini başaramazdım zira bu platform / bulmaca mekaniklerinin dışında kalan her şey Rick & Morty'yi solda sıfır bırakacak derecede saldırgan mizah, iyi espri, kötü espri ve pırıl pırıl kafalar içeriyor, inanın. Roiland belli ki kendisini fena halde kısıtlayan TV programı çatışından kurtulunca iperi iyice salmış, coşturmış da coşturmış. Sırf Trover bile, yahu o nasıl bir karakterdir öyle? Sabaha kadar dövesiniz, uyandırıp uyandırıp tekrar dövesiniz konuşukça. Ve susmuyor

da. Allahım kesinlikle susmuyor!! Oyun, ara sahneler, Trover'a alışmak derken oyun son senelerde rastladığım en "acayip" ve "özel" deneyimlerden birisine dönüştü benim açımdan. Başımıza gelenler, Trover'in duruma bakış açısı falan derken çılgınlar gibi eğlendim.

VR setiniz yoksa bile öneririm ancak oyunun yaş sınırı mevcut ve çocukların uzak tutmayı unutmayın. Güvenin bana, bu kadar küfür kıyamete hazır değiller, asla da olmayacaklar. Rick and Morty sevenler ise koşu koşu alsın.

## ◆ Kürşat Zaman

### KARAR

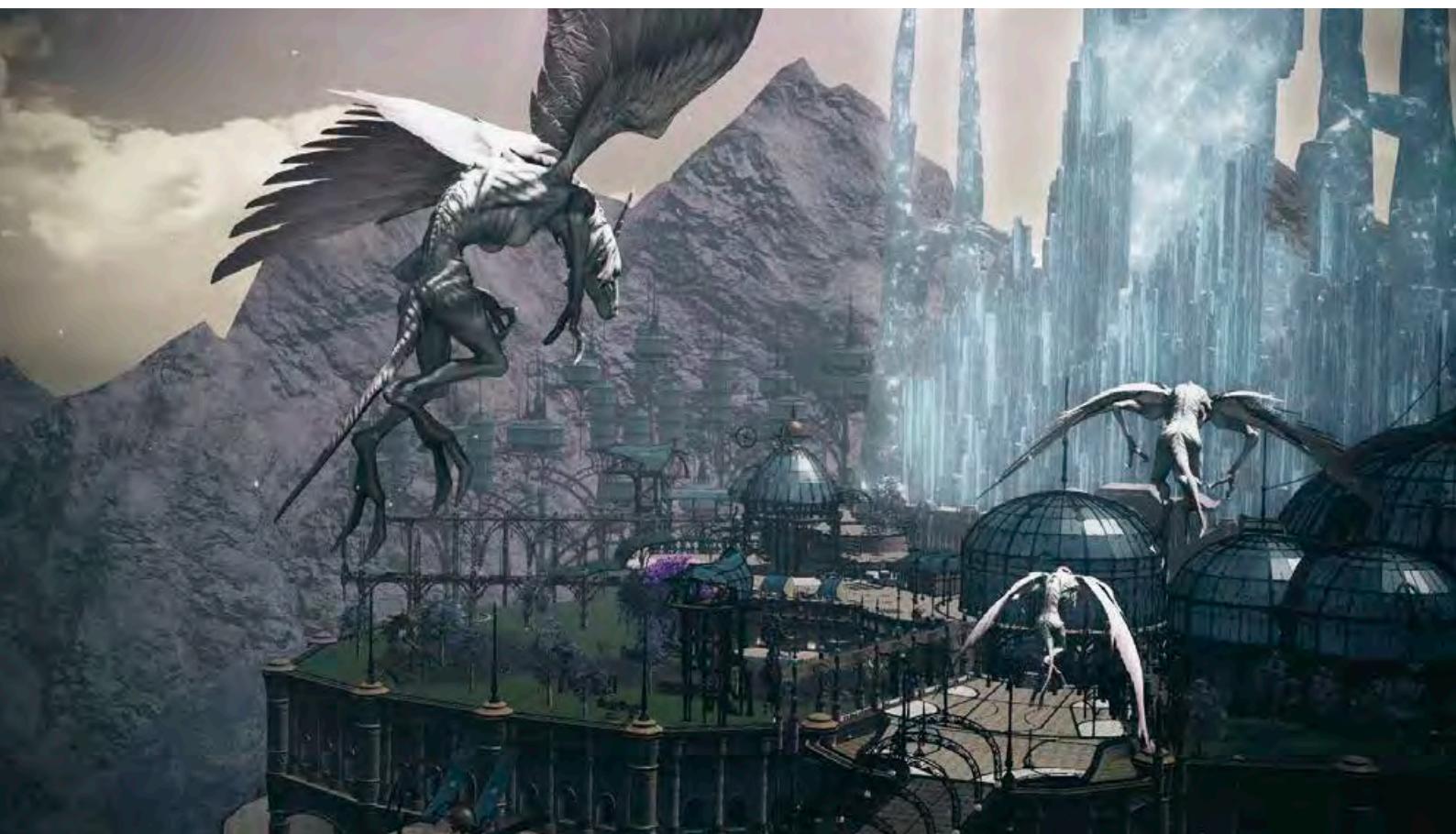
**ARTI** Son yılların en abuk hikayelerinden birisi, kaçırılmaz. Çok iyi seslendirme.

Civil civil bir dünya.

**EKSİ** Küfür ve Trover'in dozu bazı insanlara fazla kaçabilir. Dövüşler oldukça basit kaçmış.

84





**Yapım** Square Enix **Dağıtım** Square Enix **Tür** MMORPG **Platform** PC, PS4 **Web** [www.finalfantasyxiv.com](http://www.finalfantasyxiv.com)

# Final Fantasy XIV: Shadowbringers

Bitmeyen bir hikayenin en keskin virajı...

Final Fantasy serisi o kadar uzun süre dir hayatımızdaki bir jenerasyon onun olmadığı bir oyun dünyası bilmiyor. Geçen yıllar içerisinde muazzam işlere imza atan seri, FF XI ile online dünyalara yelken açmıştı. Dünyada büyük ses getiren oyun, ülkemizde çok revaçta olan yapımlardan bir tanesi değildi. Nitekim benim arkadaş grubum olan Sihir Cafe ekibinden hatırlı sayılır mikarda insanın deneyim ettiği bu yapımı, ben de bir dönemler oynadım. Ultima Online ve WoW'a harcadığım zamana kıyasla az diyebleceği bir süre geçirmiş olsam da başında günün sonunda, FF XI dünyası beni kendisine çekmeyi başarmıştı. Kendi tarzını online oyun dünyasına adapte eden bu muazzam yapım, milyonlarca insan kendisine çekmeyi başaran, en az WoW kadar başarılı olmayı başarmış ender MMORPG'lerden birisidir. Gel zaman git zaman, nihayetinde serinin yenilenme kararı alındı ve FF XIV piyasaya çıktı. Oyun piyasaya çıktı ama iddialı bir yapının devamı statüsünde olsa da sadece kısa bir süreliğine oyuncuların ilgisini toplamayı başarabildi. O güzel günlerde 14 milyon gibi muazzam bir oyuncu kitlesinə ulaştı, akabinde düşüş baş-

ladi. İlginç ve aynı zamanda çok da normal olan, FF XI oyuncularının stabil şekilde, kendi oyunlarına devam etmesi oldu. Nitekim gelen güncellemeler ve Heavensward ile kendisini toparlamayı başlayan FF XIV, sonunda yepyeni bir eklenme ile kendisini baştan aşağıya yenilemeyi başardı. Evet insanlar, gelin bakın Shadowbringers ile neler değişmiş!

## Karanlık

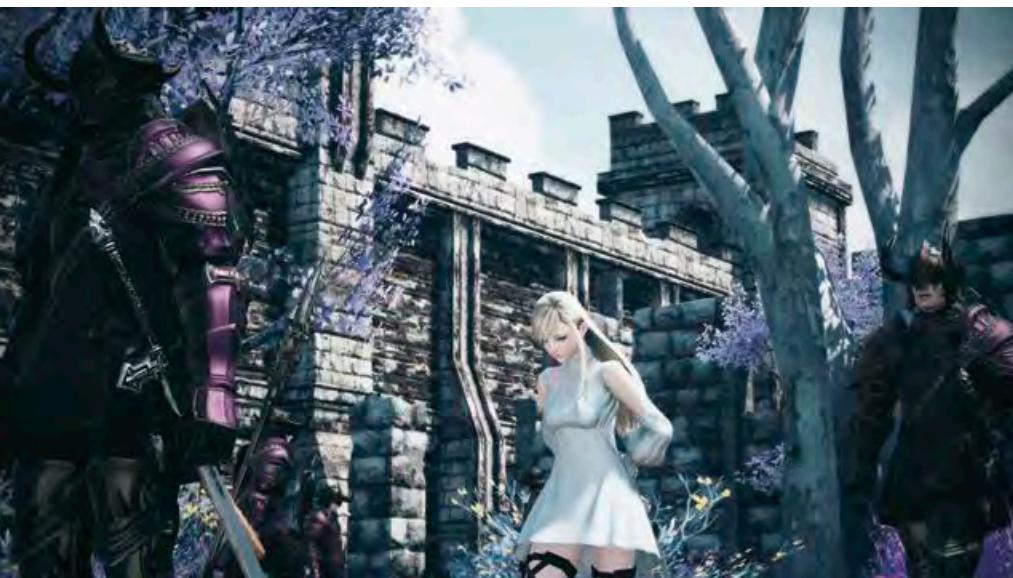
Bugüne kadar deneyim ettiğimiz oyunların birçoğunda iyi ve kötüün savaşına tanık olduk. Çoğu zaman da bir şekilde iyilik tarafı "iyilik" peşinde olduğu için dolaylı olarak haklı konumdaydı. Fakat Shadowbringers ile işler biraz değişti zira bu sefer kötü tarafın iyiliği kovması gerekiyor... Oyuna girdiğim anda ilk dikkatimi çeken, grafik optimizasyonlarının bazı noktalarda gözle görürlük şekilde geliştirilmesi oldu. Dünya daha önceki oyumlara göre daha bir iddialı gözüktüğü gibi, 2K çözünürlükte deneyim ettiğim oyun gözüme daha önce olmadığı kadar güzel geldi. Bir diğer dikkat çekici nokta da çok ama çok fazla sayıda insanın online olması. Gerçekten bir dönemler 14 milyona vuran oyuncu sayısı sanki yeniden

yükselişte gibi duruyor. Görev yaparken haritalar çok ama çok kalabalıktı ve daha da güzel, hızlı respawn rateleri sayesinde yaratık ya da toplanacak parça bulma konusunda hiçbir sorun yaşamayarak hızla ilerleyebildim. Tüm bunları yaparken işlenen senaryo da bir diğer bonus oldu diyebilirim.

FF oyunlarını deneyim edenlerin bileceği üzere ara sahneler olmadan olmaz. Özellikle ana görev deneyim ederken çok fazla oyun içi sahne deneyim etmek de hikâye akışını olumlu şekilde etkilemiş. Yine de karakterlerin sesleri olmaması bir hayli üzücü. Bir de ses eklense tadından yenmez olmuşmuş... Görevler tarafında baktığımızda pek tabii bir MMORPG klasiği olan "şundan şu kadar topla" mantığından -ne yazık ki- şaşılmadığını görüyoruz. Fakat Shadowbringers ile oyuna eklenen Role Quest'ler sayesinde bu sıkıcı durum bir nebze olsa da hizaya getirilmiş. Bu yeni sistem sayesinde sadece karakterinize özel görevler yapmak mümkün.

## Yenilik

Yeni bir oyundan beklenilerimiz her geçen gün daha da artıyor. Özellikle söz konusu



MMORPG olduğu zaman bu beklenen hiç olmadığı kadar tavana vurmuş durumda. Birçok MMORPG sadece yeni girilecek zindan üretmekten ileri gitmiyor. Shadowbringers'da yepeni iki farklı oynanabilir ırk bizlere el sallıyor. Bunlardan ilkı FF XII'den tanıdığımız Viera ırkı, diğeri de Hrothgar isimli devasa aslanımsı bünye ki bu ırkı FF X'dan bildiğimiz Ronso'ya benzeteceksiniz, haklısınız da. Sadece yeni ırklarla da yetinmeyen Shadowbringers ile Dancer ve Gunbreaker olmak üzere iki yeni sınıf da geldi. Bu sınıfları oynayabilmek için önce kendileri ile alaklı görevleri tamamlamamız gerekiyor ki bu da Disciple of War ya da Magic'de 60. seviye olmak anlamına geliyor. Sınıflarımıza baktığımızdaysa; Dancer sınıfı mesafeli ve yakın DPS olarak farklı görevlerde bulunabildiği gibi, ayrıca sağladığı parti buffları sayesinde bir dönemler Bard sınıfının yaptığı rolü üstlenecek gibi gözüüyor. Gunbreaker sınıfı kılıç ve balta gibi silahlar kullanabilen, harika bir off-tank rolü üstleniyorken, isimle mütevelli, muazzam bir Tank/Dps. Pek tabii her MMORPG'nin bir diğer sıkıntısı olan "yeni olan iyidir" mantığı ne yazık ki bu oyunda da büyük ölçüde kendisini gösteriyor. Normalde konu

DPS olduğu zaman Black Mage ve Samurai öne plana çıkan sınıflarken, Gunbreaker o kadar çok DPS yapıyor ki resmen oyunun dengesi bozulmuş halde. Ayrıca oyunun genelinde hitap eden cooldown düşürme mantığını da düşünürsek, bilinen oyun mekanikleri ve sınıfların rolleri üzerinde büyük değişiklikler oldu. Tabii bu durum oyunun genel duruşu için çok olumlu bir gelişme olsa da daha önceden FF XIV oynamalar için can sıkıcı olduğu da aşkar. Pek tabii oyuna yeni zindanlar da geldi; hem de toplamda dokuz tane dört kişilik zindan ile birlikte. Birçok farklı konseptte olan zindanlar da ikiye bölünmüş halde; birisi levellamak için yaratılmış ve belli işleri daha hızlı şekilde geliştirmek için birebir. Diğerleri de sadece sekseninci seviyede girilebilen, "max level dungeon" olarak bilinen ve içerisinde zorlayıcı bossların olduğu, bolca eşyanın ve parının elde edilebileceği yerler. Tüm bunlarla yetinmeyen oyuncular için de yeni raidler de oyuna ekendi. Sekiz kişilik olan bu güzide mekânlar, oyundaki en zorlu boss savaşlarına sahipler. Eden ile başlayan bu maceraya aynı zamanda Savage modda girmek de mümkün. Adından da anlaşılabileceği üzere her şeyin

en üst zorluk seviyesinde olduğu bu zindanlar için şimdiden kolay gelsin demek istiyorum. Zindana girmenin genelde zor olması ve sürekli oyuncu aramanın büyük bir dram olduğunun farkında olan yapımcı ekip, Shadowbringers ile birlikte Trust System dediği bir yapı getirdi. Bu sistem sayesinde herhangi bir başka bir oyuncuya gerek duymadan, yanınızda aldığınız NPC'ler ile levellamak için tasarlanan zindanlara girip, gönül rahatlığı ile işimize bakabiliyoruz. Sanıyorum bu sistem uzun süredir MMORPG'lerde gördüğüm en güzel hamlelerden bir tanesi oldu. Böylece tek başımıza online oyun deneyimi yaşayabiliyor olmak artık çok daha kolay.

## Sonuç

Açıkçası Final Fantasy XIV: Shadowbringers serisinin kendi dinamiklerinde olan birçok sorunu ortadan kaldırmayı başarmış. Her ne kadar genel gece MMORPG mekaniklerinden kaçamasa da bir şekilde fark yaratmış. Eklenen yeni ırklar ve sınıflar kesinlikle bir eklenen paketinden beklenen kalitede. Hem detaylı, hem de oyuna etkileri muazzam. Evet, an itibarıyla dengesizler ama siz de biliyorsunuz ki bir ay sonra gerekli güncellemeler gelerek daha "normal" bir hale dönüsecekler. Oyunun geneline eten güncellemeler sayesinde tüm sınıfların geçirdiği değişim de gayet iddialı. Özellikle MMORPG'lerde bir noktadan sonra ezbere bağlayan oyun dinamiklerini gözle görülür şekilde hareketlendirdiği bir gerçek. Eklenen yeni zindanlar ve içerdikleri birbirinden farklı mob ve boss oyuna katıldığı tekrar oynanabilirlik ile de düzenli olarak deneyim edilebilecek bir MMORPG olmuş diyebilirim. Evet, WoW oyuncusu için zorlayıcı ve alışması zaman alan bir oyun olduğu su görmez bir gerçek ama hem ana oyunu güncellemesi, hem de tek başına bir eklenen olarak değerlendirildiği zaman da kendisinden bekleneni ziyyadesiyle vermiş. ♦ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Yeni gelen ırk ve sınıflar. Oyunun genelinde yapılan düzenlemeler.

Bolca zindan ve Trust sistemi

**EKSİ** An itibarıyla yeni ırklar dengeyi bozmuş



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



**Yapım Ryu Ga Gotoku Studio Dağıtım Sega Tür Aksiyon, Macera Platform PS4 Web [yakuza.sega.com/judgment](http://yakuza.sega.com/judgment)**

# Judgment ◆

“Eyy Kamurocho! Ya ben seni alacağım, ya sen beni alacaksın!”

**H**ayatının içinde 2005 yılından beri Yakuza oyunları olan bir yazar için, Judgment’ı oynayıp incelememek herhalde olmazdı. Aynı yapımcıların elinden çıkan oyunda, aynı tanıklik sokaklarda yani her türlü hilenin ve hurdanın döndüğü Kamurocho’da bulunsak da bu sefer şehrin sadece yakuzalarından ibaret olmadığına tanıklık ediyoruz. Evet, Kazuma Kiryu’nun hikayesi bitmiş olabilir ama asla uyumayan şehrin bize sunacağı daha çok hikaye var.

## Eski avukat, yeni dedektif

Judgment bizleri 2018 yılının son aylarına götürüyor. Hikaye ise bundan üç sene önce başlıyor. Takayuki Yagami genç ve başarılı bir dedektiftir. Genda Avukatlık Bürosunda çalışmaktadır ve herkes kendisini savunması için Yagami’yi istemektedir. Sebebi ise Japonya’dı benzer tipteki duruşmaların %99’unun tutuklama ile bitmesine karşın (öyle diyorlar oyunda, onların yalancısıyım) Yagami’nin bir cinayet sanığını berat ettirebilmesidir. Lakin kötü haber tez yayılır misali, avukatlık bürosuna bir telefon gelir. Yagami’nin berat ettiirdiği adam gitmiş kız arkadaşını öldürmüşt ve evini de ateşe vermiştir. Haber, Yagami’de şok etkisi yaratır ve avukatlığı bırakarak dedektiflik kariyerine başlar, bir nevi karın tokluğuna çalışmaktadır ama nami oradan köye kadardır.

Sonrası olaylar olaylar. Günün birinde Kansai

Yakuzası olan Kyorei Klanından bir adamı yakalayarak güzelce benzettirler. Lakin benzettikleri adamın sabaha ölüsü bulunur. Üstelik gözleri oyulmuş halde! Bu olay, üçüncü cinayettir ve üç cinayet kurbanı da Kyorei klanındandır. Genda Avukatlık Bürosu davayı üstlenir ve dedektiflik yeteneklerinden faydalananmak için Yagami’den yardım isterler. Yagami kabul eder ve bir dizi cinayetin faili olan kişiyi bulmak üzerine gizemli bir macera başlar. Katil neden Kyorei klanını hedeflemektedir? Bu işin arkasında Tojo klanı mı var? Yoksa olaylar çok

daha derin veya tamamen tesadüf mü? Tüm bu soruların cevabını da Yagami ile beraber bulmaya çalışacaksınız.

**Bu şehirde herkes dövüşmeyi biliyor!**  
Olaylar Kamurocho’da gerçekleştiği için arada güzelce dayak atmak şart. Kazuma Kiryu kadar olmasa da Takayuki Yagami de teknik dövüş stilleri ile ön plana çıkarıyor. Dövüş olarak iki stil mevcut: Turnanın Yolu ve Kaplanın Yolu. Turna ile daha geniş gruptara karşı avantaj ararken Kaplan ile birebirde





daha çok sivriliyorsunuz. Tabii dövüş stillerini, bitirici hareketleri ve yeni teknikleri zamanla öğrenebiliyor ve tipki diğer oyunlardaki gibi görev, yemek, yan görev, dövüş gibi aktivitelerden elde edeceğiniz deneyim puanları ile Yagami'nin dövüşme stilleri, enerjisi, gücü gibi fiziksel özelliklerini geliştirebiliyorsunuz. Her ne kadar Yagami dövüşmesini bilse de teknik açıdan baktığımızda dövüşler bana daha hantal geldi. Kameranın dönüş hızı olsun, Yagami'nin tuşuna basmadıkça koşmaması olsun, Kazuma Kiryu ile adam patakırken aldığı zevkin yüzde yetişini falan aldım (her şeyi de yüzdeye bağladık ya) diyebilirim. Şimdi, burası çok önemli! Her ne kadar Kamurocho'da olsak da bu sefer yakuza değil, dedektifiz. Bu da dövüşten ziyade dedektiflik yeteneklerimiz ön planda demek. Aynı şekilde deneyim puanları ile Yagami'nin dedektiflik yeteneklerini de geliştirebiliyoruz. Peki, nedir bu yetenekler? Bu oyunda ne yapıyoruz? Arkadaşlar Judgment'ta dövüşlerin yoğunluğu bir Yakuza oyununun neredeyse yarısı kadar. Judgment'ta yapacağımız sanıklarla, tanıklarla ve diğer insanlarla konuşmak, delil aramak, şüphelileri takip etmek, gerektiğinde kovalamak ve olay mahallini araştırırmak. Olay yerini araştırmak dedik, biraz bundan bahsediyorım; bir kere incelenecak bir suç mahalli varsa kamera doğrudan birinci şahıs bakış açısına geçiyor. Ekranda bir imleç beliriyor ve büyütücü ekranda gezdiren ipucu arıyoruz. Örneğin bir not veya kan izi gibi. Burada dedektiflik yeteneklerini geliştirmek önemli, sakin sadece fiziksel özelliklere ve dövüş tekniklerine abanmayın. Mesela büyütçe bir ipucunun üstüne geldi mi gamepadi titretme özelliği var ki can kurtarıyor! Veya kapı kilitlerini açarken telin dayanıklı olmasının önemi gibi. Tel gitti mi, koşüp markete uğramanız gerekebilir çünkü. Olay mahallini inceleme işi bittiğinde bütün görevler işaretlenmiş oluyor, bu da demektir ki incelemeyi bırakabilirsiniz. Kimi olayları da mesur dronumuz ile inceleyeceğiz. Mesela bir binanın dördüncü katından içeri baktınız lazım, sal dronu gitsinç Tabii dronu da zamanla geliştirip

daha yakışıklı hale getirebilirsiniz. Garip olan ise koskoca dronu kimseyin fark etmemesi. Tamam, sokaktaki insana dron ile çarptığınızda duruyor, afallıyor ama dördüncü katın penceresinin önünde beni gözetleyen bir dron görsem sanırım öylece yerinde durmazdım.

#### Dedektiflikten mi ibaret?

Judgment'ta sadece olay yeri incelemiyoruz. Yakuza oyunlarından tanidik kovalamaca ve gizlice takip etme görevleri burada da mevcut. Tabii az biraz daha cıalanmışlar. Asıl yeni olan ise diyalog sistemi. Topladığımız ipuçlarına göre karakterlerle konuşabiliyoruz ama açık konuşacağım, anlamsız olmuş. Oyun size diyor ki doğru soruları sorarsanız fazladan deneyim puan alacaksınız. Tamam da bu sorular hikayeyi hiçbir şekilde etkilemiyor. Ekranda dört şık mı var? İkişi doğru soru ama diğer ikisini de sorabiliyorsunuz. Sadece bonus deneyim yanı. Bunun dışında elimizdeki ipuçlarını, resimleri de sunarak bilgi almaya çalışıyoruz ve inanın sonunda istedigimiz her bilgiyi alıyoruz. Çünkü olay sizin hiç zorlamıyor. Daha çok roman okuyormuş hissi yaratıyor oyun. Yani acaba şunu sorsayıdım ne olurdu, şunu yapsayıdım ne olurdu gibi sorular Judgment'ta yok. Hikaye gereği yapılması gerekenleri

yapıyorsunuz sadece. Bir de hevesinizi kırmak gibi olmasın ama ilk seferde eğlenceli olsa da zamanla görevler monotonlaşıyor. Olay yeri incelemek zevkli ama mesela adam kovalama, özellikle yavaş yavaş takip etme açıkçası sıkıcı olmaya başlıyor.

Yakuza oyunlarında olduğu gibi Judgment'ta da birçok ek görev ve eğlenmelik mekan var. Sega'nın meşhur atarı salonunda kanca ile oyuncak yakalayabilir veya nostaljik oyunları oynayabilirsiniz. House of the Dead benzeri oyunu bilhassa tavsiye ederim. Bunun dışında barda takılmak, sevgili ile gezmek ve "The Power of Friendship" gibi garip bir olay daha var. Bir hamburgerciye girip yemek mi yediniz, pat! Eleman ile kanka oldunuz! Susadınız mı, marketten şeftali suyu mu aldınız, çat! Tezgah-tar yeni dostunuz. Bu tarz elemanlarla sohbet ettikçe yakınlaşıyorsunuz ve onlar adına görev yapıkça (bazen de sadece sohbet etmek yetiyor) arkadaşlığını pekişiyor. Neticede sizlere kolaylık yapmaya ve çeşitli hediyeler vermeye başlıyorlar. Hediye demişken, satın aldığınız ve kanca ile yakaladığınız oyuncakları ofisinizde dekor olarak kullanabilirsiniz.

#### Tanidik yok mu?

Akıllardaki en büyük sorunun bu olduğunu biliyorum. Tojo klanının adı geçiyor, peki ya tanidik yüzler var mı? Bu sorunun cevabını vermeyeceğim, orası muamma kalsın. Tek diyeboleceğim Judgment, tam olarak bir Yakuza oyunu olmasa da havasını yakalayabilmiş, biraz daha ağır ilerleyen ama hikaye bakımından sağlam bir "spin-off" olmuş.

◆ Rafet Kaan Moral

## KARAR

**ARTI** Kamurocho şehrinde yeni bir soluk. Karakter bolluğu. Dedektiflik görevleri farklı bir hava katmış

**EKSİ** Dövüşler biraz hantallaşmış. Dedektiflik görevleri bir müddet sonra monotonlaşıyor

81





**Yapım** Square Enix, Omega Force **Dağıtım** Square Enix **Tür** RPG, Sandbox **Platform** PS4, Switch **Web** dragonquest.square-enix-games.com/builders2

# Dragon Quest Builders 2

İnsa etme hakları ellerinden alınan küçük müteahhitlerin özgürlük savaşı

**O**kulda çizim veya yazı ödevi verildiğinde hocalar ne zaman "Konu serbest, yaratıcılığınızı istedığınız gibi kullanabilirsiniz," dese, boş sayfanın başına oturup sonsuz seçenekler arasında kayboldurdum. Benzer şekilde, bir dönem sarmış olduğum Minecraft'ta da ucu bucağı olmayan dünyamın içinde kararsızlığım yüzünden her işi yarı bırakır bir yenisine başlardım. Bu nedenle anladım ki yaratıcı dehama (!) konulan sınırlamalar ortadan kalkınca kendimi özgür hissetmem bir yana, yolumu da kaybetmeye başılıyorum. Hikaye temelli bir macera oyunu olan Dragon Quest Builders 2'de ise yeni yapılar oluştururken yaratıcılığımı sınırlımadan beni yönlendirmesi ve bu dengeyi yakalayabilmesi hoşuma gitti. Dragon Quest Builders 2, her türlü inşa etkinliğinin Children of Hargon isimli bir tarikat tarafından yasaklandığı ve "Builder" adı verilen insanların yeni yapılar oluşturup şehirlerini kurtarmaktan korktuğu bir dünyada geçiyor. Biz de bir saftırık düşmanlarımızla dolu bir gemide başladığımızı maceramiza suratsız arkadaşımız Malroth ile birlik olup devam ediyoruz. Oyunun başında Isle of Awakening isimli, özgürce dev yapılar inşa edebileceğimiz ve kendi

kasabamızı kurabileceğimiz bir adada bulunuyoruz. Yeni yapılar inşa edip alanınızı genişlettiğe yeni üretim tarifleri öğreniyor ve keşfe açık yeniadalara seyahat ediyoruz. Her bir ada karşınıza farklı aksiyonlarla çıkarıyor. Kiminde bolca düşman öldürürken kiminde madencilik yapıyorsunuz; zaman zaman bölge savunurken zaman zaman tarım bakanına dönüyorsunuz. Oyun çok aksiyon merkezli olmadığı için dönüş mekaniklerinin basit ve kendini tekrar eder nitelikte olduğunu söylemeliyim. Daha büyük olan adalarda yerle bir edilmiş olan şehir merkezini yeniden inşa etmek gibi bir ana görevimiz de bulunuyor ayrıca. Bu görevi yerine getirmek için devamlı malzeme toplamamız, yeni eşyalar üretmemiz ve etrafı keşfedip köylülerin bize kitlediği ufak tefek işleri halletmemiz gerekiyor. Adalardaki ana görevleri tamamladığımızda da yeni üretimler için tarifler öğrenirken Isle of Awakening'de kendi mekanınızı inşa etmede bize destek olacak daha çok köylü toplamaya başlıyoruz zira Minecraft'in Creative modunun aksine, burada büyük yapıları ve köyleri tek başına kurmanız pek mümkün görünmüyör.

Enihayetinde, tamamen sizin müthiş yaratıcı dehanıza kalmış olan şehrinizi adeta bir sandbox modundaymışcasınaavaş yavaş inşa etmeye başlıyorsunuz. Ne yazık ki bunun biraz zaman istediğini belirtmeliyim. Kaldı ki oyun oldukça yavaş. Her yeni hareket için karşınıza çıkan uzun uzun tutoriallar asıl olaya girmenizi bile işkence haline getirebiliyor. Art arda A tuşuna basarak ilerlemeye çalışığınızda ise hikayeye dair bir şeyler kaçınıyorsunuz. Yine de ana karakterlerden tutun da düşmanlarına kadar hepsi birbirinden sevimli ve eğlenceli olan karakterleriyle Dragon Quest Builders 2 bir şekilde oyuna devam etmemi ve tüm gün yeni yapılar inşa etmeye çalışmamı sağladı diyebilirim. Minecraft ve serinin takipçilerine önerilir. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

## KARAR

- ARTI** Eğlenceli karakterler. Sevimli ve detaylara özenilmiş grafikler. Keyifli inşa mekanikleri.
- EKSİ** Oyun bayağı bir ağır ilerliyor. Diyaloglar fazlaca uzun ve sıkıcı. Switch'te gözükenden fazla yer kaplıyor.

