

#267 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Nisan 2019 12.50 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

# LEVEL

PROMO  
KODU  
7 günlük  
Wolfteam silahları  
hediye!

# DEVIL MAY CRY 5

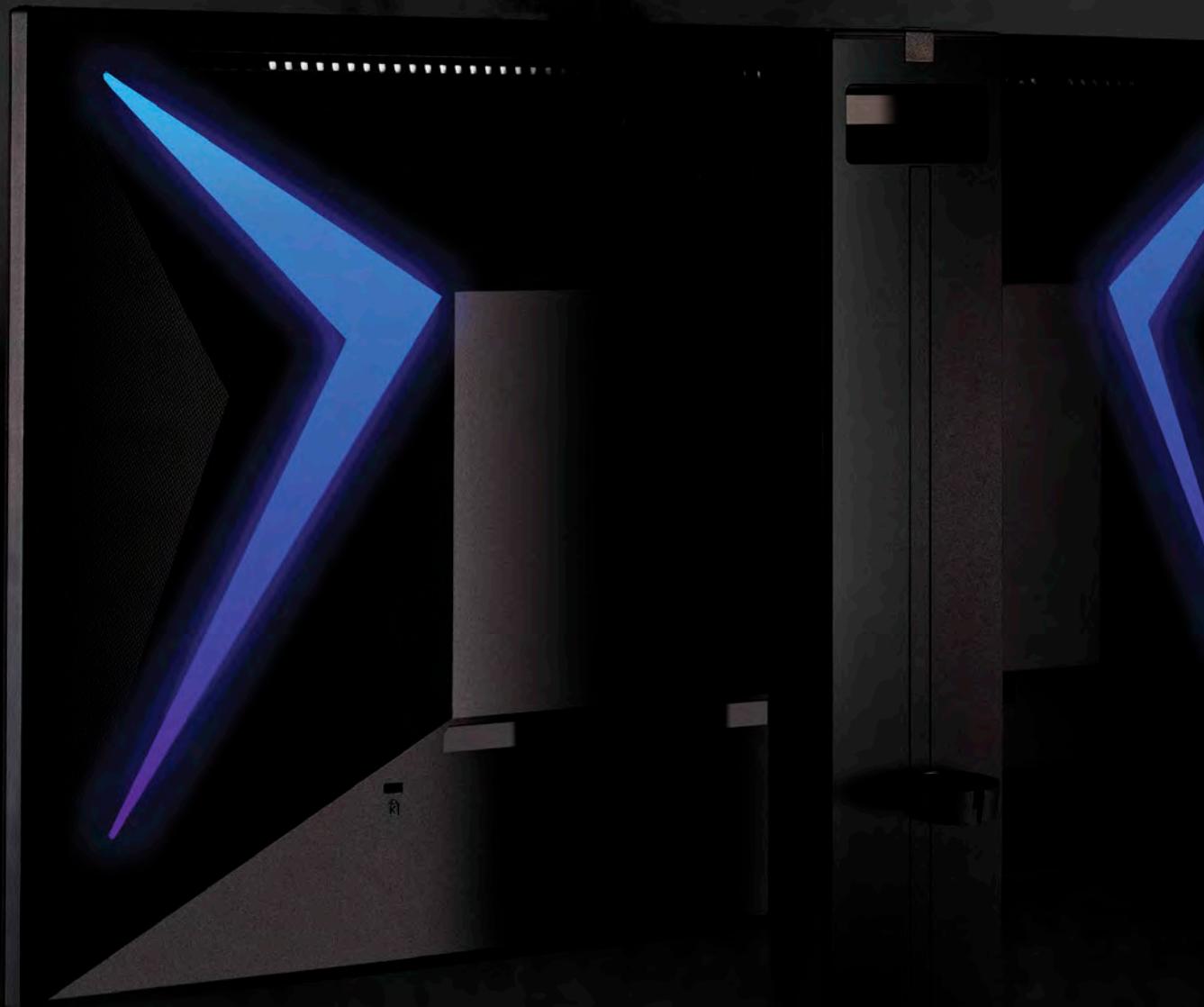
AYRICA

Sekiro: Shadows Die Twice | Tom Clancy's The Division 2 | Generation Zero  
Control | Dawn of Man | Space Engineers | Hollow Knight: Silksong  
One Piece: World Seeker | Batı vs. Uzak Doğu: Aksiyon Oyunları Dosyası



KKTC Fiyatı: 15.50 TL

ViewSonic® | ELITE



R E K A B E T İ R E N K L E N D İ R İ N

## ELITE XG240R

RGB GAMING monitör



Ultra hızıyla Espor seviyesinde  
performans sunan, XG240R ile rekabeti  
renklendirin.

- 144Hz yenilenme oranı & 1ms tepki süresi
- ELITE RGB lighting ile uyumlu çalışma\*
- AMD FreeSync teknolojisi
- Exclusive Elite game modları



## KUTUSUZ OYUNLAR

Biz bilgisayarıca gidip "diskete oyun çektiğen" bir nesildik. Orijinal oyun nedir bilmemiş, bir oyunun kutuya satıldığından haberdar bile olmamıştık. Daha sonra "orijinale çok benzer" CD oyunlar çıktı, raflarımızda koleksiyon yapmaya başladık. Sonra Türkiye'de işler değişti, orijsinal kutulu oyunlar geldi ve biz de tam bir koleksiyoncu olma imkanına kavuştuk. Derken dünya değişti... İnternet hızları alabildiğine arttı, oyunları "mağazadan" almak demode oldu, "sanal mağazadan" edinmek "olması gereken" durum haline geldi.

Ve geçtiğimiz ay gerçekleşen GDC 2019'da, Google Stadia bombasını patlataarak tüm "bulut bilgisi" birikimini oyunlara yatırmaya hazır olduğunu bildirdi. Birakın dijital kütüphanemizi, artık bir kütüphanemiz bile olmayacağı, tek tuşla oyunlara adım atıp, kendi donanım gücümüze bile ihtiyaç duymadan 4K/60 FPS oyun destegine "stream" metodıyla ulaşabileceğimizi açıkladı. Disket çektiğen bir dönemden geldiğim ve "kendi kütüphanesine sahip olmak" benim için önemli olduğundan, sadece bir bağlantıya tıklayarak bir oyuna girmeyi kolayına benimseyebileceğimi sanıyorum. Hele ki sahip olduğumuz internet hızlarıyla bu servisten randiman almak şimdilik çok mümkün de olma-yacak gibi duruyor. Stadia'nın nasıl işleyeceğini hep birlikte göreceğiz... Google'dan gelen bu önemli haberin yanında, elbette dergimizin kapak konusu olan Devil May Cry 5'i de göz önünde bulundurmak lazım. Oyunu uzun süredir bekliyorduk, kavuştu. Ne kadar tatmin olduk, cevabı incelememizde. Bu sayının bir diğer cevheri de aksiyon oyunlarına bir bakış attığımız Batı Vs. Uzak Doğu dosya konumuz. Her türlü oyuncunun ilgisini çekecek bir konu hazırladık, umarız siz de keyifle okursunuz.

Nisan sayımızın geri kalanı da elbette dopdolu ama artık o kısmın keşfini de size bırakıyorum. Nisan ayında, Mortal Kombat efsanesiyle karşınızda olacağız, keyifli okumalar!

*Tuna Sentuna*

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

### PROMO KODU



**Wolfteam** kod kullanım rehberi için detaylar 12. sayfada...

# DEVIL MAY CRY 5

Şeytan azapta gerek...

Sayfa  
**44**

## #267 İÇİNDEKİLER

- 04 Editörden
- 06 Takvim
- 10 Küheyylan
- 12 Haberler

### İLK BAKIŞ

- 18 Control
- 22 Hunt: Showdown
- 24 Star Wars Jedi: Fallen Order
- 25 Hollow Knight: Silksong
- 26 Team Sonic Racing
- 27 MechWarrior 5: Mercenaries
- 28 Volcanoids
- 29 Workers & Resources:  
Soviet Republic

### 30 Art Kaede

### DOSYA KONUSU

- 34 Batı vs. Uzak Doğu:  
Aksiyon Oyunları Dosyası

### 40 Anarşist

### İNCELEME

- 44 Devil May Cry 5
- 52 Sekiro: Shadows Die Twice
- 56 Tom Clancy's The Division 2
- 60 Generation Zero
- 62 Dawn of Man
- 64 Space Engineers
- 66 Townsmen: A Kingdom Rebuilt
- 67 Dead or Alive 6
- 68 One Piece: World Seeker
- 69 The Occupation
- 70 Tannenberg
- 71 The LEGO Movie 2 Videogame
- 72 Cold Waters
- 74 Wargroove
- 75 Unknown Fate
- 76 Pacify
- 77 Trüberbrook
- 78 Tetris Effect
- 79 Objects in Space
- 80 103
- 81 Fate/EXTELLA LINK
- 82 Eastshade
- 82 Red Matter
- 83 She Remembered Caterpillars
- 83 It's Winter
- 84 My Memory of Us
- 84 Melbits World
- 85 Mobil İncelemeler
- 89 Online
- 95 Donanım
- 102 Film, Kitap, Müzik
- 104 Çizgi Dünyalar
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazılıarı
- 114 LEVEL 268

**adore**  
mobilya

Türkiye  
Distribütörü

**XRocker**

**DXRACER**

**AKRACING**



**Şimdi Oyun Zamanı**

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



# Nisan

**2 Nisan**

Bomber Crew: Complete Edition (PS4, Switch)  
Darksiders: Warmastered Edition (Switch)

**4 Nisan**

Steel Division 2 (PC)

**5 Nisan**

Super Dragon Ball Heroes: World Mission  
(PC, Switch)

**9 Nisan**

Dangerous Driving (PS4, Xbox One)

Neo Atlas 1469 (Switch)

Shovel Knight Showdown  
(PC, PS4, Xbox One, Switch, Mac)

Ace Attorney Trilogy (PC, PS4, Xbox One, Switch)

**11 Nisan**

Earth Defense Force: Iron Rain (PS4)

Deck of Ashes (PC)

**16 Nisan**

World War Z (PC, PS4, Xbox One)

Final Fantasy X/X-2 HD Remaster  
(Xbox One, Switch)

Tanks Meet Zombies (Switch)

Wasteland 2 (Switch)

My Time at Portia (PS4, Xbox One)

**Anno 1800** (PC)

Yüzlerce, yüzlerce yıl geleceğe gittikten  
sonra seri iyi bildiği sulara geri dönüyor.

**17 Nisan**

Truberbrook (PS4, Xbox One, Switch)

**18 Nisan**

God's Trigger (PC, PS4, Xbox One)

**19 Nisan**

Our World Is Ended (PS4)

King's Lair (PC)

**23 Nisan**

Mortal Kombat 11 (PC, PS4, Xbox One, Switch)

Dragon's Dogma: Dark Arisen (Switch)

Imperator: Rome (PC)

**26 Nisan**

Days Gone (PS4)

BoxBoy + BoxGirl (Switch)

**30 Nisan**

UBOAT (PC, Android, iOS)

Fade to Silence (PC, PS4, Xbox One)

Final Fantasy XII: The Zodiac Age  
(Xbox One, Switch)



TAKVİM

**IMAX® TE DENEYİMLE**

KARANLIK ÇAĞIRIYOR

# HELLBOY

12 NİSAN'DA  
SİNEMALARDА



CGV MARS DAĞITIM

#Hellboy  
Hellboy.movie

SUMMIT LIONSGATE

# YENİ OYUNLAR, YENİ DONANIMLAR.

Ne aydı ama! Hayır, nihayet yüzünü gösteren güneş ve ona kanıp tişörtlerle kendimizi sokaklara attığımız sabahları kastetmiyoruz elbette. Geçtiğimiz ay gözünü yılın oyunu olmaya dikmiş pek çok yapım piyasaya çıktı ve Nisan ayı içinde bunlara yenileri eklenecek. Eh, bu treni kaçılmak olmaz dedik ve size Hepsiburada fırsatlarıyla dolu bazı önerilerle geldik.



## Devil May Cry 5

İlk oyundan günümüze dek 16 milyondan fazla satış yapmayı başaran seri uzun yılların ardından geri döndü ve hiç olmadığı kadar da iyi gözüküyor. Dante ve Nero gibi serinin iki ağır topunu V gibi çok iyi yazılmış bir karakter ile bir araya getiren Capcom tam da şeytan avlamayı seven oyuncuların seveceği

tarzda kesintisiz bir aksiyon oyunu ile karşımıza çıktı. Eğer siz de kılıç kullanmayı, birbirini ardına gelen komboları ve son derece akıcı bir dövüş sistemini muhteşem bir hikaye ile birleştiren bir oyun arıyorsanız Devil May Cry 5, yılın en başarılı oyunlarından biri olarak sizin bekliyor.



## Days Gone

E3 sırasında izlediğimiz tüm videolar içinde Days Gone videosunun ayrı bir yeri vardı. Nasıl olmasın ki? Tekinsiz bir dünya, her türden çeteler ve arkamiza baktığımızda ucunu bucağını göremedigimiz, bizi kuleye kadar kovalayan binlerce zombi. Eski bir kanun

kaçağı olan Deacon St.John'ı yöneteceğimiz oyun açık dünya oynanışına sahip ve son yıllarda gördüğünüz en iyi hayatı kalma deneyimlerinden birisini sunmayı vadediyor. Days Gone'a avantajlı fiyatlarla ön sipariş verip şimdiden oyununuzu ayırtabilirsiniz.

**HEPSİBURADA  
MOBİL UYGULAMASINDA  
YER ALAN ÇEKBUL ÖZELLİĞİ İLE  
DİLEDİĞİNİZ ÜRÜNÜN  
FOTOĞRAFINI ÇEKEREK,  
KOLAYCA SATIN  
ALABİLİRSİNİZ.**

## Tom Clancy's The Division 2

İlk oyunun üzerinden yedi ay geçmiş ve ölümcül virüsün hiç şakasının olmadığını New York'dan Washington'a sürülerek öğrenmiş insanoğlu. Elbette başkentte hayatı kalan ve gücü elinde tutmaya çalışan başka gruplar da var ve ulusun kurtuluşu sizin ve arkadaşlarınızın elinde. Hemen her açıdan

ilk oyunun üzerine koyan The Division 2, Ubisoft'un ilk oyunda da gösterdiği üzere sürekli yeni içerikler ile zenginleştiriliyor ve henüz hiçbir şey kaçırılmış sayılmasınız. Onlarca saat sürecek bir heyecan fırtınası vadeden The Division 2'ye Hepsiburada farkıyla sahip olmanın tam zamanı.



## Sekiro: Shadows Die Twice

Demon's Souls'tan başlayarak önce Dark Souls serisi, sonra da Bloodborne ile birbirine sıkı sıkıya bağlı, kemik bir kitle oluşturmayı başaran FromSoftware'in yeni oyunu nihayet çıktı ve oyuncuları intikam peşinde kendi yolunuzu çizeceğiniz, zor ama gerçekten çok zor bir maceraya davet ediyor. Japonya tarihinin en merak

uyandırıcı ve en görkemli çağrı olan Sengoku Dönemi sırasında geçen oyunda hayatı tutunmayı güçlükle başarabilmiş bir ninjayı yönetecek ve birbirinden zorlu düşmanlar ve bossları alt ederek oyunun sonunu görmeyi başarabilecek az sayıda kişiden birisi olmaya çalışacağız. Yeterince sabır olan ve yeteneğine güvenen herkes denemeli.



## Corsair Ironclaw RGB

Corsair'in tamamı oyunculara yönelik olan farelerinin en yeni olan Ironclaw RGB sadece 105 gram ağırlığında, özellikle avuç içi ile fare kullanmayı seven oyuncular için eşsiz bir ürün. 400 IPS hız ve 40G hızlanma değerine sahip olan fare, 18000dpi'ye kadar ayarlanabilen bir

hassaslığa sahip. iCUE yazılımı üzerinden sahip olduğunuz diğer Corsair ürünler ile eşleştirilebilen RGB aydınlatması da oynlarda siz atmosferin tam ortasına bırakacak. Hangi tür oyun oynarsanız oynayın Ironclaw sizin için uygun bir seçenek, üstelik Hepsiburada farkı ile.



## Microsoft Xbox One X 1 TB + Forza Horizon 4 + Forza Motorsport 7 + 3 Aylık Xbox Live Gold Card

Dünyanın en güçlü oyun konsolu olan Xbox One X, yarış tutkunlarının yüzünü güdürecek bir bundle ile ve Hepsiburada farkıyla sizlerle buluşuyor. Forza serisinin en yeni üyeleri olan Forza Horizon 4 ve Forza Motorsport 7 de bu pakette siz oyuncular ile buluşuyor ve yüzlerce saat sürecek bir

heyecan fırtınası vadediyor. Üstelik sadece geçmiş en iyi yarış oyunlarından ikisi değil, 3 aylık Xbox Live kartı da bu pakete dahil. Böylece haftalık etkinlikleri kaçırılmayacak, tüm dünyadaki diğer milyonlarca oyuncu ile yarışma keyfini yaşayacaksınız.

## MSI GE63 Raider 8SE-260TR Taşınabilir Bilgisayar

Nvidia'nın en yeni ve en hızlı ekran kartı serisinden GeForce RTX 2060 ile güçlendirilen ve Ray Tracing desteği sayesinde oynlarda daha önce hiç tanık olmadığı bir atmosfer yaşatmayı vadeden bu ürün, şık ve agresif tasarımını yanında komple bir performans paketiyle birlikte getiriyor.

Intel'in sekizinci nesil Core i7-8750H işlemcisi ve 16GB DDR4 RAM'ın üstüne 1TB HDD ve 512GB SSD ile dilediğiniz kadar oyun kurabileceğiniz kadar alan sizlere sunan GE63 Raider, tüm bu fotoğrafı tamlayan 144Hz IPS paneliyle her oyuncunun hayalindeki oyun bilgisayarı.



## Razer Blackwidow Elite RGB Mekanik Oyuncu Klavyesi

Oyun ekipmanları konusunda uzun bir tarihe sahip olan ve teknoloji açısından sürekli öncü modeller üreten Razer, bu defa devrimsel olmaktan ziyade eski modellerin en iyi özelliklerini alarak onları yepyeni teknolojiler ile birleştiren, gelmiş geçmiş en iyi klavyesi ile karşımızda. Razer Green Switch'in tuşları çok daha iyi

kavrayan ve 80 milyon tuş basım ömrüne sahip yeni versiyonuna, dilediğiniz gibi konfigüre edebileceğiniz multiplayer tuşlarına ve hafızalı köpükten yapılan, oyun konforunuza başka bir seviyeye çıkartacak bir kol dayama yastığına sahip olan bu ürün, üst seviye bir klavyeden bekleyebileceğiniz her şeyi sunuyor.

## Sony Playstation Classic Mini Oyun Konsolu (20 Adet Oyun Yüklü)

Ve sonunda, çocukluğumuz bizi ziyarete geldi. Bir nesli büyütlen PlayStation 1, içinde 20 adet unutulmaz oyunu barındıran özel bir versiyonuya karşınızda. İki adet oyun kontrolörü, PlayStation 1'e göre %45 daha küçük olan yapısı, beraberindeki HDMI kablosu ve

disk gerektirmemesi ile küçük oyun seanslarının favorisi olacak olan bu ürün oyunculuğun altın çağını günümüze taşıyacak. Daha önce oynamayanların mutlaka denemek isteyeceği, oynayanların ise geçmişi yad edecekleri, özenle seçilmiş oyunları ile sizleri bekliyor.



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

# KÜHEYLAN

Dear Küheylan'cılar. Ne habersiniz? Geçen ay pek sakin geçti, değil mi? Herkes DMC5'ini, The Division 2'sini falan aldı, pit pit evinde oynadı, kimsenin sesi-soluğu çıkmadı. Oyun firmaları da sakin durdu, kimse kimseyi satın almadı, kimse kimseyi işten atmadı, Türk gençleri bu işe aşırı sevindi. Bayağı dertsiz, tasasız bir toplumuz diye düşünüyoruz zira gençlerimizin duyarlılıklarını okyanusları aşıyor! Her neyse, konumuz o değil de, 1 Nisan şakası hiç yapmıyoruz, o nasıl olacak? Durun belki de derginin başında bir şeyler yumurtlamışlardır, oraya bakalım...

## I am offended!

Şimdiki nesil insanlara "X, Y, Z" gibi kuşak isimleri veriliyor ve dergimizin okur kitlesi de bunlardan bir tanesi -ki hangisi olduğunu bilmiyoruz. Yeni dünya döneminin getirdiği rahatlık ve iletişim özgürlüğü de genç kuşağı her şeyden alınmaya çok müsaithir formatta sokmuş durumda. Türkiye de değil ama özellikle Amerika'da bu konuya çok dalgaya geçilmekte; geçmiş dönemde savaş, yokşulluk, hastalık gibi problemlerle boğuşan gençlik, şimdiki telefon şartlarının erken bitmesinden ve Blizzard'daki işten çıkartmaları burada hicvetmemizden şikayetçi. Küheylan adlı güzide ve bir o kadar da abuk subuk olan bu alanda, her türlü konuya dalga geçme gibi bir eğilimiz var ve buna malzeme olmak istemiyorsanız, burada yazdığımız çizdıklarımız seyleri sosyal medyada, "LEVEL Dergisi böyle söylemiş, tez kellelerini uçurulalım!" diyerek paylaşmayın, siz komik duruma düşersiniz.

## Big Boss buraya, yumruk havaya!

"Dergiyi 250. sayıldan beri takip eden 12 yaşında bir gamer'ım. Dergiyi ilk aldığında BIG BOSS adında karikatür tarzı bir bölüm vardı ama nedense artık dergillerde yayınlanmamaya başladı. LÜTFEN BIG BOSS'UN NEDEN ARTIK YAYINLANMADIĞINI ÖĞRENEBİLİR MİYİM?" diyor Azat Karagöz ve biz de onu sakin olmaya davet ediyoruz. Big Boss uzunca bir süre dergide kendine yer buldu ama sonra emekliye ayrıldı Azat. Onun yerine Anarşist verelim? Olmaz mı?



## Ocak ayı geriden gelir

Sevgili Fatih Özerkan arkadaşımız, taa Ocak ayında bizimle bu fotoğrafı paylaşmış ama olanlar olmuş, biz fotoğrafı görmemişiz. Kendisi bize tekrar ulaştı, "Bu fotoğrafı paylaşmazsanız kalbinizi kırarım" dedi, biz de elbette anında "aksiyon alıp" poster koleksiyonunu paylaştık. Mizanpajın aşırı düğün olmasından da titiz bir arkadaşımız olduğunu anlıyoruz. Teşekkürler Fatih, görüşmek üzere!



## Mini Boss

- Oğlum kalk! Kulağım çinladı!
- ... Ha? Kim... Patron evimde ne yapıyorsunuz gecenin içinde ya?!
- Lan çiçekli boxer'ını görmeye gelmedik herhalde. Feci kulağım çinladı, senin de çinladı mı diye sormaya geldim.
- Patron endişenizin ne saçma olduğunu sormadan, neden telefon etmediğinizi sormak istiyorum.
- Senin telefonunu silmiştim. Sana her sınırlendirmide siliyorum.
- Bravo patron, çok güzel bir sinir kontrolü gerçekten...
- Oğlum birileri bizi anıyor, geri dönmemizi mi istiyorlar, nedir sence?
- Bizi kim ne yapsın patron ya, yıllar öncesinden kalma antika gibiyiz. Bırakan da uyuyayım.
- Sen yine de bir düşün, gelecek ay yine burada konuşuruz.
  - Gelmem ki.
  - Gelece!
- Geleceksin denir ona Türkçede.
- Sana Türkçe küfrü hazırlıyorum, bekle beni!
- Bekle beni en tehlikeli benlerden dir, bir kontrol ettirin bence...
- Lan!



## Survivor'da ne olmuyordu?

Bu bölümü takip edenler iyi bilir; her yıl illa Survivor'dan da bir bahsederiz. Bu yıl da Survivor ekranlarda ve Türkiye Yunanistan'a karşı. Konsept başarılı bir imaj çizse de Acun Beyimiz nedense bu işte "tanınan insanlar" faktörünü hice saymış. Neden? Çünkü zenginlik. Nasıl olsa yillardır gelişen reklam portföyü ve programın ünü yerinde, ne yapsa tutacak. Lakin yarışma o kadar, ama o kadar akılda kalıcı değil ki, herhalde reytinglerde yerlerde sürünen olmalı. Türk takımı zati dikkat çekici değil, bir de buna Türk halkın asla aşına olamayacağı bir ton Yunan koyarsan, o yarışmayı kim izler, bilemedik. Hayır öncesinde de izlemiyorduk biz, sonuçta Jazz, Kitap ve Kuantum Fiziği üçgenindeyiz, lütfen...

## Devr-i LEVEL

Emre Bayam devasa dergi koleksiyonunu paylaşmış ve "Merhaba LEVEL. Ben de size heves edip koleksiyonumu göndereyim dedim. 10 senedir sizlerleyiz. "Yüz" dedim çünkü koleksiyonu ilk abim yapmaya başlamıştı. Son 1.5 - 2 senedir dergi almayı bıraktığı için onun yerine ben devam ettiğim. Umarım uzun yıllar daha devam edersiniz de bende koleksiyonumu genişletmeye devam ederim." demiş, çok da iyi etmiş. Abiden devr alınan koleksiyon daha da bir kıymetli olmuyor mu, ne dersiniz? Eline sağlık Emre!