86





**Yapım** SNK **Dağıtım** Athlon Games **Tür** Dövüş Platform PS4, XONE Web [snk-corp.co.jp/us/games/samuraishodown](http://snk-corp.co.jp/us/games/samuraishodown)

# Samurai Shodown



Kombo manyağı olmadan da dövüşülebildiğinin kanıtı

Bir dönemin en muhteşem dövüş oyunlarına imza atan SNK, yıllar geçtikçe popüleritesini yitirdi ve meydanı Capcom, Namco Bandai gibi firmalara bıraktı. (Hatta yerini Arc System Works aldı bile diyebiliriz.)

SNK'nın en sağlam serilerinden bir tanesi olan Samurai Shodown, vaktinde birçok oyuna kavuştu. Kimi çok sevildi (Samurai Shodown II), kiminin yüzüne bakılmadı (Samurai Shodown Sen) fakat bir dönem Street Fighter karakterleri kadar iyi tanıtan kahramanlara sahip olmasıyla oyun, bu serinin müdafimlerince hatırlanmaya devam etti. Açıkcısı Samurai Shodown'ın bir daha karşımıza çıkacağını hiç düşünmezdi fakat SNK ters köşe yaparak oyunu Unreal Engine 4'te, mükemmel bir görsellikle birlikte hazırladı ve beğenimize sundu. Beğenimiz de bu başlığı "like" i bastı, firmayı tebrik etti, incelemesini de dergiye taşıdı.

Serinin en popüler karakterlerine ev

sahipliği yapan yeni Samurai Shodown, Haohmaru, Genjuro, Earthquake, Galford, Nakoruru gibi unutulması pek mümkün olmayan karakterlerin yanında daha birçoğunu getiriyor. Dövüşler 1v1 şeklinde yapılıyor ve bol bol kılıçların çarpışmasına tanıklık ediyoruz.

Diğer dövüş oyunlarından son derece farklı olarak burada dövüşler daha yavaş ve çok daha az kombolu geçiyor. Çift basamaklı sayılarla ulaşamayan komboların yerine, güçlü kılıç darbeleri konuşuyor.

Oyunun taktiksel boyutu da bir hayli sağlam ama bunları uygulamak da bir o kadar zor. Örneğin sadece iki tuşa basarak bir kılıç darbesini savuşturabiliyor ve bunu Aşağı, Aşağı-İleri, İleri tuş girişini ekleyerek rakibimizin kılıç darbesini kesip, silahının fırlayıp gitmesini bile sağlayabiliyoruz. Kendi kılıcımız uçup gittiğinde de rakibimin saldırısını çıplak elle durdurup onun kılıcını düşürmemizi sağlayan bir hareket bile

bulunmakta. Tabii tüm bunların zamanlaması tutturmak inanılmaz güç; oyunda gerçekten bolca vakit geçirilmiş olmanız gerekiyor.

Her karakter bir "rage" barına sahip ve dayak yedikçe bu bar şişiyor. Kullandığımızda ise daha güçlü saldırırular yapabildiğimiz bir forma geçiyoruz. Burada istersek barımız bitene kadar savaşıyor, istersek de üç saldırı tuşuna aynı anda basarak çoğu animede gördüğümüz bir hızlı kılıç darbesi gerçekleştirerek büyük bir hasar verebiliyoruz.

Rage formunun dışında her karakter bir de süper harekete sahip ve bu da her maça sadece bir kez kullanılabiliyor, ortaya da son derece renkli animasyonlar çıkarıyor.

Biraz fazlasıyla sıkıcı ve daha çok Arcade moduna benzeyen bir Hikaye kısmıyla gelen Samurai Shodown'ın, sözde dövüş stilimizi öğrenen bir yapay zekaya karşı savastığımız kısmı da bulunuyor ama bunun pek işlediğini söylemeyeceğim. Online bölümde de "lag" konusu biraz can sıkabiliyor ve oyuncu bulmak da pek kolay değil açıkcısı.

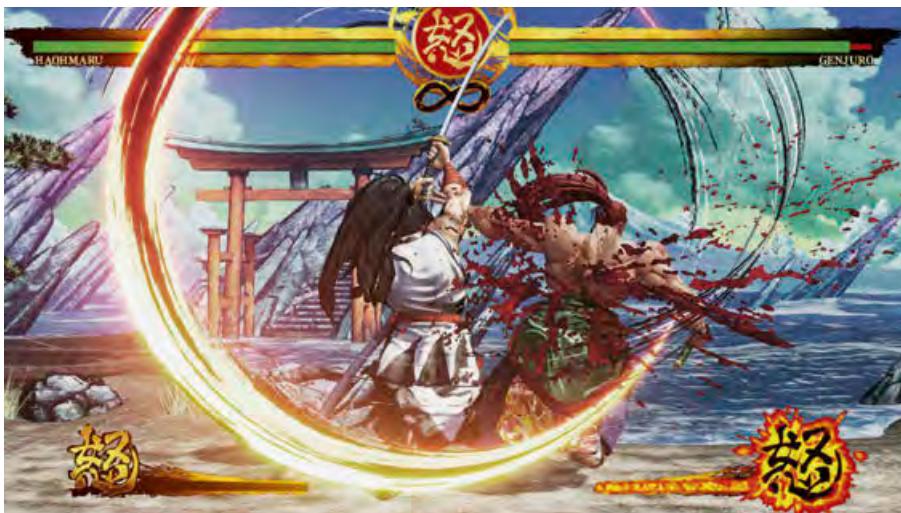
Daha ilk oyunundan beridir Samurai Shodown'la iç içe olduğum için oyunun bu versiyonunu da beğendigimi rahatlıkla söyleyebilirim fakat oyun kesinlikle herkese göre değil. Japon kültürüne ve samuraylara ilgi duyanları daha çok mutlu edecektir...

◆ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** Görsellik çok iyi, karakterler akılda kalıcı ve oynanış stilleri çok farklı, taktiksel kısım sağlam.

**EKSİ** Hikaye kısmı ve diğer oyun modları yavan, online bölümde oyuncu bulmak zor.





**Yapım** Rainbow Studios **Dağıtım** THQ Nordic **Tür** Yarış Platform PC, PS4, XONE **Web** [www.monsterjamgame.com](http://www.monsterjamgame.com)

# Monster Jam Steel Titans

Doksanların en popüler TV programlarından biri parmaklarınızın ucunda...

**S**ize daha önceki bir yazımızda çocukluk Arkadaşım Sabri'nin hikayesini anlatmıştım. Şu gençliğinde fena halde Chuck Norris ve Bruce Lee'ye maruz kalıp da kafayı dövüş sanatlarıyla bozan, günün birinde bana gelip kafasındaki dövüş oyunu planını anlatan arkadaş hani. Aradan 25 sene geçtikten sonra sanki birileri onun kafasındaki fikirleri duymuş, Punch Club'ı piyasaya sürüvermişti. Sabri'nin hayatına katıldığı tek Amerikanvari şey dövüş filmleri değildi üstelik.

O günlerde sahip olduğumuz yegane televizyon kanalları TRT1-3 olduğundan ve bu kanallar belli bir saatte açılıp kapandığından, ilk özel televizyon kanalının hayatımıza girmesi bizi bir anda yüksek derecede batı kültürune maruz bırakmıştı. Sabri için bu programların en önemlileri de Monster Truck ve Amerikan Güreşi programlarıydı. Hangi kamyonun kazanacağına girdiğimiz iddialar tadi seneler sonra hatırlanacak kadar keyifliydi. Benim favori canavar kamyonum Equalizer'di mesela, muhtemelen izlediğim ilk yarışı kazandığından. Sabri ise o zamanlarda "hileli" olduğu düşünülen efsanevi Bigfoot 4x4x4'ü tutardı.

Aradan birkaç sene geçtiğinde biz artık görüşemez olmuştu ama benim canavar kamyon maceram Microsoft'un efsanevi serisi Monster Truck Madness ile devam etti.

Evet, MJST benim yaklaşık 20 senedir oynadığım, canavar kamyonları temali ilk yarış oyunu. THQ Nordic bu oyunun geliştirme işini MX vs. ATV serisiyle bilinen Rainbow Studios'a vermiş. Oyunda Monster Jam serisinin lisansı sayesinde garaja ekleyebileceğiniz 26 adet kamyon var ve aralarında efsanevi Grave Digger da bulunuyor. Elbette bu kamyonlar aynı fizike, aynı sese ve aynı hasar modeline sahipler. Başlarda edindiğim her kamyonu dibine kadar incelediysem de kısa sürede bu heyecanımı kaybettim. Yanlış anlamayın, oyun gerçekten zevkli. Özellikle ilk bir saatinizde çok keyif alıyorsunuz. Grafikler son derece başarılı, oyun optimize ve seçilen oyun modları da bir eksiksiz hissettirmiyor. İlk problem ise Monster Jam Universe denilen ve aslında oyuna "açık dünya" hissi vermesi gereken üssünüzde başlıyor. Burada akrobasi yapıp tecrübe puanı ve ilginç yerlerdeki jetonları toplayarak da başarımları açıyzorsunuz. Lakin bir yerlere

giderek haritayı geliştirmek mümkün değil. Bunu tek yolu yarışlar kazanmak ve bir dakika, yarışlara girmek için menüyü seceren oradan istediğiniz etkinliğe dalmanız gerekiyor. Peki sevgili geliştirici arkadaşlar, ben yarışlara bile buradan gitmemeyeceksem bu kadar az işlevi olan bir bölüm için neden bu kadar uğraştınız? Diğer problem, yarışlabilen pistlerin azlığı. Bu son derece vasat olan kariyer modıyla birleştiğinde bir saatin ardından tek yapmanız gereken yeni kamyonları açmak için hababam benzer yarışlara girip çıkmak oluyor. Öylesine eksik içerik. Ayrıca pisti kestiğinizde devreye girmesi gereken ceza sistemi de sorunlu, bazen kafasına göre ceza kesiyor. İyi taraflarından bahsetmek gerekirse, ben kontrol hissini çok beğendim. Buna geçiren yazarlar da gördüğüm de (birisi havadayken gaz kesmenin fark yaratmadığından bahsedерken ilgili sürüş yardımını kapatmayı unutmuştu) kamyonların kontrolü, gaza verdikleri tepki gayet başarılı. Bir de oyunda ziplamadığınız sürece gaz kesmemenizi öneririm, özellikle de pist yarışlarında.

Oyunun fiyatı 65 TL ve ben değip dezmeyeceği konusunda ciddi anlamda ikilemde kaldım. Bir şeylerini kırıp dökme isteyen alsın desem oyunda bir şeylerini kırıp döktüğünüz anlar çok kısıtlı, fizik motoru buna çok müsaade etmiyor. Ne diyelim, ilk indirimde görüşmek üzere!

## ◆ Kürsat Zaman

### KARAR

**ARTI** Başarılı grafikler ve optimizasyon. 26 adet lisanslı canavar kamyon. Keyif veren sürüş fizikleri.

**EKSİ** Oyunda içerik ve çeşitlilik çok az, bir saatin ardından her şey tekrara dönüyor. Ceza ve hit detection sistemi doğru çalışmıyor. Fizik motoru çok kısıtlı.





**Yapım Koei Tecmo Dağıtım** Koei Tecmo **Tür** JRPG Platform PC, PS4, Switch Web [www.koietcmoamerica.com/lulua](http://www.koietcmoamerica.com/lulua)

# Atelier Lulua: The Scion of Arland ◆

Bol pembeli, naif bir simya yolculuğu...

Nasıl ki animeler farklı hikayeleri aynı formülle işleyerek bizlere tamamen yeni ama bir o kadar da tanık seriler sunuyorlarsa, JRPG oyunlar için de aynısı geçerli. Her oyunda fazlasıyla amatör ama bir o kadar da hevesli olan ana karakterimizin kendini geliştirmek için çıktığı macerada eşya ve ekipman topladığını, yeni şeyler ürettiğini, sıra tabanlı dövüşlerle düşmanlarını alt ettiğini ve seviye atlayarak gitgide güçlendiğini görüyoruz. Kulağa sonsuz bir Naruto ya da Bleach döngüsü gibi gelse de her yeni hikaye -güzel işlendiği takdirde- insanda yeni bir heyecan yaratmayı başarabiliyor. Atelier serisinin son oyunu Atelier Lulua: The Scion of Arland da genç bir simyacının macerasını -tam da bahsettiğim formül ile- işleyerek serinin fanlarını tatmin edeceğini düşündüğüm bir yapıp olmuş. Oyun, serinin diğer yapımlarında da gördüğümüz Arland kentinde geçiyor ve yer yer önceki oyulara göndermeler yapıyor. Buna karşın seriye aşina olmasanız bile hiçbir yabancılık yaşamadan Atelier Lulua'yı oynayabilirsiniz. Konusunun diğer oyulardan bağımsız olmasının yanı sıra, karşımıza bolca diyalog çıkarması sayesinde oldukça basit olan hikayesini hemen kavrayabiliyorsunuz.

Oyunda annesi Roana gibi ünlü bir simyacı olmayı hayal eden ve her yerinden sevimlilik fışkıran Lulua'yı canlılandırıyoruz. Başlarda amatörlüğü ile göz yaşartan, her simya formülüne eline yüzüne bulaştıran sevimli kızımız neyse ki hiç tükenmeyecek hevesi sayesinde en yakın arkadaşını da yanına alarak bolca canavarla savaşacağı ve kendini geliştireceği bir maceaaya atılıyor. Doğrusu üç kez başarısız olsam dördüncüye işi gücü bırakıp sıradan bir kasabayı olmaya karar verecek kadar irade yoksunu olduğum için Lulua'nın çabasını takdir ettim. Yine

de biliyoruz ki bu oyundan çıkardığım derslerin muhtemelen hayatma bir etkisi olmayacak. Her neyse. Lulua'nın tüm çabaları neyse ki yanıtız kalmıyor ve oyunun kendine has bir özelliği olan simya kitabı, bir gün gökten kafamızda düşüveriyor. Antik simya formüllerini barındıran bu kitap Lulua'nın asıl yolculuğunun da başlangıcı. Oyunda simya gerçekten önemli bir yere sahip. Açık dünyadan topladıklarınız ile simya yapıp yeni materyaller üretmeniz, hem seviye atlamamanız hem de savaşlarda yardımcı silahlar elde etmenizi sağlıyor. Bu süreçte şifreli bir dille yazılmış olan kitaptaki tarifleri açmaya ve sayfaları tamamlamaya çalışıtorsunuz. Açılan bazı tarifler hikayedeki ilerlemenize yardımcı olurken, kalanlar daha çok seçeneğe ulaşmanızı ya da dövüşlerde daha avantajlı olmanızı sağlıyor. En nihayetinde bu sayfaları tamamlamak ve hikayedeki ilerlemek insana keyif veriyor. Son olarak, oyunun diğer özelliklerini gibi dövüşlerin de klasik JRPG öğelerinden olduğunu söyleyebilirim. Sıra tabanlı olarak ilerleyen karşılaşmalar, zaten genelde yetерli seviye ve eşyaya sahip olduğunuz için pek zorlayıcı geçmiyor. Bu sebeple bana sorarsanız dövüşler kısa zamanda eskiyor ve oyunun ileriki noktalarda biraz sıkılmaya başlıyorsunuz.

Vintage hissiyatını veren ilginç grafikleri ve karakterlerin zayıf mimikli yüzleri bana çok hitap etmesse de Switch üzerinde animasyonların akıcılığının hakkını vermeliyim. Genel hatlarıyla Atelier Lulua'nın serinin fanları ya da JRPG sevenler için eğlenceli bir oyun olduğunu söyleyebilirim. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

## KARAR

**ARTI** Oyunun bütününe yedirilmiş simya öğeleri. Animasyonlar oldukça akıcı.

**EKSI** Grafik konusunda zayıf kalmış. Oyunda aksiyondan fazla diyalog var.

73



Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



**Yapım** Indefatigable **Dağıtım** New Blood Interactive **Tür** Aksiyon Platform PC Web [newblood.games/amidevil](http://newblood.games/amidevil)

## Amid Evil

Havalalar sıcak, oynayacak oyun az, biraz canavar kesmek gerek!

**G**eçen yıl sessiz sedasız piyasaya sürülen fazlaıyla beğenili toplayan Dusk oyununu hatırlıyor musunuz? Görmemiş olabilirsiniz, sorun değil. Şimdi bahsetmek istedığım konu, bağımsız bir geliştiricinin kendi çalışmalarının üzerine koyarak daha iyi bir oyun yapması. Malum, ilk oyunun ardından kendini tekrar edip yokluğa karışan binlerce geliştirici var. Dusk'ın peşinden çıkan Amid Evil ise hem oyuncularını hem de geliştiricisini mutlu edecek türden bir oyun.

Doksanlarda piyasada her yerde birincil şahıs kamerasından oynanan aksiyon oyunları vardı. Doom ve Wolfenstein ile patlayan bu tür (FPS), günümüzün de en popüler oyunlarına ev sahipliği yapıyor. Çoğu aksiyon kısmında bize keyif verirken, bir kısmı da hikayesiyle bizleri büyülüyor. Bazılarıysa gereklili elementleri bir araya getiremediği için fos efektiyle sönüp gidiyor. İşte böyle anlarda, bazı dinozor oyuncular "Ah ah mirim, nerede o eski FPS oyunları, o bölüm tasarımları, boss fightlar..." diye iç geçirip bol telveli Türk Kahvesinden bir yudum alıyor. İşte o dinozor oyuncuların hoşuna gidecek

Amid Evil, bu sıcak yaz aylarında gönlümüze soğuk soğuk sular serpti desek yeridir. Amid Evil, retro tarzda hazırlanmış, klasik FPS oyunlarının atmosferini başarıyla üzerine geçirmiş bir oyun. Elimize geçen envai çeşit silahlı, titizlikle hazırlanmış bölgeler arasında canavarları avladığımız, sonunda da bir bölüm sonu canavarıyla kaptığımız oyunlara adeta bir saygı duruşu. Görünüş itibarıyla Doom, Quake ve Hexen oyunlarının bir karışımı olan Amid Evil'da, neden orada olduğunu bilmediğimiz bir savaşçıyı kontrol ederek, üzerimize çullanın zebani tohumlarını öldürüyoruz. Yolculuğumuz boyunca bize birçok silah da eşlik ediyor tabii ki.

Oyundaki silahların tasarımları ve güçleri bir hayli hoşuma gitti. Oyunun başında edindiğiniz ve can arkadaşınız olacak baltaınızla karşınızda kimse duramıyor. Bölümleri geçtikçe daha da acayıp silahlara sahip oluyorsunuz. Mesela düşmanlarınıza minik gezegenler fırlattığınız bir silah var, aman diyorum! Her silahın iki farklı atak modu var oyunda. Normal ataklar için bazılarda iki farklı türden mana kullanmanız gereklidir. Bazılarıysa normal saldırılarda hiçbir kaynak tüketmiyor. Düşmanlarınızdan toplayacağınız Soul parçalarıyla silahların ikinci özelliklerini aktif edebiliyorsunuz. Can yoldaşınız olan balta da bir anda tekne motoruna dönüşüp önüne gelen herkesi biçmeye başlıyor. Amid Evil aksiyon konusunda oldukça başarılıken, hikaye konusunda sınıfta kalıyor. Çünkü bir hikayesi yok! Bölgelerine gizlenmiş kodeks parçalarını bularak, oyunun arkasındaki hikayeyi öğrenmeniz mü-

kün. Yine de bu hikayenin vasat kaldığını söylemeliyim. Zaten bu tarz retro tasarımlı oyunlarda hikaye hiçbir zaman ön planda olmamıştı.

Oyun, Unreal Engine ile geliştirilmiş. Fakat kendine has grafiksel yapısı yüzünden sadece ışıklandırma ve efekt kısmında iddialı. Amid Evil'in doksanlardan kalma bir tost makinesinde bile çalışabileceğini ekleyeyim. Peki Amid Evil'in sorunları yok mu, elbette var. Mükemmel bir oyun diyemem. Düşmanlar ilk başta zorlayıcı geliyor. Sağıdan soldan gelip sizin sıkıştırma çalışıyołlar. Zaten bir yere sıkışınız mı ölmemen kaçınılmaz. Fakat biraz ilerledikten sonra düşmanları kolayca alt ediyorsunuz. Bölüm sonu canavarları da ilk başta korkutucu olsa da oyuncuya hiç zorlamıyor. Oyunun zorluk seviyesini değiştirmek de pek yararlı değil. Çok büyük bir değişiklik yaptığınızı hissetmiyorsunuz. Düşük sistemlerde bile çalışıyor olması, ucuz olması ve keyifli aksiyonuyla, harika müzikleriyle Amid Evil'i mutlaka edinmelisiniz. Yine de ekleme fayda var. Oyun dinozor oyuncularına tayfasına hitap ediyor. Yeni nesil oyuncular aradıklarını Amid Evil'da bulabiliyorlar. ♦ Özay Şen

### KARAR

**ARTI** Bölüm ve silah tasarımları. Retro atmosfer. Fiyat / performans çok uygun.

**EKSİ** Dinozor tayfaya hitap ediyor. Düşmanlar biraz aptal. Senaryo diye bir şey yok.



**Yapım** N-Racing **Dağıtım** Bigben Interactive **Tür** Yarış Platform PC, PS4, XONE, Switch **Web** [bit.ly/2SIE91c](http://bit.ly/2SIE91c)

# FIA European Truck Racing Championship ◆

5 tonluk devlerle yarışmaya hazır mısınız?

“Yarış oyunu” denince akliniza ne geliyor?

Durun tahmin edeyim: 300 km/h hızla ulaşabilecek, asfalta adeta yapışık giden araçlar ve onların camları titretecek kadar yüksek motor seslerini hayal ettiniz değil mi? Ses kısmını tutturmuş olsanız da bu sefer hayal ettiğiniz oyunla karşınızda değilim. Bu sefer, ağırlıkları farklı serilerde 7 tona kadar ulaşabilen, fren mesafeleri bir F1 aracıyla kıyaslanmayacak derecede uzun olan tırların sürücü koltugu-na oturuyoruz. Ancak amacımız Euro Truck Simulator'da olduğu gibi A'dan B'ye gitmek değil; tırları birer spor arabaymışçasına kullanmak için pistlere çıkıyoruz!

Tır yarışı fikri ilk etapta pek akla yatkın durmuyor, haklısınız. Aslına bakarsanız, tır yarışı dediğimiz şey, çok da yeni bir etkinlik sayılmaz. İlk kez 80'lerin başında düzenlenenmeye başlayan, 2012'de İstanbul'u da ziyaret etmiş olan bu etkinlikte kullanılan araçların tahmin edebileceğiniz üzere kendine has özellikleri bulunuyor. Bunlardan ilk olarak aklıma gelense fren sistemleri. En az 5,5 ton ağırlığında olan ve 160 km/h hızla ulaşabilecek bu devleri

durdurmak tahmin edebileceğiniz üzere oldukça zahmetli bir iş. Fizik kuralları gereği her frenleme sonucu ciddi anlamda ısı açığa çıkar ve bu ısı tırlarda ağırlık sebebiyle çok daha fazladır. Hatta öyle ki, klasik araçlardaki gibi hava ile bu fren disklerini soğutmak neredeyse imkansızdır ve çözüm frenleri su ile soğutmaktan geçer. Buna göre, tır yarışlarında frenlere su püskürtülmektedir ve bu işlem sürücü tarafından kontrol edilir. FIA European Truck Racing Championship (ETRC) bu mekanığı oldukça iyi kullanıyor. Oyunda her fren yaptığından frenlerin sıcaklığı artıyor ve su püskürtmeniz gerekiyor. Basitçe, bir tuşla yapılan bir işlem olsa da sıcaklığı doğru noktada tutmaya çalışmak oyuna dinamizm katıyor ve oyunun gerçekliğini ciddi anlamda yukarıya çekiyor.

Açıkçası ETRC oynanış açısından oldukça başarılı bir yapıp. Kontroller olsun, araçların tepkileri olsun, kusursuzca yakın. Bu sebeple bu tarafın üstünde çok da durmak istemiyorum. Onun yerine doğrudan oyun modularına geçeceğim. Bu tarafta ETRC bir yenilik sunmasa da, ciddi anlamda bir eksiki olduğunu söylemek

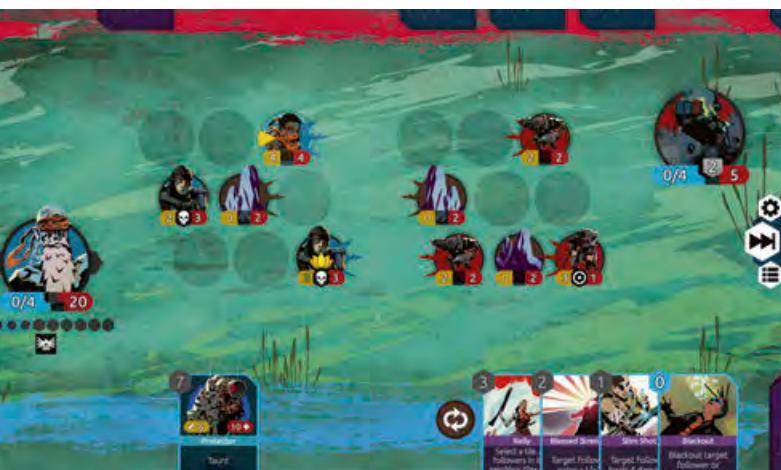
de mümkün değil. Artık her oyunda gördüğümüz, tek oyunculu, çok oyunculu yarış gibi klasik modları bir kenara koysak, muhtemelen oyunda en çok kariyer modunda zaman geçireceksiniz. Sürücü lisansı dahi olmayan bir çaylak olarak başlayacağınız bu modda tabii ki amacınız en iyisi olduğunuzu göstermek olacak. Tam sezonalık, gerçek bir kontrat aldıktan sonra aracınızı modifiye etmenize de müsaade eden kariyer modunun oldukça başarılı olduğunu söyleyebilirim ancak bir parantez açmadan da geçemeyeceğim. Lisans almak için geçmeniz gereken testlerden sonuncusunda öyle bir sistem var ki bana adeta saç baş yoldurttu. Kısaca özetlemek gerekirse, bu testte ceza aldiğinizda oyun testi yanında kesmiyor ve ceza alıp almadığınızı ancak testin sonunda öğrenemiyorsunuz. Ufak bir pistten taşmanın bile ceza getirebildiğini düşündürse, bu testi defalarca kez tekrarlamanz işten bile değil. ETRC'nin bana sorarsanız en büyük eksiği ise yapay zeka tarafında. Oyunun yapay zekası o denli ofansif tasarlanmış ki orta sıralarda başladığınız yarışlarda daha ilk virajda pek çok kaza yapmanız, buna bağlı ceza almanız ve aracınızın tanınmayacak hale gelmesi oldukça muhtemel. Bu sıkıntının bir sonraki güncellemede düzelleceğini ümit ediyor ve eğer türü seviyorsanız size ETRC'yi şiddetle tavsiye ediyorum. Yarış oyuncuları açısından piyasanın epey kısır olduğu bu dönemde ilaç gibi gelecektir.

◆ Tolga Yüksel

## KARAR

**ARTI** Türe farklı bir soluk getiriyor. Eğlenceli oynanış. Gerçekçi araç ve pist tasarımları.

**EKSİ** Çeşitli teknik hatalar. Fazla ofansif programlanmış yapay zeka.



**Yapım** Sharkbomb Studios **Dağıtım** No More Robots **Tür** Strateji, RPG **Platform** PC, Mac **Web** [www.nowhereprophet.com](http://www.nowhereprophet.com)

# Nowhere Prophet

"Zaman kötü oğul, kartlarına sahip çık. Ya da defalarca tekme yemeye hazır ol."

Frank Herbert'in Dune serisini animsatılan bir evrende geçen Nowhere Prophet'te, yaşam mücadelesi veren bir avuç insanın başındaki kisiyiz. Prophet (Kahin veya Peygamber) olarak amacımız insanları bir araya getirmek, hayatı tutmak ve zorlu yolculukları aşip yeni bir yuva bulmak. Rogue tarzındaki haritada, yani her oynayışınızda değişen haritada sabrıza kadar dayanıklılığınız da test ediliyor çünkü bu yolculuk adeta açlık ve ölüm dolu. Bilimkurgu kocan fütüristik / post apokaliptik bir dünyada gideceğimiz ilk durağı seçiktken sonra macera başlıyor. Haritada seçtiğimiz her bölgede karşımıza bir şey veya birileri çıkıyor ve bu insanların uğraşmanın çeşitli yolları mevcut. Barışçıl yolu deneyin, elinizdekiplerden rüşvet verin veya ya hak diyerek meydan okuyun. Savaşlara geçmeden önce düşünmek isteyeceğim konu: Hayatta kalmak. İster bir yerde dinlenin veya ister seniz sürekli yolda olun. İki şeyin sürekli eksikliğini hissedeciksiz. Bunlardan ilki yiyecek, ikincisi ise umut. Moraller bozuksa ekip içi gruplaşmalar, isyanlar çıkabilir. Yiyecek yoksa da çıkıyor elbette ve takipçileriniz adeta sinek gibi düşmeye ya da siz terk etmeye başlıyor.

Haritada sadece düşman kişilikler çıkmıyor karşımıza. Bazen savunmasız ve yardıma muhtaç insanlarla da karşılaşıyorsunuz. Tabii onlara yardım eli uzatmak veya es geçmek, hatta soymak sizin elinizde. Yardımda bulunursanız sizin ekibe katılma olasılıkları veya değerli bilgi verme şansı yüksek. Örneğin, bir keresinde yiyecek verdığım bir grup bana yere çakılmış bir uzay gemisinin yerini söylemişlerde ve burada zorlu bir mücadeleden sonra oldukça cömert bir ödülle karşılaşmıştım. Öyle cömertti ki, ilk kez bir süre yiyecek sıkıntısını dert etmedim.

Karşınıza çıkan insanlara karşı oyun size her ne kadar seçenek sunsa da, oyunun aslında

belirli bir deseni takip ettiğini fark ediyorsunuz. Yani kime karşı nasıl davranışınız gerektiğini ezberliyorsunuz ve dolayısıyla işiniz kolaylaşsa da işin gerilim kısmı kaçtığı için monotonlaşmaya başlıyor. Gündün varsa savaş, yoksa sakin hesabı.

Sıra tabanlı kart dövüşlerine kalbiniz zayıfsa hiç girmeyin. Görebileceğiniz en zorlu dövüşlerden bir tanesi var karşınızda. Topladığınız yoldaşlar bu dövüşlerde çeşitli yeteneklere sahip savaşçılar olarak çıkarıyor ve dizilimini yaptıktan sonra dövüşe başlıyorsunuz. Farklı savaşçıların yanında, farklı yetenek kartları da mevcut. Mesela sağlık veren veya hasar veren kartlar gibi. Yalnız dikkat, sağlık kartlarını rakip üzerinde ve hasar kartlarını kendi üzerinde kullanmayın. Denedim, işe yarıyor. Dövüşerdeki başarı, dövüş dışındaki insan ilişkileri ile paralel ilerliyor. Güçlü yoldaşlar güçlü kartlar demek. Lakin her güçlü kart iyi bir yoldaş değil. Mesela güçlü bir kartınız hırsızlık yaparken yakalanabilir ve öldürürseniz en iyi savaşçılarından birisini kaybedeceksiniz,

oldurmezseniz isyan çıkacak. Oysa oyunda her türlü yardıma muhtaçsınız. Hadi bakalım çıkışından çıkabilirsenez :)

Nowhere Prophet, roguelike tarzı bir sistem kullandığı için ölürseniz en baştan başlıyorsunuz. Tek teselliniz ölüm anına kadar açtığınız kartlar ve güçlendirmeler yeniden başlar-sanız da açık oluyor. Bir nevi teşvik unsuru, ölüm sizin aslında her seferinde biraz daha deneyimli ve güçlü kılıyor gibisinden. Biraz da şans lazım tabii ama en önemlisi çelik gibi sinirlər çünkü ölüm kaçınılmaz arkadaşlar.

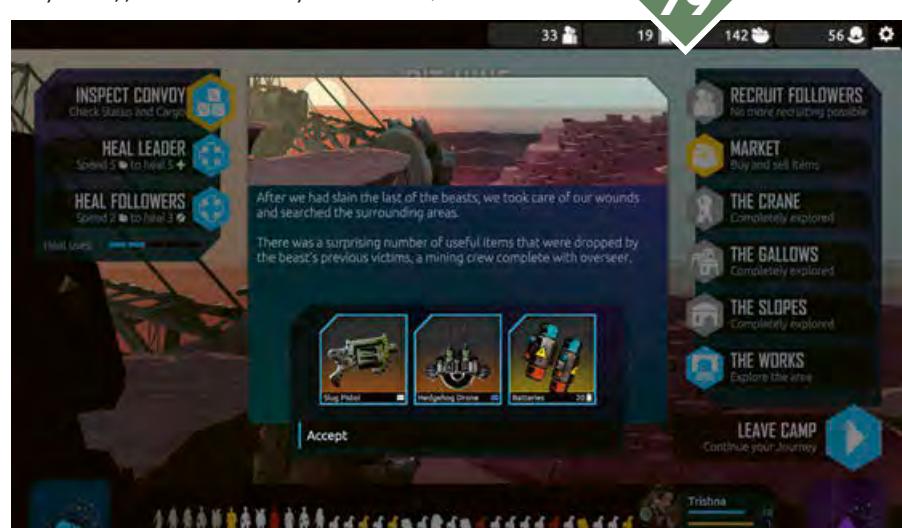
## ◆ Rafet Kaan Moral

### KARAR

**ARTI** Roguelike tarzı sayesinde tekrar tekrar oynamama imkanı. Kart çeşitliliği ve haritada karşınıza çıkabilecek envai olay

**EKSİ** Kart dövüşleri çok zorlu. Vermeniz gereken cevapları kısa sürede öğreniyor-sunuz ve oyunun zevki kaçıyor.

79





**Yapım** Cyanide Studios **Dağıtım** Bigben Interactive **Tür** Simülasyon Platform PC Web [store.steampowered.com/app/936140/Pro\\_Cycling\\_Manager\\_2019](store.steampowered.com/app/936140/Pro_Cycling_Manager_2019)

# Pro Cycling Manager 2019 ◊

"Her sene tekrar tekrar para verdiğimiz, aynı oyun" olmaktan çıkabilecek mi?

B isiklet... Benim için çok anlamı olan bir sözcük. Geriye dönüp baktığında en keyifli hatırlarım arasında, en keyifli yolculuklarda, güneş batımlarında, yağmur altında, gelecek planlarımda hep o vardı. Artık iyileştiğini umduğum bir sakatlık tüm şiddetle tekrarladığında ve kendimi yoluń kenarına bırakıp sinirden ağladığında da. Şimdi başka bir yüzyıla aitmiş gibi geliyor (gerci öyle) ama o zamanlar planım bir oyun dergisinde editör olmak değil, bisiklet yarışçısı olmaktadır. Sonraki senelerde bunu gerçekleştirmeye şansım olmadığı gibi, bu spora hayal ettiğim kadar yakın durduğumu da söyleyemem. Bu yüzden Pro Cycling Manager 2019'da takım kadromu secerken sıkça internete bakmak ve hangi bisikletçinin neyi ne kadar iyi yaptığıni öğrenmek zorunda kaldım, itiraf edeyim.

Pro Cycling Manager 2019'un gücü -geçtiğimiz yıllarda olduğu gibi- tekel olmasından geliyor. Arkasındaki muazzam mod topluluğunun tembelléstirdiği Cyanide Studio tarafından geliştirilen oyun, son sekiz senede sadece bir iki kez "önemli" denilebilecek değişikliklere uğradı. Her sene yeni takımlar ve yeni kadrolar piyasaya tekrar çıkan oyunun 10 GB boyutundaki WorldDB 2019 veri tabanı modunu Steam Workshop'tan indirdiğinizde karşınıza binlerce bisikletçi, yüzlerce parkur ve takımından oluşan bir bisiklet almanıǵı çıkyor. Böyle bir mod des-

tegi ve rakibinin olmaması da -eğer bisiklet tutkunusunuz- oyunu sizin için vazgeçilmez hale getiriyor.

Peki bu sene neler değişti? Grafiksel ve pist üzerindeki hareket fizikleri konusunda hiçbir şey yapılmamış ancak arayüz elden geçirilmiş. Yeni menü, seçim ekranları ve hafifçe cıtalanan yarış içi kontrol panellerini oldukça beğendim. Ayrıca oyunun tek bir bisikletçiyi yönettiğiniz Pro Cyclist modu da her biri üç aşamadan oluşan 12 yeteneğe bölünerek iyiden iyiye demir düzen üzerinde RPG de-

neyimine dönüşmüştür. Artık alışlageldiği üzere akla gelebilecek tüm turlar, klasikler ve ulusal şampiyonalar oyunda yer bulmuş, yetmediği yerde WorldDB 2019 modu yetişiyor ki ömrünüz tüm etapları görmeye yetmez, açık konuşayım.

Bisiklet sporunun her türlü oyunda yer bulmasına rağmen ana konumuz Tour de France, La Vuelta ve Giro d'Italia gibi büyük turlar olduğundan işin biraz takım sporu yönüne eğilmek gerekiyor. Tura katılan takımların kadroları hayli geniş olduğundan ekibi oluşturacak bisikletçiler arasından seçim yapmanız gerekiyor. Etapların türü ne, kaç tane sprinter gerekli, kaç tırmanıcıya ihtiyacınız var, hepsini inceleyip sık dokumalısınız. Mesela dünyanın en zor yarışlarından olan Paris-Roubaix'de yarışacaksınız takımınızın cobblestone üzerinde sürme yeteneği olan

adamlara ihtiyacı olacaktır.

Bu arada eğer spora ve oyuna aşina değilseniz lütfen tutorial bölümünü izleyin. Bu takım sporunun mekanikleri sandığınızdan daha karışık ve yarış sırasında uygulanacak strateji sayısı neredeyse sınırsız. Hepsine hakim olmanız her türlü zaman alacak, en azından temelini doğru atmış olursunuz. Nerede atak yapılır, hangi adamlı yapılır, dot seviyesi nedir, ne zaman Snickers(!) mideye indirilir hepsi bu tutorialın ardından kafaniza yerleşmiş olacak.

Sonuç olarak, PCM 2019 maalefes "aynı oyun" olmaktan kurtulamamış ve yenilik anlamında yetersiz kalmış. Eğer bir önceki oyuna sahipseniz, bunu da edinin diyemem. Ama uzun süredir bu oyundan uzak kaldıysanız, bisiklet sizin için bir şeyler ifade ediyorsa, Temmuz ayında en fazla dinlediğiniz isimler Caner Eler, Berkem Ceylan ve Sarper Günsal ise hiç durmayın, alın. ♦ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Kendi türünde rakibi yok.

Muhteşem içerik ve olağanüstü mod desteği. Yeni arayüz gayet başarılı.

**EKSI** Her sene ufak değişikliklerle aynı oyunu görmekten sıkıldık hepimiz. Optimizasyon halen sorunlu.

# Seeds of Resilience

Bu oyunda hayatı kalmak düşündüğünüzden daha zor

**II** "İssız bir adada tek başınıza kaldığınız zaman yanınızda alacağınız üç şey ne olurdu?"

Biliyorsunuz böyle bir soru var. Abi ben bu soruyu ilk duyduğumdan beri olayı anlamadım. Neden bir adada kalıyorum? Neden üç tane şey alıyorum? Ve bu üç şey neden bu kadar önemli?

Neyse efendim siz siz olun herhangi bir adada kalmayı; dikkat edin, issız demiyorum, adadan uzak durun yeter... Seeds of Resilience isimli oyunumuz uzun süredir erken erişimdeydi. Ben de artık hatırlamadığım bir sayıda kendisini incelemiş, nevin nesi bir bakışım. Her ne kadar erken erişim döneminde de farklı bir yapısı olsa da aradan geçen zaman içerisinde oyun bir hayli geliştirilmiş diyebilirim. Hatta o kadar büyük değişiklikler olmuş ki arayüzden oyun mekaniklerine kadar ilerleyen bir değişimden bahsediyoruz. Nihayet piyasaya çıkan oyunun son hali içinse sayfayı aşağı doğru kaydırın. (Online olsa aşağı kaydırıldınız ama bu fiziksel dergi!)

Seeds of Resilience aslında ufak boyutlara sahip, kocaman bir yapıp. İlk söylemem gereken, öyle UE4 grafik motorundan fırlamış muhteşem görseller beklememenz gereki. Hatta kimileri için oyunun grafikleri biraz kötü bile可以说. Nitekim şahsına münhasır bir görünüşü olduğu da aşikar. Özellikle oyun mekaniklerinin rahat bir şekilde kullanabilmek, aradığımızı bulabilmek ve daha da önemlisi farklı objeleri tanıyalımlık konusunda büyük rahatlık sunan bir oyun.

Oyunumuz hayatı kalmaya üzerine kurulu ve benzeri yapımlardan biraz daha zor. Kontrol edebildiğimiz birden çok karakter söz konusu.

Her birisinin de kendisini geliştirebileceği yetenekler var ki zaten kendilerine iş atadıkça ilgili yeteneğin geliştiğini göreceksiniz. Yine de hem yorgun düşebiliyorlar, hem de aşıktan ölebiliyorlar. Bu sebepten kendilerini bir şekilde beslememiz gerekiyor. Oyun kendi içerişinde sıra tabanlı bir mekanik kullandığı için, karakterlerimizin güçleri tüketdiği zaman turu veriyoruz. Bu esnada dinlenen karakterlerimiz ertesi gün için daha zinde olabiliyorlar. Yine de güçlerini son damlasına kadar kullanmak korkunç sonuçlar doğurabiliyor.

Kullanabileceğimiz birçok farklı materyal söz konusu. Önce toplayıp, sonra farklı ürünlerne dönüştürübiliyor, akabinde farklı alet edevatlar üretebiliyoruz. Bu eşyalar arasında balta gibi ağaç kesmeye imkan sunan ve mızrak gibi balık tutmayı sağlayan parçalar bulunuyor. Alet edevat tarafını hallettikten sonra, bir an evvel ev kurmamız gerekiyor. İnşa edebileceğimiz evlerin de farklı çeşitleri var. Kimisi iki kişilik, kimisi dört kişilik... Haritalar genelde çok kısıtlı olduğu için evlerimizi ne şekilde inşa edeceğimiz de bir hayli önemli. Tabii biz elimizden gelenin en iyisini yapmışken bile çıkan bir hortum ile köyümüzün yarısının yok olup gitmesi işten bile değil. Bu ve benzeri doğa olayları, zaten zor olan hayatı kalmayı temasını iyiden iyiye zorlaştırmış durumda. Tüm bu zorluklara rağmen hayatı kalmayı başarırısanız, sizi çok daha güzel evlerin beklediğini söylemek isterim. Hatta yapımcı ekip orta çağ temasından o kadar çok etkilenmiş ki dönemde üretilen tüm cihazları ve yapıları yakından inceleyerek tasarımları olabildiğince oyuna yansıtmış. Yine de oyunun geneline

baktığımızda hem müzikler, hem de atmosfer konusunda sınıfta kaldığını söyleyebilirim. Yani böylesine bir yapımda biraz daha oyuncuya cekecek faktörler olsa harika olmuş. Görüntü kalitesinin zayıflığı da bir diğer can sıkıcı durum... Hele bu kadar zorlukla üretilecek şeyin biraz da göze güzel görünmesi hiç de fena olmazdı.

Günün sonunda kaliteli bir hayatı kalmayı oyunu olmuş ama kime, ne kadar hitap eder kestirmek zor. ◆ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Kaliteli oyun mekanikleri.

Yapılabilen tonla iş. Kendisine bağlayan oynanış.

**EKSİ** Oyun göze hiç hoş gözüküyor.

Atmosfer öğeleri de oldukça zayıf kalmış.

75





**Yapım** Altered Matter **Dağıtım** Altered Matter **Tür** Bulmaca **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** [alteredmatter.com/etherborn](http://alteredmatter.com/etherborn)

## Etherborn

Varlıklı yokluk arasında bir garip adem...

Platform oyunları, şüphesiz oyun dünyasının en çok deneyim edilen türleri arasında sıralarda. İlerledikçe farklı maceralara, bilinmeyen zorluklara yelken açan bu oyun türü uzun süredir hayatımızda önemli bir yer tutuyor. Yine de gelinen nokta itibarıyla, tipki birçok türde olduğu gibi, kendi içerisinde bir tıkanma yaşadığını düşünüyorum. Bu tıkanma durumu zaten uzun süredir kabul ettiğim bir hal olmasına rağmen indie oyunların yayılması ve bağımsız oyun yapımcılarının hummalı çalışmaları ile platform türü yeniden o özlenen kalite seviyesine ulaşmayı başardı. Bir de şu var, ben her daim platform türündeki bulmacaların sıkışıklığı eden bir gruba aitim. Aslında bir yanda ilerlerken, bir yandan karşıma çıkan engelleri, belirli bulmacalar sırnucunda bulmayı isterim. Nitekim son yıllarda ortaya çıkan bulmacalar o kadar fasondu ki bir türlü beğenememiştim. Fakat Etherborn öyle bir yapı ile karşımıza çıktı ki "bulmaca" talep edenlere harika bir cevap oldu. Peki, neymiş? Nedenmiş? Gelin birlikte bakalım.



Etherborn'da içi dışı gözüken bir karakteri kullanıyoruz. Aslında kendisi pek de yetenekli birisi değil. Tek yapabildiği zıplamak ve hızlı koşabilmek... Yani öyle eğilmek falan konu değil! Fakat yapabildiği, daha doğrusu dünyanın yapmasına izin verdiği bir şey var; bazı durumlarda yer çekimine karşı koymak! Efendim, oyuncumuzda bedeni olmayan bir sesin peşinden gidiyoruz. Üzerinde ilerlediğimiz yerin adı da "Endless Tree." Bir yandan sesin kaynağına ulaşmaya çalışıyor, bir yandan da bu ağacın üzerinde oradan oraya koşturnup, farklı görevlere dalmıyor. Ağacın her noktasında geçilmeyi bekleyen farklı bölümler bulunuyor ve her bölüm de kendisi içerisinde uzun bir macerayi barındırıyor. Etherborn'un benzeri türdeki oyunlara karşı en büyük avantajı, şüphesiz fizik kurallarını aşağı edebiliyor olmamız. Nasıl mı? Hemen anlatmaya çalışıyorum. Harita üzerinde bulunan belirli "tırtıklı" noktalar sayesinde, bulunduğuımız düzlemin açısını değiştirebiliyoruz. Her açı değiştiğinde farklı bir düzleme gelmiş oluyoruz. Bu noktada dikkat etmemiz gereken husus, düzlemin bittiği yerden aşağıya düşebilmemiz. Yani anlayacağınız, biz her düzlem değiştirdiğimizde, aslında harita da değişmiş oluyor ve tam "Şuradan giderim şimdi" dediğimiz anda aslında oraya gidilmediğini, çünkü içerisinde bulunduğuımız düzleme göre o bölgenin bir "son" olduğunu anlıyoruz. Genel hatları ile baktığımız zamansa tüm haritanın baştan aşağıya döndüğünü görüyoruz. İlk iki görev kolay gibi gözükse de deneyim

ettığım kadarı ile bir nevi "tutorial" görevi üstleniyorlar. Biraz ilerledikçe işlerin çırırından çıktığını siz de göreceksiniz. İçerisinde bulunduğumuz görevlerde ilerlemek için yapmamız gerekenlerin başında "nereye" olduğumuzu iyi anlamak gerekiyor. Akabinde etrafta bulunan altigen objeleri toplayıp, gerekli yerlere yerleştirmek suretiyle ilerleyebildiğimiz daha zorlu bölümler çıkıyor. Baktığımız zaman Etherborn'un en önemli mekanikleri arasında yön bulmak yer alıyor diyebilirim. Bir defa yönümüzden emin olduğunuz taktirde, her şey iplik söküğü gibi gelmeye başlıyor. Böyle sine ilginç bir oyunu çok da tatlı bir atmosferde deneyim ettiğimiz de altın çizeyim. Müzikleri, konusu ve görselliği ile tam bir bütün oluşturmuş. Yine de bazı bulmacaların çok zorladığını, fazlasıyla kafa yormak gerektiğini belirtmek isterim. Ayrıca aynı yerde dönüp dolaşmaya başlamak da bir noktadan sonra fazlasıyla yorucu olabiliyor.

Eğer bulmaca türü oyun seviyorsanız, bence çok da düşünmeden yapışın derim. Yok, ben bulmaca sevmiyorum diyorsanız da sizi ilerleyen sayfalardaki oyunlara alalım.

♦ Ertuğrul Sungü

### KARAR

**ARTI** Harika atmosfer ve müzik ahengi.

Eğlenceli ve zorlayıcı bulmacalar, sıkılmadan deneyim edebilmek.

**EKSİ** Kimi zaman çok fazla zorluyor.



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



**Yapım** Dapper Penguin Studios **Dağıtım** Kasedo Games **Tür** Strateji, Simülasyon **Platform** PC, Mac **Web** [www.riseofindustry.com](http://www.riseofindustry.com)

# Rise of Industry

Şehir belediyeciliği ne kadar zor olabilir? Ya da ne kadar detaylı?

**S**ehir kurma / yönetme türünde olan oyunlar her zaman çitir cerez tadında olmuştur benim için. Ana yemek gibi değil de tatlı niyetine gördüğüm yapımlar tam olarak. Başına geçerim, çayımı alırım ve sakince oyunun sunduğu mekaniklerin çizgisinde şehrimi yönetirim. Zamanında bolca Cities: Skylines oynamış,

Transport Tycoon ile de güzel vakitler geçirmiş biri olarak incelememe şu cümle ile başlamak istiyorum. Rise of Industry fazla detaylı! Bizi daha önce Project Highrise gibi müstesna bir eserle tanıtan Kasedo Games tarafından desteklenen oyun bir süredir erken erişimdeydi ve gözüken o ki süreci başarılı bir şekilde, alınının akiyla geride bırakmayı başarabilmiş. Factorio gibi umut veren oyunların senelerdir içinden çıkamadığı erken erişim girdabını düşündüğümüzde sevinmemek elde değil. Neticede eli yüzü düzgün şehir kurma oyunları ile her gün karşılaşmıyoruz ve Rise of Industry de kendisine özgü özellikleri ile kendi kemik kileşini oluşturma potansiyeline sahip bir yapım. Rise of Industry, kendini türünün diğer oyularından bir noktada ayıryor. Alışlagelmişin aksine şehir, siz binaları kurup haritanın sınırlarına yol çektiğe büyümüyor. Bunun yerine kendi halinde beslenen bir ekosistem var. Siz de bu ekosistemin içinde insanların istekleri ve ihtiyaçlarına göre hareket ediyorsunuz. Örneğin, bir ürün fazlaca üretilmeye başladığında bunu daha hızlı yollarla ve daha verimli şekilde gideceği yere teslim edecek çözümler bulmamız gerekiyor. Trenler, zepelinler, kamyolar... Artık ne olursa. Oyuna başladığımız noktada yer alan eğitim bölümünde mekanikleri ve oynanışı kolayca kavrayabiliyoruz. İlk başlarda her strateji oyundan olduğu gibi Rise of Industry de yardımını oyuncudan esir-

gemiyor. Dünya'nın içine bir anda bırakmıyor sizi, aksine tüm detayları yavaş yavaş ortaya çıkıyor. Detaylı olmasının yanı sıra ne kadar detaya inceğiniz ve zorlanacağınızı da oyun tamamen size bırakıyor. Taleplerde göre hareket etseniz de şehrin asıl yöneticisinin ve karar noktasının siz olduğunu unutmayın. Tabii bu türün diğer oyounlarında da olduğu gibi burada da bazı riskler mevcut. Korkmayın, bir anda deprem, tsunami gibi doğa olayları gerçekleşip her şeyi mahvetmiyor. Bunun yerine dükkanlar batıyor ya da tarlaya ektığınız mahsullerden yeterli verimi alamayabiliyorsunuz. Bu yüzden yatırımlarını şehirde dağıtmayı öneririm.

Grafikleri ön planda olmayan yapımda ışıklandırmalar ve kaplamalar göze gayet hoş geliyor. Arka plan müzikleri de oyun yapısıyla uyumlu. Rise of Industry, şehir inşa etmeyi, yönetmeyi seven oyuncular için güzel bir tat olacaktır. Fiyatı da uygun olan yapım, denemeyi hak ediyor. ♦ **Tunahan Ertas**

## KARAR

**ARTI** Kendisine özgü bir ekosisteme sahip. Eğitim bölümü son derece başarılı.

Grafik stili göze hoş geliyor.

**EKSİ** İçerik çok çabuk tüketiliyor ve bir süre sonra tekrara dönüyorsunuz.



**Yapım** Cracked Heads Games **Dağıtım** Headup **Tür** Korku, Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** [www.headupgames.com/game/silver-chains](http://www.headupgames.com/game/silver-chains)

## Silver Chains

İnşa edilen her on malikâneden sekizinde, muhakkak açığa çıkmaması gereken bir olay vuku bulmuştur.

**H**ayatta kalma tarzında bir korku oyunu yapmak isteyenler için malzemeler: 1. Bir adet kocaman ve terk edilmiş malikâne 2. Kocaman terk edilmiş malikânedede yaşanmış trajik bir olay 3. Neden o malikânedede olduğunu hatırlayamayan (hafıza kaybı yaşayan) ve eline kendisini korumak için sopa dahi alamayan ana karakter. İsteve bağlı olarak süslemeler: yağmurlu ve kasvetli hava, dağların arasında veya ormanlık alanda bir arazi. Hepsini bir araya getirin, iyice karıştırın ve pişirin. Ta daaa! Karşınızda Amnesia! Pardon Silver Chains.

Aslında trajikomik bir gerçeği dile getirmeye çalışıyorum. Bu tarz oyunlar piyasada aşırı şekilde çoğaldı ve artık iyi kötüden ayırt etmek iyice zor hale geldi. Her yapımcının hayali Outlast veya Amnesia tarzında bir oyun yaratmak ama oyuncu kitlesi zihinsel bir yorgunluk yaşadığı için türde olan ilgi de eskisi gibi değil. Her çıkan oyun bu tarzin öncülerinin çakması olarak nitelendiriliyor ve birçoğu bu yüzden hak ettiği ilgiyi göremiyor. Gelelim oyunu muza. Silver Chains, grafikleri ile göze hitap etse de acayıp bir Amnesia takıldı olmuş. Oyunun başına Amnesia ibaresi eklense aynı yapımcılardan zannedersiniz, o

derece. İçerik olarak yüklenecek bir yanı yok. Evet, ürpertici. Evet, geriliyorsunuz ve anı sıçramalar yaşıyorsunuz ama bunları zaten çok yaşamadık mı? Korkuyoruz ama şasırırmıyoruz. Bu seferki, malikânedede gezinerek keşif yapmak ve bazı olayları gün yüzüne çıkarmak için görevlendirilen karakterin adı Peter. Peter, İngiltere'nin kırsal bir kesiminde, bilmediği bir şekilde, kendisini bir malikânedede bulur ve çok geçmeden yalnız olmadığını anlar. En önemli de araştırmasını sürdürdüükçe, hatırlayamasa da daha önce bu malikânedede bulunduğu keşfeder. Bir yandan garip varlıklardan sakınmak, bir yandan karanlık sırları gün yüzüne çıkarmak Peter için bir hayli zor olacaktır. Ama bari eline taş falan al be Peter! Oyunun teknik yönüne diyecek pek bir söзüm yok. Grafikler ürkütücü havayı çok iyi yansıtıyor. Müzikler ürpertici. Özellikle tehlike yaklaştığında küçük bir çocuğun "she is coming" fısıltısı iyice gerilmenizi neden oluyor. Gözüme çarpan tek şey, bir dolaba falan saklanıp dışarıyı gözetlerken kenarlarını sanki kat katmış gibi oluştur. Çizgileri seçebiliyorsunuz. Saklanmadığımız zamanlar ise belirli bulmacalar çözerek malikânedede gezebilecek daha fazla kapı açıyor ve yolumuzu

bakıyoruz. Yalnız, bulmaca konusunda fazla bir şey beklemeyin. Kilitli kapıların anahtarını bulmak için yapılan ufak uğraşlar bunlar. Asıl yaptığınız bolca okumak! Tabi, kim peşinde bir yaratık varken durup, bol bol okumak istemez ki? Okuduklarımıza arasında ise ne ararsanız var. Kan, şiddet ve rüyalarınıza girecek olaylar! Sonuçta hikâye bakımından Silver Chains'in hakkını yemek istemem. Sonuçta Peter ile beraber biz de ne olup bittiğini merak ediyoruz.

Silver Chains klişe bir oyun. Bildik formül bir kez daha karşımızda, dolayısıyla oyun bizlere herhangi bir yenilik sunmuyor ama en azından işini başarılı bir şekilde yapmış. Şunu da belirtiyim: En kısa zamanda hayatı kalma türüne bir tazelik gelmesi şart!

### ◆ Olca Karasoy Moral

### KARAR

**ARTI** Grafikler ve müzikler bir hayli başarılı. Hikâye merak uyandırıcı

**EKSI** Türe yenilik olarak hiçbir şey katmıyor.

74



**Yapım** Quantic Dream **Dağıtım** SIE, Quantic Dream **Tür** Macera Platform PC, PS4, PS3 **Web** [epicgames.com/store/product/heavy-rain](https://www.epicgames.com/store/product/heavy-rain)

# Heavy Rain (PC)

Aradan kaç yıl geçerse geçsin, ölümün yüzü soğuktur.

**2**010 yılında piyasaya çıktığında kendi türüne sayısız yenilik getiren ve bir araba oyun tarafından da taklit edilen Heavy Rain, nihayet evine konsol sokmamaya ant içmiş (Bkz. Cem Şancı) oyuncular tarafından da denenebilmesi adına Epic Games Store'da yerini aldı. Peki, Origami Killer adındaki bir çocuk katilini bulmak adına kendi bildiği yollardan giden dört kişi (oğlunu arayan bir baba, bir federal ajan, bir gazeteci ve bir özel dedektif) üzerine kurulan ve seçimlerinize göre çok farklı sonlarla bitebilen bu oyun günümüzde ne durumda? Hala kaçırmaması gereken bir deneyim mi? Heavy Rain'i asla kişisel favorim olmamasına rağmen cevabım, evet.

Oyunun PC versiyonu hayli detaylı grafik seçenekleriyle geliyor ancak optimizasyon konusunda şimdilik biraz çuvallamış durumda. Sisteminizin gücünden bağımsız olarak takımlar, atlamlar yaşayabiliyorsunuz ve kontrol mekanikleri de yaşını fena halde hissettiyor. Bununla birlikte oyunun karanlık atmosferi, yaşıttığı gerilim, sizi sürekli merakta tutması ve

birbirinden ilginç karakterleri halen yerinde duyar ve aradan geçen dokuz senede kesinlikle yaşlanmamış gibiler. Şu da var, Heavy Rain macera türüne tutkun olsanız da olmasanız da siz yakalıyor, o ıslak, karanlık sokaklara salıyor ve bitirme isteğinizi köprüüyor, bu kaçınılmaz. Heavy Rain'in Epic Store fiyatı 70 TL. Bu kalitede bir oyun için çok uygun olsa da macera türü için ölüp bitmeyenleri kendisine çekecek kadar da albenili değil. Keşke yaşınu bu kadar belli etmese ama kusursuz oyun diye bir şey yok neticede. Tıpkı kusursuz bir cinayet diye bir şey olmadığı gibi. ♦ **Kürsat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Gerçek bir klasiği PC'de deneyimleme keyfi. Merak uyandırıcı ve seçimlerinize göre gelişen hikaye.

**EKSI** Yaşını gösteren grafikler ve optimizasyon sorunları. Karakterleri yönetmek bir işkence.

80



**Yapım** Fatbot Games, s. r. o. **Dağıtım** Fatbot Games, s. r. o. **Tür** RPG Platform PC, PS4, XONE, Switch **Web** [www.vaporum-game.com](http://www.vaporum-game.com)

# Vaporum

Erken erişimden çıktı çıkışmasına da, ne değişti?

Daha önce ilk bakış atmışık, hatırlayanlar olacaktır. Oyun tam sürümde eriştiği için, incelemenin de vakti geldi artık. Neler değişti, neler yeni, ne gibi sürprizler ile karşılaşım bunları anlatayım isterdim ancak açıkçası çok da bir değişiklik yok. Tek diyeboleceğim cılısı atılmış. Hataları giderilmiş, rakamsal dengeler yerine oturmuş falan.

Steampunk tarzını benimsemiş bir oyun olan Vaporum, başlarken bize konuyu kısa ve hoş bir intro ile anlatıyor. Karakterimizin neden buralara geldiğini hatırlamıyor oluşumuz da oyuna oldukça esrarengiz bir tat katıyor. Denizin ortasında bir yapı var ve bizi kendisine çağırıyor. Aradığı cevapların peşine düşen

karakterimiz açılan kapıdan içeri dalıyor ve maceramız başlıyor. (Yeeaani, çok da heyecanlandırmıyor.)