## Hiç bitmeyen bir hayatı kalma savaşı...

**5** 0 milyon kayıtlı oyuncusu ve yaklaşık 2,5 milyon klanı ile Türkiye'nin lider MMO FPS oyunu olan Wolfteam, %100 Türkçe içeriği ile oyun severlerin favori oyunlarından bir tanesi.

Wolfteam, oyunculara yeni ve farklı bir oyun deneyimi sunuyor. Wolfteam; bilindik oyunlarda insana-insan mücadeleinden farklı olarak hem kurt hem de insan olarak mücadele edebileceğiniz, rakiplerini güçlü pençeleriniz ve kurt yeteneklerinizi de kullanarak alt edebileceğiniz bir online FPS oyunudur.

Wolfteam'de; eski yıllarda kalma tarihi geçmiş silahların yanında, modern silahlar ve ileri teknoloji aygıtları ile savaşabilirsiniz. Her silahın kendine özgü kabiliyetleri vardır.

Dilerseniz Wolfteam'de kullandığınız karakterin modunu insandan Kurt'a çevirerek de savaşabilirsiniz. Kurt karakterine geçiş yaptıktan sonra çok fazla kurşun yeseniz de ölmeyip rakiplerini keskin pençelerinizle alt edebilirsiniz.

Savaş alanında kurtların varlığı, savaş durumunu değiştiren bir oluşumdur. Çünkü oyun içerisinde rakiplerinizin büyük kurtlarla karşılaşacağını önceden bilememesi size çok ciddi bir avantaj sağlayacak.

2009 yılından beri en iyi ve ödüllü FPS oyunu olan, kurulumu ve oynayışı ücretsiz olan Wolfteam'de; yüzlerce modern silah, Türkiye'ye özel harita ve oyun modları, tamamen Türkçe oyun içi seslendirmeleri ve oyun içinde arkadaşlarınızla rahatça konuşabilme ayrıcalıkları siz bekliyor.

**Kültürel Mirasımız Göbeklitepe artık Wolfteam'de**

Dünya tarihini değiştiren bir arkeolojik

hazine olan, UNESCO Dünya Mirası Listesi'ndeki Göbeklitepe, Wolfteam ile birlikte ilk defa dijital ortama taşındı. Göbeklitepe Haritası, 2019'un "Göbeklitepe Yılı" ile edilmesiyle birlikte oyunculara hem bu tarihi yeri dijital ortamda tanıtmayı hem de mistik bir atmosfer içinde benzersiz bir mücadele yaşama fırsatı sunmayı amaçlıyor. Şanlıurfa iline bağlı Göbeklitepe, 12000 yıl öncesine dayanan, eşi olmayan bir kutsal alandır. Yapılan arkeolojik çalışmalar sonucunda Göbeklitepe'nin dünya tarihini değiştirecek kadar önemli bir yerlesim olduğu ortaya çıkmış ve UNESCO Dünya Mirası Daimi Listesi'ne alınmıştır. Göbeklitepe Haritası, Wolfteam'de Türkiye'ye özgü birçok yerel içeriğten en yenisi. Netmarble Türkiye ve oyunun yapım-

cı studiosu Güney Koreli Softnyx'in ekiplerinin Göbeklitepe'yi ziyaret edip bölge topografyası hakkında bilgi toplamasının ardından, Göbeklitepe'nin dijital modelleri hazırlandı ve oyunun içeresine entegre edildi. Bu sayede Wolfteam oyuncuları, bu haritada oynadığında medeniyetlerin doğduğu günlere dönecek ve tarihi yeniden yaşayacak.

Yerel değerlere önem veren ve oyuncuları bu değerler ile dijital ortamda buluşturan Wolfteam, daha öncesinde Kapadokya, Mardin, Topkapı Sarayı, Taksim gibi haritaları içeriğine eklemiştir.

2009 yılından beri Türkiye'nin en çok oynanan FPS oyunu olan Wolfteam'ı [joygame.com/wolfteam](http://joygame.com/wolfteam) adresinden ücretsiz olarak indirebilirsiniz. ♦





## AKEI-47 SST

**Hasar:** 66

**Kafa Hasarı:** +240

**Kurt Hasarı:** -5

**Durdurma Gücü:** +75

Son derece hızlı ve yeterince isabetli bir taarruz tüfeği olan AKEI-47, SST mode琳inde harika bir kaplama ile beraber geliyor. Hemen her haritaya kolayca uyum sağlayabilen bu silahı seveceksiniz.



## EM-500

**Hasar:** 89

**Kafa Hasarı:** +280

**Kurt Hasarı:** +5

**Durdurma Gücü:** +50

Oyundaki en esaslı toplu tabancalar dan birisi olan EM-500 yüksek hasar seviyesini düşük atış hızı ile dengeleyen bir silah. Atış yaptığınız yeri doğru seçtiğinizde düşmanı kolaylıkla indirmeniz mümkün.



## Gümüş Kurşun

**Hasar:** 90

**Kafa Hasarı:** +280

**Kurt Hasarı:** +40

**Durdurma Gücü:** +50

İşte gerçek bir kurt avcısı. İsmini gördüğünzdde bu silahın hiç de diğer toplu tabancalara benzemediğini anlamış olmalısınız. En azından EM-500 kadar kuvvetli bir silah olan Gümüş Kurşun, esas gücünü kurtlar üzerinde gösteriyor.

## Ani Bomba Pro

**Hasar:** 240

**Kafa Hasarı:** 0

**Kurt Hasarı:** +5

**Durdurma Gücü:** +80

Savaş sanatı dediğimiz şey elbette elde silah koridorlarda koşup durmayı gerektirmiyor. Gerekçinde siper alıp düşman üzerinde baskın kurmak veya göremediğiniz noktalardaki düşmanları "güzelşitmek" istedığınızda Ani Bomba Pro'nun yanınızda olmasını isteyeceksiniz.



### Kod kullanım rehberi

1. Joygame.com adresine gir.
2. Üye girişini yap, üye değilsen "uye ol" butonuna tıklayıp Joygame dünyasına katıl.
3. "Joypara yükle" butonuna tıkla
4. Çıkan ekranda "hediye kuponu" butonuna tıkla.
5. Çıkan listeden oyunu seç ve kodu gir.

### Kod İçeriği

- ◆ AKEI-47 SST (7 gün)
- ◆ EM-500 (7 gün)
- ◆ Gümüş Kurşun (7 gün)
- ◆ Yeniden Doğuş Süresi Sıfırlama (7 gün)
- ◆ Ani Bomba (7 gün)

### Kullanım koşulları

- ◆ Her hesapta bir kez kullanılabilir.
- ◆ Son kullanım tarihi 31.12.2019



## OCULUS RIFT S & QUEST

# Sanal gerçekliğe büyük güncelleme

**G**eçtiğimiz ay gerçekleşen Game Developers Conference'ta Facebook, yeni sanal gerçeklik sistemlerini tanıttı ve bunlar, firmanın sahip olduğu Oculus'a gelen yeni modellerden başkası değil.

Oculus Rift S ve Oculus Quest modellerinin ikisinin de 399\$'lık satış fiyatıyla satışa çıkacağı açıklandı. Oculus Rift S, var olan Oculus Rift'in yerine gelecek olan, güncellenmiş bir model. Rift S'i kullanmak için yine bir PC'ye ihtiyacınız var ve cihaz yine bir kabloyla bilgisayara bağlı. Yeni sanal gerçeklik gözlüğünün en kullanışlı tarafıysa

üzerinde beş tane kamera barındırması sayesinde, artık dış sensörlerle gereksinim duyulmamış. Oculus Insight adındaki özellikle birlikte gelen Rift S, bu kameralar sayesinde bulunduğunuz ortamı tariyor ve oyun alanını belirliyor. Pass Through özelliğini sayesinde de gözlüğü kafamızdan çıkartmadan çevremizi görebiliyoruz –ki bu özellik gerçekten çok kullanışlı olacak. Rift S'in çözünürlüğünde de ufak bir gelişme var; eski gözlüklerin 2160x1200 piksel çözünürlüğü yerine artık tek LCD'de 2560x1440 piksel çözünürlük yer alacak.

Oculus Quest iseambaşa bir cihaz ve sanal gerçekliğin olması gereken halini gösteriyor. Bir PC bağlantısına ihtiyaç duymadan, kendi işlemcisi, belleği ve hafıza-sıyla birlikte gelen, sadece bir gözlük ve iki kontrol cihazından oluşan Quest, istediğiniz yerde, istediğiniz Oculus oyununu oynamanıza olanak tanıyacak. Kablo yok, sensör yok, kısıtlama yok...

Facebook, her iki cihazın da bu yılın bahar aylarında piyasada olacağını söylüyor. Umarım da buralara da resmi olarak gelsin... ♦

## HEARTHSTONE: RISE OF SHADOWS

# Kötülere yol verin!

**B**lizzard her ne kadar Heroes of the Storm desteğini kesse de, aynı tutumu Hearthstone için göstermeyi hiç düşünmüyordur. (Belli ki Hearthstone halen para basıyor.) Ünlü kart oyununun yeni genişleme paketi-

nin ismi Rise of Shadows olarak belirlenmiş durumda ve senaryoya göre, League of Explorers Arch-Thief Rafaam'ı yendikten sonra, Rafaam yer altına çekilmiş ve kendine güclü bir ekip kurmaya karar vermiş. King Togwagg-

le, Madame Lazul, Dr. Boom, ave Hagatha the Witch'ten oluşan League of E.V.I.L., Defenders of Dalaran'a karşı savaşacağı yeni eklenen paketi, 135 yeni kartı da beraberinde getiriyor.

Elbette yeni Legendary'ler, Epic'ler, Rare'lar bizi bekliyor ama bunların ötesinde, üç farklı kart türü dikkat çekiyor.

Lackey'ler bir mana isteyen ama her biri ekstra bir takım özelliklerle gelen, harcanabilir yeni askerlerimiz. Bir tanesi savaş alanına inerken yanında iki mana değerinde bir asker getiriyor, bir başkasını combo olarak kullandığınızda iki tane rastgele Lackey kazanırsınız vb. Schemes, elimizde durduğunca güçlenen yeni kartlarımız ve Twinspell de bir büyü yaptığımızda, bu büyüden bir tane de ekstradan elimize bırakın anahtar kelimez.

Rise of Shadows 9 Nisan'da satışa sunulacak ama öncesinde ön sipariş vererek nispeten uygun fiyatla 50 paketlik veya 80 paketlik versiyonları satın alabilirsiniz. ♦



## ADANIEL CHAMPIONSHIP SERIES

# Yeni turnuva, yeni heyecan!

Daha önce Royal Youth, Galatasaray, Atlas gibi büyük espor takımlarında oynamış emekli esporcu ve aktif bir yayıncı olan Doğu kan "Adaniel" Karasakal tarafından düzenlenen Adaniel Championship Series başlıyor. Türkiye içinde herkesin katılabileceği turnuva, espor piyasasına ilk adımı atmak isteyen, her ligden, her yaştan insanı bir araya getirecek. Turnuvada ilk üçe giren takımlar büyük para ödülleri kazanacak, hatırı sayılır dereceler elde eden takımlar da tecrübe elde ederken küçük amortı ödüllerle buluşabilecek. Birinci takımın 5000 lira, ikinci takımın 750 lira, üçüncü takımın da 250 liralık ödül kazanacağı turnuvada, kazananların aynı zamanda epor sektörüne adım atmaları için manevi destek de sağlanacak.

Uzun vadede lig sisteme dönüsecek turnuvalar zincirinin ilk ayağı olan AdanielCS 1, iki haftalık bir süreçten oluşacak. Binlerce kişinin katılacağı düşünülen turnuvada derece elde edilen takımlara verilecek ödüllerin yanı sıra, turnuvada sürpriz ödüller de dağıtılacek. Kaybeden takımlar ise temelleri sağlam atarak ilerleyerek AdanielCS Ligi için ilk tecrübe elde etmiş olacaklar.

Turnuvaya kayıtlar Nisan ayından itibaren başlayacak, turnuvanın ilk elemeleri ise 15 Nisan'dan sonra gerçekleşecek.

Sizin de bu turnuvada yer almanız için tek yapmanız gereken [www.adanielcs.com](http://www.adanielcs.com)'a girip, kayıt olmak için gereken yönergeleri takip etmek.

Vadide görüşmek üzere, herkese bol şans! ◇



## STADIA

# Google'dan oyun sektörüne dev yatırım

Ülkemizdeki internet hızları, kotalar, fiyatlar, fiber altyapısı derken "bulut sistemi" teknolojilerden uzak kaldığımız bir gerçek fakat durum yavaş da olsa düzeliyor. Dolayısıyla bu da bize Google'ın yeni "stream" tabanlı oyun sistemi Stadia ile ilgilenmek için bir bahane yaratıbilir.

Başarısızlıkla sonuçlanan OnLive gibi stream servislerinden farklı olarak, Stadia'da oyunları oynamak için Google'ın kendi donanımını kullanacağız. Bu da sahip olduğumuz bilgisayara, tablete veya telefona donanım açısından muhtaç olmayacağız anlamına geliyor.

Stadia var olan birçok oyuna ev sahipliği yapacak. Bir sistemde oynadığımız oyunun kayıt dosyasını bir başka sistemde de kullanabilecek ve cross-platform oyun desteğine sahip olacağız.

Oyuncular oyunlarını YouTube'da canlı olarak yayılarken dilerlerse bir bağlantı vererek sizi oyuna yönlendirebilecek veya Crowd Play

özelliğiyle direkt olarak sizi kendi oyunlarına davet edebilecek. State Share özelliği ise bir oyuncuya kendi oyununuzdaki başarınızı ödünc verebileceksiniz. Örneğin bir oyundaki tüm ekipmanınızı, diğer oyuncu da kullanabilecek. Eski Ubisoft ve EA yönetici Jade Raymond'ın önderliğinde kurulan Stadia Games de Google Stadia konferansında tanıtılan önemli oluşumlardan biriydi. Google'ın Stadia Games ile birlikte birinci elden oyunlar hazırlayacağı açıklanıldı. Üzerinde YouTube ve Google Assistant'a direkt bağlantı olanağı sunan iki ekstra tuş bulunduran özel bir gamepad ile birlikte gelecek olan Stadia, normal gamepad'leri de destekleyecek fakat tüm bu güzel haberlerin neticesinde, Stadia'yı verimli kullanmak için hem DL, hem de UL olarak çok sağlam bir internet bağlantısına sahip olmamız gerektiğini düşünüyoruz. ◇



# SON DAKİKA!

- ◆ Detroit: Become Human, Heavy Rain ve Beyond: Two Souls Epic Store'a özel olarak yakında PC oyuncularına sunulmaya hazırlanıyor. PC'ciler yaşadı!
- ◆ **10 Haziran Pazartesi gününü şimdiden takviminize işaretleyin zira o gün, Bethesda'nın E3 konferansı gerçekleşecek. Elder Scrolls VI hakkında bir şeyler gelir mi dersiniz?**
- ◆ Left 4 Dead'in yapımcısı Turtle Rock Studios, yeni oyunlarını açıkladı: Back 4 Blood. Left 4 Dead 3 desek daha doğru olmaz mıydı?
- ◆ **Apple'ın yeni bir oyun servisi üzerinde çalıştığı söyleniyor. Aylık bir ücret ödeyerek, Apple'ın sunduğu "premium" kalite oyunları oynamaya imkanımız olacakmış. Haydi bakalım, hayırlısı...**
- ◆ Atlus bir anda enteresan bir duyuru yaptı ve Persona 5: The Royal'ı duyurdu. Kızıl saçlı bir karakteri ekranı getiren fragman, bu duyurunun yeni bir oyun mu, devasa bir DLC mi olduğu kısımıyla ilgili bilgi vermedi fakat tüm bunları 24 Nisan'da, Persona Super Live konserinde öğreneceğiz. (Japonya'da böyle konserler oluyor, evet.)
- ◆ **Zero Escape'in yapımcısının yeni oyunu, AI: The Somnium Files'ın çıkış tarihi 25 Temmuz olarak açıklandı. PC, PS4 ve Switch için hazırlanan oyun, gelecekteki bir seri katil avını anlatıyor.**
- ◆ Mortal Kombat 11'e muhteşem bir karakterin daha katılacağı açıklandı: Noob Saibot! Karanlık havası ve her duruma uygun yetenekleriyle onu çok seveceğimiz şimdiden belli. Ayrıca oyunun ilk DLC karakterinin de Shang Tsung olacağı belirtiliyor. Ünlü büyüğümüz 1995'te yayımlanan MK filmindeki aktör seslendirecek.
- ◆ **Üzerinde çalışıldığı herkesin bildiği Borderlands 3, siz bu satırları okurken resmi olarak duyurulmuş olacak. Dergiyi baskiya vermemeseydik, çok daha büyük bir açıklama yapabilirdik; artık diğer sayıya...**
- ◆ Life is Strange 2'nin kalan bölümlerinin uzun aralıklarla yayımlanacağı açıklandı, kalpler kırdı. 3. bölüm 9 Mayıs, 4. bölüm 22 Ağustos ve son bölüm de 3 Aralık'ta yayımlanacak.
- ◆ **Microsoft disk sürücüsü bulunmayan bir Xbox One, Xbox One S All-Digital'ı duyurdu. 7 Mayıs'ta piyasada olması beklenen konsol sadece internet üzerinden satın aldığınız oyunları çalıştıracak ve Minecraft, Forza Horizon 3 ve Sea of Thieves yüklü olarak gelecek.**

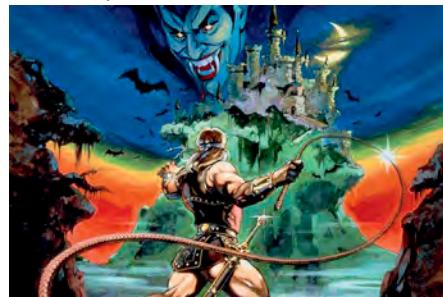
## KONAMI ANNIVERSARY COLLECTION Gradius, Castlevania, Contra!

Ünlü Japon oyun firması Konami'nin piyasaya girdiğinde ilk başlarda müzik kuluları ürettiğini biliyor muydunuz? Daha sonra video oyunlarına kayan firmanın Japonya'da spor salonu bile bulunuyor. İşte bu ünlü Konami, piyasadaki 50. yılını kutlamak adına üç tane dijital oyun paketi geliştirdiğini açıkladı. Anniversary Collection takısıyla gelen bu üç paketin ilki olan Arcade Classics, 18 Nisan'da satışa çıkacak ve Haunted Castle, A-Jax, Gradius, Gradius 2, Salamander, Thunder Cross, Scramble ve TwinBee oyunlarından oluşan sekiz tane yapma ev sahipliği yapacak. İkinci sırada satışa çıkacağı belirtilen Castlevania paketinde ise Castlevania 1,2,3 ve Super Castlevania'nın yanında, henüz ismi belirtilmemenin dört Castlevania oyunu daha bulunacak.

Son paket ise Contra'ya ayrılmış durumda.

Bu pakette de Contra, Super Contra, Super C ve Contra 3: The Alien Wars ile birlikte dört tane daha Contra oyunu yer alacak. Castlevania paketinin yaz aylarının başında piyasada olacağı belirtiliyor fakat Contra paketiyle ilgili bir çıkış tarihi açıklanmış değil.

Konami'nin tüm bu paketleri PC, PS4, XONE ve Switch için hazırlanıyor, tüm retro meraklılarına duyurulur. ◆



## WRATH: AEON OF RUIN

### Retro FPS mi dediniz?

Oturup 4K kaplamasıyla uğraş, gerçekçi motion-capture'yla didin, kim uğraşacak? Alırsın Quake motorunu, yaparsın retro FPS'ni...

Anlaşılan o ki 3D Realms kendini gerçekten eski dönem FPS oyunları yapmaya adamış durumda. Yeni duyurdukları Wrath: Aeon of Ruin de bunlardan bir tanesi. Karanlık bir fantastik-korku FPS oyunu olarak nitelendirilen Wrath, bizi FPS'lerin klasik dönemine götürmeye hazırlıyor.

Yıkılmış karanlığıyla karşılaşmış olan Eski Dünya'nın koruyucularını avlayacağımız oyunda, 10 tane büyülü nesne ve dokuz tane de silahla donatılmış durumdayız. Silahlarımız arasında

klasik pompalı tüfekler de bulunacak, Retcher ve Fangspitter gibi havalı isimlere sahip, enteseran silahlar da.

Oyun ilginç bir kararla beş farklı açık dünya konseptli alana bölünerek tasarlanmıştır. Farklı temalara sahip bölümlerde bolca yaratık avlayıp bu sırada bir sonraki bölümün anahtarını bulmaya çalışacağız.

Zorluk derecesini artırmak adına da oyundaki kayıt miktarımız kısıtlı tutulmuş. Her ne kadar istediğimiz yerde oyunu kaydedebilecek olsak da bunu sınırlı sayıda yapabileceğiz.

Bu yaz PC, 2020'de de PS4, XONE ve Switch için piyasada olması beklenen oyun, hızlı ve retro oynanışıyla etkileyici görünüyor. ◆



# HOLLOW KNIGHT: SILKSONG

İlk oyunun en sevilen yan karakteri Hornet kendi oyunuyla karşımızda.

Sayfa  
25

İLK BAKIŞ

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden değerlendiriyoruz



**Yapım** Remedy Entertainment **Dağıtım** 505 Games **Tür** Aksiyon  
**Platform** PC, PS4, XONE **Web** remedygames.com/games/control/ **Çıkış Tarihi** 27 Ağustos 2019

# Control

Kendimi kontrol edemiyorum, bütün Hiss'ler tepemde...

Gecmişten bir eko olarak kulağınızda yan kılanmaya başlayıp büyük ihtimalle tüm gün kafanızda dönecek Gençkan şarkısındaki "cin" kısmını niye "Hiss" ile değiştirdiğini merak ediyorsunuz. O zaman Hiss'in ne olduğunu ve Control'ün nasıl bir oyun olduğunu başlamam gereklidir.

Birçok oyuncunun en iyi oyunlar listesinde yer alan Max Payne'i bilirsiniz. Hikaye anlatımı ve "bullet time" mekaniği ile bir dönemde damgasını vurmuştu. Kendisinden sonra gelecek oyunlar için de ilham kaynağı haline gelmiştir. Finlandiya'daki ufak tefek Remedy firmasının patlayıp büyümeyen arkasında Max Payne'in payı büyük. Remedy, Max Payne'in ardından birçok önemli oyuna da imzasını attı. Alan Wake gibi orijinal bir hikayenin ardından Quantum Break ile farklı bir arayşa girdiler. Yine de "Aah ah nerede o eski Max Payne" diye iç çeken birçok oyuncu var.

Tam olarak benzetmesem de Control'ün benim üzerinde bıraktığı etki, yeni bir Max Payne olabilecegi yönünde. Tabii tam tersi bir durumun kokusunu da alıyorum. İçi şişirilmiş kocaman bir balon olma ihtiyali de yabana atılmamalı.

## Tam kontrol

Aslında Control ilk defa ortaya çıkmış bir oyun değil. Remedy, 2017 yılından beri Control üzerinde çalışıyor. 2018 yılındaki E3'de oyun ilk defa görücüye çıkmıştı lakin bir süredir Control'den ses sada çıkmıyordu. Şansımıza

birkaç aydır Control hakkında yeni bilgiler su yüzüne çıkmaya başladı. Gözüken o ki Remedy yeni markasına fazlaıyla güveniyor. Verdikleri her röportaj ve açıklamada, Control'ün ne kadar eşsiz olduğundan bahsediyorlar. Anlattıkları içerik bana farklı gözükmesse de zamanında Max Payne'de kullandıkları ufak bir detayla, "bullet time" ile nasıl büyük değişiklikler yaptıklarını biliyorum. Control için de aynı durum geçerli olabilir. Hikayemiz New York'ta konuşlanmış, ABD devleti tarafından finanse edilen Federal Bureau of Control (FBC) isimli gizli bir teşkilat geçiyor. Büronun asıl amacı, dünya üzerinde yaşanan doğaüstü olay ve fenomenlere daha yakından bakabilmek. Aynı zamanda Altered Items isimli nesneleri toplayarak üzerlerinde çalışma yapıyorlar. Bu çalışmaları New York'taki Oldest House isimli karargahlarında yapıyorlar. Deneyler ve araştırmalar sonucunda, dışarıda Place of Power olarak da bilinen bu karargahlarını geliştirmeyi başarıyorlar. İçi dışından daha büyük olan (Tardis gibi düşünün) Oldest House'da uzay-zaman kavramı büyülü durumda. Yani büro kendi içinde devasa bir evren haline gelmiş. Farklı paralel boyutlarla da bağlantısı olan büroda tahmin edeceğiniz üzere işler sarpa sarıyor. Adına Hiss dedikleri dünya dışı bir fenomen, Oldest House'a dadanyor ve sonunda içeriyi işgal ediyor. Büronun ojanlarını ele geçiren Hiss'in amacını tam olarak bilmiyoruz.