Oyunda ilerledikçe bulduğumuz notlar ile mevzuya kavramaya çalışırken, hemen bir Exosuit giyiyoruz, sınıfımızı belirleyen bu exolar kendi aralarında Combat, Heavy ve Thauma olarak üçe ayrılmış durumlardır. Silahlar tabii ki yakın ve uzak mesafe olarak gruplanmış, hepsinin avantaj ve dezavantajları var.

Düşman türüne göre doğru silahları kullanma gereği birçok RPG'de olduğu gibi burada da var. Uzak mesafe silahlarda ise tabanca ve tüfek sıkıyoruz. Seviye atladık-

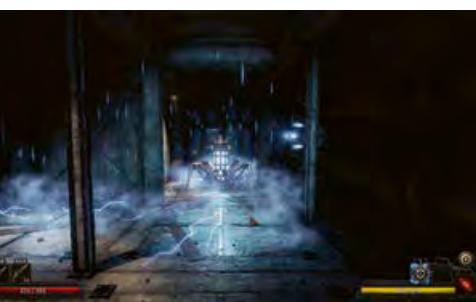
ça yetenek puanı dağıtıyoruz. Bulmacalar bir süre sonra kendini tekrar eder gibi hissettiriyor ve deneme yanlışla ile çözmemek gerektiği için (insan biraz ipucu falan koyma ya da bir şekilde yön verir) tat kaçırımıya başlıyor. Bu da çözüyormuşsunuz hissiyatından ziyade sırayla şansınızı deniyormuşsunuz hissiyatı vererek damakta hoş olmayan bir tat bırakıyor.

Grafik, ses ve müzik kısmında çok başarılı değil, ama erken erişime göre eli yüzü, sesi daha düzgün. ♦ **Sonat Samir**

## KARAR

**ARTI** Türün sevenleri için, bolca bulmaca ve karakter geliştirme seçeneği. Kaliteli Steampunk atmosferi.

**EKSI** Bir süre sonra o zindan, cidden zindan tadi veriyor, oyunu kapatmak isteği uyandırıyor. Özellikle bulmacaların deneme yanlışla ile sizi çözüme götürmeye zorlaması çok can sıkabiliyor, biraz ipucu falan güzel olabilmiş.



55

Yapım Star Drifters Dağıtım Star Drifters Tür Strateji Platform PC Web [www.driftlandthegame.com](http://www.driftlandthegame.com)

# Driftland: The Magic Revival

Büyüülü adalar atlası diyebilir miyiz?

**O**yunumuzda birbirinden kopuk kitaların olduğu bir haritaya sahibiz. Fakat sahip olduğumuz büyü gücüyle bu kitaları bir araya getirerek şehir sınırlarımızı genişletebiliyoruz. Anlayacağınız harita birbirinden kopuk adalardan oluşuyor. Yeni toprak için yeni adaları keşfetmek ve büyümek şart. Oyun tadında bir 4X strateji deneyimi sunan



ender yapımlardan bir tanesi. Hem mikro hem de makro ekonomi sistemine sahip olması ile de beni mest etmeye başardı. Bir yandan ülkemizdeki popülasyonu artırırken, bir yandan da vergilerden para toplamaya ama tüm bunlar olurken de kimseyi aç bırakmamaya uğraşıyoruz. Her bölümde farklı düşmanlar bulunuyor. Bu düşmanları alt etmek için de farklı birimler üretiyoruz. Fakat Majesty serisinde olduğu gibi üzerlerinde direkt kontrolümüz bulunmuyor. Bunun yerine haritanın farklı noktalarına farklı işler atıyor ve ilgilenen karakterlerimizin bu bölgelere gitmelerini bekliyoruz. İlgiyi artırmak için daha fazla altın sunarak, daha fazla karakterimizi olaya bulaştırmak mümkün. Oyunda yedi farklı kaynak bulunuyor. Fakat bu kaynakları her daim bulamamak kimi zaman oyunu çok zorlaştırıyor.

Ayrıca upkeep sistemi sayesinde/sebebiyle sürekli kaynak depolamak da mümkün değil. Deneyim ettiğim kadarıyla oyun bu noktada biraz sıkıntı yaşıyor çünkü dengeyi sağlamak gerçekten çok zor. Ayrıca market üzerinden yapılan alım satımlar da çok dengesiz. Ekonomik çalışma prensibinin düzensizliği haricindeyse gayet iddialı bir 4X oyun deneyim ettiğimi belirtmek isterim.

◆ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Kaliteli harita ve oyun mekanikleri. Zorlayıcı ama bir o kadar da eğlenceli oyun yapısı.

**EKSI** Ekonomik alt yapıda yaşana sorunlar.

75

Yapım Blizzard Entertainment Dağıtım Blizzard Entertainment Tür Strateji Platform PC, Mac Web [www.starcraft.com](http://www.starcraft.com)

# Starcraft Cartooned

Klasik RTS oyununa eğlenceli bir bakış...

**T**atilimi yapıyor ve bu sırada içeceğimi yudumluyorken, telefonuma Kürşat'tan "Starcraft Cartooned'u gördün mü?" diye bir mesaj geldi. Başta tolluyor sandım elbette. Ekran görüntüsünü de gönderdi sonrasında. Hala daha inanmamışım. Ta ki videosunu izleyene kadar. Başta saçma bir fikir gibi geldiğini itiraf etmemiyim. Apar topar hazırladım ve tatilimi yarı bırakarak İstanbul'a doğru yola çıktım(!). Zira hatırladığım kadaryla Blizzard, tarihinde ilk defa bir yapımı duyurup da hemen akabinde "Çıktı!" diye bir açıklamada bulunuyor. Hepimiz Blizzard'in "Soon" kelimesini kullanmasına ve o oyunun da yıllar sonra çıkışmasına alıştık... Neye gelemiş oyuna, daha doğrusu bu moda. Öncelikle Blizzard oyunlarını takip edenlerin Carbot Animasyon firmasının yapmış olduğu animasyonlarını mutlaka izlemiş ya da bir şekilde denk gelmişir. İşte bu modun çizimleri de bu firmanın animasyonlarından geliyor. Starcraft Cartooned'u oynayabilmek için Starcraft Remastered'a ihtiyacınız olduğunu belirtiyim. Az önce de bahsettiğim gibi bu aslında bir oyun değil, bir mod. Starcraft Remastered'ı sevmiş olmama rağmen yine de gözümü rahatsız eden o piksel piksel görüntü, Starcraft Cartooned ile yepyeni bir kimliğe dönüşerek oyunu son derece oynanabilir kılmış.

Mod olduğundan ötürü menüden istediği zaman eski görselliğe geçiş yapmak da mümkün. Üstelik arkadaşlarınızla multiplayer maç yapmak isterseniz ve onlarda Cartooned modu yoksa dahi karşılıklı oynayabiliyorsunuz. Açıkçası beni üzен tek nokta bu modun fiyatı oldu. 10 Euro fiyat etiketiyle satılan bu modu oynayabilmek için de Starcraft Remastered'a ihtiyacınız bulunuyor. İşte bu noktada her ikisinin de satıldığı paketi almak isteyebilirsiniz ancak o zaman da fiyatı 25 Euro oluyor. Bu da

özellikle ülkemizde biraz tuzlu bir rakama erişmesi demek. Ancak yine de Starcraft hayranlarına şiddetle tavsiye ediyorum. ◆ Emre Öztnaz

## KARAR

**ARTI** Müthiş görselliği ile Starcraft Remastered'ın oynanabilitesini son derece arttırmış.

**EKSI** Fiyatı bu modun tek eksisi.

90





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



**Yapım** Artisan Studios **Dağıtım** Idea Factory International **Tür** JRPG Platform PC, PS4, Switch **Web** ideafintl.com/super-nep

## Super Neptunia RPG

Süper olduğuna hem fikir miyiz?

2010 yılında başlayan Neptunia evreninin on yedinci oyunu hayranlarını mutlu etmiş olabilir ama beni JRPG dünyasını sorgular hale getirdi. Oyunda hafızasını kaybetmiş kızımıza geçmiş yaşamını hatırlatmamız ve aynı zamanda da kasababakı insanların tuhaf isteklerini yerine getirmemiz gerekiyor. Açık dünyaya çıktığınızda küçük mavi yaratıklar karınıza çırıyor, üzerinden atlayarak gecebilirsiniz ama savaşmanız sizin yararınıza. Hem altın hem de gelişiminiz için çeşitli malzemeler kazanabileceğiniz var. İşin hileli kısmı, başta "mavi" görünen yaratıkların aslında ne ya da kaç kişi olduğunu ancak savaştığınızda anlayabiliyorsunuz. Bir anda çok güçlü üç adam ya

da beş kişiye bedel "ateş adamlar" karşınıza çıkabiliyor. Savaş kısmı biraz sıkıcı, tam olarak sıra tabanlı da değil, gücünüzün dolmasını beklemeniz gerekiyor ve siz ekrana boş boş bakarken rakibin saldırısını izlemek hiç eğlenceli değil. Kısa bir süre sonra hızlı oynama tuşlarını buldum da bu acılı bekleyişten kurtuldum. Görevleri yerine getirmek iyi hoş ama ulaşım ve lokasyon için herhangi bir kolaylık yok oyunda. "Ratchet Volcano'da birini yok ef" diyor ama bütün o bölgeyi tek tek taramak gerekiyor. Aynı yerde onlarca kez dolaştıktan sonra, şansa bir yerden çıkışına buluyorum. Haritada bana özellikle yerini göstersin demiyorum ama biraz yardımcı olunabilir çünkü bir bölgeden diğerine

geçmek için de hep aynı yollardan geçmemiz gerekiyor. Platformlar arası atlamlarda düşüğünde ölülmüyor ama bazen ne kadar iyi atlaşanız da başarılı olunamıyor. Super Neptunia, meraklıların ilgisini çekebilir ama mesela evrene ilk kez giren birisi için çok da arkadaş canlısı bir ortam sağlamıyor. ♦ Nevra İlhan

### KARAR

**ARTI** Grafik ve karakterler anime meraklılarının ilgisini çekebilir.

**EKSİ** Haritanın kullanışsız olması.avaş sahnelerinin kendini tekrar etmesi.

63

**Yapım** Sukeban Games **Dağıtım** Ysbryd Games, AGM PLAYISM **Tür** Görsel Roman Platform PC, PS4, Switch, PSVita, Mac **Web** waifubartending.com

## Vambrace: Cold Soul

Bu oyunda iki amacınız var: Biri dünyayı kurtarmak, diğeri hayatı kalmak

Darkest Dungeon tarzı ile dikkat çeken yapımda oyunun geçtiği şehir olan Icenaire şehri lanetlenmiş ve hayatı kalanlar yer altına sığınmak zorunda kalmıştır. Karşılardaki kötüülge ve kralları Shades'e karşı çaresizce mücadele etmeye çalışmaktadır ama ölüler ordusuna karşı ne yapabilirler ki? Nitelik umut en beklenmedik anda gelir. Bir yabancı, kolunda büyülü zırh ile (Vambrace) ortaya çıkarır ve insanların umudu olur. Bu yabancının adı Evelia Lyric'tir ve Aetherbrace'nin taşıyıcısı olarak lanetli Icenaire şehrine girebilecek tek insandır.

İlk birkaç görevi ile tedüze bir ilerleyiş gösteren Vambrace, siz oyunun mekaniklerini kavradıkça dallanıp budaklanan türden. Yeni karakterler, yeni yetenekler ve yeni görevlerle beraber zorluk da giderek artıyor. Genelde dörderli ekiplerle kimi zaman sayıları sizden az, çoğu zaman eşit düşmanlara sırası ile hünerlerinizi gösteriyorsunuz. Bu arada hemen uyarayım: Evelia ölüse şere geri işinlanyor ve son kaydırınızdan bu yana olan tüm geliştirmeleri – alınları kaybediyorsunuz. Evelia'nın yanındaki karakterler ölüse de

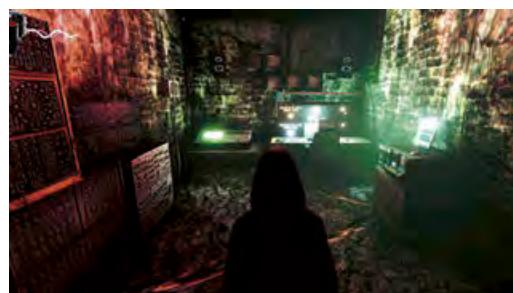
onlara veda edebilirsiniz çünkü ölüm onlar için kalıcı. Neyse ki karakter çeşidi sayesinde açığı çabuk kapatıyorsunuz ama bu karakterleri de baştan eğitmeniz gerekecek. Bu yan karakterler silahşorlardan büyük kullananlara kadar çeşitli avantajlara ve dezavantajlara sahipler. Hikâye bakımından sürüklüyor olan oyunun en büyük dezavantajı zorluğu. Bu yüzden hem kendinizin hem de ekipinizin güçlerine – zırhlarına dikkat edin, intihar görevlerine atlamayın ve mümkün olduğunda yan görev yaparak yükselmeye bakın. Yani sabır bu oyunun olmazsa olmazlarından. ♦ Olca Karasoy Moral

### KARAR

**ARTI** Hikâyesi merak uyandırıcı. Karakter çeşitliliği ve gelişime açık oluşları

**EKSİ** Dövüşlerdeki zorluk ve en ufak hatalın kalıcı ölüm ile sonuçlanması. Oyunda ilerlemek için sizi yan görevlere itmesi

77



**Yapım** Abramelin Games **Dağıtım** Abramelin Games **Tür** Korku **Platform** PS4 Web [abramelingames.blogspot.com/2017/04/injection-23.html](http://abramelingames.blogspot.com/2017/04/injection-23.html)

## Injection π23 'No name, no number'

Survival Horror türüne saygı duruşunu amaçlayan ve beceremeyen bir yapımdır.

Oyunların artık hatırlı sayılır bir tarihi var ve doğal olarak nostalji de bu kültürün bir parçası. Pek çok eski oyunun yeniden yapımı veya ruhani devamı sayılabilen oyunlar piyasaya sürülmüş. Injection da özellikle PS2'nin Survival/Horror oyunlarının bir ruhani devamcisidir. Özellikle oyunun ilhamının çoğunu Silent Hill'den aldığı çok belli. Fakat ne yazık ki bu oyunu oynayacağınızda o yılların oyunlarını bulup yeniden oynamanızı tavsiye ederim. Sebeplerini şimdi açıklıyorum.

Bir kere Injection'ın görselleri çok sıradan ve animasyonlar korkunç. Oyunun bağımsız olması buna bir bahane olamaz. Bir oyunun ruhani devamı olmak için de birebir aynısını yapmaya gerek yok. Home isimli tek kişisinin yaptığı 2012

yapımı oyuna bakmanızı öneririm. İki boyutlu olsa da Silent Hill 2'nin ruhunu pek çok yapımdan çok daha fazla taşıyor. Yani buradan çıkan sonuc bir şeyi doğru düzgün yapacak imkanınız yoksa yaratıcı veya yenilikçi sonuçlara başvurmanız gerekiyor. Düşününce Silent Hill de zamanının makineleri tüm kasabayı renderlamakta zorlandığı için "sis" gibi yaratıcı bir çözüme başvurmuştu ve bu sis de oyunun simgesi oldu. Tembellik ile imkansızlık arasında fark var.

Bunu geçersek Injection bir korku oyunu olarak zayıf kılıyor çünkü her şeyi bir anda üzerinize atıyor. Bu da oyunun heyecansız ve tansiyonsuz bir hale getiriyor. Zamanının korku oyunlarının en büyük özelliği tansiyonu ve nüansları

çok iyi kullanmalarıydı. Injection'da ise hem atmosfer sizi germeye çalışıyor hem her yerde şiddet ve vahşet öğeleri bolca var. Düzgün bir denge sağlanamamış. Oyun biraz çorba gibi. Kisacası hevesli bir ekip bir şeyler yeniden üretmek istemiş ama sınıfta kalmış. Oyunun bir tek bulmacaları fena değil. Çok ama çok meraklısanız bir bakabilirsiniz ama bunun dışında önermiyorum. ♦ Ege Tülek

### KARAR

**ARTI** Bazı bulmacalar yaratıcı.

**EKSI** Kötü animasyonlar. Baygınlık geçirten korku öğeleri. Sıfır yaratıcılık.

35

**Yapım** JoyMasher **Dağıtım** The Arcade Crew **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** [blazingchrome.com](http://blazingchrome.com)

## Blazing Chrome

16 bit aksiyon dönemine hızlı bir dönüş

Contra'yı sever misiniz? Peki Metal Slug? Bunların bir karışımı hoşunuza gider miydi? O zaman doğru yerdesiniz; Blazing Chrome bizi hem geçmişe götürüyor, hem de aksiyonun tam ortasına bırakıyor. Her anlama gelmişen fırlayıp gelmiş, 16 bit bir shoot'em up oyunu imajı çizen Blazing Chrome, bu işi o kadar iyi başaryor ki ciddi anlamda bu konuda en üst noktalarda olabilir. Yapımcılar resmen o eski dönemi günümüze mükemmel bir şekilde taşımış.



Görsel anlamda oyunun neye benzediğini anlamış olmalısınız. İşin güzel tarafı oynanışta da geçmişin izleri aynen karşımıza çıkıyor. Oyna üç karakterden birini seçerek başlıyoruz -ki ilerde başka karakterler de açabiliyoruz- ve bir anda aksiyonun ortasına bırakıyoruz. Oyun tam olarak eski dönemdeki gibi 2 boyutlu, yanandan bir görüntüste oynanıyor. Bir kez vuruluna ölüyorum ve belirli sayıda canımız oluyor; hepsi bitince de Game Over yazısını görüyoruz.

Kahramanımız etrafından bir takım silahlar bulabiliyor ve öldüğünde bunlar da yok oluyor, o yüzden dikkatlice ilerlememiz gerekiyor. Ne var ki oyun üzerimize sürekli düşman ve mermi yolladığı için bu pek mümkün olmuyor. Her bölümde sağlam bir başarı yakalamak için o bölümü avcunuzun içi gibi bilmeniz gerekiyor ve bu da elbette zaman ve sabır istiyor.

Oyunda ilerledikçe farklı araçlara binip, birbirinden zorlu boss'larla da mücadeleye giriyoruz. Boss mücadeleleri hiç kolay değil fakat nasıl saldırdıklarını öğrendikten sonra işimiz biraz daha kolaylaşabiliyor. (%10 oranında mesela!)

Biraz fazla hareketli ve zorlu olmasından öte hiçbir eksisi olmayan Blazing Chrome'u, özellikle eski dönemin 2D aksiyon oyunu tutkunlarına şiddetle öneririm. ♦ Tuna Şentuna

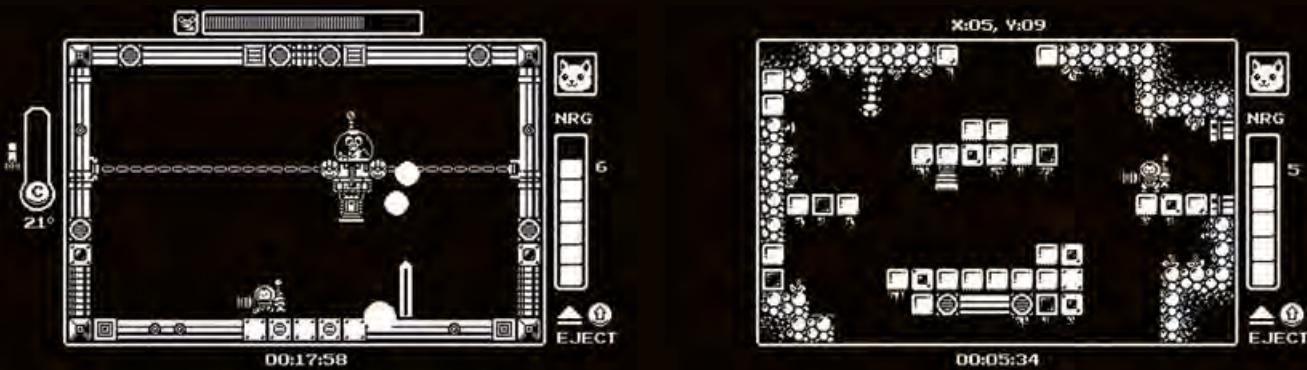
### KARAR

**ARTI** Dönemin ruhu çok iyi yansıtılmış, aksiyon dozu keyif veriyor.

**EKSI** Biraz zorlayıp sabır ölçüyor.

88





**Yapım** doinksoft **Dağıtım** Devolver Digital **Tür** Platform **Platform** PC, Switch **Web** [www.gatoroboto.com](http://www.gatoroboto.com)

## Gato Roboto ★

Bir nevi Gato Miyavato!

Kedi var kedi! Koş kankut koş! Her yer kedi zaten! Oyun da kedi var, sen de çok seveceksin en beğendiğim okur... Gato Roboto yani –bence– zırhlı kedi isimli oyun ile karşınızdayım! Kendi dünyasında küçük bir platformer olan bu güzide oyunda, minnoş mu minnoş bir kediyi kontrol ediyoruz. Yapmamız gerekense basit; bir şekilde ilerlemek! Ecran görüntülerinden de göreceğiniz üzere, oyunumuz tamamen siyah beyaz bir renk paleti üzerine kurulu. İlk bakışta sadece görsel bir farklılık gibi dursa da aslında oyunu deneyim edince anlıyorsunuz ki bu iki renk, birçok engeli görmeyi zorlaştırmıyor. (Ya da ben bu iki renge karşı kodu bozuk bir haldeyim!) Karakterimiz olan minnoş kedi ile de karşımıza çıkan

bölümleri bir bir geçmeye çalışıyor. Kedimizin bir kendi hali, bir de zırhlı hali var. Aslında bir de kullanabildiği cihazlar söz konusu ama onlar gelip geçici. Zırha büründüğümüz zaman hem ufak bir saldırır, hem de daha çok zarar verebilen roket saldırısı gerçekleştirilebiliyoruz. Roket saldırısının esas önemli noktasıysa, belirli noktaları kırarak bize yol açabilmesi. Fakat bu yolları açarken de dikkat etmek gerekiyor. Bir anda çok fazla yeri patlatıp ilerleyememek söz konusu olabilir ki bu oyunun can sıkıcı kısımlarına bir örnek. Etrafta birçok farklı düşman bulunduğu gibi, birçok farklı bulmaca da söz konusu... Hatta çoğu zaman belirli bir noktaya kadar zırh ile gelip, akabinde zırhtan inip, sadece kedi

halımızın gidebileceği yollardan ilerleyip, zırhimizə geri dönmemiz gerekiyor. Açıkçası Gato Roboto kendi içerisinde çok dengeli bir yapılmış diyebilirim. Hem göze, hem de gönle hitap ediyor. Hızlı, kısa ve kedili bir oyun arayanlar için iyi bir seçim.

◆ Ertuğrul Süngü

### KARAR

**ARTI** Eğlenceli oyun yapısı.

Farklı bulmaca ve Boss savaşları.

**EKSİ** Siyah beyaz renklerin göz yorması.

80

**Yapım** Sweet Bandits Studios **Dağıtım** Sweet Bandits Studios **Tür** Dövüş **Platform** PC **Web** [sweetbanditstudios.com/devblog/category/coffence](http://sweetbanditstudios.com/devblog/category/coffence)

## Coffence ★

Bu oyun sabah kahvesini içmeden ayılamayanlara gelsin

Mortal Kombat, Tekken veya Street Fighter gibi oyunların domine ettiği dövüş piyasasında bir dövüş oyunu çıkarmak ve fark edilmek istiyorsanız farklı bir şeyler denemek şart. Yoksa arada kaynar gidersiniz. Coffence de farklı bir şeyler yapmış ve olmuş / olmamış arasında gidip gelmiş.

Tipki Super Smash Bros gibi Coffence'in de kendine has bir tarzı var. Öncelikle oyunda sağlık çubuğu diye bir olay yok, kahve bardakları var. Rakibinize vurdükça bardaktaki

kahve havaya uçuyor ve geri siz rakibinizden önce kahveyi yakalar veya kahve yere düşerse rakibinizin bardağından bir sayı eksilimiş oluyor. Siz rakibin kahvesinden kendi bardağınıza doldurursanız ise özel hareketler sergileyecék gücü depoluyorsunuz. Coffence'den hikaye beklemeyin. Hipster abi, iş adamı ciddi abi, özgür kız veya bir köpeçik (evet, bildiğimiz köpek) gibi absürt tipli karakterler var ve her biri elinde (köpeğin ağızında) bardağı ile karşısın-

daki rakibinin kahvesini dökmeye çalışıyor. Yumruk veya tekme gibi hareketlerin yanında adeta yoyo gibi uzatıp kısaltıldığından bardağınız oyundaki en büyük silahınız. Dört kişiye kadar aynı anda oynayabileğiniz Coffence, ilk başta eğlenceli bir konsept sunsa da (özellikle çizimleri ile) dövüş mekaniklerin istenilen düzeyde olmadığını fark ediyorsunuz. Bir müddet sonra etrafta sağ sola ziplayıp yoyo gibi kahvemizi ileri geri savuruyoruz sadece. Dolayısıyla Coffence'in ömrü kısa. Kısa ama eğlenceli.

◆ Rafet Kaan Moral

### KARAR

**ARTI** Eğlenceli konsept. Renkli çizimler ve civil civil atmosfer.

**EKSİ** Bazı mekaniklerin tam oturmamış olması. İki kahvelik ömrü var.

75





Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Harry Potter: Wizards Unite ★

Mutfağınızda Hagrid ya da Hermione'yi görmeye hazır mısınız?

**H**arry Potter'la 20 yıla dayanan bir geçmişimiz var. Kitaplarını okudum, filmlerini izledim, oyunlarını oynadım, yurt dışında ürünlerinin satıldığı yerlerde deşnek almamak için kendimi zor tuttum. Bu yüzden de ülkemize layık görülmeyen bu oyunu incelemem gerekiyordu. Siz değerli okuyucularımız için 1001 zorlukla karşılaşışım telefonuma indirdim. Şaka bir yana aslında oldukça kolay oldu, sadece hesabın bağlı olduğu ülkeyi Avustralya ile değiştirdim ve kolayca telefonuma indirdim. Harry Potter: Wizards Unite, Pokemon GO gibi bir artırılmış gerçeklik oyunu ve evimize, masanın altına, dolabın arkasına saklanmış nesneleri ve kişileri "bulmamızı" sağlıyor. Oyunda kaybolan büyüğü ve eşyaların muggle dünyasında göründüğünü duyan Hogwarts ekibi, onları bulmak için bir ferman yayınıyor. Bizim de görevimiz bu kayıpları bulup Hogwarts'a geri göndermek zaten. Oyna karakter güncelleştirmesini yaparak başlıyoruz. Oyna kendi fotoğrafınızı yükleyip Hermione'nin çığın saçlarına ya da Harry Potter gözlüğü ve yara izine sahip olabiliyorsunuz. Her ne kadar rengini sevmesem de Gryffindor olduğum için atkımi seçtikten sonra görevi başlıyorum. Açılan haritada, çevredeki bazı binalar, heykeller ve

duvar resimleri işaretli görünüyor. Eve 10 dakika uzaklıktaki Atatürk heykeli, duvardaki kedi resmi ya da büyük bir köşk gibi "Green House" denilen yerin yakınına gidip enerji ya da büyü yapımda kullanılacak malzemeler toplayabiliyorsunuz. Baştan söyleyeyim, evden çıkmayı sevmeyenler için çok cazzo bir oyun değil; kanepede yatarken sehpandan üzerinde aynı yerde duran yaratığı her gün tekrar yakalamak bir yerden sonra çok sıkıcı olabilir.

Peki mekanik nasıl çalışıyor? Aslında oldukça tanındık. Haritada ışıklı bir simge beliriyor, bu da yakın çevrenizde yakalamanız gereken bir varlık olduğunu gösteriyor ve salonda bütün görkemiyle Hagrid beliriyor. Bu aşamada yapmanız gereken hedefi seçip büyüyü üzerine boca etmek ama zorluk dereceleri farklı olduğundan duruma göre ıksir kullanmak da gerekebiliyor. Karşılaşılan her yaratığı tek bir deşnek hareketiyle alt etmek de mümkün olmayabiliyor, böyle zamanlarda enerjinizin dolu olması çok önemli.

Oyunda biraz ilerledikten sonra uzmanlaşmak istediğiniz üç alandan -Auror (Seherbaz), Magizoologist (Büyüzooloji) ve Proseffor (Eğitim)- birini seçebiliyorsunuz. Her görevin kendine özgü yetenekleri var ve bunu geliştirmek

sizin elinizde. Haritada bulduğunuz malzemelerle ıksırler hazırlamanız büyülerinizin daha etkili olmasını sağlıyor. Oyunda karşınıza çıkan anahtarlar Portkey Portmanteaus denen yerlere girmek için kullanılıyor ama bunun için de bazen 7, bazen de 5 km yürümeniz isteniyor. Bunun gibi oyunlar siz evden çıkarmak ve hareket ettirmek için elinden geleni yapıyor, sonuçta her an her yerde Hogwarts'in size ihtiyacı olabilir.

Geçen günlerde yayınladığı büyük güncelmeyle daha da gelişeceğini sinyallerini veren Wizards Unite'in hedefinde kimler var biraz bundan bahsedeyim. Tabii ki en başta benim de içinde bulunduğu koyu Harry Potter takipçileri. "AR teknolojisi neredeyse ben oradayım" diyenleri ve evde zaman geçirmekense sokaklarda olmayı tercih edenleri de mutlu edecktir. Ben genel olarak sevdim fakat bir süre sonra o büyü yapma kısmı sıkıcı olabiliyor. Oyunda çok ayrıntı var ama bunların pratiğe yansımı konusunda sıkıntılar da mevcut. Müzikleri güzel ama büyülerini yaparken sesli duymak isterdim "Wingardium Leviosa" diye bağırmanın büyü yapmanın ne anlama var ki? Oynamaya aralıklı olarak devam ederim ama çığın gibi sokaklarda kayıpları aramam gibi görünüyor.

74





Tür Macera Platform iOS Fiyat Ücretsiz

## Sky: Children of the Light ◆

Efsanevi Journey'nin yapımcısından huzur verici bir macera

**H**uzur verici oyunlar köşemizde bu ay Sky: Children of the Light var. Journey, Flower gibi oyunların yaratıcısından gelen oyunun görsellerini görünce siz de bu dediğimizde hak vereceksiniz. Sadece iOS olduğuna bakmayın, yakında Android'de de piyasaya çıkışmasını bekliyoruz. Sky'in ayak seslerini ilk olarak 2017 yılında duymuş olsak da biraz gecikmeli olarak bizlerle buluştu. Renkler, müzik ve grafikleriyle huzur dolu bir yolculuğa çıkacağınızı oyunu açar açmaz anlıyorsunuz. Masmavi gökyüzü, uçsuz bucaksız yeşil vadiler, pelerinli çocukların

hafiften ürkünç hissettiyor ama oyuncun havasına kendinizi kaptırıldığınız anda o etki geçiyor. Bu tarz oyunların durağanlığı rahatsız edici oluyorsa da Sky böyle değil çünkü başkalarıyla da oynayabileme imkânı sağlıyor ve bu da oyunu daha eğlenceli hale getirebiliyor. Yalnız ve yürüyerek çıktıığınız yolculukta önce uçmayı daha sonra da diğer oyuncularla iletişime girmeyi öğreniyorsunuz. Oyunun oynanışı oldukça kolay ve kontroller de kullanıcı dostu, yönlendirmeyi kavramanız yeterli. Karakteriniz ulaşabiliyor ama sonsuza dek değil. Uçarak hareket etmek de zo-

runlu değil. Kısa bir oyunu tanıma aşamasından sonra, ana üsse gelip burada avatarınızı, saçınızı ya da pelerinizi değiştirebileceğiniz gibi diğer oyuncularla tanışma imkânı da buluyorsunuz. Karakterinizin dizüstü oturma, mum yakma gibi ilginç hareketleri var. Seviye atladığınızda bu hareketlere daha yenileri ekleniyor. Diyalog olmasa da Sky da tipki Journey gibi hikayesini size sessizce anlatmayı tercih eden, aradaki boşlukları doldurmanızı isteyen yapımlardan. Baştan sona sürprizlerle dolu ve size ilginç bir yolculuk sunuyor.

82



Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Makara ◆

Makaraları geriye doğru saralım mı?

**Ö**zellikle Paper Wings oyunuyla ilgimizi çeken Türk geliştirici Fil Games, basit ama iyi düşünülmüş bir oyunla tekrar karşımızda. Fizik dersinde gördüğümüz palanga ve makaralarдан ilham alan oyun 100 bölümden oluşuyor ama elbette güncellemelerle yeni bulmacalar eklenebilir. Oyuna başlar başlamaz, akılda çok da tatlı yer etmemiş olan fizik öğretmenim aklıma geldi ama aynı hızla kendisini hafızamdan silip oyunu oynamaya başladım. Amacın ne olduğu ve yapmanız gerekenler, ufak bir tanıtımla ilk bölümde anlatılıyor. Oyun da makaraların çevresindeki ipleri birbirine değmeden dolamanız gerekiyor. Tüm sarmalı yanlış yaptığınızda en başa değil de hata yaptığınız yere dönüyorsunuz. İlk seviyeler hem oyunu daha iyi kavrayabilmek hem de gözünüzü korkutmamak için oldukça kolay ama sonraki aşamalarda zorlanabilirsiniz. İpucu kullanma hakkınız var, bunun için video izlemeniz gerekiyor. İpucu için video, ücretsiz oyunlarda mantıklı bir seçenek ama bölüm bitirdikten sonra yenisine geçerken video izleme zorunluluğu biraz tat kaçırbiliyor. Bölümü geçme sevincini yaşarken verdiği o "cezalandırılma" hissi çok hoş değil.

74

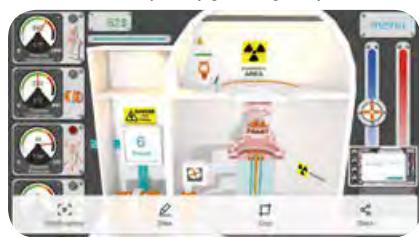


Tür Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat 1.99 TL (Android ücretsiz)

## Nuclear Inc. 2

RBMK tipi bir reaktör nasıl patlar?

**C**ernobil dizisiyle yatıp kalktığımız şu günlerde, nükleer santrallerle ilgili bir oyun görünce hemen ilgimizi çekti. Dünya tarihinde görülmüş en büyük nükleer patlamalar Çernobil ve Fukushima'da yaşanmıştı bildiğiniz gibi, geçtiğimiz aylarda yayınlanan Chernobyl dizisi sayesinde ilk çok daha fazla üne kavuştu. Diziyi izleyen hemen herkes nükleer santralin nasıl patlayabileceğine dair iyi kötü bir bilgiye sahip oldu. Peki, bu bilgiyi bir mobil oyunda kullanmaya ne dersiniz? Nuclear Inc. 2, aslında bir oyundan çok eğitim uygulaması gibi, reaksiyon nasıl işliyor ya da yakinin enerjisi nasıl elektriğe dönüşüyor gibi bilgileri anlatmaya çalışıyor. Radyasyona karşı nasıl korunma sağlanır, nükleer yakıt aşırı yüklenince ne olur, yangın çıkarsa nasıl söndürülür gibi bilgileri vermeye çalışıyor. Böyle bakılıncı çok güzel görünüyor ama pratikte bu söylemeklerini çok da başarıyla uyguladığı söyleyemez. Hem oynanış hem de seviyeler biraz eski oyun havasında,



eger grafikleri ve görevleri düzenleyip daha aktif bir hale getirlerse başarılı olabilir.

65



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

## Langrisser Mobile ◆

Merakla beklenen bir JRPG oyunu mu!

**C**oğunuzun "efsane oyun sonunda Türkiye'de" diye başlayan bülteni okuduğunda hiçbir anlam veremeyeceğine emin olduğum Langrisser Mobile, aslında 1991 yılında çıkan ve JRPG'nin önde gelen temsilcileri arasında sayılan bir oyun. JRPG oyunlar, RPG'e göre çok daha fazla ayrıntı içermektedir. Hatta Japonlara özgü bu detaylar hayal gücünüz sınırlarını zorlayabilir, şaşırmanın. İtiraf ediyorum, bu oyunu indirip açtıktan üç dakika sonrasında kapattım. Bana efsane değilmiş demek ki diye düşünürken geçen akşam oturken bir şans daha vermeye karar verdim ve gözüm bozulana kadar oynadım. Langrisser Mobile "ayrıntılı strateji oyunu severim, gözlerim de bozulabilir, önemli olan beni hayattan kopararak değişik dünyalara atması" diyenleri bir hayli mutlu edebilir. Sizden tek isteğim benim

gibi başlangıçta gördüğünüz karmaşadan korkmayıp içine dalmanız. Oyunda çok fazla içerik, ayrıca var ama başta çok iyi bir eğitim verdiği için gerekli sabrı gösterirseniz çok zorluk çekmiyorsunuz. Piyadeler, rahipler, mızraklılar gibi kahramanların birbirinden farklı yetenekleri var. Ana karakterinizin ekipiyle girdiği savaşlar tur tabanlı olarak işliyor ve siz onların yeteneklerine göre karşılaşmayı yönetebiliyorsunuz. Başlangıçta yapay zekaya karşı oynarken ilerleyen seviyelerde gerçek rakiplerle karşılaşabiliyorsunuz ve bu da oyunu daha heyecanlı hale getiriyor. Karakterlerin ve savaş mekaniklerinin detayları da dünya kadar ama oyunun bir kere büyüsüne kapıldınız mı gerisi geliyor. Çok karmaşık görünmesi dezavantaj ama bu türü seviyorsanız sabır göstermeni - 77 ze delegeceğini düşünüyorum.



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

## Zero City: Zombie Shelter Survival ◆

Zombileri yok edip dünyayı kurtarmak mı? Varım!

**Z**ombiler, dünyanın sonu ve sığınak kurma konularına sıcak bakıyorsanız bu oyun tam size göre. Genel çerçeveye bakarsak, virüsün yayılmasıyla insanların çoğu zombiye dönüşmüş, kalan bir avuç insan da dünyayı kurtarmaya çalışıyor. Hastane, Kimya Atölyesi, İttifak Binası, Silah Atölyesi, Laboratuvar gibi odalarla sıyınağınıza güçlü ve aktif hale getirmeniz gerekiyor. Hepsini bir anda açmak mümkün değil, seviye atladıkça hem yeni odalar açılıyor hem de onların kapa-

sitesini artırabiliyorsunuz. Başlangıçta para basabildiğiniz bir basimevi ve yemek salonu var ama sonrasında mutfağın, muhasebe, marangoz gibi daha birçok odanız oluyor. Haritadan belli bir rotada ilerleyip zombi saldırınızı gerçekleştirdikten sonra sıyınlarda kullanacağınız malzemeleri kazanıyorsunuz. Sıçınakta bulunan odaları geliştirmek, silahları güncellemek için bu savaşlara güçlü girmeniz gerekiyor, bu yüzden spor salonu önemli. Bunun gibi oyunlarda sıyınağın oda dizilimini iyi düşünüp ona göre inşa etmeniz gerektiğini unutmayın çünkü sonrasında değişiklik yapılamadığından son pişmanlık fayda etmiyor. Oyun içi satın almalar var ama para harcamadan da iyi seviyelere gelmeniz mümkün. Kendi klanınızı kurabileceğiniz gibi başkalarının ekiplerine de girebilirsiniz. E durmayın, indirin okuduklarınız hoşunuza gittiye! 75



Nevara İlhan



### En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları



1. CodyCross: Çapraz Bulmaca



2. Fun Race 3D



3. Bus Simulator: Ultimate



4. aquapark.io



5. PUBG Mobile

### En Popüler Ücretli iOS Oyunları



1. Plague Inc.



2. Earn to Die 2



3. Hitman Sniper



4. Minecraft: Pocket Edition



5. Construction Simulator 2014



### En Popüler Ücretsiz Android Oyunları



1. CodyCross: Çapraz Bulmaca



2. Fun Race 3D



3. Bus Simulator: Ultimate



4. aquapark.io



5. Modifiyeli Şahin

### En Popüler Ücretli Android Oyunları



1. Minecraft: Pocket Edition



2. Earn to Die 2



3. Real Drift Car Racing



4. Construction Simulator 2014



5. Hitman Sniper

**AĞUSTOS**  
SAYISINI KAÇIRMA!

**20**  
**POSTER**  
**25**  
**STICKER**  
**4**  
**KAPı  
ASKıSI**  
**5**  
**TELEFON  
AKSESUARI**



Dijital Dergi Aboneliği için;  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)

[www.heygirl.com.tr](http://www.heygirl.com.tr)

f [facebook.com/heygirldergisi](https://facebook.com/heygirldergisi) t [twitter.com/heygirlonline](https://twitter.com/heygirlonline) i [instagram.com/heygirlonline](https://instagram.com/heygirlonline)

DB  
DOĞAN BURDA DERGİ

# LOL: TAKTİK SAVAŞLARI

Riot Games'in Auto Chess'e cevabı mercek altında.

Sayfa  
**88**



# ONLINE



## LORD OF THE RINGS

# Eyvah, yeniden geliyor!

Üstat J.R.R. Tolkien'in kaleme aldığı Yüzüklerin Efendisi serisi, 2001 yılında piyasaya çıkan filminden beri çokça konuşuluyor. Filmler o kadar tuttu ki o zamana dek sadece belirli bir çevreye hitap eden Yüzüklerin Efendisi, günümüzde yediden yetmişe herkesin adını duydugu ender eserlerden bir tanesi haline geldi. Pek tabii kitaptan filme yapılan birçok uyarlamada olduğu gibi filme de bazı eksikler ya da farklı düşünülen noktalar vardı. Zaman içerisinde üretilen oyunlar ile birçok farklı hikayeyi, kitaplarda olup da filmlerde olmayan ince ayrıntıları deneyim ettik. Fakat 2007 yılına gelinceye kadar kimse LOTR gibi devasa bir dünyaya ait MMORPG türünde bir oyun ile karşılaşmayı beklemiyordu. Tolkien'in yarattığı bu devasa

dünyanın içi, zaten yazar tarafından doldurulmuştu. Haritanın her köşesi ortadaydı ve ırklarından hikayesine kadar uzanan muazzam bir külliyat, online oyun olmak için bekliyordu. Her ne kadar döneminde çok fazla oyuncuya hitap etse de zaman içerisinde de yitip gitti. Azalan oyuncu sayısı sebebiyle ödeme metodları da değiştiren yapım, son yıllarda kendi kemik kitleşine hitap etmekten ileri gidemiyordu. Nitekim Temmuz ayında Amazon'un oyun tasarım ekibi olan, Amazon Game Studios'un tasarımcı ortağı olduğu yeni MMORPG Yüzüklerin Efendisi oyunu haberleri ile büyük bir heyecan yaşadı. İlk olarak Eylül 2018'de haberi sızan yeni oyun hakkında uzun süredir bir gelişme bulunmuyordu. Öyle görünüyor ki

o yıl Eylül ayındaki haberde bahsedilen oyun, sonunda ortak geliştirici olarak Amazon ile anlaştı. Ortaya çıkan bilgiler arasında, yeni LOTR Online'nın AAA kalitesinde bir deneyim yaşatacağı ve daha önce görülmemiş bölge, karakter ve düşmanlar ile birlikte geleceği yer alıyor. Leyou Technologies'e göre ise yeniden popülerlik kazanan Yüzüklerin Efendisi ismine bakılacak olursa iddialı bir yapım ile karşılaşmamız isten bile değil. Amazon Game Studios ekibinde daha önceden Destiny, System Shock 2 ve World of Warcraft gibi oyunların yapımdında ter dökmüş olan birçok insan bulunuyor. Ne diyalim; heyecan dorukta. Umuyoruz sonunda oyun yapısıyla da oyuncuların dikkatini çekmeyi başaran bir LOTR oyunu ile karşılaşırız. ♦

## DC UNIVERSE ONLINE

# Switch'ler de DC'leniyor!

Süper kahramanlara olan hayranlık her geçen gün artıyor. Marvel ve DC filmleri ile 2010 yılından bu yana resmen bir fenomene dönünen süper kahraman ekolü, sanki daha önce yokmuşcasına bir mutluluk ve sevinç ile kucaklıyor. Neredeyse her yeni film bir önceden daha iyi oluyor; neredeyse her iki filmden birisi gişe rekoru kırrıyor. Tabii tüm bu filmlerden öncesine dayanan onlarca yıllık bir külliyat var. Pek tabii süper kahramanlar oyun dünyasında da ziyadesiyle süke yapmış yapımlara imza atırlar. Onları hem kendilerine ait özel oyuncularda deneyim ettik, hem de dövüş oyularında seçilebilir karakter olarak oynadık. Fakat DC Universe Online ortaya çıkıncaya kadar, tipki LOTR örneğinde olduğu gibi, onları online bir oyunda deneyim edebilmek sadece bir hayalidı. Sony Entertainment'a bağlı Austin Studios tarafından geliştirilen oyun, akabinde Daybreak Games bünyesine geçti ve 2011 yılında piyasaya çıktı. DC dünyasında geçen bir MMORPG olarak üretilen yapım, birçok online oyundaki gibi seviye atlama ve tüm oyuncular tarafından paylaşılan ortak bir dünya sunuyordu. Üretildiği günden

bu yana birçok farklı episode ile karşımıza çıkan yapım, kendisini düzenli olarak güncellemeyi sürdürüyor. Nitekim 18-21 Temmuz tarihlerinde San Diego Comic-Con'da gelen bir habere göre, birçok platformda yer alan DC Universe Online'in Switch kullanıcıları tarafından ne zaman deneyim edilebileceği kesinleşti. Etkinlikten birkaç ay önce oyunun nasıl gözükeceği hakkında bilgi veren Daybreak Games ekibi, Comic-Con'da da Switch kullanıcılarının bu oyuna 6 Ağustos 2019'de kavuşacaklarını açıkladı. Oyun, tipki diğer platformlardaki gibi Free to Play

şeklide piyasaya çıkacak. Başka platformlardan karakter transferi ne yazık ki mümkün olmayacağı gibi Switch üzerinden oyunu deneyim eden platformlardan tamamen ayrı şekilde oyunu deneyim edecekler. Ayrıca herhangi bir şekilde cross-play deneyimi de söz konusu olmayacak. ♦





## HEARTHSTONE: ROS - THE DALARAN HEIST

# Kötüler, iyileri yenebilecek mi?

Bildiğiniz üzere Hearthstone'un son eklentisi Rise of Shadows bir süredir ortalıkta ve geçtiğimiz aylarda oyunun Solo Adventure kısmı da eski dönemlerdeki gibi kisım kisım oyunculara sunuldu. Toplamda 5 bölümden oluşan The Dalaran Heist macerasının her bir kanadını açmak için ya altın harcadık, ya da para verdik ve nihayetinde tüm serüveni tamamladık. The Dalaran Heist'ta League of E.V.I.L.'in üyelerinin rolünü alıyor ve kötü tarafa geçiyoruz. Bu macera Dalaran Bank ile başlıyor ve sırasıyla The Violet Hold, Streets of Dalaran, The Underbelly ve finalde de Kirin Tor Citadel ile tamamlanıyor. Her bölümde art arda birçok karakterle mücadele ediyor ve bir bölümü tamamladıktan sonra üç tane kart paketine konuyoruz.

Bir bölüme başladığımızda önce karakterimizi seçiyoruz – ki her karakter en başta açık değil, ancak oyunu oynadıkça açılıyor- ve ardından da bir deste seçiyoruz. Önceki Adventure'larda olduğu gibi destemiz maç bitimlerinde yeni kartlarla artıyor. Zaman zaman bir takım pasif güçler veya enteresan özelliklere sahip kartlar seçmemiz de isteniyor ve bunlar, oyunun gidişatını önemli ölçüde değiştirmektedir. Örneğin oyun boyunca en soldaki kartımızın iki mana daha az oynanabilmesini sağlayan

pasif güç bir hayli etkili; tek sırada tüm elinizi oynayabiliyorsunuz. (Sonra da elinizde kart kalmyor, öyle bakıyorsunuz.)

Diger Adventure'lardan farklı olarak, bu defa belirli zamanlarda hana uğruyoruz. Burada beş rastgele, farklı seçenekimiz oluyor. Bazen bize sunulan beş tane kartı destemiz ekliyoruz, bazen destemizdeki rastgele bir kart 0 manaya yapılabılır hale geliyor, bazen sağlığımıza 5 puan ekleniyor vb.

Olaylar genel olarak rastgele gerçekleştiğinden, mantıklı bir deste ve mantıklı güçlerle bu desteyi güçlendirmek çok olası olmayabiliyor ama genelde işe yarar bir desteye sahip olup son mücadeleye kadar çok da zorlanmadan gelebiliyorsunuz.

The Dalaran Heist'taki bir başka özellik de karakterlerin sahip olabileceği destelerin ve farklı kahraman güçlerinin zamanla bize sunulması. Örneğin Paladin'ın normalde 2 manaya yapılan 1/1 Silver Hand Recruit çağrıma gücü yerine, oyununda Paladin ile 10 tane silah kullanırsanız, Backup kahraman gücünü açıyor ve 2 manaya, üç tane 1/1 Silver Hand'i kart olarak elinize ekleyebiliyorsunuz. Her kahramanın bu şekilde üç farklı kahraman gücü oluyor, hepsini açtıktan sonra da yeni bir tura başladığınızda istedığınızı seçebiliyorsunuz.

Genel anlamda son derece eğlenceli bir Adventure olmuş The Dalaran Heist. Bazı seferler oyunda zorlanıyorsunuz ama genelde rahatlıkla ilerliyorsunuz. Bunu yaparken de ekstra pasif güçler, farklı kahraman güçleri, özel kartlar derken normal bir oyun olamayacak, inanılmaz kombolara ve oyun tecrübelerine şahit olabiliyorsunuz. Oyunun en zorlu kısmıysa beşinci kısmın son mücadelesi... Bu arkadaşı geçebilmek için gerçekten çok iyi bir desteyle gelmiş olmanız lazım, ben ancak 10 kez denedikten sonra geçebildim diy'e hatırlıyorum...

◆ Tuna Şentuna





**Yapım** Riot Games **Dağıtım** Riot Games **Tür** Auto Battler **Platform** PC, Mac  
**Web** leagueoflegends.fandom.com

# League of Legends Taktik Savaşları

## Güle güle Battle Royale merhaba Auto Battlers...

Yıllar yollar önce, League of Legends dahaOTOSUNDA kısır donla gezerken LEVEL'da inceleme yazısını yazma şerefi bana kalmıştı. Aynı ay Heroes of Newerth'e de bakmış ve beğenmemiştüm. Sevin ya da sevmeyin, Riot dünyaya çok sağlam iki şey kazandırdı. O zamana kadar CS ve StarCraft turnuvalarıyla kısıtlı, dar bir alana sıkışmış olan esporu büyük arenalara taşıdı ve bugünkü büyük organizasyonların fitili ateşledi. Heroes of Newerth'i de F2P modeliyle Dünya'nın çekirdeğine kadar gömdü ve bu model birçok başka oyuna örnek oldu. Ha oynuyor muym? Hayır, en son beş yıl önce girmişim. LoL yerine döne döne HotS'u tercih ederim (Sürüm sürüm sürün Activision). Ama LoL mu DotA mı deseniz LoL derim ve o yüzden Underlords'a bakmadım bile. TS'ni duyunca da LoL'ü tekrar yükledim ve bebeğim MK11'i uzunca bir süre rafa kaldırımk zorunda kaldım...

Bundan önceki yıllara Battle Royale devri dersek şu günler için de rahatlıkla Auto Battler zamanı diyebiliriz. Sekiz oyuncu rastgele gelen birlüklerini satın alıyor, kafasında bir strateji çizmeye çalışıyor ama tabii ki kahrolası RNG yüzünden çoğu zaman o planlar tutmuyor. Kazandıkça altın kazanıyor, eşya toplamaya çalışıyor, daha iyi üniteler alıyor ya da elindekileri güçlendiriyor. Kisaca sırasıyla diğer oyuncularla otomatik olarak kapisıp, maçı izliyorsunuz. Az stres bolca düşünme ve strateji üretmeye çalışma diyebilirim.

Konuya kafadan dalıyorum. Bundan sonra yazacaklarımlı oyunu oynayanlar rahatlıkla anırlar, oyuna yeni başlayacaklar için yukarıdaki tek paragraf kâfi diye düşünüyorum. Taktik Savaşları'nda dikkat etmeniz gereken çok şey var. Öncelikle oyunun size başlangıçta neler verdigine bakın. Tamam, kafanızda "Elementalist" gitmek olabilir ama bu uzun süreli bir yatırım olduğu için oyunun başında gereksiz can kaybetmemek için idarelik bir yapılanmaya gidebilirsiniz, tamamen sallıyorum; Gunslinger gibi. Oyun size Tristana ve Graves veriyorsa alın, hatta eşya verin, sonradan Ashe ile değiştirecek olmanız bile.

Kaybetmek derseniz ilk üç sırada kaybetmek çok mühim değil hatta sizin avantajınıza bile diyebilirim çünkü sona düştükçe Atlı Karınca'dan şampiyon ve eşya seçme sırasında öne geçiyorsunuz. Evet TS'nda böyle bir deyim var çünkü belirli aralıklarla daire şeklinde dönen ve üzerilerinde eşya taşıyan şampiyonlardan birini seçip, tahtanızı ekliyorsunuz. Sıralamada ne kadar yukarıdaysanız o kadar geç ne kadar aşağıdaysanız o kadar erken seçme şansınız oluyor. Kafanızda bir Shivana yapısı var ama ortada Shivana yoksa bile Bloodthirster yapmak için gereklı eşyayı buradan alabilirsiniz (sonra Shivana'ya takarsınız). Bana kalırsa Atlı Karınca'da çok istisnai durumlar dışında şampiyondan önce alacağınız eşya önemli

çünkü TFT'de eşya kolay düşmüyor, düşenler de tamamen şansa bağlı.

Sanırım TS'na giydirebileceğim tek nokta bu, RNG etkeninin müthiş öne geçmiş olması. Oyunun başında diğer oyuncularla karşılaşmadan önce eşya toplamak için üç tur savaşılığınız minyonlardan sadece bir Chain Vest düştüğünde insanın tepesi atıyor ve oyuna bayağı bir geriden başlıyorsunuz diyebilirim. Kazanan tiplerle baktığında adının tahtasında üç tane üçüncü seviye şampiyon gördüğünde bunun da RNG ile alakalı olduğunu fark ediyorum. Çünkü bazen bir Volibear için yağmur duasına çıkıyorsunuz. Ama şu var, iyi oynuyorsanız, düzgün bir "build" yapabiliyorsanız ilk üçe girebiliyorsunuz ve bu da size hatırı sayılır puan kazandırır. Sıralamada beşin altına düşüğünüzde de hızla puan kaybediyorsunuz. Yani ilk beşe girdiğiniz sürece güvenli olandasınız diyebilirim. Bazen şans size gülyor ve üst üste maç kazanıyorsunuz. Aslında yazmam gereken çok şey var, ama karakter sınırını çoktan aşım bu da Kürşat beni bir yerlerden makaslayacak demek. Build'ler hakkında, altın faizi, kombolanacak şampiyonlar, hangi şampiyona ne eşya vermek lazım, ne neyin antisi gibi söylemem gereken çok şey var. Olur da bir strateji rehberi yazarsak mutlaka değinirim. Stratejiler hakkında bilgi almak için yayinci izlemek istiyorsanız ya "itsHafu"yu tavsiye ederim, ya da beni heheheee "Godwish". ♦ Nurettin Tan



RÖPORTAJ

## Riot Games ile Taktik Savaşları Üzerine

İşin mutfağındaki kişilerle uzun bir röportaj yaptık ve sürpriz, sayfaya sığdıramadık.

### Kendinizi biraz tanıtabilir misiniz?

**Ödül Küçük:** Ben Ödül. İki seneye yakın süredir Riot Games'te Marka Yöneticisi olarak çalışıyorum. Esas olarak da League of Legends tarafından marka yöneticiliği yapıyorum, League of Legens'in bütün iletişim konularıyla ilgileniyorum.

**Umut İ:** Umut ben de. Yerelleştirmedeyim. Partner ve operasyonlar ile ilgili koordinasyonların yürütülmüşünde çalışıyorum. Dışarıda bize destek veren pek çok partnerimiz var ve kısaca, onlarla olan ilişkilerimiz ve bu süreçlerle ilgileniyorum.

**Sertaç Kılıcı:** Ben Sertaç. Ben de yerelleştirmedeyim. Umut'un sorumluluklarının yanı sıra kullanılan dilin nitelikleri, kalitesi, bütün bunların tutarlı bir şekilde yönetilmesi gibi sorumluluklarım da var. Yani, Riot

Türkiye'nin League of Legends'ta kullandığı dilin sorumluluğunu yürütüyorum.

### Peki League of Legends maceranız nasıl başladı? Riot Games ile ilk kez nasıl tanıştiniz?

**Ödül:** Buradan önce 10 sene kadar reklam sektöründe çalıştım. Kariyerim devam ediyorken bir yandan da ilk çıktığı zamanlardan beri League of Legends oynuyordum. Sonrasında bir kariyer değişikliği yapmaya karar vererek reklam sektörünü bıraktım. Riot Games Türkiye ofisinde çalışan bazı arkadaşlarım vardı ve Riot Games kariyer tecrübeme uygun olması bir yana ilgimi çeken bir dünyayı da barındırıyordu benim için. Böylelikle 2 sene öncesinde Riot Games'e geçiş yaptım. İyi ki de yaptım ve çok mutluyum. Bu şekilde istedigim ve hayal ettiğim bir yeri bulabildiğim için şanslı olduğumu söyleyebilirim.

**Umut:** Benim bir ses mühendisliği geçmişim var. Ondan dolayı 2012'de, Riot Türkiye ofisi ilk açıldığı zaman, burada yerelleştirmede olan arkadaşlarla bağlanımlı vardi. Şampiyonların seslerinin kaydından sonra gerekiği durumlarda post-process veya edit gibi işlerini dışarıdan ben yapıyordum. O dönemde elimde bırakamayacağım başka projeler de vardı. Bu yüzden 2015'e kadar iki işi birlikte götürdüm. Ondan sonra ise buraya katıldım. O zamandan beri de şam-

piyonların sesleriyle başlayan süreç daha da dallanıp budaklanıp bu hale geldi.

**Sertaç:** Ben zaten League of Legends oynuyordum ve o zamanlar başka bir projenin yerelleştirme ekibinden bir arkadaşma "League of Legends diye bir oyun var, çok güzel," dediğimi hatırlıyorum. Sonra o arkadaşım bu proje bittikten birkaç ay sonra beni aradı ve "Sertaç, bahsettiğin oyunvardıya. Onu yerelleştireceğiz şimdi," dedi. "Vooav" diye bir zıpladım havalar'a. Böylelikle o ilk yerelleştirmeyi yaptı. Ondan sonra o organik bağ devam etti. Ben dışarıdan yerelleştirme için olabildiğince destek vermeye devam ettim. 2015'e kadar arada görüşerek, çalışarak aramızdaki bağı koparmamış olduk. O temelin üstüne 2015'te dedik ki tamam artık içeren sorumluluğu alıp yürütelim, bu işin erişkinliğini görelim. 2015'ten beri de eskiden gelen o organik bağı hala devam ettiriyoruz.

Bu uzun röportajın devamını  
LEVEL Online'dan  
okuyabilirsiniz.



# ÖZEL ÜRETİM KONSOLLAR!

*Her konsolun en beğendiğimiz özel üretim versiyonunu mercek altında.*

Murat Oktay'ı tanımayan yoktur. Şu sıralarda kurucusu olduğu Merlin'in Kazanı ve PLAY4UK ile meşgul olan sevgili dostumuzun en büyük tutkusu ise oyun konsolları. Kendisi Türkiye'nin ilk konsol müzesinin kurucusu ve aşağıda listesini göreceğiniz konsol-

ların bir kısmına zaten sahip, emin olun diğerlerini de çoktan gözüne kestirmiş durumda.

Bu liste Murat'ın sahibi olduğu konsolların yanında devdede kulak olsa da, aşağıdaki konsolların zamanına yetişemeyen, bu özel versiyonlardan haberini olmayan

veya olsa da edinemeyen oyuncular için güzel bir hatırlatma olabilir.

Listeyi görecelerinizin hepsi nadir bulunan ürünler lakin her konsolun en beğenmiş özel versiyonunu seçerken "en az üretilmiş" veya "en pahalı" olmasına göre bir seçim yapmadık, hemen belirtelim. ♦

## NINTENDO GAMEBOY LIGHT FAMITSU SKELETON

**PIYASA FİYATI: 300\$  
ÜRETİM ADEDİ: 5500**

Bildiğiniz gibi GameBoy Light'ın aranan bir konsol olmak için özel bir modelde ihtiyacı yok. Sadece Japonya üzerinde satışa sunulan ve klasik yandan tek LED ile aydınlatma yerine arkadan aydınlatma özelliğine sahip bu model, Weekly Famitsu dergisinin çeşitli kampanyalar ile

dağıttığı şeffaf "Skeleton" versiyonu ile birleşince ortaya bulunması son derece güç ve bir o kadar da güzel gözükene bir makine çıkmıştı. Tam paketi ile beraber bulabilirseniz çok şansınız demektir, her durumda o zamanki satış fiyatının altı yedi katı edeceğinin kesin.