**Bosscuk**  
Söylenenlere göre karşılaşacağımız bazı düşmanlar boss gibi davranışacakmış ama aslında boss olmayacakmış(?). Oyuncunun düşmanları alt edebilmesi için farklı yöntemler tercih etmesi gerekecek.



Fakat her benzer hikayede olduğu gibi dışarıya çıkıp dünyayı ele geçirmeyi amaçlıyor olabilirler. Oyun da işte tam olarak burada başlıyor.

## Yeni karakterimiz: Jesse Faden

Control'ün ana karakteri Jesse Faden isimli bir kadın. Çocukluğunda geçirdiği bir kazadan sonra doğaüstü güçlere sahip olduğunu fark eden Jesse'nin yolu bir şekilde büro ile kesiliyor. Oldest House'a gelip edindiği güçle ve geçmişiyile alaklı bilgi edinmek isteyen Jesse, kendini bir anda FBC'nin başında buluyor. Büronun direktörü olan Zachariah Trench, Hiss güçleri tarafından öldürülüyor. O anda şansa yakınlarda bulunan Jesse ise, direktörün kullandığı ve oyunda çok isimlere yarayacak Service Weapon'u ediniyor. Bir çeşit deneysel silah olmasından ve Jesse'nin de doğaüstü güçlerine sahip olmasından ötürü, Service Weapon kızımızı yeni Direktör olarak seçiyor. Bir yandan Anlayacağınız, bir yandan Oldest House'un içini Hiss'ten temizlemeye çalışırken, bir yandan da geçmişimizi araştırmaya çalışacağız.

Remedy'deki yapımcılar, Control'ün devasa açık-dünya konseptli bir oyun olmadığını söylüyor. Oldest House, zaman-uzay kavramını bütüğü için büyük bir haritaya sahip olacakmış. Fakat oyuncu belli sınırlar içerisinde dolaşabilecekmiş. Her edindiği güçle beraber haritada ulaşılabilen alanlar artacakmış. Örneğin, normalde sıçrayarak yetişemediğiniz bir platforma havada süzülmeye becerisini aldıktan sonra ulaşabileceksiniz. Böylece her yeni güçle beraber, büronun değişik bölgelerine de gitme fırsatımız olacak. Sınırları belli olması, oyunun kapalı bir kutu



4





olduğu anlamına da gelmiyor. Encounter Director adı verilen bir yapay zeka sayesinde, her oyuncuya farklı bir deneyim yaşatmayı planlıyorlar. Bu yapay zeka, oyuncunun güçlerine ve konumuna bakarak düşmanların nasıl davranışacağını ve nerelerde çıkacağını belirleyecekmiş. Oynamabilirlik açısından denge getirmek adına güzel düşünülmüş bir detay. Oyundaki görevlerden bahsetmeden de bir sonraki adıma geçiş yapmayalım. Control ana görevlerin haricinde, bir dizi yan görevde de sahip olacak. Bunlar oyuncunun gözüne zorla sokulmayacakmış. Fakat Oldest House'un işleyisi, Hiss'in ne olduğu, nereden geldiği hakkında çok değerli bilgiler öğrenebilecekmiş. Remedy, oyunu açık dünya yapmak istememiş. Bunun yerine oyunculara sunabilecekleri zengin bir zemin hazırlamayı kendine görev edinmiş. Büronun keşfedecek çok gizemi var. Bu gizemleri çözmek için zaman zaman aksiyona güvenirken, bazı durumlarda bulmaca peşinde koşacakmışız. Eğer bu Control mekanlığını, bulmacalarla birleştirdilse ortaya enteresan çalışmalar çıkmış olabilir. Daha öncesinde Hellblade: Senua's Sacrifice'da, bulmaca konusunda ihyâ olmuşum. Control'de de kendine has bulmaca görmeyi çok isterim.

Jesse, bu bulmacaları çözerken, aksiyona doyarken tek başına kalmayacakmış. Araştırma bölümünün başı olan Dr. Casper Darling, bu işgalden kurtulan yegane insanlardan biri. Casper'in ne gibi bir görevi olacak, onunla ne kadar iletişime geçebileceğiz henüz bilmiyoruz. Fakat karakter gelişimi, silah güçlendirme gibi konularda doktorun kapısını bir hayli așındıracağımız gibi gözükmüyor.

Aynı zamanda bizden önceki direktör Trench'in hayaleti de bizimle birlikte dolaşacakmış. Hika-



ye akışında, Jesse'ye önemli bilgiler aktaran bir akıl hocası bile olacakmış.

### Dinamik aksiyon

Control'ü farklı kılan en büyük kısım ise aksiyonu. Elinde silah ve özel güçlerle dun etrafı ölüm saçan klasik bir karakter olmayacağı gibi gözükmüyor. Jesse'nin özel güçleri olduğundan bahsetmiştim. Bunlar havada süzülme, telekinezi ve telepati şeklinde çeşitleniyor. Telekinezi sayesinde çevremizdeki her objeyi kendi çıkarımız için kullanabileceğiz. Yoğun saldırı altında sanız kendinize taşlardan bir kalkan oluşturabileceksiniz ya da ofis malzemeleriyle düşmanlarınızı alt edebileceksiniz. Telepati kısmında ise Jesse'nin düşük iradeli düşmanları kontrol edebileceği belirtiliyor. Büro içindeki ajanların bir kısmı silahlara sahipken, bir kısmı ise doğaüstü güçlere ve çeşitli mutasyonlara sahip olacakmış. Düşman ne kadar güçlü

olsursa kontrol etmesi de o kadar zor olacakmış. Fakat bir kere kontrolü elinize aldiğinizda, düşmanın ne özelliğii varsa kullanabileceksiniz. Oyunu ismini veren bu doğaüstü kontrol sistemi ilk bakışta çok sıradan gözükmüyor olabilir. Neticede yıllar içerisinde karşılaştığımız birçok oyunda bu özellikleri gördük. Öte yandan Remedy'nin bu tarz sıradan mekaniklere karşı değişik bir tutkusunu olduğunu biliyoruz. İçimden bir ses devrimsel nitelikte bir iş yapmadıklarını ama keyifli bir oynamabilirlik sunacaklarını söylüyor.

Bu özel güçler haricinde, daha önce de belirttiğimiz gibi sadece Jesse'nin kontrol edebildiği Service Weapon isimli bir tabancamız var. Rubik küp gibi sürekli kendi halinde takılan Service Weapon'ı farklı modlarda kullanabileceğiz. Tahmin edeceğiniz üzere bu çalışma modları tabanca, makineli tüfek, pompalı tüfek ve ağır silah olarak birbirlerinden ayrılıyor.



Düşmanlarla mücadele ederken silahın önemini büyük olacağı belirtiliyor. Sadece özel güçlerimize güvenmek yeterli olmayacak. Jesse'nin güçlerini dengeli kullanması da çok önemli.

Bunların yanında Objects of Power isimli nesneler sayesinde hem özel güçleri hem de silahı güçlendirebileceğiz. Yetenek ağaçının ne gibi bir çeşitlilik sunacak, hiç bileyemiyorum. Genel anlamda, daha fazla hasar veren ya da daha çok koruyan kalkan gibi opsiyonlar varsa, iddia ettikleri dinamik ve eğlenceli aksiyon kısmı bir süre sonra kabak tadi vermeye başlayabilir. Öte yandan bu aksiyon kısmı Remedy'nin en çok güvendiği kısmı. Her oyuncunun, kendi oynayış tarzını belirleyeceğini söylüyorlar. Encounter Director ve aksiyon dinamikleri sayesinde, Control'ün tekrar tekrar oynanabileceği belirtiliyor. Bu tarz açıklamaları çok gördük Remedy. Hemen oltaya gelmeyiz!

### Kadro sağlam

Remedy'nin Control'e güvenmesinin en büyük sebebi, adeta yıldızlar takımını toplamış oldukları. Yaratıcı ekibin oyunu geliştirmeye Quantum Break'in çıkışından az bir süre önce başlamış. Yönetmen koltuğunda Mikael Kasurinen var. Kasurinen, çok yüksek puanlara sahip olmasa da farklı anlatım tarzıyla birçok oyuncu tarafından beğenilen Quantum Break'in yönetmenliğini yapan isim. Hikayenin arkasındaki isimse Max Payne ve Alan Wake markalarını yaratıp, yazarlığını konuşuran Sam Lake'ten başkası değil. Altyapı sağlam olunca, oyuncunun da iddialı olacağını tahmin ediyoruz. Arkada sağlam bir ekip olunca oyuna da sağlam para akitmişler. Remedy, oyuncunun tamamlanabilmesi adına mobil oyun konusunda sürekli ismini duyduğumuz, Brothers: A Tale of Two Sons, Terraria ve ABZU gibi oyunların dağıtımğını da yapan 505 Games'ten finan-

sal destek almış. Marka ismi Remedy'nin elinde kalırken, dağıtım tarafında 505 Games'in ismini göreceğiz.

Bu yazıyı size hazırladığım sırada düzenlenen Game Developers Conference'da yapılan bir duyuruda Epic Games Store'un, 505 Games ile anlaştığı duyuruldu. Yani bu da demek oluyor ki Control, Epic Games Store'a özel olarak çıkacak.

Bu durum da Control açısından iyi bir haber olabilir. Son dönemde oyunculara sağladıkları özel indirim ve kampanyalar ile adından sıkça söz ettiren Epic Games Store, Control'ün bir yıllık ayrıcalıklı dağıtım hakkında söz sahibi olacağı için daha fazla oyuncuya da çekmeye başarácak.

### Tasarım

Control ile ilgimi çeken bir başka konu ise tasarımı. Son yıllarda teknolojinin de yardımıyla, oyunlardaki tasarımlarda değişmeye ve gelişmeye başladı. Sıradan bölüm tasarımlarının yerlerini surreal çalışmalar aldı. Sinematik sadece sahne geçişlerinde değil, oyuncunun her

açısında kullanılmaya başladı. Bazı oyunlar dan adeta sinema filmi keyfi almaya başladık desek yeridir. Bunun arkasında da elbette sanat tasarımdan anlayan iyi ekipler var. Control de bu tasarım kısmında farklı olduğunu ortaya koyacak gibi duruyor.

Hikaye kaplı bir alanda geçse de her bölümde farklı bir doku olduğunu görüyorsunuz. Klasik Amerikan ofis yapılarından tutun da daha karanlık ve gotik tasarımları görmeye başlıyorsunuz. Havada başıboş süzülen insanlara dalıp giderken bir anda üzerlerinize atlayıp sizin dövüşmeye zorluyorlar.

Işıklardırmanın kullanımı da bir hayli başanlı. Remedy, Alan Wake'den beridir bu ışık oyununu çok iyi kullanıyor. Hepsi bir araya geldiğinde Control'ün görsel anlatımının kuvvetli olacağını görüyoruz.

### Kontrol Kimde?

Control'de çevreyle olan etkileşim de en üst düzeyde. Düşmanlara fırlatmak için çektığınız ofis masaları sağa sola dağılıyor. Sert yapıları fırlatırken duvarlara çarptığında çatıtlar ya da kırıklar oluşturuyor. Yıllar önce Half-life 2'de, elimize tutuşturulan Gravity Gun ile nasıl aklımızın çıktıtığını hatırlayın. Şimdi o mekanlığı göreceğiniz her obje ve yapı üzerinde kullanabileceksiniz. Zekice hazırlanmış, itiraf etmek gereklidir.

Remedy'nin oyuncunun çıkışının hakkında resmi duyurusu bu yazı yazılmadan yapıldı, bu göre çıkış tarihi 27 Ağustos 2019 olacak.

Açıkçası Control, ilk bakışta çok sıradan gözükse de arkasında Remedy'nin parmağının olması biraz heyecanlandırıyor. Bu damlar basit bir anlatımı bile çarpıcı bir hale getirebilirler. Öte yandan Quantum Break'te yaşadıkları sendelemeye bakınca Control tam potansiyeline ulaşmış bir oyun olarak karşımıza çıkmayaceği merak konusu. Firma halihazırda denenmiş ve başarıya ulaşmış öğeleri bir araya toplayarak kendi yorumunu sunmuş gibi duruyor. Control'e karşı oyuncuların bekłentisi yüksek. Bu bekłentiyi ne kadar karşılayacağını göreceğiz. ♦ **Özay Şen**





**Yapım** Crytek **Dağıtım** Crytek **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC, XONE (2019 İlkbahar) **Web** www.huntshowdown.com **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

# Hunt: Showdown

4



Korkuların ile yüzleşmeye hazırlısan silahını kuşan ve bize katıl!

Crytek tarafından ilk olarak dört kişilik ekiplerle ve TPS kamera açısı ile oynanacak bir oyun olarak duyurulmuştu Hunt. Özellikle benim gibi co-op oynanan oyuncular pek seven oyuncular için 18. yüzyılda doğaüstü yaratıkları avladığımız bir oyun fikri ayağımızı yerden kesmeye yetmişti. Ancak zaman geçti Hunt değişti, her yanımızı hayatı kalma oyuncuları sarmaya başladı, Hunt da benzer şekilde bu fırıldadan payını almak için kendisini değiştirdi. FPS, PvP / PvE bir yapıya büründü ve bir gün tekrar göz attığımızda o ilk izlediğimiz oyundan eser kalmamıştı. Peki bu kötü bir değişim miydi, iyi bir değişim miydi bunu zaman gösterecekti.

## Yeni bir bakış açısı

Hunt: Showdown, açıkçası “abi ne olmuş bu oyuna, eski halinden eser kalmamış?” diye kendisini sorgulamıştı, yalan yok. Ancak o kadar heyecan verici ve göz kamaştırıcı görünüyordu ki, o eski halini unutturmuştu bile. Halen erken erişimde olan Hunt, çıkışını yaptığı günden beri güncellemeler ve oyunu keyifle oynayan oyuncuların geri bildirimleri sayesinde evrim geçirmeye devam ediyor.

10 kişilik bir haritada ikili gruplar halinde ya da tek başımıza, cehennemden fırlamış köpekler, farklı tipler ve özelliklerdeki düşmanlar ile burun buruna geliyor, dark sight adı verilmiş yeteneğimiz ile ipuçlarını kovalıyor. Her bir

ipucu, haritayı gittikçe daraltıyor ve sonunda da haritanın belirli bir noktasına gizlenmiş bossun yeriğini gösteriyor bize. Artık tek yapmamız gereken bossu bularak onu geldiği yere, cehenneme geri yollamaya çalışmak, ödülü kapmak ve bu lanetli yerden kaçmak.

Tabii ki bu iş öyle göründüğü kadar kolay değil, PvE ve PvP ögelerini bir arada bulunduran oyunda diğer avcılar da haritayı bize dar ediyorlar, çünkü büyük ödülen peşinde olan sadece biz değiliz, onlar da pastadan paylarını hatta ne payı, pastanın hepsini almak ve eve götürmek için tüm güçleri ile bizimle ve kendi aralarında savasıyorlar. İşin

pis tarafı ödülü alıp kaçmaya başladığımız zaman diğer avcılar harita üzerinden zaman zaman yerimizi görebiliyorlar, yanı artık saklanmak da care değil, tabana kuvvet kaçış başlıyor.

## Söylemesi kolay

Böyle anlatınca bosslar çok kolaymış, tek dert diğer oyuncular gibi görünebilir, ancak hiç de öyle değil. Zaten bosslara ulaşana kadar verdığımız mücadelelerden sonra bir de (şimdilik iki boss var, Butcher ve Spider) bu arkadaşlar ile uğraşmak ciddi şekilde stresli oluyor. Özellikle Butcher yakalar ve elindeki satırı oturtursa siz tek





seferde yere serebiliyor, seremiyorsa da alev almamıza sebep olabiliyor. Spider ise tahmin edebileceğiniz gibi öldürücü bir zehre sahip. Bir de bosslar ile savaşırken hem çok ses çıktığı hem de boss ile savaştığımız bilgisi diğer oyunculara da gittiği için işler iyice çırırından çıkıyor. Boss'u bulduğumuz gibi mekanına dalmak çok da mantıklı değil, önce bir gelen giden var mı diye ortalığı kolaçan etmekte fayda var. Ya da biraz savaşıp daha sonra geriye çekilerek yine diğer avcıların gelip gelmediğine bakmak da önemli.

Oyunda, çalıların arasından gelen en ufak çırıntı bile bizi koltuğumuzun ucunda oturmaya zorluyor, yapacağımız en ufak hata yerimizi belli etmemiz demek. Köpeklerin havlaması, kargaların yükselmesi ya da etrafta başı boş gezen bir zombinin çığlıklar atarak bize gelmesi, ölüm ile yaşam arasındaki ince çizginin tam üzerinde olduğumuzu hatırlatıyor.

Öldüğümüz zaman ne mi oluyor? Avcımız gerçekten ölüyor ve bir sonraki oyun için yerine yenisini satın almak zorunda kalıyoruz. İşin daha da tehlikeli ve heyecanlı olmasını sağlayan da bu zaten, bir avcı kırıyoruz, ona seviye atlattı, ekipman diziyor para harcıyoruz sonunda ise ufak bir hata bu avcıyı kaybetmemize sebep olabiliyor. Haliyle riske girip tüm diğer avcıları avlamak ya da son dakikaya kadar gizlice hareket ederek ödülün ayağımiza gelmesini beklemek de bir çözüm. "Risk/getiri" konusunda bu denli bıçak sırtı mekaniklere sahip diyeBILECEĞİM tek oyun da Escape from Tarkov zaten. Onlarca farklı pasif özellik ve silah ile ekipman çeşitliliği bulunan oyunda bir de bloodline adı verilen bir seviye sistemi bulunuyor. Bloodline seviyemiz arttıkça daha farklı pasif yeteneklere ve farklı ekipman / silahlara erişim sağlayabiliyoruz. Avcımız ölmezse sonunda ne oluyor diye sorduğunuzu biliyorum. Kendisini istediğimiz zaman emekli edebiliyoruz, emekli ettiğimiz avcının seviyesine göre (birebir olmasa da) bloodline seviyemize deneyim puanı ekleniyor. Kısacası ne kadar yüksek seviye avci emekli edersek, bloodline seviyesi de o kadar hızla yükseliyor.

### Avcı dediğin de boy boy

Avcılar da kendi aralarında üç farklı seviyeye ayrılmış durumlardalar. Birinci ve üçüncü seviye arasında avcıların sadece giym kuşamları değil maksimum can seviyeleri, üzerlerindeki yetenek sayıları ve tabii ki ekipman kaliteleri de fark gösteriyor. Ancak tahmin edeceğiniz gibi yüksek seviye bir avcıyı kiralama demek, daha fazla para harcamış olmak demek. Oyunda kiraladığımız avcı ile birlikte gelen ekipmanlara mahkum değilsiniz. Mağazadan alışveriş yaparak avcı ya da avcılarınıza istediğiniz ekipman ve silahları satın alabilirsiniz. İşte bu noktada da yine risk faktörü ortaya çıkıyor, çığın gibi para harcayıp çok sağlam bir avcı hazırlayabilir ve oyuna dalabilirsiniz, ancak daha ilk dakikadan ölüp her şeyi kaybetmeyeceğinizin bir garantis yok.

Biraz atmosfere değinmek istiyorum. Eğer 18. yüzyıl, doğaüstü olaylar, avcılar gibi konseptleri seviyorsanız Hunt: Showdown bu atmosferi sonuna kadar hissettiriyor. Özellikle gece vakti oynadığınız zaman heyecan gerçekten tavan yapıyor.

Çevresel tasarım, yani genel olarak harita tasarımını oldukça etkileyici. Bunu sadece görsel açıdan söylemiyorum, oynanış açısından da oldukça başarılı çünkü bir noktaya yerleştiril-

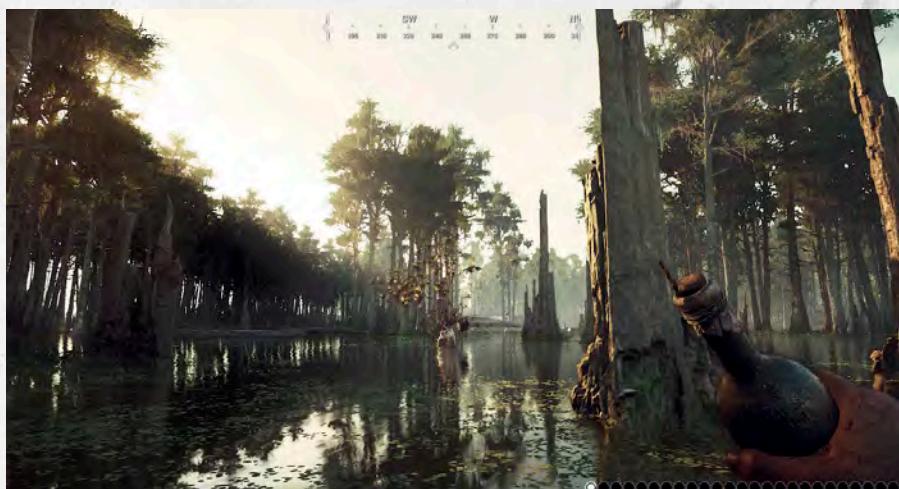
miş patlayabilen bir varilden tutun, bir ahırın kırık bir tahtasının size sağladığı görüş açısı bile bilinçli olarak düzenlenmiş durumda.

### Olacak gibi sanki

İlk bakışın sonlarına doğru gelirken belirtmeden geçmek istemediğim bir diğer nokta ise oyunun gerçekten de hardcore bir oynanısa sahip olduğu. Zaten yukarı satırlarda anlatıklarım sizlere de bu durumu hissettiğimdir. Yeni oyuncuların kesinlikle çok sabırlı olmaları gerekiyor zira oyunun mekaniklerine alışmak biraz zaman istiyor. Bir de saatlerini verdikleri karakterin yok olup gitmesine sınırları dayanmayan oyuncularダンsanız Hunt: Showdown kesinlikle size göre bir oyun değil.

Gerçi daha önce dile getirdiğim gibi Crytek oyuncuları dinliyor ve gelen geri bildirimler doğrultusunda geliştirmeye devam ediyor. Bir yandan oyuna yeni katılmış oyuncuları oyundan soğutmamak bir yandan da oyunu bu hardcore oynanışını bozmamak adına dengeyi sağlamakaya gayret gösteriyorlar. Açıkçası Hunt: Showdown oynamayı planlıyorsanız söylediklerime kulak verin derim. Oyuna biraz zaman tanıyın, sesleri dinlemeyi öğrenin, ekipmanları öğrenin, düşmanları öğrenin ve yavaş yavaş içinde bulunduğu ortama daha iyi adapte olmuş bir avcı haline gelin. Oyun elinizden tutmuyor, ancak size ihtiyacınız olan her türlü bilgiyi aktarıyor. Her ne kadar ilk zamanlarında ciddi optimizasyon ve oynanış sıkıntılıları ile boğuşmuş olsa da Crytek her yeni güncelleme ile oyunu biraz daha toparlıyor. Ancak şu yüklemeye sürelerini halen yeteri kadar kısaltmadılar, özellikle bir oyun bitip diğerine geçerken harcanan süre net bir şekilde oyundan kafa olarak düşmenize, dikkatiniz dağılmasına, elinizin soğumasına sebep oluyor. Hele bir de avcını ölmüş ise yenisini toparlayıp oyuna girmek de zaten yeteri kadar vakit yiyor.

Hunt: Showdown şu an için hiç de fena bir oyun değil, merak ediyorum, oynasam mı diye düşünüyorsanız, düşünmeyin ve artık alın derim. ◆ Sonat Samir



4 ★★★★



**Yapım** Respawn Entertainment **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE  
**Web** [www.ea.com/games/starwars/jedi-fallen-order](http://www.ea.com/games/starwars/jedi-fallen-order) **Çıkış Tarihi** 2019'un son çeyreği

## Star Wars Jedi: Fallen Order

Sith'ler intikamını aldıktan sonra!

Bir dönemler Star Wars denildiği zaman akan sular durdurdu. Fakat yeni filmler ve genişletilmiş dünya ile birlikte gördüğüm kadarı ile o eski Star Wars dünyası da giderek geride kılıyor. Tabii ki bu onun modern dünyanın gördüğü en büyük fenomenlerden birisi olduğu gerçeğini değiştirmiyor ama sanki eski popülerliğini kaybetti gibi hissediyorum. Dijital oyun cephesinde, özellikle Battlefront II ile birlikte yaşanan dramanın ardından, olaylar Star Wars ismi için hiç olmadığı kadar kötüye gitti. Malum bir de Han Solo filmi tam anlamıyla istenileni vermedi.

Yine de Star Wars satar arkadaş.

Özellikle konu Dark Side ise tüm hayranları tam gaz bu topa girer. Uzun süredir seriden pek ses alamyorduk ama sonunda, nispeten yakın zamanda aramızza katılacak yepyeni bir SW ismi için geri sayıma başladık.

Star Wars: Jedi Fallen Order ismini ilk olarak E3 2018'de duyduk. Respawn'dan Vince Zampella'nın yaptığı bazı açıklamalar sayesinde oyunun neye benzeyeceği hakkında az da olsa bilgimiz bulunuyor ve her şey yolunda giderse daha fazlası bu yazımı okuduğunuz sıralarda açıklanmış olacak.

Bu bilgiler arasında şüphesiz en önemli olanı zaman çizelgesi. Evet arkadaşlar, yeni SW oyumuza Episode III ile IV arasında gelecek. Yani Sith'ler intikamını aldıktan hemen sonrasında. Bildiğiniz gibi bu dönemde arasında Galaksiye Sith'ler hükmediyor ve Aydınlık Tarafa mensup tüm Jedi'ları avlamaya başlıyorlar.

Tabii bu noktada VII. film ile birlikte tüm genişletilmiş evrenin silindiği gerçeğini de unutmamak gerekiyor.

Yani teoride bir av mevsimi söz konusu ama yapıcı ekibin çok farklı varyasyon ile karşımıza çıkabilir. Zampella'nın açık-

lamalarına göre George Lucas ile direk temasindalar ki bu da iyi mi yoksa kötü mü bir haber inanın ben de emin olmadım. Ne zaman Lucas devreye girse bir şeyler ters gidiyor. Bugüne kadar yayılan dedikoduların başındaysa oynayacağımız karakter geliyor. Tamamen dedikoduğa göre, karakterimizin adı Cal olacak ve Ceres isimli bir akıl hocası ile birlikte oyunda kendisini gösterecek. Beni esas heyecanlandıran, çizgi romanlardaki karakterlerden bazlarının oyunda boy gösterecekleri hakkındaki dedikodu oldu. Takip edenlerin bileceği üzere 2015 yılında çizgi roman hakları, Dark Horse'dan Marvel'a

yeniden geçmişti ve o günden beri Marvel tarafı birçok seri yaptığı gibi, birçok yeni karakter de yarattı. Bu karakterlerden en çok dikkat çekeni de sinyorum Doktor Aphra. Her ne kadar ana hikaye ile çok ilişkisi olmasa ve farklı bir dönemde yer alsa da neden olmasın? Bir diğer önemli bilgi de oyunda işin kılıcı kullanabilecek olmamız. Zampella tarafından bizzat verilen bu bilgi, etrafı ışıklı kılıç sallayıabileceğimizin de garantisidir. Oyunun ne türde olacağı henüz kesinlik kazanmada aksiyon olacağı aşikar. Hatta Stig Asmussen'in 2016 yılında yaptığı bir açıklamada, Respawn'ın TPS kamera açısına sahip Star Wars projesi üzerine çalıştığını belirttiği bir blog yazısı da oyunun aksiyon dolu olacağının altını çiziyor.

Tabii ki yapım aşamasında fikir değişikliği oldusaya da hep beraber göreceğiz. Oyun an itibarıyle 2019 tatil sezonunda piyasada olacak şekilde lanse edildi ve hakkında bir daha konuşulmadı. Yine de 13 Nisan'da Chicago'da yapılacak olan Star Wars kutlamalarında tanıtılacağı kesinlik kazandı. Diğer taraftan da Respawn'ın 15 Şubat tarihinde Star Wars: Jedi Fallen Order'da çalışmak üzere Level Designer aradığını dair attığı tweet de kafaları karıştırdı. Anlayacağınız yeni SW oyunu yolda ve en geç Nisan ayında hakkında çok daha fazla bilgi ile karşınızda olacağız. ♦ Ertuğrul Süngü

### Olabılır mı?

Lucas Arts Hikaye

Grubundan Matt Martin tarafından verilen bir bilgiye göre, oyun ile alakalı bazı bilgiler, 2017 - 2018 yılları arasında Charles Soule tarafından yazılan Darth Vader: Dark Lord of the Sith çizgi romanından ulaşmak mümkün.



**Yapım** Team Cherry **Dağıtım** Team Cherry **Tür** Metroidvania, Aksiyon **Platform** PC, Switch, Mac **Web** hollowknightsilksong.com **Çıkış Tarihi** Belli Değil

# Hollow Knight: Silksong 4 ★★★★

En sevdigimiz yol arkadaşı Hornet ve çuvaldızı sahnede...

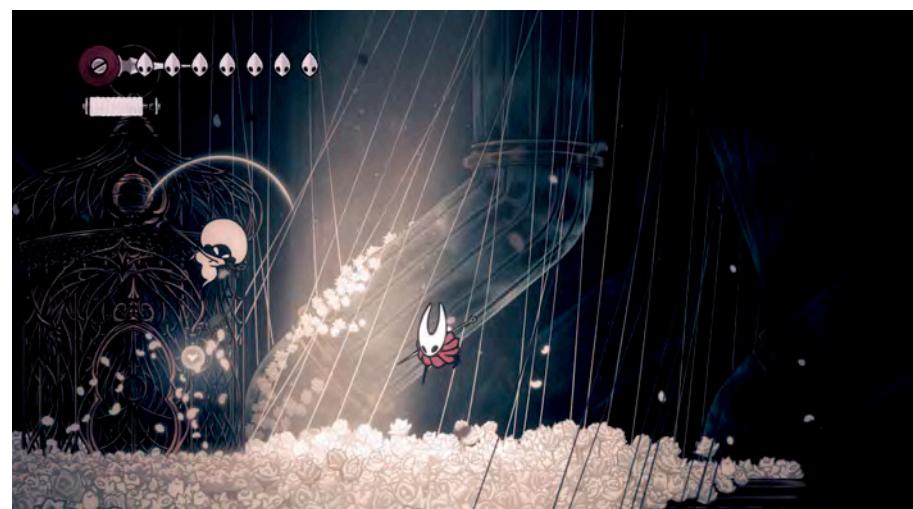
**H**ayatın geri kalanında olduğu gibi oyunlar söz konusu olduğunda da ilk izlenim yanıltıcı olabiliyor. İlk Kickstarter duyurusunuñ ardından daha hiç deneyim etmeden bağlandığım Hollow Knight konusunda yanılmamış olmak ise oyun yazarlığı kariyerimdeki en tatmin edici deneyimlerim arasında. Bugün hala Hallownest'in hakkını yeterince verebildim mi, oyundaki tüm sırları açığa çıkartıbildim mi diye kendime sorduğum, unutulmaz bir yol hikâyesiydi Hollow Knight. Neyse ki "kimseye oynatmadığımız şahane oyunlar" arasına girmeden, deneyen herkes tarafından çok beğenildi ve 3 milyona yakın satış rakamına ulaşır bağımsız yapımcılarını "bağımsız, başarılı, mutlu ve çok zengin" kimseler haline getirdi. Bilanço böyle muhteşem şeyler söyleken oyuna dair yeni içeriklerin gelmesi kaçınılmazdı ama itiraf edelim, yeni bir oyun beklemiyorduk. Beklediğimiz şey ilk oyundaki kahramanımız The Knight ile girdiği gergin bir çatışmanın ardından kaderimizin kesiştiği çevik yol arkadaşımız Hornet'in peşine takılacağımız, keyfekeder bir DLC idi.

Gözükene ki "Hornet çok sevildi, oyuncuları onunla ufak bir yolculuğa çıkartalım" diye yola çıkan bu eklenti büyümüş, serpilmiş ve 150'den fazla yepyeni düşman ile karşılaşacağımız dev bir maceraya dönüşmüştür. Elindeki fikri mülke

dair inanılmaz potansiyeli doğru düzgün kulananmayan, yarı yamalak halde oyunculara sunan büyük firmalarla bu vesileyle selam olsun. Yeni oyuna bakarsak, Hollow Knight: Silksong "öte diyarlar" diyeboleceğimiz yeni ve en az eski kadar tekinsiz bir krallıkta geçiyor ve daha önce de belirttiğimiz gibi, ilk oyunun en sevilen NPC'si olan Hornet bu defa bizim kontrolümüzde. Evet, bu krallık Hallownest'ten farklı ve oyuna başladığımızda nerede olduğu hakkında hiçbir şey bilmeyen bir tutsaktan başka bir şey değiliz. Yapımcı bu yeni haritanın en az eskisi kadar özenli ve birbirinden farklı bölgülerden oluştuğunu belirtiyor. Ayrıca Hallownest'in koruyucu prensesi Hornet'in varlığı da oyunun dövüş mekaniklerini baştan aşağı değiştirmiş zira Hornet, The Knight'a göre çok daha çevik ve silah olarak kullandığı çuvaldız da çok başka mekaniklere sahip.

İlk oyundan hatırlayabileceğiniz gibi oyunun dövüş sistemi doğru zamanda doğru hamleyi yapmak, düşmanları analiz etmek ve en zayıf oldukları anda çuvaldız sokmak üzerine kurulu-

Bu açıdan Hollow Knight kesinlikle kolay bir oyundan değil ve bu iyi ayarlanmış zorluk seviyesi düşmanları alt ettiğinizde size müthiş bir tatmin hissi veriyordu. Buna oyuna eklenecek olan güçlendirmeleri ve tuzakları da eklediğinizde her bir odayı bitirmek için eskisine göre çok daha fazla seçenekiniz olacağını söyleyebiliriz. Ayrıca oyundaki görev sistemi de elden geçirilmiş ve -açık dünya oyunlarından hatırlanacağı gibi- nadir canavarları avlamak, NPC'lerden alınan ve bazıları bizi ahlaki ikilemde bırakan görevlere gitmek gibi pek çok zengin içerik ile harmanlanmıştır. Sonuçta henüz çıkış tarihi belli olmayan Hollow Knight: Silksong'un üç kişilik bir ekibin elinden çıkışını düşünürsek biraz sabra ihtiyacımız olacak gibi gözüküyor. Bir kez daha, en az ilk oyun kadar keyifli ve kendini hatırlatacak bir oyulla karşılaşacağımıza çok eminim ben, daha şimdiden oyuncun kurgusu, kahramanı ve ekran görüntüleri o kadar kusursuz gözüküyor ki... Bir an önce çıkışa da sayfalarca yazsak, günlerce oynasak. ♦ **Kürşat Zaman**





**Yapım** Sumo Digital **Dağıtım** SEGA **Tür** **Yarış Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** sonicthehedgehog.com/teamsonicracing **Çıkış Tarihi** 21 Mayıs 2019

# Team Sonic Racing 3 ★★

Sevgili kirpimiz artık pistlerde...

Sonic hayranlarının merakla beklediği oyun sonunda geliyor. E3 2018'de, 2018 yılının son çeyreğinde piyasaya sürüleceği açıklanan Team Sonic Racing, dört platform için piyasaya sürülmek üzere 21 Mayıs 2019 tarihine ertelenmişti hatırlayacağınız üzere. Yayınlamasına çok az bir süre kala hayranlarının merakla beklediği oyuna gelin şöyle bir göz atalım.

Öncelikle biraz Sonic the Hedgehog serisinin geçmişine bir bakalım. Sonic Team Racing, ilk oyunu 1991'de Sega Genesis için piyasaya sürülmüş olan Sonic serisinin bir yan kolu ve daha bir kilometreden Crash Team Racing ile Mario Kart'ı hatırlatıyor. Diğer taraftan bu serinin gördüğü ilk yarış oyunu da değil zira Sonic yarış oyunlarının ilki olan Sonic Drift de 1994 yılında Game Gear için piyasaya sürülmüştü.

Gelgelelim Team Sonic Racing'e... Kendisine ilk baktığımızda gözüme çarpan şey, takım odaklı bir oyun olması. Serinin yapımcısı Takashi Iizuka, kendisiyle yapılan bir röportajda istedikleri şeyin tam olarak da bu olduğunu açık bir şekilde ifade etti. Oyunun yapım aşamasında, yarış oyunlarının genelde kendi içinde bireysellik ve birinci olmak üzerine kurulu olduğunu fark etmiştir. Bu durum kafalarını bozmuş olacak ki nihayetinde takım oyununun ön planda olduğu bir oyun tasarlamışlar. Peki bu nasıl olacak? Bunun için oyuna -birazdan bahsedeceğimiz- Item Exchange, Slipstream Boost gibi özellikler eklemiştir. Ve en önemlisi de kazanmak için takım arkadaşlarınızın da iyi puan alması gerekiyor. Yani siz rakiplerinizne toz yuttursanız da oyunun sonunda kupayı tutan sizin takımınız olmayabilir. Daha önce de söyle荻imiz gibi oyun hem grafiksel hem de yapısal olarak Crash Team Racing'e oldukça benziyor.

Oyunda, multiplayer modunun ağır basacağı bir tasarım benimsenmiş demistik, araya bir de

hikaye modu sıkıştırmayı ihmal etmemiştir. Bu hikaye modunda sevgili kirpimiz Sonic'in neden arabaya atlayıp yarışlara katıldığını bizzat oynayarak öğrenebilirsiniz. Bunun yanı sıra, yerel ağ üzerinden (LAN) 4 oyunculu Split Screen, 12 oyunculu çevrimiçi Multiplayer, Grand Prix modu, zaman yarışı gibi pek çok oyun modu bulunmaktadır. Oyunda Sonic dünyasından 15 karakter ile yarışabiliyoruz. Karakterlere atanmış belirgin özellikler var, bunlar hız, teknik ve güç. Her takımda bu özelliklerden birine sahip üç karakter bulunmakta. Siz de bu karakterlerden birini seçip yarışlara katılabilirsiniz. Bu özellikler, yarışma biçimlerini, kullanmaları gereken güçlendiricileri de etkiliyor. Örneğin, oyunda Sonic'in yeteneği hızken, Rogue'un yeteneği teknik. Sonic, yanlama yaparak hız bonusu kazanırken, Rogue virajları daha hızlı dönebiliyor. Takım içerisinde toplanan güçlendiriciler aynı anda aktif edilirlerse, güçlendiricinin etkisi daha uzun sürür. Daha önce de belirttiğimiz gibi, oyunda her

şey takım odaklı. Bunu gerçekten de oyunun her noktasında hissedeceğiz gibi görünüyor. Oyun içerisinde bulunan Item Exchange özelliği ile yarış esnasında takım arkadaşlarınızdan item talep edebiliyor, bunların değişim tokusunu yarışın ortasında gerçekleştirebiliyoruz. Bir de Slipstream Boost var ki, onu biraz anlatmak gerek. Efendim, yarışken her araba arkasında bir ışık hüzmesi bırakıyor. Siz de takım arkadaşlarınızın arkasında bıraktığı ışık hüzmelerinden giderseniz, inanılmaz bir hızlanma etkisi yaratıyor ve rakibinizin yanından vinnn diye geçip gidiyorsunuz. Yine Sonic oyunlarının olmazsa olmazı olan halkalar oyunda mevcut. Bunları toplayarak genel puanımızı yükseltebiliyoruz. Bunların yanı sıra, oyunda ilerledikçe gerek arabamız gereke karakterimize çeşitli özelleştirmeler gerçekleştirebiliyoruz. Tüm bunlara rağmen, bir noktadan sonra kendini tekrar edecek bir oyun gibi görünüyor. Bakalım, çıkışın da oynayalım.

◆ **Gizem Kiroğlu**



# MechWarrior 5: Mercenaries

5 ★★★★

Apartman boyutundaki savaş makinelerini özleyenler buraya...

İnsanlık tarihinde hayal edilmiş en absürt silahlar nedir diye sorsanız, hiç duraksamadan Mech'ler derim. Nedeni de hemen açıklayayım. Her biri 20 katlı apartman boyutunda olan bu savaş makineleri devasa kütüleleriyle hem kolay hedef olurken hem de uçmaz kaçmaz kısıtlı özellikleri nedeniyle dar hareket kabiliyetine sahip, hiç de efektif olmayan makineler. Yani düşünün, apartman boyutunda devasa bir savaş makininiz var ama onu üretmek, geliştirmek için harcanan mesainin, enerjinin, mühendislik çabasının çoğu onu korumak, onu hızlandırmak, onu güçlendirmek yerine ona insana benzer ayak mekanizması yapmak için feda edilmiş. Arkadaşınızı uçuramıysınız, üzerinize gelen roketlerden, mermilerden, ateşten kaçamıyorsunuz, devasa bir yapınız olduğunu öyle arazide ağacın, taşın, kayanın arkasına saklanmak da mümkün değil. Ama işte dönüp bakıyorsunuz, bütün dünya delicesine, çılgıncasına, büyük bir heyecanla bu savaş makinelerini hayal ediyor. 20 yıldır oyunu yapılmıyor, filmleri yapılmıyor, içinde Mech olan her şey delice ilgi görüyor. Voltran'ı mı dersiniz, BattleTech'ı mı dersiniz, Mech Commander'ı mı dersiniz, hayatımız hep bi Mech hayranlığı içinde geçiyor. Yaşınız bu öykülere yetişmiyorsa, YouTube'da "BattleTech C64" anahtar kelimeleriyle bir arama

yapıp, 80'li yıllarda bu video oyunlarının ortalığı nasıl kasıp kavurduğunu bir hayal etmeye çalışın. Hatta bu Mech sevdası öyle büyük bir tutku ki, sır Mech hayranları için ABD'de MechCon ismiyle dev bir Mech fuarı正在举行, bu fuarda Mech konulu filmler, video oyunları, kitaplar, romanlar, oyuncaklar ve hatta gerçek boyutlu mekanik replikalar, çalışan modeller tanıtılıyor.

Şimdi bu kadar gömdüm, bu kadar kötüledim ama bu Mech hayranlarından biri de benim. 80'li yılların sonunda, değerli harçlıklarımı Türkiye'de çok zor bulunan pahalı joystickler almak için harcadım çünkü MechWarrior'u en güzel çift joystick ile oynayabiliyorduk. MechWarrior serisi işte o kadar eski bir seri ve nihayet besinci oyunuya karşımızda.

Piranha Games'in Eylül 2019'da piyasaya çıkartacağını duyurduğu MechWarrior 5: Mercenaries, doğal olarak serinin en güzel oyunu olacak. İsminden de anlaşılacağı üzere, paralı asker görevlerine odaklanacak gibi görünen Mercenaries ile oyuncular bir grup paralı askeri yönetecek, elindeki Mech'lerin tamirini, bakımını, geliştirmelerini yapacak, savaş alanından topladığı ganimetlerle gelir elde edecek ve daha güçlü Mech'lerle daha tehlikeli görevlere çıkacak.

Aynı kurgu, geçen yıl yeniden yorumlanıp

piyasaya çıkan BattleTech'te de kullanıldı.

Oyuncu, kendisine sunulan paralı asker kontratları arasında seçim yaparak, aldığı görevleri bitirmeye çalışacak. Elbette bu sırada bir paralı asker şirketini yönetmek zorunda olduğu için de kaynak yönetimini de dikkate almak zorunda olacak.

Pek çok oyuncunun yeni bir oyunda en çok merak ettiği detay olan "inliyin sıçını di vir mi?" sorusunun cevabı da evet. Yeni MechWarrior, hem online hem de dört oyunculu co-op imkanı sunacak. Zaten MechWarrior dünyasını online olarak deneyimlemek istiyorsanız, MechWarrior Online oyunu yillardır oyuncuların ilgisini çekmeye devam ediyor. Ancak neyse ki, Piranha Games, MechWarrior'un ruhunu unutmamış ve oyuna çok güzel bir tek kişilik hikaye eklemiştir.

Benim gibi, bu evreni öykülerinin peşinde seven adamlar da MechWarrior'dan keyif alacak gibi görünüyor.

Şimdilik MechWarrior 5 hakkında çok detaylı bilgiye sahip değiliz ama 80'lerden beri devam eden bu güzel serinin beşinci oyununu takip ediyor ve tüm gelişmeleri sizinle paylaşıyor olacağız. Mech dediğimiz makineler taktik bakiş açısıyla ne kadar saçma da olsa, bunlarla etrafı koşup sağa sola çarpa çarpa, binaları yıka yıka savaşmak hala çok eğlenceli ve MechWarrior 5 de bu hissi çok güzel yansıtacak gibi görünüyor.

◆ Cem Şancı





**Yapım** Volcanoid **Dağıtım** Volcanoid **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC Web [www.volcanoids.com](http://www.volcanoids.com) **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

# Volcanoids

3



Gemilerde talim var, bahriyeli yârim var...

**H**ayatta kalma oyunlarını sevenlere müjde diyecek bir oyun piyasaya çıkmak için son viraja girdi. Bildiğiniz biraz eşya topla, biraz düşmanlarla uğraş ama tüm bunları yaparken hayatı kalmayı unutma temasını birazcık daha farklı bir konsept ve oyun mekanığı ile beğenimize sunmaya hazırlanan Volcanoids, adından da anlaşılabileceği üzere biraz "Volkanlı" bir dünyalı (Vulkanlı da olabilir ama olmadı!) Bu korkunç esprimin ardından bir süredir beta aşamasında olan oyun hakkında söyleyeceklerim ne kadar umurunuzda olur bilmiyorum ama ben yine de bir şeyler anlatıyorum.

Yok yahu, alakası yok. Her şey evimiz dediğiz yerdeki volkanın patlaması ile başlıyor. Bu patlamanın sonucunda etraf yerle bir oluyor ve biz de canımızı bir denizaltı aracı ile kurtarıyoruz. Zaten oyuna da bu denizaltı içerisinde başlıyoruz. Oyun açılır açılmaz karşımıza yapacak birçok farklı şey çıkıyor ama hemen belirteym, tasarımcılar kaş yaparken göz çıkarmış. Denizaltı içerisinde etkileşime geçilecek birçok nokta var ve hepini öğrenmek biraz vakit alıyor ve ne yazık ki tutorial çok zayıf. Neyse, bir defa çözdükten sonra gerisi kolay oluyor ama çözene kadar iyi ugraştırıyor.

Başlangıçta sadece belirli eşyalarımız oluyor. Bunlar arasında çifte, biraz mermi, sağlık çan-

tası ve etraftaki madenleri toplayabilmek için kazma var. Ayrıca gerekli eşyayı bulduğumuz takdirde onu üretememiz de söz konusu... Her yeri yerle bir eden volkan arkadaşımız da ilk günkü gibi aktif. Kullanıcı arabiriminin orta üst kısmında ne zaman patlayacağına dair geri sayımı görebiliyoruz. Her patlama arası biraz daha uzun oluyor, en azından ben oyunu test ederken patlamalar arasındaki süre düzenli olarak arttı. Belki de bu süreyi rastlantısız bir denkleme bağlamak daha verimli olacaktır ama son söz yapımı ekibin. Her patlama sonucunda etrafta toplanabilir yeni materyaller çıkıyor. Bizim amacımız da bu materyalleri toplayıp, etlerinden, sütlерinden yararlanmak. Fakat etrafta gezen bazı asabi robotları yok etmeden kendilerine ulaşmak pek mümkün olmuyor.

Volcanoids tamamen steampunk teması üzerinde yükselen bir yapı. Gördüğünüz tüm binalar ve cihazlar da temaya uygun olarak tasarlanmış ki insan bu dünyanın içerisine girince resmen kendisini kaybedebiliyor. Yine de kendimizi kaybetmeden yapmamız gereken çok önemli bir iş var: bu robotların kontrol ettiğleri "Drill" yani devasa Delgi cihazlarından bir tanesini ele geçirip, yolumuza devam etmek. Aslında oyun birazcık da bu cihazı ve cihaz ile yapabileceklerimiz üzerine kurulu. Delgi cihazımız üzerinden birçok upgrade ya-

parak ilerlemek mümkün. Bu sayede giderek büyütün ve aynı anda onlarca faklı üretimi yapabilen devasa bir cihaza dönüşmesi işten bile değil. Ayrıca harita üzerinde bir noktadan diğerine ulaşmak da kabası. Böylece farklı noktalardaki, farklı kaynakları kullanarak daha ileri seviye üretimler yapmak mümkün hale geliyor.

Deneyim ettiğim kadarı ile oyun keyifli ama kesinlikle tutorial kısmının detaylandırılması gerekiyor. Ayrıca an itibarıyle kullanılabilecek eşya sayısı ve düşman birimleri bir hayli yetersiz. Umarım hayatı kalma konsepti üzerine biraz daha çalışır ve piyasaya çok daha iyi bir şekilde çıkabilir. Özellikle hayatı kalma oyunlarını severlerin bir gözlerini Volcanoids'den ayırmamalarını tavsiye ederim. ♦ Ertuğrul Süngü





**Yapım 3Division Dağıtım 3Division Tür Simülasyon, Strateji Platform PC Web sovietrepublic.net Çıkış Tarihi Erken erişimde**

# Workers & Resources: Soviet Republic

Fakir bir ülkeyden süper güç yaratmak hiçbir zaman kolay olmadı yoldaş!