## NINTENDO GAMEBOY ADVANCE SP DONKEY KONG COLOR EDITION

**PIYASA FİYATI: ÇOK NADİR  
ÜRETİM ADEDİ: 1000**

Donkey Kong dünyasına dair renkleri bünyesinde taşıyan bu çok nadide konsol, parlak sarı dış tasarımını ve kahverengi düğmeleri ile bulunması en zor ürünlerden bir tanesi.

Öyle ki piyasa fiyatını araştırırken rakam verebilene bile rastlayamadık. Zamanında sadece 1000 adet üretilen bu ürünlerin kaçının kıymeti bilindi, kaçır günümüze

ulaşabildi tam bir muamma. Ancak sıkı bir Donkey Kong fanısanız bir yerlerde izini bulmak isteyebilirsiniz.



## NINTENDO 64 PIKACHU

**PIYASA FİYATI: 550\$  
ÜRETİM ADEDİ: +100.000**

Pokemon'un çıktığı ve ortaklısı hallaç pamuğu gibi attığı o ilk günleri hatırlıyor musunuz? O sırada üniversite-deydim ve "neymiş bu?" diye sinema filmine gitme gafletinde bulunmuştum.

İnanın bana, veliler dışında 8 yaşın üzerindeki tek kişi bendim o salonda. Neyse, sonraları çok sevdik. Nintendo 64'ün Pikachu özel serisi de konsolun üzerine ilişirilmiş kocaman bir Pikachu ile geliyordu. Mavi versiyon hem Kuzey Amerika hem de Japonya'da bulunabiliyordu, Japonya'ya özel turuncu versiyonu ise adeta altın değerinde.





## NINTENDO 3DS MGS SNAKE EATER

**PIYASA FİYATI: 700\$**

**ÜRETİM ADEDİ: 5.000-10.000**

İlk bakışta pahali, yılan derisinden (hayvanlara eziyete hayır!) bir cüzdanı andırıyor olabilir ama bu imitasyon dış tasarımı daha yakından baktığınızda göreceğiniz şey Konami ve Nintendo'nun işbirliği sonucunda oluşan muazzam

bir 3DS versiyonu. Beraberinde oyunun kartuşu ve iki adet art book ile gelen ürün şimdije kadar yapılmış en klas özel versiyonlardan birisi. Fiyatı yüksek, bulması zor, bulsanız da muhtemelen size satmak istemeyeceklerdir.



## NINTENDO WII SUPREME

**PIYASA FİYATI: 500.000\$**

**ÜRETİM ADEDİ: 1**

Bunun gibi "görgüsülükle kaplanmış" modelleri özel saymak için bir sebebiimiz yok aslında. Toplam ağırlığı 2 kilodan fazla çeken 24 ayar altın ve 80 civarında elmas ile süslenmiş bu özel konsol gerçekten de çalışıyor. Sokağa savuracak

kadar parası olan bir petrol milyarderinin bu fikirden hoşlanacağı kesin. Acaba FIFA'da kendisini yensek bizi de görür mü? Üretim rakamlarının da tekli seviyelerde kaldığını tahmin ediyoruz ama elimizde net bir veri yok.



## PLAYSTATION 2 CERAMIC WHITE

**PIYASA FİYATI: 850\$**

**ÜRETİM ADEDİ: 2000**

Tüm özel üretim konsollar arasında en fazla karıştırılan modele hoş geldiniz. Sony'nin 20 milyonuncu konsol satışı kutlamaları dahilinde 2000 adet üretilen bu "balina kasa" model çoğunlukla çok daha rahat bulunabilen ve vakityle GT4 Prologue ile bundle olarak satılan standart beyaz PS2 ile karıştırılıyor. Ayırmaların en kolay yanı ise özel versiyonun finişinin parlak, ayna kıvamında olması. Bu modelin slim versiyonu da mevcut ve bulması da bir nebze daha kolay.



## PLAYSTATION 10 MILLION MODEL

**PIYASA FİYATI: 8000\$**

**ÜRETİM ADEDİ: 500**

Zaman çabuk geçiyor. 1998 yılında PlayStation'ın 10 milyonuncu satış kutlamaları şerefine üretilen bu lacivert konsol hakkında çok fazla şey bilmiyoruz. Lacivert rengi dışında normal versiyondan en büyük farkı bölge kilidine sahip olmaması olan, bu

sayede tüm bölgelere ait oyunları çalıştırabilen bu model son derece az sayıda üretildi ve fiyatı da ikinci el bir spor otomobile denk. Geleneklere bağlı olmak derken, Sony'nin aynı özel rengi 500 Million Special Edition modelinde kullandığını da belirtelim.

## PLAYSTATION 3 TALES OF XILLIA EDITION

**PIYASA FİYATI: 800\$**

**ÜRETİM ADEDİ: 10.000+**

Sony'nin tüm konsollar içinde özel versiyonlar açısından en çorak, en verimsiz konsolu unvanını açık ara göğüsler PlayStation 3. Yine de burada da bulunabilecek güzellikler var. Standart "renk" versiyonlarına kıyasla ilk bakışta

bir Star Wars oyunu için tasarlanmışa benzeyen 160GB kapasiteli Tales of Xillia Edition, sadece Japonya'da, az sayıda piyasaya sunuldu. Oyun bu denli unutulmuşken hala hatırlanmaya devam etmesini de güzelliğine borçlu.





## PLAYSTATION 4 PRO SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE EDITION

**PIYASA FİYATI: BELLİ DEĞİL**

**ÜRETİM ADEDİ: 40**

Hakkında çok az şey bildiğimiz, muhtemelen sadece Avustralya, Güney Afrika, Hollanda ve Belçika'da satışa çıkan bu versiyon öyle nefesimizi kesti ki, buralarda bir yerde görebileceğiniz PlayStation 4 kutusunun dışında tutmaya karar ver-

dik. Ahşap izlenimi veren el işçiliği kasası ve ağaç oymadan yapılmış yazılarıla Sekiro Edition muhtemelen buradaki tüm özel versiyonlar içinde en özel gözükeni. İşçiliği görünce son derece nadir kalacağına ikna olduk bile.

+  
o  
-  
...

## PLAYSTATION VITA HATSUNE MIKU

**PIYASA FİYATI: 300\$**

**ÜRETİM ADEDİ: BİLİNMIYOR**

PlayStation Vita da tíká PS3 gibi özel üretim modeller konusunda zayıf kalan bir ürünü. Sadece Japonya'da satışa çıkan ve sanal bir pop ikonu olan Hatsune Miku'nun adını alan bu özel versiyon ise Hatsune Miku: Project DIVA ile be-

raber bundle olarak satıldı. Sadece bu modele özgü bir Hatsune Miku temasına sahip olan ürün genellikle nadir bulunan Testing Kit'leriyle koleksiyoncuların gözdesi olmayı başarmış Vita ailesi için çok nadide bir parça.



## SEGA DREAMCAST S.T.A.R.S

**PIYASA FİYATI: ÇOK NADİR**

**ÜRETİM ADEDİ: 200**

Sene 2000, Resident Evil: Code Veronica ortalığı ateşe vermiş. Eh, ne yapalım? Hadi S.T.A.R.S stickerlarıyla süslenmiş, beraberinde oyunun kendisinin, BioHazard hediyeliklerinin ve tíká konsol

gibi lacivert renkte bir gamepadın bulunduğu özel bir versiyon çıkartılmış. Sadece Japonya'da satışa çıkan inanılmaz az sayıda üretilen bu S.T.A.R.S versiyonu size ciddi bir masraf çıkartabilir.



## XBOX ATARI

**PIYASA FİYATI: ÇOK NADİR**

**ÜRETİM ADEDİ: 1**

İşte karşınızda gerçek bir klasik. 2004 yılında düzenlenen Leipzig Game Convention'da düzenlenen bir yarışmanın büyük ödülü olarak sunulan bu konsol, A-T-A-R-I harflerini bir araya getirebilen ilk kişiye tişört, saç ve kol bandı ile beraber hediye olarak sunulmuştur. Konsola ne olduğunu tam olarak bilemiyoruz zira son zamanlarda yemi çekilmiş bir fotoğrafı rastlamadık. Umarız hayatına bir saksı olarak devam etmiyor.



## XBOX 360 STAR WARS KINECT

**PIYASA FİYATI: 220\$**

**ÜRETİM ADEDİ: BİLİNMIYOR**

Microsoft resmi üretim rakamını açıklamamış olsa da bu güzelliğe burada yer vermesek olmazdı. Gövde renklerini R2D2'tan, gamepad renklerini C3PO'dan alan, beraberinde beyaz bir Kinect barı ile beraber gelen bu model

internet üzerinde makul denilebilecek (yeni konsol fiyatı neredeyse ama ne yapacaksın?) fiyatlara koleksiyoncuların yolunu gözlüyor. Kendi adıma, şuradaki hemen her konsoldan daha fazla beğendiğim bir model.

+

▷

+

|



## XBOX ONE: FALLOUT 4 PIPBOY

**PIYASA FİYATI: ÇOK NADİR**  
**ÜRETİM ADEDİ: BİLİNMIYOR**

Xbox One'ın standart kasası bilindiği gibi güzelliği ile bilinen bir nesne değil. Ancak Bethesda'nın Fallout 4'ün başarısını kutlamak için yaptırdığı bu çalışma gerçekten muhte-

şem gözüküyor. Metal görünümü ve aksıma efektleri ile sanki bir freze makinesinden çıkışmış benzeyen Xbox One Fallout 4: Pipboy oyunun sahiplerinin hayallerini süslüyor.

## XBOX ONE X: SHADOW OF THE TOMB RAIDER

**PIYASA FİYATI: 8300\$**  
**ÜRETİM ADEDİ: 6**

Önce bir hayır işi için (Best Friends) açık artırmaya çıkarılan bu konsol daha sonra Paul Walker için yapılan bir yardım kampanyasında, daha sonra Pax East'te ödül olarak ve son olarak da sosyal medya üzerinden kazanılabilecek bir ödül olarak gösterdi kendini. Ne kadar nadir olduğunu söylemeye gerek yok lakin ne kadar güzel olduğunu anlatmaya kelimeler yetmez. Tüm listeye bakınca PS4 Pro: Sekiro ile beraber en fazla emek verilmiş ürün olduğu kesin.

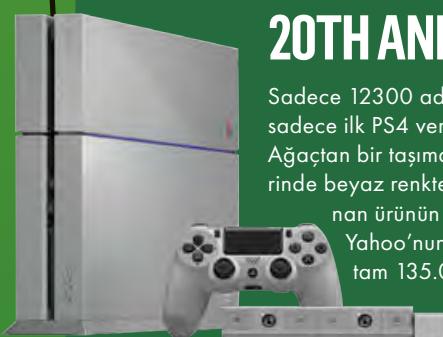


## SONY'NİN DÖRT ATLISI

PlayStation 4 daha şimdiden onlarca muhteşem özel versiyona ev sahipliği yaptı. Her ne kadar çok başarılı iki Star Wars versiyonunun yanında Uncharted ve God of War için yapılan nadide versiyonları elerken üzülmüş olsak da aşağıdaki versiyonların bir adım önde olması gerektiğini düşünüyoruz.

### 20TH ANNIVERSARY

Sadece 12300 adet üretilen bu nadide ürün sadece ilk PS4 versiyonuyla piyasaya çıktı. Ağaçtan bir taşıma çantasıyla gelen, berabерinde beyaz renkte bir hareket sensörü bulunan ürünün 1 seri numaralı versiyonu Yahoo'nun yaptığı açık artırmada tam 135.000 dolara alıcı buldu.



### METAL GEAR SOLID V SPECIAL EDITION

Tam üretim rakamı bilinmese de 100.000'den az olmadığı söylenen bu model aslında çok nadir sayılmaz ve ülkemizde bile dönem dönem ulaşmak mümkün olabiliyor. Beraberinde Metal Gear Solid V: Phantom Pain'in kutulu oyunu ve koyu gri renkte, oyunun temasına sahip bir DualShock 4 ile geliyordu.



### SPIDER-MAN SPECIAL EDITION

Şimdide dek 50.000 adetten fazla üretilen bu modelin yüksek fiyatına rağmen ülkemizde de oldukça yoğun bir talep gördü. Muhteşem kırmızı renginin yanında üst gövdesinde beyaz renkte Spider-Man logosunu taşıyan model kesinlikle şimdide kadar çıkışmış en muhteşem tasarımlı özel serilerden biri.



### 500 MILLION LIMITED EDITION

Sadece 50.000 adet üretilen ve ön sağ alt kısmında seri numarasının basıldığı şeffaf mavi renkteki konsol, adı üzerinde PlayStation ailesinin 500 milyonuncu satışını müdahaleyor. Beraberinde yine şeffaf lacivert renkte bir DualShock 4, stand ve kamera ile gelen ürün, Ps1 10 Million versiyonuna bir saygı duruşu niteliğinde.



10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

**125 TL**

# LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



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



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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

**DB**  
DOĞAN BURDA DERGİ

# Logitech MX518 Legendary

On sene öncesinin efsanesi geri döndü  
ve artık çok daha performanslı.

Sayfa  
**102**



# DONANIM

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



# Monster Tulpar T5 V19.1 ◊

GTX 1660 Ti'ın gücüyle tanışma vakti

Tulpar serisine yeni katılan bu model, GeForce GTX 1660 Ti ekran kartının yanı sıra, işlemci olarak da yine taze bir CPU'ya sahip. Intel'in yeni duyurduğu 9'uncu nesil mobil işlemci ailesinden Core i7-9750H ile üst çizgide performans sağlayabilen laptop, işlemcisile taban noktada 2.6 GHz, tavan noktada ise 4.5 GHz frekans uretebiliyor.

Ebette Tulpar T5 V19.1'in işlemci performansını değerlendirmek için en iyi testlerden biri Cinebench. Bu testi çalıştırıldığımızda sonuç olarak 2787 puan toplamayı başaran Tulpar T5 V19.1, bu sonuçla geçtiğimiz ay incelediğimiz aynı işlemcili ABRA A5 V16.3 ile ebette benzer bir tablo çiziyor. Tabloda üst sırada kendine yer bulan laptop, böylece işlem performansı açısından mobil platform için gayet başarılı. Monster, Tulpar T5 V19.1'de çift kanal bellek tercih etmiş. Bu, özellikle multiplayer oyunlarda size performans olarak katkıda bulunan önemli bir nokta. 2 adet 8 GB'lık kit ile 16 GB kapasitesinde RAM sahibi olan laptop, bu belleklere 2666 MHz frekansında çalışıyor.

Ebette bu donanıma iyi bir SSD şart. Monster da tercihini bu yönden yapmış ve laptop'ta 256 GB kapasiteli Samsung PM981 M.2 SATA SSD'sini kullanmış. Disk

özelinde yaptığı CrystalDiskMark testinde aldığımız sonuçlar, 3440 MB/s sıralı okuma, 1322 MB/s sıralı yazma şeklinde. Bu da bu platform için gayet ideal bir disk performansı anlamına geliyor.

Tulpar T5 V19.1'de ekran kartı olarak az önce de söylediğimiz gibi GTX 1660 Ti yer alıyor. 6 GB kapasiteli Micron tarafından üretilmiş GDDR6 bellekleri kullanan GTX 1660 Ti, 192-bit bellek veri yolunu kullanıyor. Taban noktada 1455 MHz'de çalışan bellekler, üst noktada ise 1590 MHz'e erişebiliyor.

Bu kart sayesinde son dönem çıkan oyuları rahat oynayabiliyorsunuz. Mesela verebileceğimiz örnekler arasında Anno 1800'ü yüksek grafik ayarlarında 70 FPS'lerde çalıştırılabilir, Division 2'de yine 80 FPS'leri görebilirsiniz. Bunlara yine Far Cry ve Anthem gibi AAA oyular da dahil.

Evet, Monster, Tulpar T5 V19.1 ile yine güzel bir model hazırlamış. Şirketin çok sayıda farklı konfigürasyona sahip modeli olması ve her bütçe aralığına göre ürünler yerlestirmesi, her oyuncu tipinin kendine uygun modeli bulmasını kolaylaştırıyor. Bu anlamda da Monster iyi bir iş yapıyor; bunu söylemek gerek.

Elimizdeki Tulpar T5 V19.1'in fiyatı 7999 TL. Diyelim ki fiyatı size yüksek geldi, hemen

yönelebileceğiniz benzer modeller yine Monster'da bulunuyor; ama Abra'da ama Tulpar'da 3 aşağı 5 yukarı uygun fiyat/performans çizgisini bulabiliyorsunuz. Diğer tarafta bu laptop'ta daha yüksek konfigürasyon arayanlar, yine özellik yükseltme şansına sahipler. Mesela SSD'yi 256 GB değil de 1 TB seçebilir, RAM kapasitesini 32 GB'a çıkartabilirsiniz.

Genel olarak Tulpar T5 V19.1, performansıyla gayet başarılı bir model olmuş. Bunu boyutları ve tasarımını itibarıyle genel kullanımına yansıtması sayesinde de kullanım alanını genişletiyor. Yani bu laptop'ı yalnızca oyularda kullanmayacaksınız.

Son olarak laptop'ın kutu içerisinde gerekli olabilecek tüm yazılımları bulabileceğinizi, ayrıca 3 aylık ESET Internet Security hediyesi olduğunu da unutmayın.

♦ Ercan Uğurlu

## KARAR

**ARTI** Oyunlar için ideal performans, tasarım ve boyut, çift kanal bellek, 802.11ac Wi-Fi & Bluetooth 5, uygun ses performansı, geniş bağlantı seçenekleri, ek M.2 SSD portu

**EKSİ** Turbo modda fan sesi

LEVEL  
**EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ**



# Corsair Nightsword RGB ◊

Sınırlar ne kadar zorlanabilirse...

Bu yazıyı hazırlarken bugüne dek kaç oyuncu faresi test ettiğimin datasıni tutmadığımı fark ettim. Aralarında ilk izlenimde çok ilgimi çekmesine rağmen hiç memnun kalmadıklarım (Alienware Elite), beklediğim kadar iyi beklememişim kadar mükemmel çıkanlar (Logitech G PRO Wireless) ve kullanım rahatlığıyla olsun tasarımlı olsun aklımda yer edenler (Razer Lancehead) oldu. Ama itiraf edeyim, eğer hafızam bana bir oyun oynamıyorsa şimdije kadar hiçbiri, Corsair Nightsword kadar heyecanlandıramadı beni. Bunun elbette çok geçerli sebepleri var, hemen anlatayım.

Corsair Nightsword, geçtiğimiz ay konuğumuz olan Logitech G PRO Wireless'in tam tersi bir yoldan giderek etkilemeye çalışıyor sahibini: Sınırları sonuna dek zorlayan, agresif ve kendisini hatırlatan bir tasarım. Tamam, piyasada her an Decepticon'a döñüsecekmış gibi gözüken Mad Catz ürünü fareler var ancak Corsair Nightsword sıklık ve asaletin bir bileşkesi olmuş, detaylara kadar isleyen özene rağmen hıyarat ve abartılı durmuyor kesinlikle. Nightsword kablolu bir fare, 119 gram ağırlığında ve gerek ebat gerekse ağırlık anlamında hiç ufak sayılmaz. Bununla birlikte Corsair bu ürünün neredeyse her yerini elinize oturan

bir deri ile kaplamış ve ürün Mouse pad üzerinde öyle rahatça süzülüyor ki ağırlığı kısa süre içinde mevzu bahis olmaktan çıkmıyor. Sol taraftaki geniş baş parmak desteği ve kaymayan yüzey isteyebileceğinizden fazla bir rahatlık sunmakta. Nightsword'da kullanılan sensör gözüküğü kadarıyla bir Pixart PMW3391 ancak Corsair sensörü "Custom" olarak belirtmiş, bu da 3391'in fabrika çıkıştı değerlerinin çok üstünde gözüken 18.000dpi hassaslık, 400 IPS hız ve 50G hızlanma değerlerini mantıklı hale getiriyor. Corsair büyük ihtimalle Nightsword'da Pixart 3389'un bir türevini kullanmış zira bu istatistikler 3391'in temel olarak dayandığı Pixart 3360'ın kapasitesini aşan performanslar.

Nightsword'da Corsair geleneksel tarzının tam dışında işler yapıyor demek. Bunların en önemlisi şimdije dek gördüğümüz en muhteşem ışık gösterilerinden birisini sunan 4 bölgeli RGB aydınlatma. Hafızam beni yanıltmıyorsa, kafes şeklinde bir kaplamanın ardına gizlenen bu aydınlatma gördüklerim arasında en parlak, en görkemli olanlarından birisi. Aynı zamanda iki ayrı ağırlık sınıfındaki altı adet ağırlık silindiri eklenebiliyor fareye, bunların tamamını taktığınızda ağırlık 141 grama çıkarıyor ve dengeyi rahatlığınızda göre kurmakta öz-

gürsunüz. Şimdi bu kadar aydınlatma ve performanstan bahsetmişken, iCUE yazılımının da her zamankinden daha önemli bir hale geldiğini söylemek gereklidir. Renk göstərisini istediğiniz gibi düzenleyebilir, Nightsword'un neredeyse sınırsız onboard profil kapasitesini (farenin gerisindeki tuşlar ile aralarında geçiş yapabiliyorsunuz) kullanabilir ve performansını dilediğiniz seviyede "dizginleyebilirsiniz". Ön sol taraftaki tuşlar da standart olarak DPI ayarı arasında geçiş yapabilmenizi sağlıyor. Evet geldik son cümlelere. Nightsword gerçek anlamda eksiz yönünü bulmakta zorlanabileceğiniz bir ürün olmuş. Bu yazı yazıldıgı sırada ülkemizde satışa sunulmamış olmasına rağmen fiyat konusu da artıllara dahil zira 80\$, böyle bir ürün için oldukça düşük bir rakam. Umuyorum ülkemizde de rekabetçi bir fiyattan ulaşma şansımız olur.

## ♦ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Muhteşem tasarım, çok yüksek performans, 4 bölge RGB aydınlatma, iCUE yazılımı ile tam kişiselleştirilebilirlik, ekstra ağırlıklar

**EKSİ** Biraz büyük ve ağır



## Monster Abra A5 V16.2 ◆

Sevilen kasaya ekonomik seçenek

**M**onster'in yeni işlemci yongaları ile güçlendirilen laptop'ları farklı ekran kartı seçenekleriyle beraber oyun severlerle buluşmaya devam ediyor. Şirketin güçlü notebook modellerinden daha önce incelediğimiz Abra A5 V16.3 modelinin ardından bu kez de Abra A5 V16.2 bizlerle. Bu modelinde ekran kartını revize eden Monster, yeni nesil GTX 1050'ye yer vermiş. Birazdan teknik detaylarından bahsedeceğiz, ancak hemen söyleyelim; bu ekran kartı eski sürüm GTX 1050'ye göre daha iyi sonuçlar üretiyor.

Monster Abra A5 V16.2, 15.6 inch boyutunda bir ekranla geliyor. 3 tarafından ince ekran çerçeveleriyle sarılı olan bu ekran Full HD çözünürlüğünde görüntü üretiyor. Panel olarak IPS'in kullanıldığı laptop'ta, bu sayede ekran görünürlüğü üst seviyeye ulaşıyor. Daha önceki Monster modellerinde de olduğu gibi yine mat malzemeye sahip bir ekranın tercih edilmiş olması da ekran yansımalarının önüne geçmek için bize avantaj sağlıyor.

Yine laptop'ın arka tarafında 3 çıkışlı bir fan sistemi tercih edilmiş. Soğutma sistemini beğendik, zira laptop gayet serin çalışıyor. Yaptığımız Battlefield V ve Tom Clancy Division 2 testlerinde yüksek grafik detaylarında CPU sıcaklığının ortalama 70 derecelerde çalıştığını gördük. Öte yandan ekran kartı da ortalama 65 derece sıcaklıklarda çalışıyor. Bu anlamda laptop'ın ısı

konusunda normal değerleri karşıladığı söylenebiliriz.

Notebook'un işlemci hanesinde 4.5 GHz'e erişebilen 6 çekirdeklı yapıda Intel Core i7-9750H işlemci yer alıyor. Bunun yanında 8 GB 2666MHz DDR4 RAM yerleştiğen Monster, depolama noktasında da yine SSD'ye yer veriyor. 256 GB kapasiteli Samsung M.2 SATA SSD'nin yer aldığı sistem, CrystalDiskMark sonuçlarında 542 MB/s okuma, 442 MB/s yazma sonuçları üretiyor ve bununla gerek oyunlarda gerek normal kullanımda performans sağlamana-za olanak tanıyor.

Şimdi gelelim Abra A5 V16.2'de yer alan ekran kartının detaylarına. Abra A5 V16.2'de NVIDIA GeForce GTX 1050'nin 3 GB'lık versiyonuna yer veriliyor. Şimdi pek çoğunuz bu kartın 96-bit veri yoluna sahip olduğu için GTX 1050 4 GB 128-bit GPU'ya kıyasla daha yavaş kaldığını düşüneceksiniz, ancak durum tam tersi.

Zira 3 GB'lık bu GTX 1050 sürümünde, kartın CUDA çekirdeklerinde artış söz konusu. GTX 1050 4 GB 128-bit kart 640 CUDA çekirdeği bulunduruyorken, A5 V16.2'de yer alan GTX 1050 3 GB 96-bit kartta 768 CUDA çekirdeği yer alıyor ve bunun da performansa yüzde 5 ila yüzde 10 arası olumlu katkısı oluyor. Bu anlamda bu kartın GTX 1050 Ti'ya yakın durduğunu söylemek mümkün. Öyle ki, iki ekran kartı üzerinde yapılan

testlerde açıkça GTX 1050 3 GB'lı versiyonun daha iyi FPS ürettiği görülebiliyor. Assassin's Creed Odyssey'de 41 FPS, Far Cry New Dawn'da 45 FPS, Shadow of the Tomb Raider'da ise 32 FPS ile birkaç basamak daha iyi sonuçlar üreten kart, benchmark'lardan ziyade gerçek zamanlı test senaryosunda da iyi sonuçlar almayı başardı.

Sonuç olarak değerlendirecek olursak Abra A5 V16.2, özellikle yüksek bütçeli olmayan, ancak AAA oyunlarda da akıcı bir oyun performansı sergilemek isteyenler tarafından gayet tercih edilebilir bir model oluyor. Cihazı kullandığımız süre boyunca sınıfı dahilinde ürettiği performanstan memnun kaldık. Kısa bir araştırma yaparsanız zaten teknik kadro bakımından da fiyatla endekslisi olarak daha iyi bir model bulmakta güçlük çekeceğinizi göreceksiniz. Bu arada Monster Abra A5 V16.2'nin fiyatının 5199 TL olduğunu da söyleyelim.

◆ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Geliştirilebilir seçenekler, uygun ses performansı, geniş bağlantı seçenekleri, fiyat/performans, soğutma sistemi, 802.11ac Wi-Fi & Bluetooth 5, ekran kartı seçimi

**EKSİ** Caps Lock ve Num Pad LED'i yok, tek kanal bellek



## Asus ROG Strix Carry

Minik tasarım, 400 saat pil ömrü!

Strix Carry bir donanım yazılımını en fazla zorlayan farelerden bir tanesi zira sadece tek bir kişiden görüş alındığında onu geçersiz kılabilecek kadar küçük bir ürün. Sadece 101mm uzunluğundaki Strix Carry iki adet kalem pil eklendiğinde 120 gram ağırlığa ulaşıyor ve bu da ürünü performanstan ziyade "dayanıklılık" amacıyla güdüllererek tasarlandığının kısa bir kanıtı adeta.

Dayanıklılık, rahat kullanım ve duruma uydurulabilirlik ön planda dediysek, performans tarafı zayıf demek de büyük haksızlık olacaktır Strix Carry'ye. Pixart'ın en yeni sensörlerinden PMW3330'u kullanan ürün, 7200dpi hassaslık, 150 IPS hız ve 30G hızlanma değerlerine sahip. Evet muhteşem sayılaz ancak hemen her oyuncuya tatmin edecek kadar da iyi.

Asus ROG Strix Carry, son derece başarılı malzeme ve işçilik kalitesinin yanında, ROG serisinin bizi alıştırdığı hayli iyi bir kutu içeriğine sahip. Kutudan ikinci (ve daha yumuşak bir set) Omron anahtar seti, çok kaliteli bir taşıma çantası ve metal bir ROG stickeri çıkıyor. Bir çift Energizer pil kutuya dahil. İkinci set anahtarlarla ihtiyacınız olmasa da orijinal yedek parça olarak bakabilersiniz. Ürün herhangi bir kablolu bağlantıya gerek duymuyor zira hem 2.4GHZ Wireless hem de Bluetooth 5.0 bağlantı seçeneklerine sahip. Bir çift pille 2.4GHz modunda 300 saat, Bluetooth modunda ise 400 saat dayanım vadediyor. Wireless adaptörü de kolayca ayrılan üst yüzeyin altında saklanabiliyor.

Strix Carry değerlendirmesi zor bir ürün ve fiyatı da henüz soru işaretleri. Teknik açıdan hiçbir eksikliği yok ve kalitesinden başlayarak övülebilecek bir sürü detayı var. Diğer taraftan deneyip almanızda fayda var zira "taşınabilir ve performanslı" olması için tasarlanan bu ürün belki de sizin beklenilerinize cevap vermeyebilir. ♦ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Çok yüksek işçilik ve malzeme kalitesi, muhteşem kutu içeriği, oyunlarda sırtımayan performans, son derece uzun pil ömrü, Bluetooth 5.0.

**EKSİ** Küçük ve yüksek, ağırlığı ile de birleşince bileği yorabiliyor.

83



## SteelSeries Arctis 1

Uygun fiyat, yüksek ses kalitesi

SteelSeries'in Arctis RAW modeli, giriş seviyesi oyuncu kulaklıkları arasında sağlam bir yere sahip. Arctis 1 de aynı koltuğu hedefliyor ve özellikle de belli özelliklerle ciddi bir alternatif olarak karşımıza çıkıyor.