II. Dünya Savaşı sonrasında tekrardan kurulan Çekoslovakya, 1948 yılında darbe ile komünist rejim altında tek partili bir devlet haline geldi. Çekoslovakya'daki komünizmin son bulduğu 1989'daki Kadife Devrim'e kadar, ülke Sovyetler Birliği'nin etkisi altında kaldı. 1993 yılında Çekoslovakya'nın dağılmasıyla kurulan devletlerden biri olan Slovakya da Workers & Resources: Soviet Republic'in, kısaca W&R: SR'nin, yapıcısı 3Division'a ev sahipliği yapıyor. W&R: SR yapıcısı tarafından gerçek zamanlı, Sovyet temalı bir şehir kurma oyunu olarak tanımlanıyor. Ancak, W&R: SR'nin sadece şehir kurmaktan ibaret olduğunu düşünmek, yapımı haksızlık olur. Oyun'a hâkim olan Sovyet teması, ilk andan itibaren hem işitsel hem de görsel olarak kendini hissettiriyor. Oyuncuları karşılayan arayüz de Stalinist mimari gibi görsel olarak günümüzdenden uzak dursa da işlevsel olarak üzerine düşeni layıkiyla yapıyor. Diğer şehir kurma oyunlarının aksine oldukça zor olan W&R: SR, kapitalistler gibi öğretici bölümler yerine bolca okunacak işlevsel girdi ile birlikte geliyor. Bu girdileri okumadan kurduğumuz cumhuriyet ile fakir ülkemizi zengin bir sanayi gücüne dönüştürmemiz mümkün değil. Örneğin, ülkemize elektrik sağlamak için kömür santrali kullan-

maya karar verdiğimiziz düşünelim. Öncelikle yerleşim alanı olarak planladığımız alanların dışına bir kömür madeni inşa ediyoruz. Sonrasında da kömür işleme tesisi inşa ediyoruz. Bu noktada oyundaki mikro yönetimin ne denli büyük olduğunu fark ediyoruz. Kömür madeninden çıkarılan kömürlerin, kömür işleme tesisesine bir şekilde taşınması gerekiyor. Aralarındaki mesafe kısa ise, konveyör olarak adlandırılan taşıyıcıları kullanabiliriz. Ancak, bunun için hem kömür madeninin hem de kömür işleme tesisinin doğru şekilde konumlandırılmalı olması gerekiyor. Aradaki mesafenin fazla olduğunu ya da bu yapıların yanlış şekilde konumlandırıldığını varsayıdığımızda, kara ya da demir yolu ile taşıma yapmamız gerekiyor. Her bir seçenekin maliyetinin farkı olduğu da unutulmamalı. Kömür santralinin inşa ettigimizde de yine aynı taşıma sorunu ile karşılaşıyoruz. Bu sorunu da çözüdüğümüzde bu sefer insan gücünün bu yapılarla nasıl taşınacağı sorunsal ortaya çıkıyor. Eğer bu yapılarla yüreme mesafesinde yerleşim yerleri kurarsak, insanlar yükerek işyerlerine gelebiliyor. Ama çevre kirliliği ve sosyal imkânlarının kısıtlı olması mutsuz olmalarına sebep oluyor. Eğer yerleşim yerleri bu yapılarla yüreme mesafesinde olmazsa bu sefer de

insanların nasıl taşınacağı sorununu çözmemiz gerekiyor. Otobüs durakları kurarak, otobüsler satın alarak ve otobüs güzergâhlarını belirleyerek gerekli organizasyonu kurmak mümkün. Ancak, uzun süren güzergâhlar ve yetersiz otobüs seferleri insanların günün büyük bir kısmını yolda geçirmesine ve verimsiz çalışmalarına sebep oluyor. Bu sorunu da çözüdüğümüzde, elektrik üreteceğimizi sanıorsanız, yanlışlıyorsunuz.

Çünkü kömürleri çıkaracak kömür madeninin çalışmak için elektriğe, elektrik üreteceğimiz kömür santralinin çalışmak için kömürü ihtiyacı var. Ne yazık ki, Sovyet cumhuriyetimiz elektrik üretebilmek için elektrik ya da kömür satın almak zorunda kalıyor. Sınırlızdaki NATO ülkesinden dolar ile ya da Sovyetler Birliği'nden ruble ile satın alımları gerçekleştiriyoruz. Yapımda bu satın alımlar sonucunda küresel pazardaki kaynak fiyatlarının zaman içerisinde değiştiği bir ekonomi sistemi de bulunuyor. Bu yüzden ithalat ya da ihracat yaparken fiyatları takip etmek gerekiyor.

Kısaca olayın işleyişi böyle. Sovyet cumhuriyetimize sadece elektrik getirmek bile bu kadar zorlayıcıyken ve sürekli yeni seçenekler yapıma ekleniyorken, bu meydan okumaya hazır mısınız yoldaşlar? ♦ Ahmet Rıdvan Potur



4 ★★★★

CUMHUR OKAY ÖZGÖR

# ART KAEDE

Tekrar merhaba LEVEL okurları. Geçen ay kısaca bahsettiğim "gotik kültür"de yer alan şeytan, cadı ve vampir imgelerinin yanı sıra zombiler de önemli bir yere sahiptir. Günümüzde halen popülerliğini koruyan zombi oyuncuları, The Walking Dead, Resident Evil 2 Remake ve Days Gone gibi örnekleriyle oyun severleri heyecanlandıran yapımlar olarak piyasaya çıkmaya devam ediyor. Popüler kültür için de zombi vazgeçilmez bir tasarım olmuştur. Sembolik olarak tüketim toplumu eleştirisi içeren zombi, kelime anlamı çeşitli kültürlerde farklı manalara gelmektedir. Örneğin, Afrika kıtasında zumbi (Tanrı), Kongo'da nzombi (ölü ruh), Hintçe jumbie (hayalet), zombi ismiyle benzerlik taşır.

#### Zombi'nin kökenleri

Zombi kavramını incelemeden önce yamyamlığın (cannibalizm) sanatsal geçmişine bakmakta fayda var. İlk örneklerini orta çağdan itibaren resim sanatında gördüğümüz yamyamlık, Giotto, Rubens, Goya, da

Modena ve Gillray gibi ressamların eserlerinde mitolojik ya da sosyo-kültürel eleştiri içerecek şekilde kullanılmıştır. Rubens ve Goya, Satürn resminde, yamyamlığı, çocukların canlı canlı yiyan bir dev olarak Gorselleştirir. Satürn, yani Kronos (zaman), kendi çocukların tüketen zamanı sembolize eder. Teksas Katliamı, Kuzuların Sessizliği (Hannibal/Cannibal Lecter) ve The Road gibi yapımlar yamyamlığın ön plana çıktığı kurgular olurken zombi yapımlarına benzer şablon kullanılır. Guillermo del Toro'nun başarılı filmi Pan'ın Labirentinde perileri yiyan bir Satürn yer alır. Ayrıca, Attack on Titan gibi animeler "Satürn" mitolojisinin güncel yorumu olmuştur. Grotesk bir aileyi merkeze alan Teksas Katliamı, nükleer felaketin neden olduğu teratolojik (doğuştan gelen bozukluklar) bedenlerin yer aldığı Tepenin Gözleri gibi filmlerde birlikte yönetmenler, eski püskü pis bir evde kapalı kalma, püriten kalabalıklar, sarının egemen olduğu çöl atmosferi ve yamyamlık ile güney götürenin bütün nimetlerinden faydalıdır. Yam-

yamlık, Tokyo Ghoul gibi animelerde, Robbie Williams'in banılanan Rock Dj kliplerinde de kullanılacak, tüketme, yok etme arzusu ve çürüme mitolojiden günümüze gelene kadar zombi kalabalığı ile kendisine yeni bir beden bulmaya başlayacaktır.

#### İçerik olarak dönüşüm geçiren yaşayan ölüler

Tükettiğini kendine dönüştüren "çoğunluk - tüketim" eleştirisi içeren zombi kavramı, beyaz perdede de sürekli dönüşüm geçirmektedir. Zombi, altı metin olarak istenmeyen, eleştirlen kitleyle benzer bir şekilde betimlenir. Örneğin, ilk zombi örneklerinde hor görülen orta sınıf, üretim nesnesiyken zombiye dönüşmesiyle tüketici haline gelecektir. Savaş korkuları, nükleer endişeler, yabancı düşmanlığı, militarist düşünce yapısı sinemada zombi tasarımlarını etkileyen olgulardır. Zombi kavramı bu yönleriyle sosyo-kültürelidir. Örneğin, nükleer korku içeren filmlerde virus, askeri deneye de yaşanan bir radyasyon sızıntısı, kaza sonucu; vatansever bakiş açısı içeren filmlerde hippi ve sarı benzili tasarılan zombiler dönemin aids korkusunu yansıtacak biçimde virus kan transferiyle buluşturacak şekilde tasarılanır. Yabancı düşmanlığı içeren ilk yapımlarda ise zombiler siyahidir. Ancak günümüzde popüler zombi kavramını ortaya çıkaran yönetmen, George A. Romero olmuştur.

#### Öncü fikirler

Anti-kapitalist, popülerite eleştirisi sunan filmlerle Romero, zombileri alışveriş merkezlerine, kalabalık sokaklara taşıır. Kurbanını yiyan ama asla tüketmeyen yaşayan ölüler ordusu, toplum eleştirisi içerir. Dönüşüm içerisinde-



ki ölülerin tek amacı, tüketmek, kendisine benzeyen bir gürüh yaratmak, komün hale gelmektir. Benzer şekilde kapalı alanda hapşırılan kurbanlar da kalabalığa kendi fikirlerini empoze etmeye çalışan, aç gözlü bireyler olarak yansıtılır.

2002 yılında zombi anlayışına farklı bir bakış açısı 28 Gün Sonra filmiyle gelmiştir. İnsanları mutasyona uğratın kuduz benzeri bir virus olurken enfekte olan insanlar koşarak saldırıyla geçer. Bu durum gerilimi arttırrken Left 4 Dead gibi video oyunlarını da etkilemiştir.

#### Sanal dünyanın hakimleri

Video oyunlarında yaşanan zombi değişimlerine gelecek olursak 1996 yılında Capcom şirketi Resident Evil'i piyasaya sürer. Ağır hareket eden zombiler, sınırlı alan ve mermi ile gerilimi klostrofobik mekanda yaşatmayı başarır. Özellikle serinin ikinci oyunu çok ses getirecektir. Lineer anlatı olarak Leon ve Claire adındaki iki kardeşin kesişen macerasını konu alan Resident Evil 2, Licker tarzı zombi/canavar kombinasyonları ile gerek mutant tasarımları olsun gerek zorlu bulmacaları olsun hala en beğenilen zombi oyunlarındandır. Oyun dünyasına ve zombi anlayışına devrim niteliğinde yenilikler getiren oyun ise Resident Evil 4 olacaktır. Leon'un maceralarını anlatan oyunda, hastalık, artık insanlara enjekte edilen ve uzaktan kontrol edilebilen bir virüs yayılır. Isırmayla bulaşma, kafadan vurulan zombinin ölmesi gibi klişeler aşağı edilirken, karşımızdakiler beyinsiz ölü orduyu değil virüs bulaşmış canlı bireylerdir. Böylelikle günlük işlerini yapan, pratik zekaları olan hatta konuşabilen, örgütlenen zombiler/hastalıklı insanlar merkezde yer alır. Bilim kurgu ve fantastik kurguları sevenlerin aşına olduğu yaratıklar (Alien, The Thing, LOTR, Teksas Katiliam vb.) Resident Evil 4 ile birlikte oyunseverlerle buluşur. Resident Evil 5 beyazperdeye izinden giderek siyahı zombilere merkeze

alırken serinin altıncı oyunu otoritelere göre zayıf bir yapılmış olarak kalmıştır. Resident Evil 7 ise (P.t: Silent Hills demosundan da etkilenderek) türünün dışına çıkan, gerilimden korkuya geçiş yapan yamyamlık, metafizik öyküye dönüşür. Slasher filmlerden aşkar olduğumuz yamyam bir aile ortamı ile çok korkutucu bir oyun olarak türün sevdalılarından tam puan almayı başarmıştır.

Resident Evil dışında The Walking Dead oyunları kimi zaman dizisiyle de paralel ileyleyen, yaptığımız seçimlere göre şekillenen hikayesiyle önemli bir yapılmış olurken asıl ses getiren, 2013 yılında piyasaya çıkan, The Last of Us oyunu olmuştur. Peki, diğer oyunlardan farklı kılan neydi The Last of Us'u? Öncelikle zombi kavramı doğada yer alan katil "kordiseps mantarı" fikrinden ortaya çıkar. İstilacı mantar, ele geçirdiği bedenin içinde kök salarak Invasion of The Body Snatchers öyküsüne benzer olarak bilinci ve kontrolü tamamen ele geçirir. Ancak oyunu bu denli ilgi çekmesinin nedeni, baba-kız çocuğu, abi-kardeş arasındaki ilişki, sorumluluk, hayatı kalma, karanlık gelecek manzaraları ve tartışılabilir karanlık oyun sonu olacaktır.

#### Sonuç olarak...

Geçen ay bahsettiğim üzere Tim Burton filmografisinden de bahsederek zombi ve gotik mevzusunu burada bitirmek istiyorum. Tim Burton, gotik edebiyatı görsel olarak ve yazılı olarak çok iyi analiz edip harmanlayan yönetmenlerden biri olmuştur. Sinema dili için Burtonesk kelimesinin kullanılması uygun görüldürken genç yaştan itibaren karanlık yapımlar yapmaktan geri kalmaz. 1992 yılında E.A. Poe ve Roger Corman sinemasından da etkilenderek Vincent adlı kısa stop-motion'u çeker. Vincent, adını, Roger Corman'in Poe'nun öykülerinden yola çıkarak yonettiği filmlerde yer alan Vincent Price karakterine borçludur. Animasyonda



## EVIL IN WONDERLAND

Resident Evil filmi (2002) metinler arası bir yönteme Alice Harikalar Diyarında'nın modern bir hikayesidir. Baş karakter Alice, geçmişi tam hatırlayamaz. Düşüğü/uyandığı bir yer altı merkezinde kurtuluşu arayan bir karakterdir. Baş düşmanı bilgisayar işlemcisinin adı Red, Queen'dir. Kendini renklerle isimlendiren karakterleri, iyi ya da kötü olup olmadığını çözemediğimiz Matt karakterleri ile film en elle tutulur Resident Evil uyarlamasıdır.

da Vincent Poe öykülerini okur. Sonrasında Frankenstein romanından etkilenderek Frankenweenie (1984) adlı kısa filmi yapar. Film, çok sevdığı köpeğini öldürden sonra dirilten bir çocuğun kara fantastik hikayesidir. Ancak Tim Burton'u meşhur edecek yapımlar Beterböcek (1988), Batman (1989), Makas Eller (1990), Ed Wood (1994) olacaktır. Bu saydığım filmlerde gotik etkiler görülürken b-filmlerin kaybeden yönetmeni Ed Wood ya da dünyaya dönmeye çalışan zombi/şeytan yaratık Beterböcek gibi karakterler merkezde yer alır. 1993 Yılında yaptığı Noel Gecesi Kabusu animasyonu figürleri ise günümüzde bile popüler olan gotik kültürün sevimli ürünlerini tüketim objesi olarak raflardaki yerini almıştır. 1990'lardan günümüze Tim Burton'un sinemasında, özgün karakterlerinin yerini şehir efsaneleri, gotik edebiyat ve anlatılar esin kaynağı olmaya başlar. 1999 yılında Hayalet Sıvarı (gotik öykü ve şehir efsanesi), 2005 yılında Ölüm Gelin (Rus efsanesi) ve 2007 yılında çektiği Sweeney Todd: Fleet Sokağıının Şeytan Berberi benzer şekilde gotik öykü ve anlatılarından, efsanelerden ortaya çıkmıştır. Yaşayan ölüler etrafımızı sarmaya devam etmektedir. Tik-tok gibi sosyal medya akımları ile zombileştiğimiz, birbirimize benzemeye başladığımız, beyin diye bağırarak sorgulamadan tüketici hale geldiğimiz günümüzde baharin da gelmesini fırsat bilerek arada doğaya çıkmak gereklili diye düşünüyorum. Eve hapis kaldığımız yeter sanırım. ♦

# BATI VS. UZAK DOĞU

AKSIYON OYUNLARINDA KIYASIYA MÜCADELE!

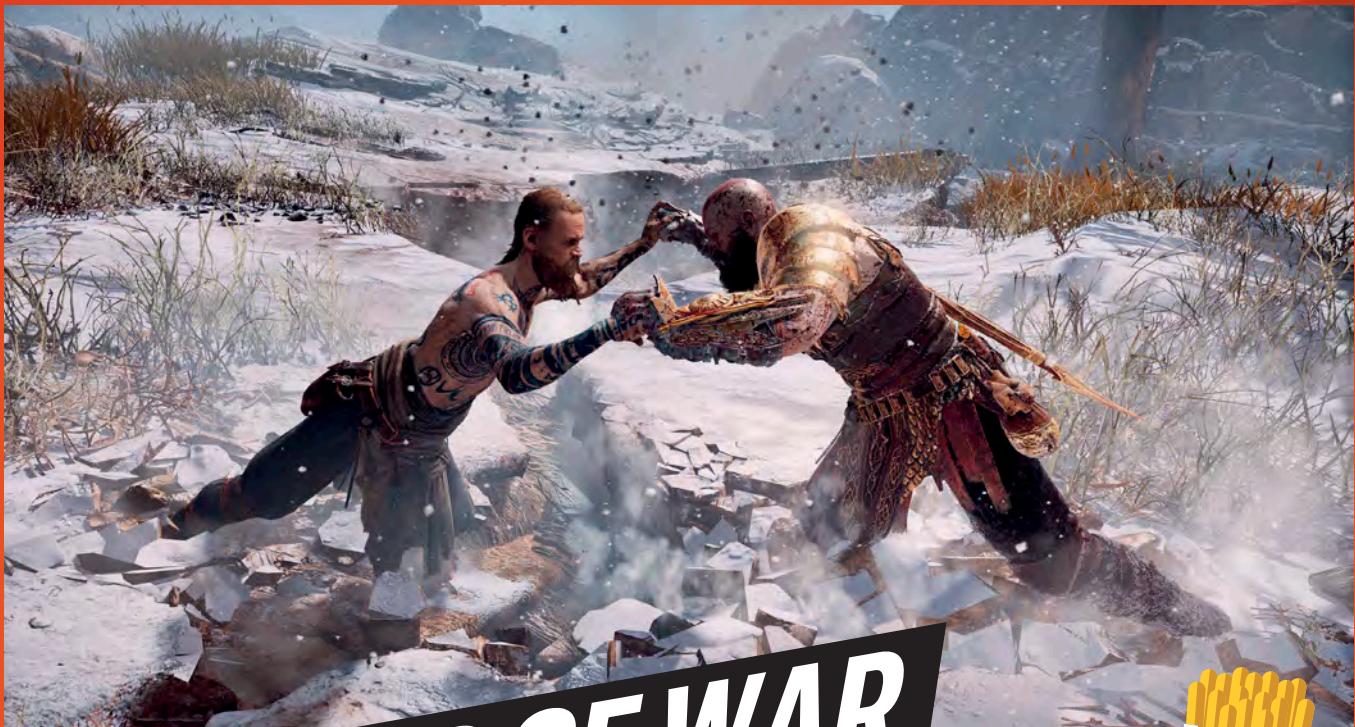
Şu anda bu dergiyi okuyorsanız, bir "gamer" olma olasılığınız çok yüksek. Gamer adını verdığımız "oyuncular"ın da oyun tercihleri arasında çoğunuğu aksiyon oyunlarının işgal ettiğinden eminiz. Nasıl etmesin ki?

Daha ilk video oyunu örneklerinde bile amaç bir şeyleri patlatacak, bir şeyleri durdurmak ve mücadele etmek üzerine kuruluydu. Pong'da bile rakibimizi bir şekilde "yenmek" istiyorduk, top bizim tarafa geçtiğinde, ani kurtarışlarda kalp atışlarımız hızla yükseliyordu. (Bunu yaşadıysanız herhalde 100 kusur yaşında olmalısınız.)

Teknoloji gelişikçe video oyunlarındaki aksiyon belki artmadı ama daha gerçekçi ve daha tatmin edici bir hale geldi, herkes bir şekilde içinde bolca patlama olan bir oyunda rüzgar gibi esti veya

esmeyi istedi. Haliyle de oyun yapımcıları bu yönde çalışmalarını daha da kuvvetlendirdi, her firma aksiyon kısmı yüksek birçok oyunla piyasayı doldurdu. Uzunca bir süre oyun piyasasını kontrolünde bulunduran Uzak Doğu, bir noktadan sonra portföyüni Amerika ve Avrupa ile paylaşmak zorunda kaldı ve hatta günümüzde Uzak Doğu'nun geride kaldığını söylemek bile mümkün.

Zaman içerisinde birbirinden ayrılan oynanış stilleri, atmosferi ve yapılarıyla aksiyon oyunlarını iki tarafa bölmek istedik. Bir tarafa bize de daha yakın olan Batı'nın aksiyon oyun anlayışını koyduk, diğer tarafa da Uzak Doğu'nun bol efektli ve anime esanslı aksiyon bombalarını. Gelin bakalım hangi taraf, hangi oyunlarla bizi buluşturmış?



# GOD OF WAR MİTOLOJİK SAVAŞ!



Apex Legends'ın çıkışı hepimizi nasıl şaşırttı değil mi? Yerimizde şöyle güzel güzel duruyorduk ki bir anda kendimizi gökyüzünden, metrelerce yüksektен aşağı atılırken bulduk. Son dönemde böyle bir sürpriz görmemiştim, herkese çok iyi geldi ama eskiden bu tip manzaralarla daha çok karşılaşardık. Sony'nin 2005 yılında patlattığı bomba, God of War gibi...

Tüm oyun medyası ve dünya tarafından övgüyle bahsedilen, çıktı gibi bir klasik olan God of War asılın bakarsanız Uzak Doğu'nun aksiyon oyunlarının daha da başarılı bir şekilde Batı'ya uyarlanmasıdan başkası değildi. Hatta 2001 yılının Devil May Cry'inin ve onun benzeri olan aksiyon oyunlarının neredeyse bir kopyasıydı; atmosfer, senaryo, seslendirme, muhteşem bir kahramana sahip olması ve Yunan mitolojisini

yani başımıza getirmesi hariç. Oyunun Uzak Doğu'ya en büyük benzerliği oynanışıydı ve GoW'u GoW yapan en büyük etkenlerden bir tanesi de buydu. Karşımıza çıkan düşmanları farklı kombolarla ve silahlara pataklamak, onlardan dökülenlerle yeni yetenekler almak, sabit kamera açılarına sahip mekanlarda daha da fazla röampire karşılaşmak... Bu formül zaten var olan aksiyon oyunlarında çok iyi işlendiği için God of War'da da çiçek gibi durdu.

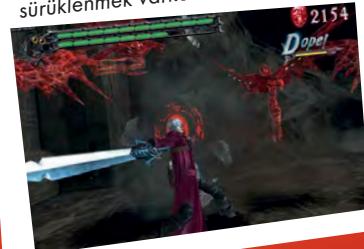
İlk GoW müthiş bir başarıydı, bir şaheserdi. Normalde oyunun ikinci kısımda çuvallaması gereğinden, aynı efsane ikinci oyunla da devam etti. Üçüncü oyunda kesin çuvallarlar derken de oyuna müthiş bir final yapıldı, herkesin ağızı açık kaldı. Üçleme ortağı kasipli kavurmuşken bir dördüncü oyunun da iyi olacağı düşünüldü, Ascension piyasaya çıktı ama işte Sony burada artık çitayı yükseltmemi başaramamıştı; dördüncü oyun ilk defa "normal bir oyun" klasmanında tartıldı.

Sene 2018'i gösterdiğinde God of War, PS4'te yeniden canlandı. Yunan mitolojisinden tanrı kalmadığı için bu defa pusula İskandinavya'yı gösterdi. Her ne kadar eski dönemin o epik aksiyonuna sahip olmasa da, yeni GoW da çok sağlam bir oyun olarak hayatımıza girdi ve devam oyunlarıyla da bizi PS5 vaktinde de oyalayacağına benzıyor. Art arda tonlarca yaratıkla uğraşmak ve

bu sırada şahane bir hikayenin de içinde bulunmak için tüm God of War oyunları biçilmiş birer kaftan. Seri bir yandan o kadar zamansız ki... Mesela ilk üçlemeye hiç bulamamışsanız, çok şanslısınız çünkü oyunun halen eskimedğini ve neredeyse ilk çıktığı vakti kadar heyecan uyandırabileceğini göreceksiniz. ♦

## HERE COMES A NEW CHALLENGER! DEVIL MAY CRY

Kratos'tan önce Dante vardı bir kere! Devil May Cry PS2 döneminin bir aksiyon fırçasına dönüşmesinde en önemli rolü oynayan ve "DMC gibi aksiyon oyunu" tanımının atası olan bir başyapıt. Asla GoW ile karşılaşmamaya gerek yok çünkü ikisinin düştüğü yerler çok farklı. Zaten niye karşılaşırıralım ki? İkisini de oynayıp keyiften keyfe sürüklenebilir...



# PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY ZİHİN SAVAŞLARI!



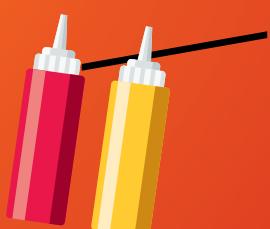
**S**ene 2004, Midway zirvede dolanıyor ve yine sessiz sedasız Psi-Ops adında bir oyun çıkarıyor. Başlangıçta bakıyoruz ki silahlara uzman bir asker, silahlı kötü adamlara karşı çatışmakta; özel bir durum yok. Oyunda çok az ilerliyoruz ki bir anda telekinetik güçlerimiz oluyor. Karşımıza çıkan her nesneyi kaldırıp bir yerlere fırlatmanın mümkün olduğunu kavradığımızda da bizi bir coşku alıyor ki değmeyin keyfimize... Tabii artık oyunlardaki fizikler kopuştı; bir eşya yere düştüğünde, gerçekçi bir şekilde sekmeden dudak büüküyoruz ama o senelerde, bir oyunda bir şeyleri tutup atabilmek inanılmaz bir yenilikti. Kaldı ki Psi-Ops bu işi o kadar iyi başarmıştı ki... Bizi telekinetik güçlerimizle ilgili neredeyse hiç

kısıtlamamıştı. Dündüz koşarken karşımıza çıkan bir askeri havaya kaldırıyor, hala koşmaya devam ediyor, onu bir boşluktan aşağı bırakıktan hemen sonra bir başka askeri yine bu gücümüzle yakalayıp duvara çarpabiliyorduk. Telekinetik güçlerimizi tek elle kontrol ettiğimiz için bir yan丹 da silahımızı ateşleyebiliyor ve havada tuttuğumuz düşmanımızı kurşunla doldurabiliyorduk. Varilleri rakiplerimizin üstüne atıp patlatmak, üstümüze gelen bombayı havada yakalayıp geri yollamak, bir kutunun üstüne çıkıp bu kutuyu zihin güçlerimizle uçan bir kutuya



çevirmek, Psi-Ops'un muhteşem anlarının bir özeti. Hızlı oynanışı, düşmeyen aksiyonu ve özel yeteneğimizle birlikte gelen oynanış çeşitliliğiyle Psi-Ops'u vaktinde oynayan kimsenin unutmadığından eminiz.