SteelSeries, Arctis serisinin çoğu oyuncu kulaklığuna göre daha stilize ve narin hatlara sahip olduğunu elbette farkında, bu sebeple de Arctis 1'i bilgisayar veya konsollarınız yanında dışarıda da kullanmanız için sizi cesaretlendiren bir tanıtım çalışması yapmış. Kumaş kulak yastıkları ve metal iskelet ile desteklenmiş bir baş köprüsüne sahip olan Arctis 1 ilk bakışta fark edemeyeceğiniz kadar esnek biri ürün. Öyle ki biraz çektiştikten sonra "yok edilemez" olduğunu düşündük, yalan değil. Arctis 1'in en önemli özelliklerinden birisi abisi Arctis 3 ile aynı sürücülere sahip olması. Ebadi hakkında bir bilgimiz olmasa da oyunlarda yüksek performans gösteren, müzik dinlerken ise idare edebilen bu Airweave kulak yastıklarının saatlerce süren kullanımında bile pek terletmediğini ve rahatlığını kaybetmediğini söylemek mümkün. Frekans tepkisi ise 20hz-20Khz arasında. Arctis 1 donanımsal olarak Stereo bir ürün. Bilgisayarınıza, konsolunuza veya telefonunuza 3.5mm jack ile bağlanıyor ve kablo maalesef ürüne entegre durumda. Bu da taşıırken işinizi bir nebze zorlaştırmıyor. ClearCast gürültü önleyici özellikli mikrofonu da çok beğendik. Sesinizi son derece net şekilde karşıya iletebiliyor ve gövde içinde kaybolmasa bile yerinden çıkartılabiliriyor. Kulak yastıkları üzerinde bulunan kontroller oldukça basit. Bir mikrofon açma kapatma düğmesi ve hemen altında ses açma kapatma düğmesi var. Gelelim fiyat düzeyine. Arctis 1'in Hepsiburada fiyatı 419 TL ve beraberinde Wolfteam, Lords Mobile, PUBG Mobile ve MIA Online için toplamda 270 TL değerinde oyun içi hediye ile beraber geliyor. Eğer bu oyunlar ilginizi çekiyorsa ürünün mevcut fiyatının son derece iyi olduğunu belirtmemiz gereklidir. ♦ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Uzun kullanımlarda bile gayet konforlu, oldukça esnek ve dayanıklı, ClearCast mikrofon performansı çok iyi.

**EKSİ** Müzik dinlerken yüksek beklenilere cevap veremiyor, fiyatı çok rekabetçi sayılmaz.

85



## Corsair M55 RGB Pro

Solak oyuncuları da cezbedecek

**O**yun dünyasında sol el ile kullanıma uygun tasarılanmış çok kaliteli ekipmanlar bulmak mümkün. Corsair'ın hem sağ hem de sol elini kullanan oyunculara uygun olarak ürettiği ve "giriş seviyesi bir performans faresi" diyebileceğimiz M55 RGB Pro da böyle.

M55 RGB Pro hayli uzun yapısı ve özellikle arka kısmındaki ani eğimi ile ilk başta biraz rahatsız hissettiğen ancak 86 gramlık ağırlığı ile sizi kesinlikle yormayan bir ürün. Hafif pürüzlü kaplaması ve düşük ağırlığı ile mouse pad üzerinde adeta uçarcasına hareket eden M55 RGB Pro, her iki tarafta da ikişer adet fonksiyon tuşuna sahip. Yan yüzeylerde ise yumuşak dokulu bir kaplama kullanılmış ve elinizin terlemesi durumunda kaymayı azaltıyor. Tekerleklerin derisinde bir DPI ayar tuşu var, tekerlek ise avuç içi tutuşla küçük elli kullanıcılara problem yaratacak kadar önde. Bir diğer sorun, kullanılan Omron anahtarlarının tasarımla birleşince bir nevi basmaya direnç gösterdiği gibi his vermesi.

Corsair iCUE yazılımı üzerinden fare sağ veya sol ele göre optimize edilip ters tarafta kalan fonksiyon tuşları devre dışı bırakılıyor. M55 RGB Pro'da kullanılan sensör Pixart'ın PAW3327'si, 12.400dpi'ya kadar ayarlanabilen bir hassaslık derecesi bulunan bu sensör, 30G hızlanma ve 220 IPS hız değerlerinden anlaşılabileceği gibi hız şampiyonu sayılmaz. Diğer taraftan tüm oyuncuları memnun edecek kadar performanslı ve izleme performansı da son derece başarılı.

Sonuç olarak M55 RGB Pro en büyük avantajı olan iki elle kullanılabilirliğinin bazı dezavantajlarını yaşayan bir fare. İki elle de kullanılabilirken ergonomik olarak kalabilmek kolay bir şey değil ve M55 bu sinavdan hakkıyla çıkıyor. Ürünün Türkiye fiyatı henüz belli olmadıysa da 40\$'lık yurt dışı fiyatı sebebiyle rekabetçi bir giriş seviyesi ürün olmasını bekliyoruz.

♦ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Her iki el ile de kullanıma uygun, son derece hafif, performansı gayet yeterli, yurt dışı fiyatı rekabetçi.

**EKSİ** Ergonomik olarak bazı sıkıntıları var, ana tuşlara basarken oluşan ölü bölge hissi

83



## MSI Force GC30

Hem PC, hem Android için güçlü alternatif

**M**SI'ın masaüstü bilgisayarlar, ekran kartları ve dizüstü bilgisayarlar konusunda yarattığı firtinaları henüz çevre birimlerine yansıtamadığı malumunuz. Ancak bu demek değil ki MSI çevre birimi tarafında iddiyasız. Çokunulkla Xbox One gamepadlerinin domine ettiği PC gamepad pazarına sunulan ve aynı zamanda Android destekçine de sahip olan Force GC30 da sınıfında çok kuvvetli bir alternatif olarak karşımızda duruyor.

Kablosuz bir model olan ve ağırlık anlamında neredeyse DualShock 4 kadar hafif kalmayı başaran (217 gram) GC30, malzeme kalitesi anlamında sınıfı geçiyor. Tam şartda 8 saatte kadar dayanabilen ürünün tetik ve RB/LB tuşlarının konumu konusunda bir eleştiri yapmam gereklidir. Alışkanlıklar bunda ne kadar etken olabilir diye uzun uzun düşündük ancak hepimiz normal tutuşta işaret parmaklarımızın iki tuşun tam ortasına düştüğünü fark ettik. RB/LB tuşlarına ulaşmak çok rahat değil ve bunu yaptığınızda tutuş konforunuz gözle görülür şekilde azalıyor.

MSI bilinen saflamlık kriterlerini ve zengin kutu içeriğini GC30'dan eksik etmemiştir. Üründe kullanılan tuş anahtarları için 2 milyon basımlık bir عمر biçiliyor ki bu normalin iki katı. Aynı zamanda kutu içeriğinden çıkan Xbox Elite Gamepad benzeri sekiz ekseni başlık, dijital tuş takımının üzerindeki + şeklindeki standart başlık ile değiştirilebiliyor. Bu arada ürün Windows 10 tarafından standart Xbox 360 gamepad olarak tanınlığından bir uyum sorunu yaşamaz zaten olası değil. GC30 ek özelliklerine rağmen fiyat olarak 330 TL civarına bulunabiliyor. Bu rakam Xbox One gamepad ile neredeyse aynı, Logitech F710 gibi klasik örneklerden ise yüksek. Bazı ergonomi sorunlarına rağmen her iki ürünün de Android destekinin olmadığını düşünürsek tercihler önem kazanıyor.

♦ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Hem PC hem de Android destekli, zengin kutu içeriği, uzun batarya dayanımı.

**EKSİ** RB/LB tuşlarının konumu ergonomik açıdan sıkıntılı, tetik tuşlarında malzeme kalitesi düşük.

83

LEVEL  
**EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ**



# Anker Soundcore Space NC ◊

Yüksek ses kalitesi, uygun fiyat

Baştan kabul edelim, Bluetooth headsetler söz konusu olduğunda orta seviye ile üst seviye arasında korkunç bir fiyat farkı var. Ülkemizde dövizin durumuyla daha da alevlenen bu siklet farkı, orta seviye bir bütçesi olan ancak ses kalitesinden taviz vermek istemeyen kullanıcıların belini büyüyor maalesef. Benim en fazla beğendiğim markalardan olan Anker'in bu modeli ise bu konuda hayli iddialı.

Anker Soundcore Space NC görünüşte biraz irice olsa da 265 gramlık ağırlığıyla günlük rutininizde sizi yormayan bir model. İlk bakışta narin gözükse de baş köprüsü metal bir şerit ile güçlendirilmiş ve kulaklık genel yapı olarak da gayet dayanıklı. Yanında da son derece kaliteli bir taşıma çantası ile beraber geliyor. Öyle ufak tefek sakarlıklara zarar görebilecek bir ürün değil. 40mm sürücülerini destekleyen hafızalı köpükten kulak yastıkları orta sertlikte. Öyle marshmallow gibi değil, bu sayede uzun kullanımında konforu azalmıyor. Boynuzunda taşmanız gerekiğinde ise sıkı yapısı sebebiyle biraz sıkabiliyor. Sorun değil, kulak yastıkları dönebildiğinden kısa sürede kendinize uygun bir şekilde sokabiliyorsunuz.

Soundcore Space NC'nin en önemli özelliği aktif ses kesme (ANC) tarafında. Firma düşük frekanstaki seslerin %93, yüksek frekanstaki

seslerin ise %96'sınınfiltrelendiğini söylüyor. İstatistiklere vuramasak da ürünün ses kesme performansında koca bir alkış tutmak mümkün zira kulaklığın sol kulak yastığı üzerindeki düğmeden NC'yi açığınızda dünya ile bağlantınız kesiliyor. Üstelik kulak yastığını oynattığınızda, merdiven inip çıktıığınızda veya kulaklığa eliniz çarptığında herhangi bir çizirti da duymuyorsunuz. Bu da ANC'yi sadece oturken değil, günlük hayatın koşusunu içindeyken de verimli kullanıyor. ANC seviyesi ise maalesef ayarlanamıyor.

Mikrofonla çağrı cevaplamak oldukça basit. Sağ kulak yastığının dışındaki kontrollere bir kez dokunmanız yeterli. Çağrı kalitesi ise en azından duyulan kalite anlamında telefon kalitesinin üzerinde. Karşıya giden ses konusunda ise, iki arkadaşımız karşıya giden sesimin kalitesinin çok iyi olduğunu söyleyken diğer sesimin gayet mekanik ve ekolu geldiğini söyledi. Genel anlamda bu tarafta negatif bir şey olmadığını söylemem gereklidir.

Cihazın bana göre en büyük sorunu sağ kulak yastığı üstündeki dokunmatik kontroller. Bu dokunmatik kontrollerle başlangıçta yaşadığım ses açacağıma kısma, yanlışlıkla başka şarkıya geçme sorunları alışıkça azalsa da kendilerini genel anlamda rahatsız buluyorum.

Peki ürünün müzik performansı nasıl? Oyun-

larda kullanımın son derece kısıtlı olacağını düşünürsek müzik dinleme kısma ağırlık vermek yerinde olacaktır. Bluetooth 4.1 kullanan ürün telefona rahatça bağlanıyor ve tam şarjda kablosuz 20 saat, kablolu kullanımda ise 35 saatin üzerinde bir deneyim vadediyor. Ürün sahne (soundstage) anlamında üst sınıfla baş edemese de genel anlamda son derece başarılı bir müzik dinleme deneyimi sunuyor. Başlar gayet yerinde, tizler ise benim zevkime göre biraz zayıf kalmış, yine de Dave Murray soloyu atarken gayet tadında bir performansa tanık oluyorsunuz. Distorsyon yok, "sesimi biraz kısar misin?" dercesine acı acı titreme yok, her şey yolunda.

Evet, son cümlelere gelirsek Anker son derece başarılı bir ürüne imza atmış. 800 TL'lik fiyatı ile üst seviye ürünlerle kafa tutabilen, en azından iyi bir alternatif Soundcore Space NC.

## ◆ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Şık ve dayanıklı tasarım, uzun batarya ömrü, performansına oranla uygun fiyat, başarılı ses kesme performansı, kaliteli taşıma çantası

**EKSİ** Dokunmatik kontollerle alışmak zor, çok hassaslar



## HyperX Cloud MIX

Bluetooth destekli yüksek performans kulaklığı

Takipçilerimizin bildiği gibi şimdije kadar pek çok HyperX kulaklığı test sayfalarımıza konuk oldu ve yine rahatlıkla söyleyebilirim ki tamamı beklenimiz dahilinde veya üzerinde performans gösterdi. Şimdi HyperX karşımıza benim test ettiğimiz içinde en fazla beğendim ürün olan Cloud Alpha ile aynı kasayı kullanan ve üzerine son derece zekice Bluetooth desteğini de ekleyen üst seviye bir kulaklığa çıkıyor.

Cloud Mix'in gövdesi siyah renkte ve çelik kasa da son derece performanslı olan 40mm sürücüler ve uzun kullanımlarda bile yormayan kulak yastıklarını destekliyor. ANC (Aktif ses kesme) özelliğine donanımsal olarak sahip olmayan Cloud Mix, kulaginiizi güzelce saran ve hafızalı suni deriden yapılmış kulak yastıkları sayesinde dış sesleri büyük oranda kesmeyi başarıyor. Cloud MIX donanımsal olarak Stereo bir ürün ve eğer oyunlarda sanallaştırma deneyimini tercih ediyorsanız Windows Sonic desteğini aktif etmeniz gerekiyor.

Ürünün iki ayrı kullanım modu mevcut. Kablolu kullanımın elbette en büyük üstünlüğü Hi-Res Audio patentiyle doğrulanmış yüksek kaliteli bir ses sunması. İster müzik dinleyin, isterken oyun oynayın, duymak istediğiniz tüm sesleri son derece net şekilde duyabiliyorsunuz. Bluetooth modunda ise aklı gelen ilk sorular elbette kullanım süresi ve ses kalitesi. Bu modda Boom mikrofonu kullanımiyorsunuz ama kulaklığın üzerinde bir mikrofon daha var. Elbette oyunlarda kullanıldığından ses kalitesi dramatik derecede düşüyor ancak gerçek kullanım alanında, yani telefon cevaplamakta kullanıldığından performansı son derece başarılı. Bluetooth modunda 20 saat kadar müzik dinleyebiliyorsunuz ve bu değer de kablosuz oyuncu kulaklılarının üzerinde.

Hem yüksek performanslı bir oyuncu kulaklığını, hem de günlük kullanımda yüksek verimle kullanılabilecek bir ürün hazırlamış HyperX. 1500 TL'lik fiyatı ise maalesef yüksek.

♦ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Yüksek müzik ve oyun performansı, hem kablolu hem Bluetooth kullanım, rahat kulak yastıkları, 3.3 metreye kadar uzayabilen kablo.

**EKSİ** Fiyatı çok yüksek, HyperX AMP ses kartı pakete dahil değil

86



## Logitech MX518 Legendary

Küllerinden yeniden doğan bir efsane

Açıkçası bu farenin yeniden diriltildiğini gördüğüm ilk andan itibarne kadar duygulandığımı anlatamam. Bence oyunculuğun "ikinci en iyi dönemi" olan 2005-2010 arasında hüküm süren efsanevi MX518'ım F.E.A.R, Bioshock, Dead Space gibi efsanevi oyunların tamamına bana eşlik etmiş, neredeyse on yaşını görmek üzereyken de "gerek görüldüğünde tekrar kullanılmak üzere" yedeğe ayrılmıştı.

Mx518 Legendary, orijinal MX518 ile ufak detaylar dışında neredeyse aynı tasarımını paylaşıyor. İlk bakışta fark edebilecekleriniz ilk MX518'deki delinmiş metal izlenimi veren kaplamanın yerini aşağı doğru indikçe koyulaşan tonda, iki renkli (Nightfall), yine parlak bir yüzeye bırakmış olması. Kablo hariç 101 gram ağırlığındaki fare eskisinden çok daha hafifmiş gibi gelse de aslında sadece 5 gram vermiş.

Üründe herhangi bir RGB aydınlatma yok. Fare geçmişten gelince, artık tek tuşta halledilen DPI tuşunun ön ve arkasında birer düğme olarak geri getirilmiş olmasına da alışmanız gerekiyor. Çoğu fareden geniş ve büyük olmasına rağmen MX518'i hafifliği ve ergonomisi sayesinde çalışırken veya oyun oynarken kullanmak son derece rahat.

MX518 Legendary'de Logitech'in yeni modellerinde görmeye alıştığımız oldukça yüksek performanslı bir optik sensör var. HERO16K adlı bu sensör 16000dpi'ya kadar çökabilen bir hassasiyete, 400 IPS hızı ve 40G hızlanmaya sahip. Bu değerleri yan yana yazdığınızda Pixart'ın PMW3389'undan sonra en performanslı sensörlerden birisi olduğunu görebilirsiniz.

Evet geldik son sözlere. Logitech eski bir efsaneyi olabileceği kadar iyi şekilde hayatı döndürmüştür. Abaritha kaçmamış, geeksiz ilavelerden kaçınmış ve bunları yaparken de son derece iyi bir fiyat politikası belirlemiştir. Ürün bu yazı yazıldığı sırada 300 TL'ye bulunabiliyordu, bu da rekabetçi olmasını sağlayacaktır. ♦ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Efsanevi tasarım ve yüksek teknolojinin harika bir bileşkesi, son derece ergonomik ve hafif, performansına göre fiyatı uygun.

**EKSİ** Eliniz küçükse bazı düğmelere ulaşmanız güç olabilir.

90



# SABATON

## THE GREAT WAR

Yeni nesle metal müziği sevdirip tarihi öreten grubun  
hedefinde Birinci Dünya Savaşı var.

# KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Bu ayı resmi tatil ilan edebiliriz, Sabaton yeni albümünü yayınladı!

## ALBÜM

# SABATON THE GREAT WAR

Tek gerçek Sabaton! İddialı oldu lakin altını çizip üstüne basarım ki yıllardır bendeki yeri değişmedi. Arada gerçekten tatsız şarkılar ve albümler yapsalar bile yine seviyoruz kerataları. Yazdıklarları şarkılar tarihten bir kare, bir diorama gibi gözümüzde canlanmasını sağlıyor. Gelip Çanakkale'yi gezmeleri, bize olan sevgileri ve şarkı yazması bile çok büyük bir olay. Kültür kültür iş yapıyorlar. Çekirdeksiz karpuz gibiler. Son albümlerinin sinyalleri de çok fena geliyordu. Red Baron'u çıldardıkları gün dedim artık bu albüm de şahane geliyor. Şimdi önumüzde gerçekten yine kafayı yiyeceğimiz bir albüm var. Klasik şarkıların ötesinde History Edition isimli farklı bir şekli daha olan hali de var. Şarkıların iyi ve keyifli olmasını geçtim, bu yeni ve farklı olan albümde üçüncü bir ses şarkı başlamadan önce size önbilgi veriyor. Red Baron'u duyurduklarında bunu duymuştu lakin böyle bir şey geleceğini beklemiyordum. Siz şarkıyı beklerken bir anda önbilgi giriyor ve "This is Verdun. Here, they shall not pass!" diye size bir çeki düzen verip bam diye üzerine şarkıyı yapıştırıyor. Eskiye göre daha yavaş lakin daha dolu, jeneriklik vole gibi bir Sabaton var karşımızda. Ben sevdim, ama çitayı çok yukarı çektiler History Edition ayağına, yeni hamleleri ne olacak artık bilemiyoruz... ♦ İlker Karaş



## ANİME

# ATTACK ON TITAN SEASON 3 PART 2

1 9 Shingeki no Kyojin (Attack on Titan), anime dünyasının en popüler isimlerinden biri. 24 bölümden oluşan animeinin üçüncü sezonunun ikinci kısmında, hikayeye derinlemesine dalıyoruz. Titanların insanları neden yediği, insanların nasıl oluyor da titanlara dönüştüğü konusu gün yüzüne çıkıyor. Diğer konu ise Eren'in aslında muazzam bir gücü vardır ama beyimizin henüz bundan "peki" haberi yoktur. Animenin son bölümlerine doğru her şey ortaya çıkıyor, rahat olun. Surları devirip ele geçiren titanlara karşı savaş vermeye çalışan bir grup asker, farkında olmadan tuzağın ortasına dalarlar. Bu sırada tüm titanlar Eren'in peşindedir. Armin'in zekası ekibin hayatını kurtarıyor, diğer tarafta Beast Titan'ı devirmeye çalışan Levi'ye aşık olmamak bayağı imkansız falan. Adam bir vuruyor, acımıyor arkadaş. Birtakım fedakarlıklar, zorlu kararlar, göz yaşı ve bolca aksiyonu barındıran Attack on Titan animesinin en yeni sezonu, leziz bir şekilde veda etmeyi başarıyor. İyi haber, animenin dördüncü ve final sezonu 2020 yılında bizlerle olacak. Bakalım manga'ya ne kadar sadık kalınacak, merakla bekliyoruz. ♦ Ceyda Doğan Karaş



## Dizi

# STRANGER THINGS SEZON 3

“Bir yaz çok şeyi değiştirir” temasıyla maceraya kıldığı yerden devam eden Stranger Things, yeni sezonunda harikalar yaratmayı başardı. İlk iki sezonu izlemediyseñiz, spoiler uyarımızı yapalım. 80’lerin retro atmosferini leziz şekilde sunan dizi, bu sezonunda hikayeyi genişletiyor. Ancak sevilen bazı karakterlerin geri planda kalması, izleyici mutsuz eden kararlardan. Dizinin en dikkat çekici noktası ise bağımsız olayların öne çıkarılması. Bazılarınız bu seçimden çok mutlu olacak. Bana sorarsanız en azından sadece aksiyona değil de günlük olaylara odaklanması hoş bir dokunuş olmuş. Bir kısmınız ise muhtemelen bu seçimden hoşnut kalmayacak. Komedî unsurlarının izleyiciyi hunharca eğlendirmesi, karakterler arasındaki diyaloglar ve onların büyüdüğünü fark etmek dizi



takipçileri için bulunmaz nimet. Buna bağlı olarak olayların bağlığında kalması, aranan detayların gözden kaçmamasını sağlıyor. Her şekilde eğlenmeyi başarıyorsunuz ve bir bakmısınız bütün sezon tek günde bitmiş. Müzik seçeneklerinden tutun, kullanılan karanlık atmosferin yanına kadar yine çok başarılı bir sezon olmır.

Dizinin “after credits” sonrası sunduğu sahneler de kanlı bir geleceğin habercisi gibi.

◆ Ceyda Doğan Karaş



## SİNEMA

# SPIDER-MAN: FAR FROM HOME

Bölük Avengers: Endgame bitti ama dünya halen tehdit altında. Haliyle bizim Spidey'nin görevi henüz bitmiş değil. Örümcek dostumuz, bu yeni tehditlerle savaşmaya başladığında aksiyon tavan yapıyor ve böyle bir filmde beklediğiniz ne varsa sunuyor sizlere. Mysterio bu filmin parlayan yıldızı kıvamında. Şimdiyen uyarmak şart; Avengers: Endgame izlemediyseñiz bu film, kalbinizi yaralayacak “büyük” bir spoiler içeriyor. MJ, Ned ve Peter'i bekleyen tehlikelerin yanında, film görsel anlamda muazzam. Bir yanda Peter'in duygusal çöküşleri, diğer tarafta komedi ve bunlarla harmanlanan hikaye gidişi sinema salonundan mutlu ayrılmayı sağlıyor. Akılda kalıcı melodileriyle, iki farklı sonuya yeni Spider-Man filminden keyif almak için pek nedeniniz yok. Tabii MCU evrenini hunharca takip ediyorsanız, bazı mantık hataları gözünüzden kaçmayıacaktır. Her şekilde eğleneceğiniz kesin. ◆ Ceyda Doğan Karaş

## Dizi

# SWAMP THING

Her süper kahraman pelerin takabilir veya uçabilir, ancak DC'nin Swamp Thing'inde işler biraz farklı. Yürüyen, yeşil ve bataklıkla bütün olmuş yaratığın hikayesini ne yapacağım diye düşünmeyin. DC'nin bahtsız bedevi dizileri konusunda Swamp Thing, zamanınızı hak eden isimlerden. İşin kötü yanı dizinin yayılanmasından bir hafta sonra iptali açıklandı ve tarihin tozlu sayfalarında kaybolmaya mahkum edildi. Kaliteli görsel efektleri, maddi boyutu yükseltince WB dizi iptalinin kararını almış. Tanık yüzlerin dizide hayat verdiği karakterler, kaliteyi bir tık yukarı çıkartmayı da başarmış. Dr Abby Crane'nın salgın şüphesiyle Marais'e çağırılması ile şekeiten hikaye, hastalarla rahat şekilde ilgilenen Alec Holland'a bağlanıyor. İkili çalışmaya başladıkları sıradı Alec, bilinmeyen birinin saldırısına uğruyor ve hayatı tamamen değişiyor. Aynı isimli çizgi romanından esinlenen dizinin senaryosu, şaşırtıcı derecede çekici ve aksiyonun yanında gerilim de olsun kaliteli görsel efektler görevim diyorsanız, doğru adrestesiniz.

◆ Ceyda Doğan Karaş



## Dizi

# YEARS AND YEARS

İşin içerisinde Doctor Who olursa, kendinizi güveme alabilirsiniz. Seveni kadar nefret edeni de olan Russell T Davies'in Years and Years isimli dizisi, altı bölümlük macerasıyla türünü sevenlerin kalbini kazanacak cinsten. Manchester'da çok yoğun ve meşgul bir hayat süren Lyons ailesinin hayatını konu alan kısa dizinin her bölümü 1 saat. Dizi, 2019'da başlıyor ve ailenin yakın gelecekteki belirsizlikle geçen hayatlarını öne çıkartıyor. Bölgüler arasında yıllar geçiyor ve gerek teknolojik gerekse siyasi anlamladaki gelişmeleri takip ederken inanılmaz eğlenceleriniz. Her bölüm arasında geçen yıllık değişim, karakterleri de doğal olarak etkiliyor. Takvim 2024 yılını gösterdiğinde ve daha da ileriye gittiğimizde dizide sağ gösterip, sol vuran etmenler ağır basıyor. Bu da izleyiciyi ciddi anlamda etkileyen noktalardan. Bir tarafta hükmümet, diğer tarafta darbe ve fazlasına şahit olurken tüm dünyayı etkisi altına alan politik olayları da es geçmek imkansız. Gerçeklerle yüzleşmeye hazırlısanız ve drama türünden de hoşlanıyorsanız, bu dizide şans vermelisiniz.

◆ Ceyda Doğan Karaş



# OTAKU CHAN

2019 Akira'nın hikâyesinin geçtiği yıldı. Filmiyle de, mangasıyla da iliklerimize kadar bizi sarsmış bir eserdi Akira... Ve geçen ay, artık klasikleşmiş bu esere, mangadaki tüm hikâyeyi kapsayacak yeni bir anime serisiyle geri döneceğimiz duyuruldu.



Dünyadaki en büyük anime manga temali convention'lardan biri sayılan Anime Expo'ya katılan Katsuhiro Otomo verdiği haberlerle hepimizi ihyâ etti. Akira filminin 2020'de 4K versiyonunun çıkacağını söylemesinin yanında, manganın tamamını kapsayacak bir seri izleyeceğimizi, ayrıca Akira ve Steamboy'dan sonra üçüncü uzun metraj filmi Orbital Era'nın da çalışmalarına başladığını anlattı. Senelerdir pek sesi soluğu çıkmayan Otomo'nun boş durmadığı aşıkâr.

Bu güzel haberlerin üstüne bir de live-action Akira filminin hazırlık haberlerini takip ederek mutluluktan uçarken, Warner Bros yine filmi ertelediğini duyurdu. Sözde 2021'de izleyecektik. Ama yönetmen Taika Waititi yeni Thor filmini çekeceğini açıklayınca, Akira da Marvel dünyasına yenilmiş oldu. Gerçi 2019'da duyacağımız Akira haberleri (özellikle de ülkemizde) bunlarla kısıtlı kalmayıacak gibi gözüüyor. Birkaç aya yine güzel haberlerle çababilirim karşınıza.

Katsuhiro Otomo mangalarının yanında yazarlık, hem animasyon hem de live action yönetmenliği yapmış, on parmağında on marifet biri. Elbette Otomo'nun küçülüğü de, diğer pek çokları gibi Tezuka'nın Tetsuvan Atomu mangası (Astro Boy) ve Mitsuteru Yokoyama'nın Tetsujin 28-go'su gibi shounen mangalarıyla geçiyor. Mangaka olma hayali kuran diğerleri gibi sevdigi bir manganın, Otomo örneğinde, Tetsujin 28-go'nun çizimlerini kopyalayarak başlıyor mangaşa. Hatta geleneksel tarzda yani Tezuka stilinde çizmeye çalışıyor başlarda. Ardından iş biraz daha ciddiye biniyor. Daha bir sıkı çalışıyor çizimlerine. Lisede, illüstrasyonlarıyla öne çıkan Yokoo Tadanori ve Isaka Yoşitaro gibi isimlerden etkileniyor. Stili, en azından mangaşa yaklaşımı bu noktada değişmeye



"Otomo, Akira'yi ne kadar gömerse gömsün, Amerika'da Pokemon manyaklısı sürerken Batı'ya animenin sadece çocuklara yönelik bir medyum olduğunu kanıtlaması sayesinde kendisinden sonra gelecek pek çok filmin ve yönetmenin de önünü açmış oldu"

başlıyor. Daha stilize, illüstrasyon-vari bir tarza dönüyor. Özellikle bunu çok daha temiz ve nevi şahsına münhasır çizdiği mekanik tasarımlarında ve karakter tasarımlarında rahatlıkla fark edebiliyoruz.

Şansına dönemin ünlü manga yayınevlerinden Futabaşa'da çalışan bir editörle tanışip işlerini gösterdiğinde ufaktan bir onay alıyor ve liseyi bitirdiğinde Tokyo'ya gelirse telefon etmeyi unutmaması övgüleniyor. Sektöre girme isteğiyle yanıp tutuşsa da iş bulamayan bir sürü çizerin aksine Tokyo'ya vardığında hemen Futabaşa'dan iş veriyorlar Otomo'ya: Hans Christian Anderson'in Küçük Kibrîçi Kız hikâyesi.

## ilerleyen yıllar...

70'lerde, Otomo profesyonel olarak manga çizmeye başladığında, ortalık daha çok dramatik resimler denilen (Golgo 13 gibi) Gekiga'rlarla ve spor mangalarıyla dolu. Bilim kurguya dair de sadece sevimli, Doraemon gibi örnekler bulunabiliyor. BK'ya ağırlık vermek isteyen Otomo da kendi çocuğuna dönüyor, o dönemde hissettiği heyecanı tekrar yaşayabileceği, daha gerçekçi ve inandırıcı eserler yaratmak istiyor. Bu dönüse, anime ve manga ortamında bilim kurgunun dibine verecek ve en iyi örnekleri çıkaracak Otomo'nun nihen taş da denebilir aslında. İlk bilimkurgu mangası Fireball'u bitirdikten sonra The Exorcist filmini izleyince işin içine biraz da korku katmalı diye düşünüyor. O dönemde Takaşimadaira denilen, Tokyo'nun



kuzeyindeki bir bölgeden sık sık intihar haberleri gelmesi, buranın yeni mangasına bir tutam korku öğesi olarak geçmesini sağlıyor. Ve ortaya ödül kazanacak olan müthiş Domu mangası çıkıyor. Domu'da kullandığı olağanüstü güçlere sahip çocuk temasını daha sonra da Akira'ya taşıyor Otomo.