# MAX PAYNE EKŞİ SURATLI AKSIYON!



**M**ax Payne'i vaktinde, 2001 yılında keşfeden kişiler, halen Max Payne'in ne denli iyi bir aksiyon oyunu olduğunu vurgular. Nasıl vurgulamasınlar ki... Yine her oyunun potansiyel bir teknolojik gelişme olarak piyasaya indiği bir dönemde bahsediyoruz; bir kıyafetin, bir kısmı gerçekçi bir şekilde hareket etse etkileniyorduk. Böyle bir dönemde sağlam grafikleri ve düşmeyen aksiyonuyla piyasaya çıkan Max Payne, Matrix-vari zamanı yavaşlatma ve sinematik görüntü sağlama özelliğyle resmen herkesin ilgi odağı olmuştu. Bir düşmanımızı dündüz vurmak varken kendimizi sağa-sola, geriye veya ileriye doğru atıyor, zamanı yavaşlatıyor ve kurşunların yavaşça havada süzülmesini izlerken acayıp bir keyif alıyordu. Max Payne karakterinin yüzündeki ekşi ifade de bu oyunun ünlenmesinde önemli bir faktördü. Bazıları bu fotoğraf baskısı suratı beğenmiş ve gerçekçi bulmuş, birçok kişiye Max Payne'in bu çırık görünüyle bir ikona dönüştüğünde hemfikir olmuştu. Pek az kişi

biliyordu ki aslında o model oyunun yazarı Sam Lake'in suratından uyarlanmıştı... (Asıl model için Remedy'nin parası mı kalmamış, öyle de saçma bir nedeni var.) Senaryonun karanlık bir tempoda seydemesi,

bizi karakter gelişimi ve yan konulardan zi-yade saf bir aksiyonla oyalaması ve dönemin "yapılmayayı yapanlarından" biri olması nedeniyle, Max Payne unutulmaz aksiyon oyunları arasındaki yerini halen korumaktadır.



1 + 53  
Sawed-Off Shotgun



# DEVIL MAY CRY

## ADRENALİN BOMBASI!



HERE COMES A NEW CHALLENGER!  
**DARKSIDERS**

**N**ormal şartlar altında Devil May Cry'ı yarımsız geçmezdi ama bu ayın zaten en büyük konusu olduğu için, daha fazla detayı yeni oyunun incelemesinde bulabileceğinizi biliyoruz.

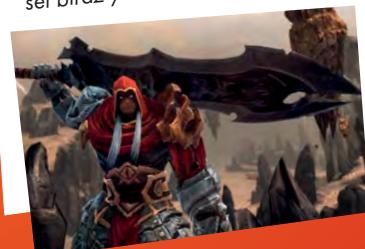
2001 yılında PS2'lerimize resmen bomba gibi inen DMC, "Uzak Doğu stilini aksiyon" türünün yaratıcısı oldu. Oyundaki vuruş hissiyatı, kılıç ve tabanca kombinasyonuyla yapılabilecek kombolar ve tüm bunlar olurken Dante'nin inanılmaz stilistik gözükmesi, DMC'yi her PS2 sahibinin sahip olmak isteyeceği oyunculardan biri yapmaya yetti. Buna Dante'nin karizmatik görüntüsü ve tasarımları da eklenince, gördüğünüz gibi yıl 2019 olmuşken halen DMC'yi kapağa taşıyabiliyoruz. (Her ne kadar Dante yerine Nero'yu kullanmış olsak da...)

Tam bir aksiyon klasiği olarak nitelendir-

bileceğimiz DMC, bizi her dövüşte daha fazla düşmanla değil, daha fazla hareketle bu düşmanları hırpalamaya iten bir oynanışa sahip. Bu da bizi tüm yan konulardan uzaklaştırıyor ve kombolarımızı kesmeden, bu sırada yaralanmadan savaştan başarıyla çıkmaya itiyor. Her mücadelede de müthiş keyifli geçtiği için bir sonraki alana geçmeye ve edindiğimiz yeni yeteneklerle, daha fazla düşmanla karşılaşmayı iple çekiyoruz.

DMC serisi her ne kadar ikinci oyunda çuvallamış olsa da genel olarak tüm diğer oyularıyla, her daim oynamabilecek türden bir seri. Tabii gidip de DMC 5'i oynadıktan sonra ilk DMC'yi denemeye çalışmak biraz geriye adım atmak gibi olabilir fakat tonla HD Remaster'ı bulunan seriyi bir şekilde tecrübe etmeniz gerektiğini de bilmelisiniz.

Vaktinde DMC'ye bir hayli benzettiğimiz Darksiders, kendi "lore" una sahip olması ve Joe Madueira'nın muhteşem tasarımlarına ev sahipliği yapmasıyla bir kopya oyun olmaktan çok öteydi ve genel anlamda da başarılı bulunmuştu. Savaş sistemiyle DMC'den esinlerle doluydu ve bu yüzden de oyun her anlamda çok keyif vermiştii. İkinci oyunda da bu eğlence sürerken, yenilerde çıkan üçüncü oyun maalesef biraz yavan kaldı...



# GEARS OF WAR

## MENZİLLİ SAVAŞ DERSİ!



**F**ormül basit: Koş, siper al ve ateş et. Gears of War'u özetlemek için bu kadarını söylemek yeterli. Olay bu kadar basitken, eğlencenin bu kadar yüksek olmasına Epic Games'in başarısından başkası değil. 2006 yılının en çok konuşulan oyularından biri olan GeoW, Xbox'ın satışlarında da büyük rol oynamıştı. Bu sayede herkes Marcus Fenix'i tanımiş ve insanlığı ortadan kaldırırmak isteyen Locust ırkının irili ufaklı tüm üyelerine kurşun yağıdirmıştı.

Oyunun arkasında Epic Games'in olması, Unreal ekolü grafiklerin oyunda yer almاسını sağlıyordu. Bu da bizi kocaman zırhlar içindeki askerleri siperden sipere koştur-

maya yönlendirmiştir. Oyunda ölmek kolay olduğundan, hiçbir düşmanımızla kafa kafaya çarpışmıyor, hep siper arkasından taktikal hareketler yapmaya özen gösteriyorduk. Bombalar en yakın dostumuzu ve onları kullanarak bizler gibi siper arkasında konuşlanan rakiplerimizi etrafı dökebiliyorduk.

İlk GeoW'dan sonra seri güzel bir ivme yakaladı ve aynı başarı ikinci oyunda da sürdürdü. Her oyun bir öncekinden iyi olmadı belki ve hatta tempo git gide düştü ama yine de oyun genel anlamda hayran kitlesi elinde barındırmayı başardı. Bir çizgi-roman serisi ve beş tane de kitapla

desteklenen GeoW'un sağlam bir reboot ile yeni konsol sistemlerinde işık gibi parlayacağını düşünüyoruz; oyunun temeli o kadar sağlam...





# BAYONETTA STİL İZE SAVAŞ!



**S**unu kimse unutmamalıdır ki her ne kadar Devil May Cry Uzak Doğu aksiyon türü -nun tanımını yapmış olsa da Bayonetta da bu türü aslında bir adım öteye taşıyan, güzide bir yapımdır.

Öncelikle görsel açıdan Bayonetta, o kadar stilize bir oyundur ki başarılı bir savaş anından çıktıığınızda rahatlıkla birçok filme ve animeye taş çıkartacak bir efekt yoğunluğu yaşamışsınızdır. Oyunun kahramanı olan cadı arkadaşımız, kullandığı güçler vesilesiyle savaş alanında resmen karanlık bir sanat çalışması yapar, biz de onun tüm artistik hareketlerini görüntülemek için uygun anı kollayıp büyük saldıruları patlatırız.

Bayonetta 2010 yılında Xbox 360 ve PS3'te boy göstermişti ve 2017 yılında da –bir hayli geç kalarak– PC oyuncularına sunuldu. Tabii 2017'de 2010'un oyununu oynayıp etkilenmek çok kolay değil fakat yine de Bayonetta'yı herkesin tecrübe etmesine olanak tanınması güzel bir gelişmeydi.

Oyunun en büyük özelliği elbette DMC gibi, her savaşın fazlaıyla hareketli geçmesiydi. Çok esnek bir karakter olduğu için birbirinden farklı kombolarla yumruk ve tekmelerini düşmanlarıyla buluşturan kahramanımız, ayaklarına da takabildiği tabancalarıyla aynı

Dante gibi düşmanlarını kurşunlarla da doldurabiliyordu. Tüm bunlara da cadı güçleri eklenince... İşte asıl keyif burada ortaya çıkmaktaydı.

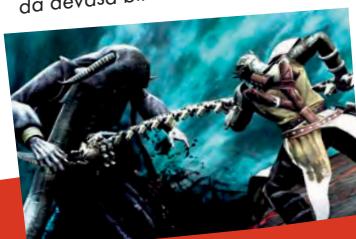
Bayonetta'nın belki de en sağlam kurgusal kısmı, kahramanımızın karanlık tarafın güçlerini kullanması ve Cennet'e savaş açısından başkası değil. Durum böyle olunca da bembez, altınlar içindeki melekleri kocaman dişli ve karanlık yaratıkları çağırarak yenmek farklı bir keyif vermişi zira çoğu oyunda genelde "iyi"nin tarafında olmaktadır. Tabii cehennemin güçlerini kullanınca ortaya çıkan görüntüler de aynı oranda vahşi oluyor. Kocaman bir meleği, ondan çok daha büyük bir ejderha kılıklı yaratığı çağırıp isırarak ortadan ikiye bölmek pek az oyunda görebileceğimiz bir sahne ve hatta bu işi yapan tarafta olmak apayrı bir tatmin veriyor.

İlk Bayonetta popüler konsollarda boy gösterdikten sonra ikinci oyunun yayın hakkı Nintendo tarafından satın alınınca, Wii U sahibi olmayanların boynu büyük kaldı, Bayonetta 2'yi Wii U sahibi olmayan kimse oynayamadı. Nintendo yayın haklarını bırakmaya niyetli olmadığından üçüncü oyun da şu anda Nintendo Switch için hazırla-

nıyor, keyifler hepten kaçık. Bu muhteşem serinin diğer konsollarda ve PC'de de bir gün görülmesini diliyoruz...

**HERE COMES A NEW CHALLENGER!  
DANTE'S INFERNO**

Bayonetta bir şekilde İlahi Komedyacıdan da esinlenerek tasarlanmış bir oyun. Cennet ve Cehennem göndermeleri hep bu eserden ilham alınarak düşünülmüş. Peki bundan daha iyisini hangi oyun başarabilir? Tabii ki bu edebiyat eserini birebir aksiyon firtinasına dönüştüren Dante's Inferno! Vakti ve bizce şu an için bile gayet başarılı olan Dante's Inferno, DMC formülünü başarıyla kullanıyor ve bizi cehennemin dokuz halkasında devasa bir savaşa davet ediyor.





# UNCHARTED 4: A THIEF'S END

## SESSİZ VEYA GÜRÜLTÜLÜ!



PS4'ün en iyi oyunlarından biri olan Uncharted 4'ü macera kategorisine de koyabiliriz ama bize unutulmaz aksiyon sahneleri yaşattığı için elbette bu serinin içinde olması gerekiyordu. Kahramanımız Nathan Drake'i emekliye ayıran bu efsane yapıp, Uncharted serisinin de en iyi oyunu olmayı başardı. Uncharted 4, tam bir sinematik macera oyunu. Görsellik kopmuş gitmiş zaten, buna gerçekçi diáloglar, bir filmi aratmayacak senaryo kurgusu ve muhteşem aksiyon sahneleri eklenince de ortaya bir şaheser çıkıyor.

Oyunun aksiyon kısmı, ilk bakışta bolca siper alıp elimizdeki silahla düşmanları vurmaya çalıştığımız basit bir mekanikten oluşuyor gibi gözükmüyor lakin bunu yaparken hem çevre elemanlarını kullanabiliyoruz, hem de istersek gizliliği de devreye sokup düşmanlarımızı şaşırtabiliyoruz. Doğayla hibbir aksiyon kısmı bir öncekiyle aynı olmuyor, biz de bir sonraki çatışmada, bu sefer nasıl bir taktik izleyeceğimizin hesabını yaparken buluyoruz kendimizi. Çatışmaların dışında oyundaki macera

öğeleri de sağlam adrenalin salgılamamızda neden olacak cinsten. İnanılmaz yüksekliklere tırmanma, halatlara atlayıp salınma ve platformlar arası mucizevi atlayışlar yapma gibi öğeler oyunun tempoluşun düşmesini engelleyen, önemli oyun mekaniklerinden.

Piyasada herhangi bir rakibi bulunmayan Uncharted 4'ü halen oynamamış şanslı kişilerden seniz, kendinizi şımartacak efsanevi bir olanağa sahipsiniz... Ve bu hayalinizi hemen gerçekleştirmelisiniz!

# DYNASTY WARRIORS

## BİR KARŞI BİR MİLYON!



Japonya'nın bir türlü vazgeçemediği entre- san bir seridir Dynasty Warriors. İsimleri asla aklınıza kalmayacak tonlu Çin komutanını birbirile, yıllardır savaştıran bu serinin her bir oyunu aslında bir öncekinin neredeyse aynısıdır ama satışları iyi olacak ki bin tane versiyonu yayılmış ve hatta Samurai Warriors gibi bir Japon versiyonu da yapılmıştır.

Bir hayli güçlü bir karakteri kontrol ettiğimiz oyun,

önümüze kocaman bir alan bırakmakta ve bu alandaki tonlarda düşmanı temizlememizi istemektedir. Her oyun böyle üstelik, şimdiye kadar formül hiç değişmedi. Tek bir silah darbesiyle, aynı anda 10+ askere zarar verebildiğimiz için oyunun başına oturduğumuz anda tüm savaş alanını temizlemek için enteresan bir heyecan duyuyoruz. Museu adındaki süper gücümüzle savaş alanında rüzgar gibi esme olanağımız da vardır ve bu da oyunun bolca efektle süslenmesine, bu sırada bizim de iyice keyiflenmemimize neden olur.

Aslına bakarsanız Dynasty Warriors serisinin hiçbir üyesi muhteşem değil. Hatta iyi olanlardan bir tanesini oynamak yeterli tatmini sağlıyor. Fakat bir süre geçtikten sonra, bir bakıyorsunuz canınız tekrar bir milyon tane askeri pataklamak istemiş. İşte o an bir diğer oyuna geçiyor, sonra zaman geçiyor, bir başka oyun derken... İşte satış pazarlaması, işte aksiyon bağımlılığı!



HERE COMES A NEW CHALLENGER!  
**FATE/EXTELLA LINK**

Bu ay incelemesini dergide okuyabileceğiniz Fate/EXTELLA LINK, Dynasty Warriors serisinin alabileceği en iyi hallerden biri olabilir. Aynı mantıkta oynanışla yine tonlarda düşmanı tek başımıza haklıyoruz ama Dynasty Warriors ile kıyaslandığında çok daha iyi bir görsellik ve yetenek & karakter gelişimleriyle, daha da iyi bir savaş mekânlığı ortaya çıkıyor.





# METAL GEAR RISING: REVENGEANCE SAVUR, KES, PARÇALA!



**M**etal Gear Solid 4'te olanlardan dört sene sonrasını konu eden Revengeance, MGS formülünden çok farklı bir noktada duran, aksiyon dozajı bir hayli yükseltilmiş bir oyun olarak konsollarımıza ve PC'lere gelmişti. Serinin diğer oyunlarından farklı olmasının en büyük nedeni de elbette ki oyunun yapımının PlatinumGames'e devredilmesiydi. Bu sayede tam bir aksiyon oyununa dönen Revengeance, genel olarak beğenildi fakat bir klasik olmaktan da uzaktı.

Oyun 2013 yılında piyasaya çıkmadan önce, yapılan tanıtımlarında büyük heyecan yaratın bir oyun mekanığı söz konusuydu: Düşmanlarımıza gamepad'ımızı yönlendirerek istediğimiz şekilde kesebilme imkanı! Kahramanımız Raiden, elinden düşürmediği kılıçıyla son derece hızlı kılıç darbeleri yapabiliyor ve bunlarla düşmanlarını parçalara ayırbiliyordu. Tabii bunu yapmak pek kolay değildi ve zaman zaman işleri zorlaştırdığı da oluyordu. Klasik MGS formülüne uygun olarak işleri

sessizce halletmeye olanak da tanıyan Revengeance, bizi daha çok dövüşmeye itiyordu ve tonla robotla, eli silahlı askerle ve her türlü zorlu düşmanla karşılaşmamıza neden olmuştu. Dediğimiz gibi bunları yaparken genel anlamda eğlendik fakat kamera açıları, senaryo ve kontrol zorlukları oyunun herkese hitap etmesini biraz güçlendirdi. Yine de Revengeance, MGS dünyasını daha fazla aksiyon ile tecrübe etmek isteyen herkes için halen oynanabilir oyunlar arasında yer alıyor.

# NIER: AUTOMATA MAKİNELERİN YÜKSELİŞİ!



**B**akın işin arkasında PlatinumGames varsa, oradan genelde kaliteli bir aksiyon oyunu çıkıyor. Pek bir kimsenin umurunda olmayan NieR'in devam oyunu olarak nitelendirilen Automata'yı adam eden de bu firmadan başkası değil. 2017'nin en sağlam aksiyon oyunlarından biri olmayı başaran Nier: Automata, sağlam savaş mekaniklerinin yanında enteresan atmosferi ve hikayesiyle de oyuncuların beğenisini kazanmıştı. Oyun öylesine garip bir ortamda geçiyordu ki tam olarak nelerin döndüğünü anlamak pek mümkün olmuyordu. İnsanlaşmaya çalışan garip robotlar ve onlara karşı

savaşan başka robotlar ve... Karışık bir ortam söz konusuydu.

Hikaye sürükleyici bir şekilde ilerlerken her türlü karşılaşma –ki bunlara boss savaşları da dahil– o kadar heyecanlı ve kombo dolu geçiyordu ki oyuna büyük bir sevgi beslememek imkansızdı. Bu kadar çok geçmiş zaman eki kullanmaya gerek yok aslında zira bu oyunu oynamadıysanız, yeni çıkan ve her türlü DLC'nin dahil olduğu paketi almanız işten bile değil. Nier: Automata 2017'nin ve hatta DMC 5'in yanında bu dönemin de en sağlam aksiyon oyunlarından. Mutlaka denemelisiniz!





# AKSIYON FIRTINASI ASLA DINMEZ!

Bu makaleye her türlü oyunu siğdirmek imkansız olduğu gibi, "aksiyon oyunu" tanının karşılığını tam olarak vermek de pek olası değil. Bazı, çok temel kurallarla şekillenmiş oyun türlerinin dışında birçok oyunı aksiyon kategorisine sokmak mümkün.

Örneğin **Tomb Raider**... Diğer sayfalarda bahsetmedik çünkü Tomb Raider'in büyük bir kısmında araştırma ve bulmaca çözme mekanikleri de yer alıyor. Fakat özellikle yeni dönemdeki oyunlarda aksiyon sahneleri de çoğu saf aksiyon oyununa kafa tutacak derecede. Yine aynı şekilde **Dead Space**'ı ele alabiliriz. Korku öğelerinin ve yine macera kısmının ağır basmasıyla farklı bir noktada duran Dead Space de birkaç tane yaratıkla karşılaşlığımızda, en azılı aksiyon oyununu köşede bırakacak sahneleri ekrana getiriyordu. Keza **Resident Evil** serisi de aslında bir hayatı kalma-korku-macera üçgeninin üyesiken, serinin tüm oyunları çatışmalarda adrenalini tavana fırlatmaktadır.

Vaktinde özellikle görselliğiyle büyüleyen **Heavenly Sword**, PS2'nin mucizelerinden biri olarak lanse edilmiş ve oynanışıyla sağlam bir DMC tecrübesi yaşatacak gibi gözükmüşü. Final oyun pek öyle olmasa da aksiyon türünün iyi örneklerinden bir tanesi olarak tarih kitaplarına ismini yazdırdı. Grafikleriyle dikkat çeken ama yine sınıfta kalan bir başka oyun da Crytek'ten gelmiştir. **Ryse: Son of Rome** görsel olarak büyüleyici ve sağlam bir kontur atak mekaniğiyle,

enteresan bir dövüş mekanığı içeriyordu. Oyunun fazla düz olması ve bu mekanığın biraz monotonlaşması yüzünden oyun çok başarılı olamadı ama aksiyon kategorisinde de kendine bir yer bulmayı bildi.

## Japon durur mu, yapıştırmış aksiyon!

Uzak Doğu kısmında da bahsetmemiz gereken birkaç yapımda daha var. **Castlevania** serisini üçüncü boyuta taşıyan **Lords of Shadow**, vakti için gayet iyi bir aksiyon/macera oyunuydu. Hem DMC'ye benzıyordu, hem Darksiders'a, hem de eski Castlevania oyunlarına. İkinci bir oyunu yapılsa da pek tutmadı, bir başka deneme de yapılmadı.

"Zor oyunlar" klasmanına giren **Yaiba: Ninja Gaiden Z** de iyi bir aksiyon potansiyeli getirmiştir. Eski Ninja Gaiden oyunları kadar kolay ölmemiş, daha anime-vari bir oyundu Yaiba ve büyük bir kitleyi de kendine bağladı.

Tabii zor oyun denilince akla **Dark Souls** ve **Bloodborne** da geliyor. En yeni üyesiyle **Sekiro** da bu klasmanda bulunmakta. Bu oyunları da aksiyon kategorisine almak mümkün fakat özellikle bu üçlü, bizce kendi türünü oluşturmuş durumda. Şimdi bir yanda DMC ile kendinden geçen bir insana Dark Souls'u

önermek olur mu? Sözde ikisi de aksiyon... DMC'deki adam, Dark Souls'da 120 kez ölü, sonra da oyunu kırıp atar. Dolayısıyla bu oyunları farklı bir aksiyon klasmanına almak gerekiyor.

## Açık dünya

Burada bahsetmediğimiz için bizi ayıplamanıza ramak kalmasına neden olan çok önemli yapımların isimlerini de söyleyelim: **GTA V**, **Batman: Arkham** serisi, **Middle-Earth: Shadow of Mordor** ve **War, Infamous**, **Assassin's Creed** serisi ve **Spider-Man** oyunları... Bunların hepsi çok sağlam aksiyon oyunları ama onları gelecek aylarda sizlere taşıyacağımız "Açık Dünya Oyunları"na sakladığımız için şimdilik istirahatteler. Uyandıklarında hepsiyle uzunca bir vakit geçireceğiz...



# AN AR ASİ Şİ REMSTERED



# DEVIL MAY CRY 5



Capcom, hiş, hocam biraz bakacak mısın buraya? Gel bakayım, ne bu anlat şimdii... Bildiğimiz DMC değil mi bu? Dante var, sonra Nero geldi falan... Bu V ne ayak? Niye kitabı okuyup duruyor oğlum bu? O dövmeler ne, baston ne? NE AYAKSIN OĞLUM SEN!?

Tamam sakınım. Bu V'yi kaldır at Capcom, saçma sa-pan eklemisin oyuna yenilik diye. Ne yapıyor, dede gibi bastonuyla yaratıkların kafasına mı vuruyor? "Oğlum, evladım, burada gürültü yapmayın demedim mi size? Hıggı, dil altı hapim nerede?"

Tamam, yine sakınım. Bu yeni işe yaramaz karakteri geçtim, sen niye böyle dandık ortamlar koydun oyuna

be abicim? Ne yani koşalım diye mi bunların hepsi? Koysaydin o zaman asfalt yolu, o da işimizi görüdü. Her durakta birilerini patakla, sonra devam ederdi, ne kastın bu kadar kaplamasıydı, yok geometrisiydi... Işığı kışır kasveti basınca bölüm tasarımları yapmış olmuyorsun, birileri sana söylemiştir herhalde bunu? Gerçi DMC 2 adındaki garabetin yapımcısı da sen değil misin? Sana işte bu yüzden güvenmem Capcom. Babamın oğlu olsan güvenmem! Neyse ki yaratıkları 2200 hamleyle havada sektörirken çok eğlendim de daha fazla üstüne gitmiyorum, yoksa kafana Sparda'nın kılıçını saplamışım...

# TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Ubisoft n'aber? Yine getirdin mi şu oyunu karşımıza? Ne oldu, New York sarmadı da Washington'a mı geçti? Kolay tabii kare kare şehri işlemek; yapsana Uganda'daki bir şehri; hangi yolun nereye çıktığı belli değil. Yemez tabii. Gelelim oyunda ne yaptığımıza... Görevleri tasarırken şey dedin herhalde, "Bir işte ustalaşmak için 1000 kez yapmak gereklidir." Güzel laf, aferin, iyi ki bunu hayat felsefesi olarak değil, oyun kurgusu olarak düşünmüssün. Böylece sıkılmak nedir, tüm oyuncuların bir güzel öğrenir. Arkadaşım niye bizi aynı işi yapmak için 100 kez yolluyorsun sağa sola? Yok mu kafanda fikir? Yoksa bak Blizzard'dan 800 kişi ayrıldı, al 100'ünü, 200'ünü, sana faydalı olsunlar. Bunu da ben mi söyleyeceğim? Dur bakayım nevardı başka? Hah, abicim el feneri

paralı mı? Zifiri karantika önumuzu görmüyoruz, niye böyle yaptı? Kör arkadaşlarımızın neler hissettiğini mi anlayalım istedin? Bitmedi! Neden silah modlarını bu kadar saçma tasarlardın? Niye oğlum, niye? Bak asabım bozuluyor düşününce! "Allah bir yerden vermiş, diğer yerden almış" lafi da benimsediğin ikinci felsefe mi? Oradan artı, buradan illa eksi. Yarabbi yal! Hayat zaten zor, zaten şekerli ve yağlı şeyler yemeyi çok sevip tüm bunların zararlı olmasını uğraşıyoruz, eğlenelim diye girdiğimiz oyunda niye böyle yapıyorsun? Neden Tidal Basin ve World Tier 5 olmadan oyunda farm yapmanın anlamsızlığını fark etmiyorsun? Niçin yetenekleri bug'luyorsun? Dur lan, bekle, gelirim oraya; hepsini bir bir odunla soracağım!

# DEAD OR ALIVE 6



Şimdi eğri oturup doğru konuşmak gerekirse bilgisayar oyunu dünyasında garip şeyler olabilmekte ve bu garipliklerin büyük bir kısmı da erkek oyuncu kitlesini hedefliyor. Bu da demek oluyor ki Dead or Alive 6'da, yine kadın hegemonyası ön planda. (Çok hızlı bağladım, kusura bakmayın.)

Bak Uzak Doğulu arkadaşım; sen bu oyunu yaparken sabı sübyn gençleri hiç düşünmedin mi? Düşündün de Türkiye'yi es mi geçtin? Şurada oyunun en öne çıkan kişmini anlatamayacak haldeyiz, ters bir kelime kullansak dergiyi yüzümüze kapatacaklar; hiç mi bizi düşünmüyorsun Uzak Doğulu yeğenim? Biz ki vaktinde Nusret Mayın gemisini size yollamışız, çiçek gibi yapmış ortalığı... Dur lan, Nusret Mayın değildi o, Ertuğrul Süngü gemisi

miydi? Değil. Dur... Hah, Ertuğrul Firkateyni! Biz burada sizin arkanızı (Bu arka kelimesi yerine "g" harfiyle başlayan daha da güzel bir kelime var ama o da yasak!) Oysaki bizim köyde arkaya arka derler.) toplayalım, sen git cibil cibil kadınları oyuna koy, sonra da "dövüş oyunu yabdım, ehihe" diye etrafda dolan.

Bak çekik gözlü kardeşim, sen dövüş oyunu değil, fantastik kurgu yapmışsun ama o fantastik kısmını "fantezi" olarak değiştirecek anlatmışsin. Şurada sakin sakin oturan ergen arkadaşlarınızın kanını kaynatmaya ne gerek var şimdii? Burası Türkiye, şimdi bu gençlerin hepsi kalkıp oraya gelse, kaçacak yer bulabilecek misiniz bakalım? O Ayumi'yi Kasumi'yi, Hitomi'yi kaç kapı ardında sakla- san da bulur bizimkiler, ayağını denk al, tehlike kapında!

# 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**

**NİSAN  
SAYISI  
BAYİLERDE**

İZLEME  
REVİEW



Sayfa  
**56**

★ Altın 9,0 - 10 puan

★ Gümüş 8,0 - 8,9 puan

★ Bronz 7,0 - 7,9

## TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Ubisoft dersine çalışmış ve ilk oyunu her açıdan geride bırakan bir yapımla geri dönmüş.



**Yapım** Capcom  
**Dağıtım** Capcom  
**Tür** Aksiyon  
**Platform** PC, PS4, XONE  
**Web** [www.devilmaycry5.com](http://www.devilmaycry5.com)

# DEVIL MAY CRY 5



Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



Aksiyon oyunlarının kralı geldi, açılın! PS2 zamanında herkesi deliren Devil May Cry, öylesine büyük bir fenomen haline geldi ki sadece konsollarda oyunun oynanabilmesi, PC oyuncularını uzunca bir süre delitti. (Zaten DMC gibi oyunların amacı konsol satışlarını da artırmaktı.) Seri ikinci, üçüncü ve dördüncü oyun derken enteresan bir "reboot" ile DmC: Devil May Cry adını aldı fakat çıkan sonuç Capcom'u çok mutlu etmemiş olacak ki firma ana serİYE geri dönme kararı aldı, DMC 5'i piyasaya sürdü. Bu serinin neden önemli olduğunu anlatmak aslında çok kolay. Pek az aksiyon oyunu DMC'nin sunduğu sağlam aksiyonu ve esnekliği bünyesinde barındırıyor. DMC serisi her zaman hızlı bir oynanışa sahip olmuştur ve silahlarınızla yapabileğiniz "stilize" kombolar, oyunun parlayan yıldızı olmuştur; DMC düşmanları öldürmeye amaçlayan değil, rakiplerini "nasıl" ortadan kaldıracağınızı planlamayı isteyen bir seridir. Her dövüş çeşitli rütbelerle onurlandırılır ve bu mücadelede SSS rütbesiyle ayrılmayı başarısızsanız, gerçek bir DMC oyuncusu olduğunuz ortaya çıkar. Oyundaki "bir şeyler başarıyorum!" hissiyatı o kadar kuvvetlidir ki oyun bittikten sonra bile tonlarca düşmanın önüne atılmasını ve onları farklı farklı sekillerde combo manyağı yapmak istersiniz. İşte böyle bir serinin devam oyunu da kuşkusuz ki herkeste büyük bir heves ve beklenİ yarattı. Capcom'un her gösterdiği ekran görüntüsü, her yayılmışlığı video DMC 5'e karşı ilgili katbekat artırdı, sonunda da gerçekten sağlam bir yapı ortaya çıktı. Henüz incelemenin başından düşüncelerimin tümünü size aktarmak istemiyorum fakat oyunu kapağa taşımamıza yetecek bir kalite söz konusu, bunu söylememde bir sakıncaya yok. Şimdi eğer hazırlansız size biraz Dante'den, biraz Nero'dan, biraz V'den ve onlara eşlik eden Nico, Lady ve Trish'ten bahsetmek istiyorum. Bu yıldız takımının karşısında inanılmaz güçlü bir iblis kral, Urien var ve işleri de hiç kolay değil. Lakin kahramanlarımız da elliñde birer armut taşımıyor; üç savaşçımızın her biri, birbirinden farklı yetenekler ve sağlam silahlarla savaş meydanına iniyor. Aksiyon, drama, kovboy şapkası takarak Michael Jackson dansı yapma, hepsi burada; başlıyoruz!



**Red Queen adındaki kılıçımızı gazlayıp daha da gücü saldırırız yapabiliyoruz.**

Urizen. Bu ismi şimdiden akılınız kazıyor çünkü tüm olaylar onun etrafında dönüyor. Hikayeye göre bu iblis kralı inanılmaz bir güç sahip ve dünyayı Quilopoth adındaki zebani kökleri sayesinde ele geçiriyor, tüm insanlığı ve doğal yaşamı tehdit ediyor. İblislerin en büyük düşmanı olan Nero ve Dante'ye V adındaki gizemli karakter de eklenerken Urizen'e karşı büyük bir mücadele başlıyor, olaylar gelişiyor.

Hikaye anlatımı ileriye, geriye gidecek dolambaçlı bir yol izliyor ama her olayın tarihi belirtildiği için nihayetinde neler döndüğünü anlıyoruz. Kaldı ki zaten temel konu Urizen ve onun durdurulması; haliyle pek fazla kafa karıştırın konu da olmuyor.

Peki bu hikaye tatmin edici bir yol izliyor mu? İşte ilk kötü eleştirim: Maalesef hayır. Senaryo 2000'li yılların başındaki basitleştirme DMC evrenine pek bir şey kattığını da söyleyemeyiz. Aslında olaylar ilerlerken karakterlerin gelişiminde ve çeşitli sürpriz açıklamalarda güzel bir epik hava da var ama bu, oyuna maalesef pek yansımamış. Keşke dövüş mekanikleri çalışırken bir yanda da adam gibi bir senaryoya yönlerselerdi.

#### Mahşerin üç atısı

Urizen'in karşısında duran üçlüümüz sırasıyla Nero, V ve Dante. Oyun Nero ile başlıyo-

ruz, ardından V devreye giriyor ve en son Dante bizi karşıyor. Aslında Capcom'un yerinde olsam Dante'yi oyun çakana kadar gizli tutardım; aynı Sony'nin yeni God of War'da Kratos'un Blades of Chaos silahlarını asla önden tanıtmaması gibi... Fakat Dante o kadar büyük bir silah ki Capcom onun varlığını ve hatta yeni yeteneklerini bize çok öncesinden gösterdi, iyi bir "hype" yarattı. Üç karakterimizden iki tanesi eskiden olduğu

gibi ama V adındaki kahramanımız biraz farklı. Onun yeteneklerini ve nasıl bir oynanışa sahip olduğunu ilerleyen sayfalarda görebilirsiniz ama önden bilmelisiniz ki Nero ve Dante'ye göre çok ama çok farklı bir oynanışa sahip. Doğrudan savaşmasını ve yaratıklarını bunun için kullanması onu değişik bir yöne götürmüştür. Bu ne kadar iyi olmuş, onu tartışmak lazımlı zira Nero ve Dante'yle zebanileri havada kombo manyağı yaparken, V ile tüm bu aksiyondan biraz daha uzak kalmak pek çekici değil.

Yapımcıların yerinde olsam bu yaratıkların bedenlerini ödünc alma gibi bir mekanik ekleyerek savaşlara daha fazla dahil olma imkanı yaratırdım. Bu haliyle bir bakıyonuz menzilli yaratığınız aksiyondan uzak kalmış, devasa zebaniniz X bir yere inmiş, alık alık bakıyor, panteriniz bir köşede ölmüş, dirilmeyi bekliyor... V karakter tasarımları ve düşünce olarak son derece başarılı lakin oynanış kısmında biraz çuvallıyor.

Nero'nun yepyeni yeteneklerini Devil Breaker adındaki kolları oluşturuyor. Bunları kahramanınıza özel saldırırız sağlayan birer ek parça gibi düşünebilirsiniz. Kollar arasında geçiş yapmak mümkün değil; ancak bir tanesini parçalayınca diğerini kullanabiliyorsunuz. Neyse ki savaş alanında da ara ara bu kollara rast gelip rezervinizi tazeleyebiliyorsunuz.

Devil Breaker kollarını Overture, Gerbera, Ragtime, Punch Line, Buster Arm, Helter Skelter, Tomboy ve Rawhide oluşturuyor. Oyunun Deluxe versiyonuyla birlikte, bu kollar ek olarak Gerbera GP01, Pasta Breaker, Sweet Surrender ve Mega Buster ekleniyor. Oyunu Amazon'un Japonya sitesinden ön sipariş verenler ise Monkey Business adında muzdan bir Devil Breaker'a kavuşuyor.

Biraz kolları tanıtmak istiyorum çünkü Nero'nun en büyük olayı bunlar. Overture elektrik şokları yayan, kullanışlı bir silah. Gerbera da bir çeşit "dash" hareketi yapmanızı tanıyor. Ragtime düşmanlarınızı bir alanda yavaşılatıyor, Punch Line ile bir roketle binip uçuyor, Buster ile eski Devil Bringer günlerimize dönüyoruz. Diğer kolları anlatıp iyice keşfedecek konu bırakmadan olacağımın Deluxe versiyonla birlikte gelen birkaç kola değişim istiyorum. Pasta Breaker, düşmanlarınızın üzerine sinek sürüsü salmış gibi bir durum yarattığından, onları oldukları yerde zarar almaya devam eden bir halde bırakıyor ve kombonuzu da devam etmenize olanak tanıyor. Mega Man'ın Mega Buster'i ise masmavi görüntüsüyle müthiş bir tezatlık

#### Alternatif ara sahneler

Oyunun Deluxe versiyonunu satın alırsanız, bilgisayar animasyonu ara sahneleri, gerçek ara sahnelerde değiştirme şansı yakalıyorsunuz. Bunu bir parodi gibi eklediklerini düşünüyorum çünkü gerçek aktörlerin yer aldığı bu ara sahneler bir stüdyonun arkasında çekilmiş gibi gözüküyor.



Yapımcıların yerinde olsam bu yaratıkların bedenlerini ödünc alma gibi bir mekanik ekleyerek savaşlara daha fazla dahil olma imkanı yaratırdım. Bu haliyle bir bakıyonuz menzilli yaratığınız aksiyondan uzak kalmış, devasa zebaniniz X bir yere inmiş, alık alık bakıyor, panteriniz bir köşede ölmüş, dirilmeyi bekliyor... V karakter tasarımları ve düşünce olarak son derece başarılı lakin oynanış kısmında biraz çuvallıyor.



Yapımcıların yerinde olsam bu yaratıkların bedenlerini ödünc alma gibi bir mekanik ekleyerek savaşlara daha fazla dahil olma imkanı yaratırdım. Bu haliyle bir bakıyonuz menzilli yaratığınız aksiyondan uzak kalmış, devasa zebaniniz X bir yere inmiş, alık alık bakıyor, panteriniz bir köşede ölmüş, dirilmeyi bekliyor... V karakter tasarımları ve düşünce olarak son derece başarılı lakin oynanış kısmında biraz çuvallıyor.

Motosikletleri birer savaş silahı olarak kullanabileceğimiz yegane yer bu oyundur.



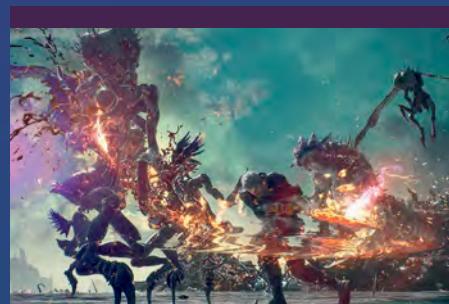
yaratıyor ama güzel bir enerji silahı olarak kullanıldığından işe yiyor. Şimdi işin güzel tarafını söyleyeceğim; tüm bu kolların bir de süper hareket benzeri bir halde kullanılan halleri var lakin bunları kulandığınızda kolunuz parçalanıyor. Örneğin Gerbera ile normalde sağa sola kendinizi fırlatırken, Daire tuşuna uzun süre bastığınızda Iron Man'ın Uni-Beam süper hareketi gibi güçlü bir lazerle büyük bir hasar veriyorsunuz. Kolların bu gücünü, güçlü düşmanlarla karşılaşığınızda veya bir sonraki kola geçmek istediğinizde kullanmanızı tavsiye ederim.

Gelelim süper starımız Dante'ye... Önceki DMC oyunlarından sadece bir tanesini bile oynamış olsanız Dante'nin nasıl kontrol edildiğinde kolayca hakim olursunuz. Fakaaat... Eğer daha önce hiçbir DMC oyunuyla alakanız olmadıysa, Dante'nin kontrolleri başta

biraz karışık gelebilir.

Dante aynı Nero gibi yakın dövüşte ve menzilli atışlarda iyi lakin Nero'dan farklı olarak, her biri için farklı seçenekleri var. Tabanca, pompalı tüfek, roketatar, büyülü bir şapka ile menzilli saldırırılar yapabiliyorken, Rebellion, Balrog, Cavaliere ve Cerberus gibi yakın dövüş silahlarıyla da düşmanlarını combo manyağı yapabiliyor. Bu silahlar arasında dövüş sırasında geçiş yapmak işlerin karışılmasına neden olan ilk durum ve buna bir de stiller eklenince başlangıç seviyesi oyuncular zorlanabiliyor.

Stilleri de DMC 3'ten hatırlıyoruz; Trickster, Royal Guard, Swordmaster ve Gunslinger. Her bir stil Daire tuşuna ek bir özellik ekliyor ve seçtiğiniz silah da farklı olabildiğinden, ortam iyice şenleniyor. Stiller eski oyunlardaki kadar dramatik bir etkiye sahip değil ancak oyunda uzmanlaşanlar için stil konu-

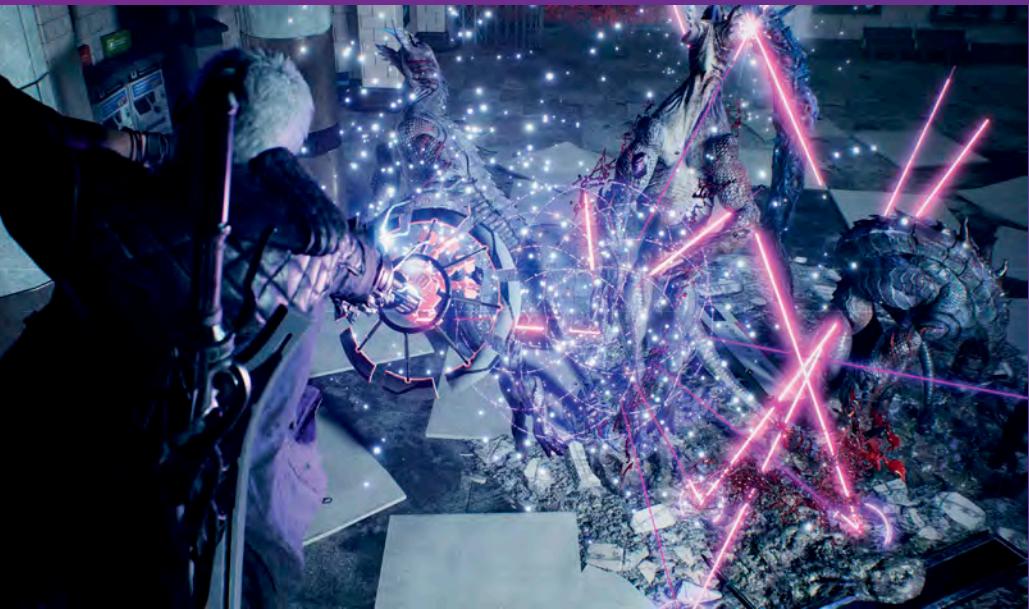


## BLOODY PALACE

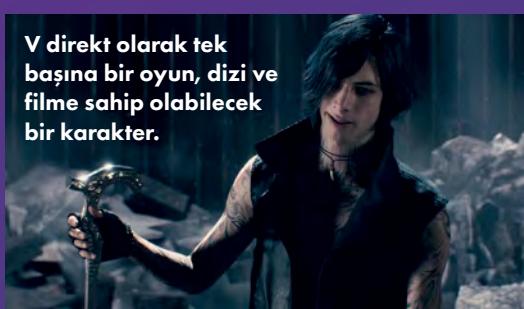
Dergiyi tam 1 Nisan'da aldığınızı varsayıarak müjdeli haberim vereyim: Bugün DMC 5 için Bloody Palace modu bedava bir güncelleme olarak sunuldu. Yani eğer oyunu almak için bir neden daha arıyorsanız, DMC 5'in Survival modu anlamına gelen bu modu da oyuncunun içerisinde değerlendirebilirsiniz.

Biz tabii yazıyı hazırlarken henüz bu mod ortada yoktu ama Capcom'dan gelen açıklamayı da biliyoruz. Gelen bilgilere göre Bloody Palace, istedigimiz karakteri seçerek art arda, dalga dalga gelen düşmanlara karşı savaştığımız bir çeşit Survival modu. Tabii bu modun en büyük özelliği olarak düşmanlarımız daha da artan zorluk seviyelerinde karşımıza çıkıyor ve büyük ihtimalle sağlık kaynakları da pek fazla yok.

Oyunu bitirmek çok uzun sürmediği için Bloody Palace modu DMC 5'in sürekliliğini sağlamak için büyük bir nimet.



V direkt olarak tek başına bir oyun, dizi ve filme sahip olabilecek bir karakter.



## NICO'NUN DÜKKANI

Nero'nun en büyük yardımcısı olan Nico, ona Devil Breaker kolları tasarlıyor ama oyunda bundan daha da önemli bir görevi bulunmakta.

Nico'nun bir laboratuvar olarak kullandığı Devil May Cry minibüsünü çağırma için belirli noktalarda karşımıza çıkan telefon kulübelerini kullanıyoruz. (Bunun olmadığı daha mistik yerlerde de bir kum saatı helyeli aynı işlevi görüyor.) Nico minibüsüyle havalı bir giriş yaptıktan sonra da dükkanında bize sunduklarına bakabiliyoruz. Özellikle Nero için cesilli Devil Breaker ekipmanları sunan Nico, Nero dahil tüm karakterlerin yeteneklerini geliştirmesine de olanak sağlıyor. Karakterlerin genel yeteneklerinin yanında silahlarını ve özel yeteneklerini de geliştirebildiğimiz bu kısım bizden bol bol Red Orb istiyor. Evet, dövüşükçe düşmanlardan dökülen ve sağda solda kristal olarak bulabileceğimiz o kırmızı nesneler...

Karakterlerin yeteneklerini geliştirmek ve portföylerine yeni hareketler eklemek, dövüşlerde kombolarınızı daha stilize bir şekilde yapmanız ve nihayetinde daha da fazla Red Orb kazanmanızın onak tanışından, bu yetenek işini sakın boş geçmeyin.

### Stilize birlikler

Karakterleri tanıdığımızda göre, gelelim düşmanlarımıza... Urizen'in ordusunda envaçeşit yaratık bulunuyor. Bunların neredeyse hepsi tehlaklı. (Sinek benzeri olanlar dışında.) İblislerin arasında kocaman tırpan taşıyan, Azrail benzeri yaratıklar da bulunuyor, devasa makasıyla kendine gard alan ve ani saldırıyla şaşkıtan Miyazaki ürünü ruhlar da. Oyunda ilerledikçe zırhlı kertenkele benzeri yaratıklar, kalkanlı karanlık şövalyeler, dört ayaklı, sıvı dişli zebaniler ve dahası karşımıza çıkıyor, hepsine karşı taktikimizi belirleyip sağlam saldırılarla onları bertaraf ediyoruz. Çoğu rakibimiz art arda saldırular yapmıyor ve hatta çoğunuyla avaaval bakıyorlar ama vurdular mı da güzel vuruyorlar. Aslında olay dayak yemek değil. Dedik ya DMC'nin tüm olayı stil sahibi dövüşler diye, işte eğer en ufak bir fiske yeseniz bile o stil rütbeniz çat diye Dismal'a düşüyor, oturup bir köşede ağlıyorsunuz. Dolayısıyla boss savaşları dışında ve zorluk seviyesini fazla

yukarı çekmediğiniz sürece sağlıkla ilgili bir probleminiz olmuyor. Tek düşündüğünüz, önenüzdeki yaratıkları rütbeniz düşmeden, olabildiğince stilize bir şekilde kesmek. Tabii bu kuralı bozan boss'lar da yok değil. Bazi boss'lara karşı dikkatli olmadığınızda ağızınızın payını öyle bir veriyorlar ki, keşke Golden Orb'lardan biraz daha olsayıdı diyorsunuz.

Aslına bakarsanız önceki oyunlara göre çok daha bonkör bir Golden Orb sistemi var. Öldüğünüzde, her türlü özelliğiniz maksimuma dayanmış bir şekilde sizi hayatı döndüren bu altın kürelerden bulmak hiç de zor değil. Hatta oyuna her gün giriş yaparak birer tane kazanmanız bile mümkün. Şayet ki altın kürəniz yoksa, tekrar canlanmak için kırmızı kürelerinizin bir kısmını da kullanabiliyorsunuz ama söyleyeyim, benim hiçbir zaman buna ihtiyacım olmadı. Kırmızı ve altın kürelerin yanında oyunda mavi ve mor küreler de yer alıyor. Bunlardan dörder tane topladığınızda karakterlerinizin sağlık ve Devil Trigger barları bir ölçük artı-



Nero'nun Devil Breaker'larıyla stilinize stil katmak çok kolay.

# NERO

DMC 4'ün yıldızı iblis avcısı Nero'nun artık büyülü kolu, Devil Arm'ı yok. (Nedenini oyunu oynayınca öğreniyorsunuz.) Onun yerine Nico'nun sağladığı Devil Breaker adındaki farklı silahları kullanıyor. Bu kollar dışında, Nero'nun Red Queen kılıcı ve Blue Rose tabancaları aynen oyuna dönüşüyor.

### Öne çıkan yetenekleri

Devil Breaker'lar Nero'nun en sağlam yeteneği. Birçok duruma uygun, farklı kollar ile savaş alanında üstünlük sağlıyor. Özellikle bu kol ile düşmanlarını uzaktan yakına çekebilmesi ve kombolarına devam edebilmesi müthiş bir özellik.