25 yaşlarına geldiğinde mangadan kazandığı paraları cebine koyup 16 mm'lik kendi özel live action filmini çekiyor. Film yapma süreçlerine dair bilgilendiriyor bu sayede. "Az büyük film nasıl yapılır, nasıl yönetilir bu sayede öğrendim" diyor bir röportajında. Genma Taisen üzerinde çalışırken de animenin yapıldığı stüdyoya gidiyor, bir de animasyon nasıl yapılır öğrenelim diyor anlayacağınız. "Belki ben de bunubecerebilirim" düşüncesi kafasında belirince anime sektörüne de giriş yapmış oluyor aslında. Neo Tokyo'daki Construction Cancellation Order isimli hikâyeye de anime yönetmenliği koltuğuna ilk kez oturuyor.

Farewall to Weapons, Kanojo no Omoide gibi işlerini bitirdiği sıralarda yeni bir dergi, Young Magazine yayın hayatına başlıyor. Otomo'dan da manga almak için sürekli kapısını çalışıyorlar. O da tamam diyor, "ben de yeni bir şeyle başlama düşüncesindeydim zaten." 10 bölüm sürecek bir mangada anlaşıyorlar: Akira... Eh, bu da, manganın başladığı gibi ünlü olmasını beklemeklerini gösteriyor aslında.

Otomo mangalarında hep ustalarına saygı durusunda bulunmayı seven bir yaratıcı. Akira'da da Tetsujin 28-go'ya selam çakıyor. Akira'nın kendisi testlerde no 28 olarak geçerken 25, 26, 27 numaralara da rastlıyoruz. Hatta gelin işi büyütelim. Akira'nın en temelde anlatıldığı konuya gelelim. Savaş döneminde geliştirilmiş ve barış döneminde bulunmuş bir nihai silahtan bahsediyoruz. Tüm hikaye ve olaylar bu silahın etrafında dönüyor. Yani... Tıpkı Tetsujin 28-go. Orada da Pasifik savaşı

sırısında Japon ordusu dev robot Tetsujin 28-go'yú geliştiriyor ama bitiremeden ordu teslim olunca "Dr. Kaneda" bu robottu oğlu Shotaro Kaneda'ya veriyor. Benzerlik bu kadarla sınırlı elbette. Zaten Otomo'nun kendisi de kabul ediyor temelde hikâyenin aynı olduğunu. Sadece Tetsujin 28-go'nun mangakası Shotaro Ishinomori değil Osamu Tezuka ve Mitsuteru Yokoyama da Otomo'nun baş tacı yaptığı mangakalar. Fireball'da ana bilgisayar Atom'un adı Tezuka'dan gelirken, Domu'daki Ecchan da Ishinomori'nin Sarutobi Ecchan'ından geliyor. İkinci Dünya Savaşı'ndan etkilenerek eserlerini yaratmış bu isimlerin ardından Otomo'nun da Neo Tokyo'yu nükleer savaşın yıkıntılarından doğurması tesadüf sayılmaz.

#### Manga'dan anime'ye...

Otomo, Akira'nın mangasına devam ederken anime için kolları sıvıyor ve manganın tamamı bitmediği için (detaylı bir yazının konusu olacak) daha farklı

bir senaryoya Akira'nın anime filmine giriyor. Normalde Japonya'da animeye başladığı gibi seslendirme sanatçılıyla çalışılmaz ama daha animasyondan önce ses kaydi alıp tipki Disney gibi işe giriyorlar. Ağız hareketlerini önden ona göre çizmek daha meşakkatli bir iş olduğu, ayrıca filme de çok fazla çizim kullanıldığı için kalite bir noktadan sonra düşüyor Otomo'ya göre. Filmin ilk kaydını gördüğünde sinemayı terk ediyor. Eve dönüp karısına bu film başarısız olacak diyor. İlk yarısının iyi olduğu ama sonradan kalitenin düşüğünü ve kendini çok kötü hissettiğini söylüyor. "Çok fazla 'cu' vardi, en sonunda neredeyse sayıları 2000'e ulaşmıştı. Bu da bu kadar işi yapabilecek animatörümüz olmadığı anlamına geliyordu. Bu yüzden herkes fazla fazla çalışı ve bu da kalitenin düşmesine sebep oldu. Yetişiremeyeceğimiz kesinleşince işin bir kısmını ucuza getirmek için yurtdışına yaptırdık ama oradan gelen işler de yeterince iyi değildi."

Gerçi seneler sonra elden geçirilmiş versiyonu izlediğinde bu kadar katı bir tutum takınmamış Otomo. "O kadar da kötü degilmiş" diye düşünmüştür. Otomo, Akira'yı ne kadar gömerse gömsün, Amerika'da Pokemon manaklısı sürerken Batı'ya animenin sadece çocuklara yönelik bir medyum olmadığını kanıtlaması sayesinde kendisinden sonra gelecek pek çok film ve yönetmenin de öünü açmış oldu. Satoshi Kon gibi yönetmenler, Urotsukidoji gibi farklı işler animenin niş bir tarafı olduğunu da gösterdi. Gerçi Ghost in the Shell, Metropolis gibi bilim kurgu filmleriyle sadece geek tayfanın ilgisini çekse de seneler sonra Stüdyo Ghibli ve Büyük ustası Miyazaki sayesinde Batı'da aile filmlerinin de öncü olmuş oldu. ♦ Merve Çay



# COS- PLAY REPUBLIC

Cosplayde başarısız olmamak için neler yapılabilir? Mükemmel cosplay mümkün mü?

Her geçen gün birçok cosplay etkinliğinin kendisini gösterdiği ve bunun dahilinde de değerli ödüllerin sunıldığı zamanlardayız. Özellikle bazı cosplay yarışmaları kendisini kategorilere ayırsınca, profesyonel olduğunuz dallara odaklanmanız çok daha kolay hale gelmeye başladı. Durum böyle olunca bazı cosplayerler zırhını olabildiğince gerçekçi öne çıkartırken, kimisi sahnede adeta şov yapmaya odaklıyor.

Bir kere belirtelim; her cosplayer kendi alanında başarılıdır. Ancak bazlarının yıldızı, daha hızlı parlar. Bu parlaması, sizin kaybetmenize yol açsa da başarı merdivenlerini daha dikkatli tırmanmanıza yol açacaktır. Elbette ders almayı biliyorsanız. Mükemmel bir fizигe ihtiyacınız yok, ya da belki işçiliğiniz iyi olmayabilir. Ancak cosplayde başarılı olmak istiyorsanız, kesinlikle "en iyi" olduğunuz alana odaklanmak zorundasınız. Bu ayki yazımızın konusu da bu: "başarılı cosplay nasıl yapılır?" En son ne demiştik; "imkansız diye bir şey yoktur, sadece zaman alır".



## Not alın

Öncelikle, bölgenizde yaklaşan anime veya oyun temalı etkinlikler olup olmadığını öğrenin. Diğer önemli nokta ise, -unutmamak adına- bunları bir takvime veya gözünüzün önünde olabilecek not kağıtlarına yazdığınızdan emin olun. Dilerseniz telefonunuza kullanılabilirsiniz. Bu tarihleri sadece etkinliği not almak için değil, kostümünüzü doğru zamanda başlamak adına da kullanabilirsiniz.

## Hangi karakteri yapacağınızı planlayın

Hangi karakterin cosplayini yapmak istedığınızı önceden planlayın. Hatta bu planlamayı en az üç ay önceden yapmanız en tatlı taktiktir. Gerçekçi olun ve o kostümü mükemmelleştirmek için her şeyi didikleyin. Bir etkinlik başlamadan sadece iki hafta önce bir Gundam kanadı mechası giymeyin. Çok fazla sayıda cosplayer, cosplaylerine başlamak için ekinlik öncesi son birkaç haftaya veya günlere kadar bekler. Hatta son güne kadar işini en iyi şekilde sergilemek için sabahlara kadar çalışır. Merak etmeyin, -doğru makajila- şışmiş gözlere her zaman çözüm vardır (yazar burada göz kırpıyor).

## Satin almak ya almamak

Cosplay kostümünüze satın almayı mı yoksa bir tane yapmayı mı planladığınıza karar verin. Tabii bunun için etkinlik kurallarını dikkatli okumalı ve organizasyondan onay almalısınız. Özellikle Türkiye'deki cosplay etkinlıklarının birçoğu bu kuralları kendi internet sitelerinin içerisinde tutar. Diğer konu ise Facebook grupları ve aynı şekilde Facebook etkinlik davetlerindeki mini tartışmalardır. Facebook'taki etkinlik davetinde bu soruları sorabilir ya da en azından etkinliği düzenleyen sayfaya mesaj atabilirsiniz.



İlgilenen birileri elbet olacaktır. Yarışmaya katılacağınız, satın alma konusunda hassas olan etkinlikler her zaman vardır.

#### Doğru mağazayı bulun

Bir kostüm satın almayı planlıyorsanız, karakterinizin kıyafetini satan mağazaları bulun. Bu mağazaların çokça yorum aldığından ve satıcının aktif olduğundan da emin olun. Eğer yurtdışından almayı planlıyorsanız, kaç günde yolladığını mutlaka kontrol edin. Etkinlikten en az iki hafta önce elinizde olursa, prova yapacak vaktiniz olacaktır. Eğer dikiş kabiliyetinize güveniyorsanız ve bir beden büyük alırsanız, her şeyi garantiye alırsınız. Doğru dokunuşlarsa kendinize uygun olacak şekilde kostümü düzenleyebilirsiniz.

#### Dikiş işleri

Kendi kıyafetinizi dikmeyi planlıyorsanız, bu karakterin anime/oyun/film vb. referanslarını arayın. Örneğin; manga taramaları, ekran görüntüleri gibi. Bazı kostümlerin direkt kalıplarını bulmanız bile mümkün. Eğer bulamazsanız özellikle Etsy gibi sitelerden bu tarz kalıpları satın alabilirsiniz. Kalıp satın alma işi aynı zamanda 3D konusunda da hayatınızı kurtarabilir.

#### Toplamaktan korkmayın

Seçtiğiniz karakterin en ufak detayı bile inceleyin. Ne de olsa amacınız "mükemmel cosplay karakterini yapmak ve başarılı olmak". Karakter için çok-



ça malzeme toplayın. Bu malzemeler; tokalar, renkli kurdeleler, düğmeler, doğru renkte ip seçimi, kalibini kullanacağınız ayakkabı gibi çokça seçenekle dallanıp budaklanacaktır. Korkmayın, her şeyi sırayla yapabilirsiniz. Size verebileceğim diğer bir tavsiye ise öncelikli olarak kostümünüzü başlamanak ve sonra "varsası" craftınıza odaklanmaktır. Karakterinizin bir craft'ı (silah, büyütücü asası vb.) varsa en azından renk uyumunu kostümünze göre yapmak daha kolaydır. Böylece aksesuar satın alırken boşuna para harcamamış olacaksınız, en önemlisi zamanınız size kalacak. Başarılı cosplayde en zor aşama, kesinlikle doğru malzemeyi satın almaktır. İnanın alışveriş basamağı, sizi oldukça yoracaktır. Malzemelerinizi bir kağıda veya telefonunuza not alın. Eğer danışmak istediğiniz birileri varsa ve özellikle yalnız

alışveriş yapmamak, sizi büyük zahmetten kurtaracaktır.

#### Mükemmelliğe odaklanın

Çoğu cosplayerden farklı olarak, cosplayinizi yaparken mükemmellik hedefine odaklanın. Google'a "Japanese cosplayers" olarak arama yaparsanız, ayrıntılara özel olarak dikkat edildiğini göreceksiniz. Makyajdan tutun, kostümlerin olabildiğince en ince detaylarına kadar giriştiği hemen gözüne batacaktır. Neden onlar kadar başarılı olmayısınız ki? Sizin ne eksikiniz var? Detayların olması, bir cosplayi mükemmel yapar. İki yerine tek toka takmak bile inanın farkınızı ortaya koyacaktır veya karakterde olan isim etiketini koymamak, eksikliği yanında fark ettirecektir. Pek çok cosplayerin yaptığı değil, kendi farkınızı ortaya koyacak noktalara odaklanın. Özellikle işin ucunda kazanılmasını umduğunuz bir yarışma varsa, cosplayde mükemmel yetiği olmak sizin daha kaliteli gösterecektir.

#### Renk uyumu önemli

Karakterinizin sizden farklı renkli gözleri veya saçı varsa, lens/peruk/saç boyası satın alın. Yurtdışı fiyatları fazla geliyorsa, Facebook gruplarında bu ihtiyaçlarını karşılayabilecek satıcıları çok rahat bulabilirsiniz. Yurtdışından alacaksanız, mutlaka kaç günde yollayabileceğin teyidini alın. En önemlisi aman diyeyim "kullanılmış lens almayın". Kimi zaman doğaçlama yapmaktan da korkmayın. Karakterinizin kostümüne ne kadar çok yaklaşırsanız, o kadar başarılı olursunuz. Cosplayde önemli olan kostümü sizin taşıyacak olmanızdır. Onu en iyi şekilde taşımak için önlem almaktan, araştırmaktan, okumaktan, soru sormaktan "asla" korkmayın. ♦ **Ceyda Doğan Karaş**



**Mükemmel kostüm için detaylara çok dikkat edin.**



## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem\_Sancı

# Topluluk içeriklerini artık atlamayalım

**G**üzel bir video oyununun sadece görsel olarak değil, içerik olarak da zengin olması gerektiğini, onlarca yıldır tekrar ettiğimi biliyorsunuz. 20 sene önce, LEVEL'in ilk dönemlerinde, o dönemin video oyun piyasasında, "güzel grafikler yeterli olur diyerek piyasaya sürülen sayısız oyun yüzünden kabus yaşadığımız hatırlıyorum.

**Biz yaptık oldu, alın oynayın yılları**  
İçeriğe odaklanmadan, vasat bölümler ve detaydan yoksun öyküler ya da az sayıda oyun için eşya/nesne/yetenek ile önmüze sürülen oyunlar heyecanını birkaç saat içinde kaybederdi. Hatta o dönemler hatırlayanlar, her oyun için çok önemli bir soru olan "bitiş süresi" diye bir kavramın endüstrideki herkesin ağızında olduğunu da hatırlayacaktır. Bir yapımcı yeni bir oyun tanıtırken, oyuncularımız oyunu, 12-13

saatte bitirebilecek diye açıklama yapardı. Bugün heyecanla merakla oynadığınız Call of Duty gibi dev oyunlar, hem lineer yapısı hem de kısıtlı içeriği ile bütün satış stratejisini oyuncuya 12-13 saat boyunca güzel grafikli, etkileyici sesleri olan, film gibi düz bir öykünün içinde sürüklemeye dayandırıyor. Ardından da DLC dediğimiz, oyuncuyu yeni bir 8-10 saat sürüklemeye odaklanmış öyküler geliyordu.

**Oyuncular da içerik üretmeye başladı**  
Fakat bugün nihayet, oyun yapımcıları zengin içeriğin öneminin o derece farkında ki, hem kendi bünyelerinde ekstra içerikler üretmek için uğraş verirken hem de oyunlarını toplulukları / üçüncü kişilerin içerik paketleri üretmesine açıyorlar. Bu sayede pek çok oyunu, sanki yeni bir oyunmuş gibi, bambaşa içeriklerle, zengin öyküler ve yeteneklerle yeniden yeniden keşfetme imkanı bu-

labiliyorsunuz veya orijinal oyunu kendi keyfinize göre değiştirebiliyorsunuz. Bir video oyunu alırken veya oynarken artık ilk bakmanız gereken detaylardan biri, topluluk içeriklerinin zenginliği de olmalı. Ancak elbette bu içerikler, video oyununun lansman dönemi ile aynı anda piyasaya çıkmıyor.

### Beş sene sonra aynı oyun ama farklı içerik

Oyun sevildikçe, oynandıkça, oyuncu kazandıkça, onun için içerik üreten amatör yapımcıların sayısı da artıyor ve belki bir iki yıl sonra, zengin bir topluluk içeriği ortaya çıkıyor. Dolayısıyla, belki sevdığınız oyunları bir sene sonra ya da beş sene sonra dönüp yeniden, yeni içeriklerle, farklı öykülerle, farklı tasarımlarla yeniden oynamak güzel bir sürpriz olabilir. ◆





## Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

# ARVA

**A**rva'nın açılımı Archeology Vacation oluyor. 20 sene kadar önce ülkenin değerleri için canlandıracı projeler aranırken ortaya çıkardığım bir proje. Kisaca amacını anlatmak gerekirse, uluslararası katılımla büyük iş gücünü amatör turistlere ya da gönüllülere vermeyi hedef alıyor.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis'i oynadıktan sonra nelerin toprak altında olabileceğini çok fazla düşünmeye başlamıştım. Elbette elde kirbağ gezmek değildi amacım. Arkeolojik kazıların ne derece zor yapıldığını ve nasıl uzun zaman aldığıni anlamam da sonraları beni çok düşündürdü. Göbeklitepe'nin bulunduğu tepenin yüz küsür senede ortaya çıkarılabilmiş olması insanı sizce de umutsuzluğa sürüklemiyor mu?

Her arkeolog ukaladır, "ben amatöre ne elleteceğim eserleri" falan diye konuşurken görüşünüz. Lakin, işin kaba tarafına ya da güç isteyen yerine gelindiğinde anında pes ettiğlerini, alanı işçilere terk ettiğlerini hatta onların içinden

"usta" diye kendilerince işi terk edebilecekleri insanları seçtiklerini görebilirsiniz. Dünya'daki insan kalitesinin yükselmesi ve beklenen bilinçli insan sayısının çok artması ARVA'nın ana direğidir. İlk olarak turistleri ve gönüllülerini ülkede kalabilmeye süresi ve vatandaşlar olarak kategorize ediyor. Gönüllüler maaş alıyor(cüzi), turistler bedava tatil yapıyor. Bulunan tüm eserler bulanın adına serifikalanıyor. İş bilen, iş makinesi kullanabilen kalifiye insanlar daha lüks bir tatili hak ediyor. En yüksek bilgideki arkeologların kontrolü altında işleyen yürütme planları, sahaları ve kimlerin sahada hangi bölgeye aktarılacağını, arkeoloji öğrencilerinin her birinin griddeki kutularda işi nasıl denetleyeceğini belirliyor.

İşin kontrol altında tutulabilmesini mekan tarayıcı (laser scanner) sağlıyor. Artık elde kalem not alıp resim çizmek yok. Her beş dakikada bir kazılan kutu bölgenin tamamen dijital haritasını çekiyor. Milim şasından GPS ile konumlandırarak. Haliyle, çikan bir eserin çalınma/zarar görme/

bildirilmeme riskini azaltıyor. Buluntunun belirdiği andan itibaren elde taşınır scannerlar ve daha profesyonel bir ekip oraya odaklıyor. Çıkarma, temizleme, ölçme, arşivleme için önceden çalışacak gruplara görevlerine göre iki günlük bir kurs veriliyor.

Gruplar dikkat ve ince çalışmaları yüzünden daha çok kadınların başkanlığında yürütülüyor. Ayağa kaldırma, restorasyon gibi iş makinesi gereken durumlar erkeklerle has. Eski dilleri okuyabilen veya öğrenenler, ustalık gösterenler daha riskli ve buluntu olanağı yüksek alanlara terfi edebiliyor.

Yani 100 yıl almasın da 10 yıl alınsın diyedir çabamız. Bu topraklar tüm Dünya'nın kaderidir, bir kelime çıkar vazonun parçasının tekinden, bilinen her şey değişir. Güzel iştir arkeoloji. Alman bir arkeologun DNA testi yaptığı ameletekimizin kazıkları mezardan çıkan ölü ile aynı soydan geldiğini görmemiz gibidir, biz Anadolu'yuz. Herkes Anadolu'lu.♦





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

[sunguertugrul@gmail.com](mailto:sunguertugrul@gmail.com) [ErtugrulSungu](#)

# Online kimlikler

Kaçınız mIRC dönemini hatırlıyor bilmiyorum ama internet denen "şey" henüz ortaya çıkmışken, insanlar ilk olarak bu uygulama (ve ICQ) üzerinden birbirleri ile iletişim kurardı. Açılan farklı sohbet kanallarında, evlerinde internet olan insanlar birbirleri ile iletişim halindeydi. Akabinde Gtalk, MSN Messenger derken günümüzdeki muazzam iletişim çağına evrildik.

Başlarda sadece belirli bir zümreye hitap eden online iletişim, günümüzde herkesin kullanabileceği kadar yaygın. Bu yaygın kullanım ile 90'lı yılların sonu ile 2000'li yılların başlarını kıyasladığımız zaman büyük farklılıkların ortaya çıktığını görüyorum. Bir dönemler internet üzerinden iletişime ihtiyaç duyan, bu iletişimi aktif olarak kullanan insanlar, ülkenin "farklı" bir kısmını oluşturuyordu. Halen kullanım şekilleri ve yöntemleri

hakkında bir analiz çıkarıksak arada büyük farklılıklar olduğunu görürüz. Nitekim dijital dünyadaki kimliğimiz ile gerçekte olan kimliğimiz ne kadar aynı? Aslında dijital ortamda da yine fiziksel dünyadaki biz ile mi var oluyoruz? Yoksa dijital dünyaya adımımızı attığımız zaman başka bir biz mi var? Bu soruya verilebilecek hem ontolojik, hem de epistemolojik cevaplar pek tabii mevcut. Tabii ben mevzuya daha gündelik bir şekilde ele almaktan yanayım... Dijital bir ortamda teorik olarak hem fiziksel biz hem de dijital biz olarak var oluyoruz. Bu iki varlık farklı açılardan birbirleri ile benzeşiyor olsa da aynı zamanda birbirlerinden ayrılıyor da. Cem Yılmaz'ın parodilerinden birisinde anlatıldığı gibi "isyan kar 47" isimli kendi dünyasında var olamayıp, online dünyada olmadığı bir kimliğe bürünен birçok

insan var. Hatta internet kullanımı ve veri dolaşımının günümüz kadar yaygın olmadığı, teorik olarak daha güvenli ve izlenemez olduğu düşünüldüğü dönemlerde, birçok kullanıcınınambaşka kimliklere büründüğü bilinmekte. Nitekim online dünyada var olmak eskisi kadar farklı bir şahsiyet ortaya koyamadığı gibi, günümüzde de farklı bir açıdan, olmadığıımız kişileri ortaya çıkarmamızı sağlıyor. Birçok insan aslında "-miş gibi" yaparak kendisini diğer insanlara anlatıyor. Bu durum pek tabii farklı şekillerde eleştirelabilir. Nitekim konuyu biraz daha oyunlar tarafına çektiğimizde de farklı kimlikler olduğunu görüyoruz. Fakat oyun dünyasında kimlik denildiği zaman genelde insanların ilgili oynlarda yarattığı karakterlere dair RP'leri ya da genel olarak takındıkları tavırlar geliyor. Benim argümanımsa aslında insanların karakter ya da kimliklerini oyndaki karakterlerine göre değil de içerisinde bulundukları dünyanın kurallarına göre değiştiriyor oldukları yönünde. Yani WoW gibi bir oyun üzerinden gidecek olursak, tüm oyuncuların içerisinde var oldukları dünya itibarıyle belirli bir kurallar silsilesine tabi olduğunu görüyoruz. Yani her oyuncunun limitleri, hem seçikleri ırk/sınıf, hem de içerisinde bulundukları dünya kuralları ile zaten çizilmiştir. Bu noktada gerçek dünyadaki "bizin", dijital dünyadaki ile aynı kişi olması zaten oyuna yapılan bu ontolojik bakış açısı ile çözülmektedir zira dijital dünyada var olmak için, o dünyanın kuralları içerisinde hareket etmekten başka şans yoktur.

Bir parti içerisindeki DPS sınıf her daim DPS yapacak, Healer olan da her daim Heal atmaya devam edecktir zira kural budur. Online dünyada var olmak için kendi kimliğimizi bir yere bırakmıyoruz belki ama var olduğumuz düzlemdeki kimliğimizi de aslında oyuncunun yapımcılarının bir noktaya kadar bizim için inşa ettiğini de unutmamak gerektiğini düşünüyorum. ♦





## Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com 🐦 cepejderi

# Çizgi film değil, anime diyeceksin

Son zamanlarda çokça anime geliyor. Hazır yaz dönemi de gelmiş, yepenyi sezonlar falan ortalık şenlenmiş durumda. Özellikle canavarların, okul döneminin drama konuları çokça izleniyor. Tabii sıralama yapmak istesek, binlerce türün arasında hafızamızdan söküp masaya koyabiliriz. Gel gelelim, özellikle "anime" ve "çizgi film" tabiri konusunda yillardır savaş veren bir kesim var. Bir türlü anlayamayacağım konu, bir kesimin animelerden inanılmaz nefret ediyor oluşu. Bunun nedeni belki konuların anlamsız veya uçuk olması, imkansızın başarılması veya Game of Thrones vakası gibi en sevdiginiz karakterlerin ölmesi (Yazar GoT izlemedi). Sosyal medyada anime karakterlere ait profil resimleri kullanan veya animeler, mangalar hakkında paylaşım yapanları engelleyip onlara bilimsel açıklamalar yapmaya çalışanların varlığınından haberdar misiniz? Ben deyildim. Her ne kadar "çizgi film" denildiği zaman çocuklara hitap edildiği düşünülse de o günlerin çok geride kaldığının farkına varmak gerek artık. Birçok çizgi film, derin mesaj-

lar verebiliyor ve hatta bazıları direkt olarak +13 yaş kitlesi için yaratılmış. Çizimleri uçuk ancak öğretmeye çalıştığı ders bambaşka boyutlara geçebiliyor. Aslında iki kitlenin birbirinden hoşlanmamasını da bir yere kadar normal karşılıyorum. Kişisel olarak çizgi film izlerim, animeleri de çatır çatır tüketirim. Animelerin mangalarını takip ederim ve yeni sayı gelse de okusam diye takvimimi işaretlerim. Tipki her hafta yeni bölümü çıkacak olan bir diziyi beklemek gibi. Thundercats, Garfield, He-Man gibi yapımlar çizgi filmdir. Diğer tarafta Captain Tsubasa, Sailor Moon, Pokemon, Digimon gibi yapımlar animedir. Bu ikilem arasındaki farkı çoğumuz biliyoruz. Anime daha uzun soluklu hikaye gidişatına sahipken, çizgi filmler kısa kesilebiliyor. Ancak diğer tarafta bu konu, değişim de gecirebiliyor. İki arasındaki en büyük fark ise çizimler aracılığıyla anlaşıyor. Uzun bacaklı, koca gözlü ve leziz vücutlu arkadaşlar anime dünyasına aitler. Hikaye noktasında uzun metrajlırlar veya ömrünüüzü çürütebilecek kadar uzun.

Çizgi filmler, genelde daha çabuk biterler. Her şeyi bir kenara bırakalım, animeler genelde Japon animasyonları olarak bilinir. Farklı ülkelerin içinde bulunduğu bir projeden doğmuş, hayatı geçmiş olsa bile fark etmez. Konu özünde ortak olarak Japonya'ya bağlanıyor. Çizgi filmde diáloglar, animedeki kadar derin degildir. Yüzeysel, aksiyonu bol ve hızlı tüketilmeye odaklıdır. Karakter neydi, ne oldu veya tek bir savaş sahnesinin bile 10 bölüm sürebildiği yapımlar animeler oluyor (DBZ). Ayrıca her iki tür de kendi aralarında bellidir. Anime dediğimiz kavram; mecha, büyü, psikolojik, korku, josei, shonen, shoujo, yuri gibi daha uzatabileceğimiz türlere ayrılr. Çizgi film ise aksiyon, komedi ve macera dışına pek çıkmaz. Bu konu çok uzun ve inanın kelimeleme südürmek neredeyse imkansız. Bilmeniz gereken "anime, çizgi film değildir!" Son olarak, 20 Temmuz'da Yakusoku no Neverland (The Promised Neverland) yeni bölüm çıktı mangada, okuyun. Çok tatlı! ♦



## YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

## İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

## YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhün Sungurtekin

## EDİTÖR

Kürsat 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 Öztinaz [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

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Süngü

Gizem Kiroğlu

İlker Karaş

Merve Çay

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Sen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltasar

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: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

## REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal

Satış Müdürü: Hattice Tarhan, [hatarhan@doganburda.com](mailto:hatarhan@doganburda.com)

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

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

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

Reservasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Reklam Bölgeler Satış Müdür: 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 • Faks: (0216) 365 99 07-08 • [www.bilnet.net.tr](http://www.bilnet.net.tr)

Sertifikat No: 42716

Dağıtım: Turkuaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FIPP üyesidir.

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

# NEXT LEVEL WOW CLASSIC

Eğer hazırlsanız tekrar başlıyoruz!



# Kartuş Derdine Son

Kaliteden ödün vermeden  
düşük maliyetli baskı.



YAZICI FOTOKOPI TARAYICI FAKS KABLOSUZ  
AĞ BAĞLANTISI

MFC-T910DW



## Yüksek Baskı Hızı

Yüksek baskı hızıyla, iş yerinizdeki  
verimliliği artırır.



## Etkin Kağıt Kullanımı

Farklı kağıt boyutları için ayarlanabilen  
kağıt çekmecesi ile çeşitli yazdırma  
işlemlerini gerçekleştirebilir, ADF ile tarama,  
kopyalama ve faks işlemlerini kolaylaştırır.



## Verimli Kullanım

USB yuvası sayesinde PC'ye  
bağlanmak zorunda kalmadan  
yazdırılabilir veya tarama yapabilirsiniz.



## Bağlantı Seçenekleri

Esnek bağlantı seçenekleriyle, tüm çalışma  
ortamlarına uyumak üzere tasarlanmıştır.



**13000**  
sayfaya kadar

siyah baskı kapasitesi ile  
düşük sayfa başı maliyeti

\*Yaklaşık verim Brother'in ISO/IEC 24712  
test standartlarına uygun orijinal metod  
esasında hesaplanmıştır. Yalnızca siyah  
murekkep için belirtilmiştir. Renkli baskı  
kapasitesi 5000 sayfadır.



**Japon  
Harikası**

100 yıldan uzun bir süredir

**PHILIPS**

Performance

7304 serisi

# The One Evinize yakışan

Bir konuda eşsiz olmak... Tek olmak... "En" olmak...  
İngilizce'de "The One" kavramı çok dikkat çekici bir anlama sahip...  
Tipki yeni Performans Serisi gibi...

İzlediğiniz her detayın harika görünmesini sağlayan, üstün görüntü kalitesine  
ve güçlü sese sahip, size Ambilight ile eşsiz bir deneyim sunan,  
dikkat çekici bir seri...



4K UltraHD

P<sup>5</sup> Perfect  
Picture Engine

[philips.com.tr/tv](http://philips.com.tr/tv)

Daha fazlasını  
keşfetmek için  
QR Kodu okutun