### Zayıf tarafları

Devil Breaker'lar bir probleme birelikte geliyor: Eğer kullanırken hasar alırsanız parçalanıp gidiyorlar. Ayrıca farklı kollar arasında geçiş yapmak da mümkün değil; bir tanesini parçalayıp diğerine geçmeniz gerekiyor.



# DANTE

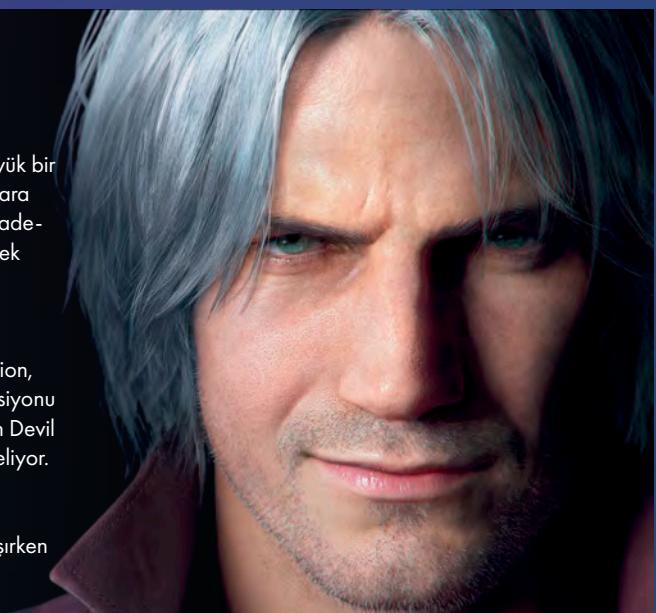
Dante'siz (Dantelsiz?) bir DMC oyunu düşünürebiliyor musunuz? Bayağı büyük bir saçmalık olurdu... Haliyle DMC 5'in de yıldızı Dante diyebiliriz. Eski oyunlara göre biraz daha yaşlı gözükene Dante, yine oyunu alıp götürüyor, tüm mücadeleleri onunla aşmak istiyorsunuz. Farklı yakın ve uzun mesafeli silahlarıyla tek kişilik bir ordu!

### Öne çıkan yetenekleri

Önceki tüm DMC oyunlarındaki yeteneklerini alıp da gelmiş Dante. Rebellion, Balrog gibi yakın dövüş silahlarına Cavaliere ve Cerberus'un güçlü bir versiyonu da ekleniyor. DMC 3'teki tüm dövüş stillerine ek olarak Devil Trigger ve Sin Devil Trigger yetenekleri de ekleniyor, anlatırken insan heyecandan titrer hale geliyor.

### Zayıf tarafları

Dante'nin zayıf tarafı mı? Mümkün değil! Sadece motosiklet silahıyla savaşırken çok açık veriyor, onu kullanırken dikkatli olmak lazım.



# V

İsminizin tek harfli olduğunu düşününsize? Google'da asla kendinizi bulamıyorsunuz... DMC 5 ile birlikte oyuna eklenen V'nin aslında kim olduğu da oyuncu içinde açıklanıyor ama siz şimdilik onu gizemli bir büyüğü olarak bilin. Üç tane iblisli kontrol eden V, savaşlara kendisi katılmıyor ve her şeyi uzaktan yönetiyor.

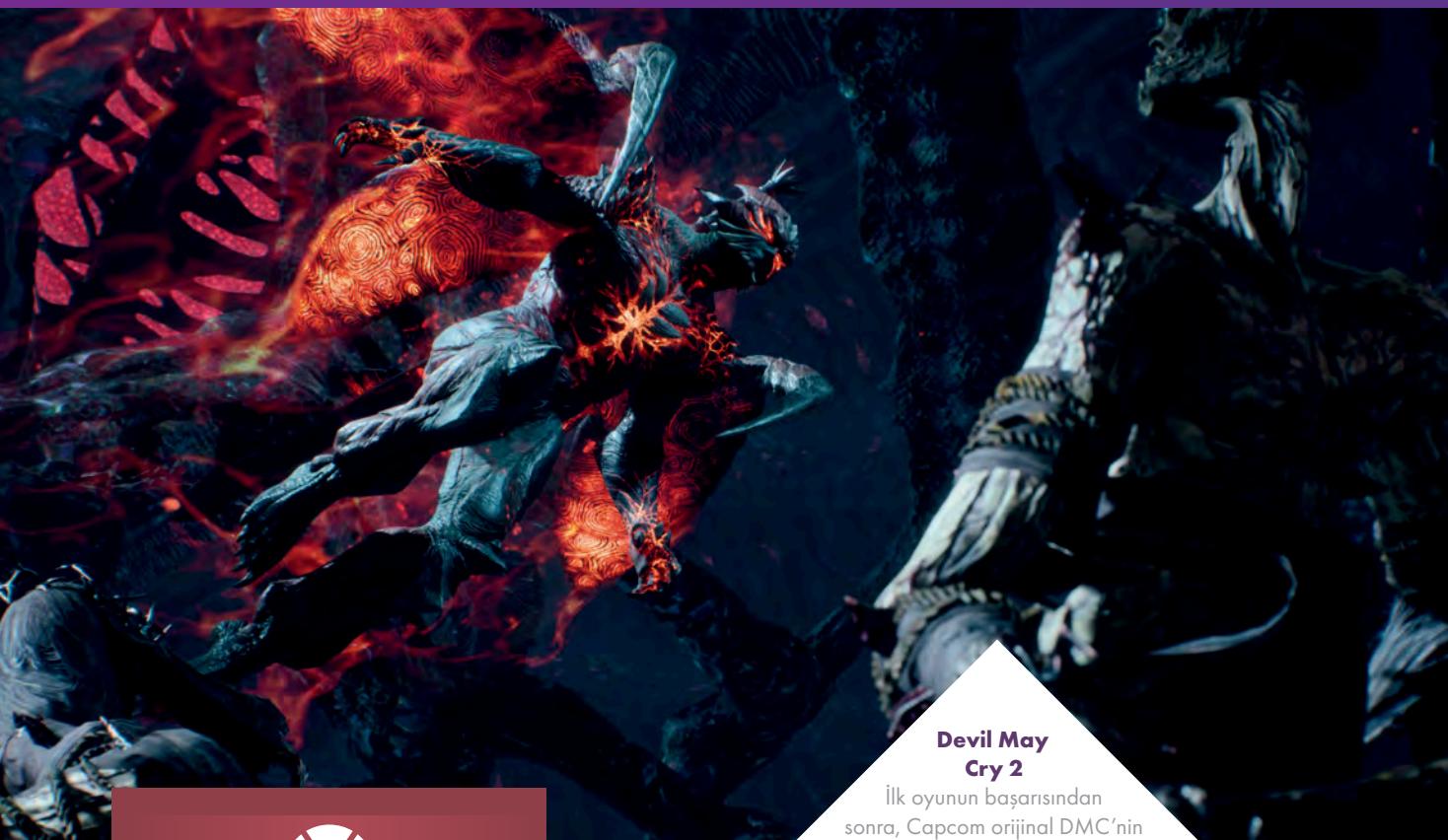
### Öne çıkan yetenekleri

Nightmare adındaki dev yaratığı savaş alanına indirdiğinde ortalık mahşer alanına dönüyor, anında SSS rütbesi yakalayabiliyorsunuz. Nightmare kontrolü ile ilgili tüm yetenekleri almanız tavsiyelerdir.

### Zayıf tarafları

Savaşlara direkt katılmadığı ve iblisleri üzerinde de çok hassas bir kontrolü olmadığı için, V zaman zaman kontrolü zor bir karakter haline geliyor. Bu zorluk da oyundaki eğlenceyi götürüyor.





## PERFORMANS TABLOSU

### MSI GT63 Titan 8RG

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

### Ortalama FPS: 98

1080P / DX12 / Texture: Ultra /  
FXAA+TAA / Shadow: Ultra

Devil May Cry V şimdide kadar performans testini yaptığımız oyunlar içinde framerate değeri yukarı aşağı en fazla oynayan, kanya varması en zor oyunlardan birisi oldu. Bunun sebebi de güllük gülstanlık şekilde yolda yürürken bir anda savaşma-ya başladığınızda ortalığın cehenneme dönüp ekranlarındaki oyuncuya efekt manyağı yapması. Biz de testi yaparken bu dengeyi iyi tutturmayı çalıştık ve günün sonunda rahatlılıkla söyleyebiliriz ki karşımızda tipki konsoldaki gibi son derece iyi optimize edilmiş bir oyun var. Bazı dövüş sahne-lerinde deneyim ettiğimiz ufak tefek stuttering problemleri ise oyuna gelen yamalar ve yeni driverlar ile çözülebilecek cinsten.



yor. Bu kısımları yükseltmek için mağazaya ugrayıp yine kırmızı küreleri de kullanabiliyoruz fakat bunu her yaptığımızda, bir sonraki aşama için daha da fazla kırmızı küre gerekiyor.

Üç karakterimiz de aynı kırmızı küre havuzunu kullandığından karakterlerin tüm özelliklerini geliştirmede biraz sıkıntı yaşıyoruz. 50.000 ve üzeri küre isteyen yetenekleri almak bayağı zorluyor. Burada şöyle bir strateji geliştirebilirsiniz; örneğin V'nin yeteneklerini pas geçip tüm yatırımı diğer karakterlere yapabilirsiniz. (V'yi de ne gömdük...) Ya da yüksek mikarda küre isteyen yetenekleri hiç almayabiliyorsınız –ki bu da oyunda pek geride kalmanızı neden olmuyor.

### Yıkımla yakından münasebet

Senaryoya göre Urizen dünyanın altını üstüne getiriyor; incelemenin başında söylemiştim. Peki bunu neden yapıyor? Çünkü şrefesizlik kanında var. (Capcom mesela böyle açıklıyor mu durumu!) Güce susamış bir kral olduğundan midir bilinmez, dünyayı yıkıp geçiyor kendisi ve bizi de kasvetli ve canlı varlığından uzak mekanlarla baş başa bırakıyor. Eski oyunları oynayanlar hatırlar, DMC'nin fena da sayılacak bir macera kısmı bulunurdu. Ufak bulmacalar, gizli bölgeler, bir yerdeki kolu indirmeden açılmayan

### Devil May Cry 2

İlk oyunun başarısından sonra, Capcom orijinal DMC'nin yönetmenine haber bile vermeden, yeni bir DMC oyununun hazırlığına başladı. İlk oyuna göre çok daha geniş alanlar ve oynanabilir ikinci bir karakter de barındıran DMC 2, kötü planlama ve özensizlikten yerin dibine çakıldı.

kapılar vb. Bu tip öğeler de içinde bulunduğu muz mekanları daha çekici yapar, çevreyi araştırmamız gerekiyor. DMC 5 ile birlikte bu kurgunun tamamı ortadan kalkmış durumda. Birçok bölgede sadece kamerası geriye çevirip arkadaki hafif gizlenmiş kırmızı küre kaynaklarını bulmak dışında, oyunda sadece ama sadece bir sonraki alana ilerleyerek yaratıklarla savaşıyoruz. Aynı eski oyunlardaki gibi zorunlu savaş mekanlarında bölge mistik bariyerlerle kapanıyor ve buradaki tüm düşmanları ortadan kaldırımadan diğer kısma geçemiyoruz. Elbette karakterlerimiz yeri geliyor zıplayıp gizli bir köşeye ulaşıyor, küçük Quilopoth yaratıklarını bulup bunları engelleri aşmak için kullanıyor ama genel anlamda oyundaki mekanlarda hiçbir numara yok. Olayın bu kadar basit indirgenmiş olması da 2019 yılında beni artık rahatsız etmiş durumda. Elbette dövüş kısmı önemli ve zaten çok da başarılı fakat sadece düz bir çizgide gidip, arada bir iki platform aşip bir sonraki dövüş mekanına ulaşmak büyük bir tembellik gibi geldi bana. İşin bir başka üzücü tarafı da mekanların tasarımından pek uzak olmasıyla ilgili. Genel olarak yıkımla karşılaşmış bir şehir teması benimsememiş ve buna da Quilopoth ağacının içindeki kısımlar eşlik ediyor, ötesi



## OYUN SÜRESİ

### İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Her ne kadar oyuna aşina olsanız da oyunun başları kontrollerde zorlanarak ve oyunu öğrenerek geçiyor. Bu bir saatten sonrası kesinlikle daha eğlenceli.

### İlk hafta ♦♦♦♦♦

Eğer oyunu parça parça oynayıp tek oturuya bitirmezseniz, ilk haftanın sonunda oyunu yeni bitirmiş ve tadı damağınızda kalmış olacak.

### İlk ay ♦♦♦♦♦

Bloody Palace modu ve hikayeyi farklı zorluk seviyelerinde deneme olasılığıyla oyunun ömrü uzuyor fakat yine de ilk ayı zor çıkartırsınız.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %80 Dövüş, dövüş, daha çok dövüş.
- %10 Kırmızı orb peşinde, mekanları tariyoruz.
- %10 Yeni yetenekler açıp silahlarımıza güçlendiriyoruz.



## ARTI

- + Görsellik çok iyi, dövüş mekanlığı inanılmaz.
- + Dante'yle oynamak çok keyifli.
- + Düşman çeşitliliği iyi seviyede.

## EKSİ

- Mekan tasarımları adına bir şey yok.
- V'nin oynanış tarzı pek eğlendirmiyor.
- Hikaye uydurukça.

## SON KARAR

Yapımcıların kapasitelerinin altında bir oyun kurgusu benimsemesi, DMC 5'in bir klasik olmasının önüne geçmiş. Dövüş kısmı çok önde tutulduğundan mekanlar sadece dövüş alanları arasında bir koridor olmuş, hiçbir anımları yok. Bu da oyunu sadece "stilize dövüş" mekanıyla kısıtlıyor fakat neyse ki bu kısmı fazlaıyla eğlenceli.



yok. Sürekli aynı yerde, aynı işleri yapılmış gibi hissediyorsunuz. Bu monotonluğa karşı koyacak aksiyon sahneleri veya QTE'ler de olmayınca, oyun dövüş kısmı dışında müthiş heyecansız bir portre çiziyor.

### Üç günlük sakal

Capcom'un RE Engine adındaki oyun motoruna saygı duruşunda bulunmak için bir paragraf ayırma gereği hissettim. Nero, Dante, V, Lady, Trish ve Nico'nun oyundaki gerçekçiliklerini tarif etmek imkansız. Capcom bu anlamda öylesine iyi bir iş çıkartmış ki bu grafikleri PS5 grafiği diye lanse etseler, "İşte gelecek budur!" diye naralar atardık. Karakterlerin detaylı tasarımlarını oyuna müthiş bir şekilde aktaran RE Engine kendini özellikle ara sahnelerde gösteriyor. Hazır yeri gelmişken genel olarak yaratık tasarımlarının da bayağı iyi olduğunu belirtmeden geçemeyeceğim. Her bir yaratık ismiyle karşımıza çıkıyor zaten ve hiçbirinin de baştan savma olduğunu söyleyemem. Urien gibi önemli bir karakterin de animelerde bol bol gördüğümüz, tahtında düşünceli bir şekilde oturan güllü kral imajında olması özellikle dikkatimi çekti. Urien'in kafasındaki tasarımda sanki elini yüzünde tutuyormuş gibi bir imaj var ve bunun rastgele olduğunu san-

mıyorum; karaktere resmen elini kullanmadan düşünüyor havası verilmiş.

### Devils Never Cry

Özellikle DMC serisini en başından beri takip edenler için anısı olan bir yapımla karşı karşıyayız. Sanki geçmişteki arkadaşımız bizimle yeniden buluşmuş gibi hissediyoruz. Tabii bu olurken oyun dünyasındaki değişimlerin de biraz göz önünde bulundurulması gerekiyordu. Capcom da dahil olmak üzere çoğu Uzak Doğu oyun firmasında bir gele-neksellik bulunuyor ve eski adetlerini aşmakta zorlanıyorlar. Firma aslında DmC: Devil May Cry ile iyi bir adım atmıştı ama Nero ve diğer karakterleri de tekrar oyuna ekleme çabasıyla dördüncü oyunun devamını getirmek istemişler, onları da anlıyorum. Mekan kullanımı ve hikayeye dair bahsettiğim önemli sorunların dışında DMC 5 elbette ki aksiyon oyunları arasında çok iyi bir yere sahip olmuş durumda. Buna karşın eğer oyunun sağlam bir fanatığı değilseniz, fiyat indirimini yakalayıp oyunu daha sonra oynamanızda bir sakınca da görmüyorum; DMC 5 ne hemen oynanması gereken bir oyun, ne de zamanla eskiyecek bir yapıda. O yüzden rahat oln, zamanı gelince oyunun keyfini çıkartın...

◆ Tuna Şentuna





Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



**Yapım** From Software **Dağıtım** Activision **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** [www.sekirothegame.com](http://www.sekirothegame.com)

# Sekiro: Shadows Die Twice

Yıkımın ortasındaki bir ülke, damarlarında ölümsüzlüğü taşıyan bir çocuk ve bu çocuğu korumak için düşünmeden canını verebilecek bir "Shinobi".

**C**abalamak, çabaladıkça başarısız olmak ama yılmadan çabalamaya, denemeye devam etmek. Tek cümleyle Sekiro: Shadows Die Twice'in özeti bu. "E bu bir From Software oyunu, sen ne bekliyordun ki?" dediğinizi duyar gibiyim. Ancak inanın bu sefer durum çok farklı. Hayatında ilk kez bir bossu bir saatten kısa bir sürede geçmeyi başardığımı da kendimi başarılı saydım. Bu saatler süren deneme yanılma sürecindeyse bir saniye olsun sıkılmadım.

## İç savaş

Sekiro'yu anlatmadan önce kesinlikle biraz oyunun geçtiği dönemden bahsetmem gerekiyor. Oyun, 15-16. yüzyıl Japonya'sında, Sengoku ( iç savaş ) döneminin en harareti günlerinde geçiyor. Öyle ki, belirtilen dönemde ülkede bir merkezi yönetim bulunmuyor ve daimyo adı verilen deryebeylilikler bölgelik olarak toprakların sahibi konumunda. Hatta durum o kadar vahim ki, bu dönemde Japonya'da 300 farklı daimyo bulunuyor. Çeşitli sebeplerle de bu daimyolar arasındaki savaşlar bırakın bitmeyi, her geçen gün artarak devam ediyor. Ayrıca bu

dönemde güç elde etmek için yapılan her şey mubah. Haliyle din adamları da artık dinden çok siyasetle ve güçle ilgilinen olmuş. Anlayacağınız vahşetin kol gezdiği, güç için herkesin çekinmeden her şeyi yapabildiği bir dönemde bahsediyoruz. Sekiro'da da bu dönem oldukça iyi yansıtılıyor ve üstüne bolca Japon mitolojisi ekleniyor. Oyunu oynarken bu dönemi ve anlattıklarımı göz

önünde bulundurmanızda fayda var. Ön bilgiyi verdigimize göre artık oyunun derinliklerine dalabiliriz.

## İsimsiz savaşçılar

Oyunda "Sekiro" olarak anılan bir "Shinobi"yi yönlendiriyoruz. Görevi, "Divine Heir" olarak bilinen, ölümsüzlüğe sahip bir çocuğu korumak olan karakterimiz, henüz oyunun başında





sol kolunu kaybediyor ve korumakla yükümlü olduğu Divine Heir de kaçırılıyor. Ardından karakterimiz, kendisini baygınlık halde bulup kurtaran, bununla da kalmayıp bir de mekanik kol yapan "Sculptor"ın tapınağında uyuyanıyor. Maceramız da tam olarak burada başlıyor. Karakterimizin canı pahası koruması gereken Divine Heir'in peşinde bir oraya, bir buraya gidiyoruz. Bu süreçte türlü türlü düşmanlarla karşılaşıyoruz. Düşmanlarımızın tamamı kendine has özellikler barındırıyor. Örneğin oyun boyu karşılaşacağımız en standart düşman olan, katana kullanan askerler kılıçları ile basit saldırular yaparken; oyunun bir kısmında karşılaşacağımız keşifçiler yumrukları ile bizi yere sermeye çalışırlar. Oyunda standart düşmanların yanında, kağıt üzerinde mini-boss olmayan ancak sizleri mini-boss gibi zorlayacak olan düşmanlar da bulunuyor ki onların da kendine has mekanikleri bulunuyor ve oyunun tekrara düşmemesindeki bir diğer etken de bu düşman çeşitliliği.

## Ölüm

Sekiro boyunca en çok göreceğiniz kelime "ölüm" olacak. Hatta muhitem Japonca ölüm nasıl yazılır öğreneceksiniz. Tabii ki oyunun çok zor olacağı ve defalarca öleceğimiz daha oyun duyurulduğunda öngörebildiğimiz bir durumdu. Ancak durum tahmin ettiğinizden de vahim. Tek cümle ile açıklamak gerekirse, Sekiro oynadığım süreçte tüm "Soulsborne" oyunlarında öldüğünden daha çok öldürüm. Ancak ilginç şekilde bu durumdan şikayetçi olmadım. Her başarısızlık bana yepyeni bir şey öğretiyordu ve düşmanımı öldürmek için daha büyük bir özgüvenle geri dönüyordum. Tabii genellikle yine başarısız oluyor ve tekrar deniyordum. Hatta oyunun ortalarına doğru karşılaşlığım bir boss var ki -spoiler olmaması için ismini vermiyorum-, koca bir pazar öğleden sonrası kendisine ayırmam gerektiğini ve bu süreçten inanılmaz keyif aldım -Xbox kontrolcümü duvara fırlatmış olabilirim tabii ama o çok başka bir konu.

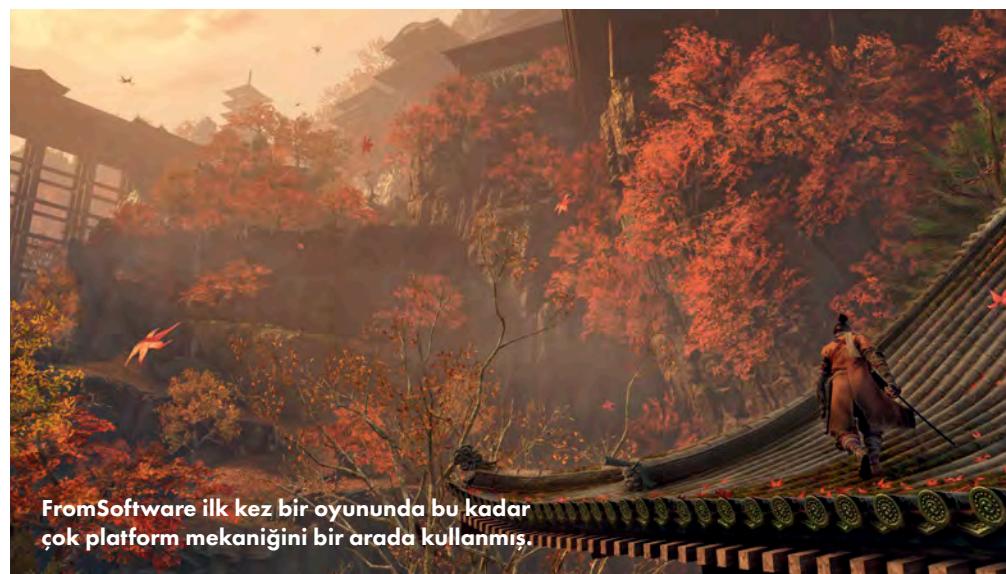
## İkinci şans

Oyunda çok sık ölüyoruz ancak kaderimiizi değiştirmek için de bir şansımız oluyor. Çünkü Sekiro normal bir Shinobi değil ve ölümden sonra tekrar dirilebiliyor. Bunu avantaja çevirmekse bizim elimizde. Öyle ki, bunu yalnızca bir ikinci şans ya da yarıya kalan bir işi bitirmek gibi düşünmemek gerekiyor. Sekiro'nun öldüğünü düşünen düşmanlar uzaklaşıyor ve onları şaşırtarak dövüşte üstün bir konuma geçebiliyoruz. Ancak bu dirilme yeteneğini tekrar kullanabilmek için bir "Sculptor's Idol" bulmamız gerekiyor. Dark Souls'daki kamp ateşleri ya da Bloodborne'daki fenerlere benzer olarak çalışan Sculptor's Idol, canınızı doldurmak, başka bir Sculptor's Idol'a hızlı seyahat, yeni yetenekler öğrenmek gibi çeşitli olanaklar sağlıyor. Yeri gelmişken, oyunda yeni yetenekler öğrenebiliyor ve karakterimizin fiziksel özelliklerini artırabiliyoruz. Ancak fiziksel özelliklerini artırmak klasik bir RPG gibi işlemiyor. Bunun yerine öldürüduğum her bir boss sonrası Sekiro'nun atak ve can değerlerini

arttırıyoruz. Kısacası bir karakter yapılan dırma süreci oyunda bulunmuyor. Yetenekler tarafindaysa oyun daha esnek davranışını ve seçme şansını bize veriyor. İster mekanik kolun çalışması için gerekli olan "Spirit Emblem" adı verilen eşyadan daha fazla taşımayı secebiliyor, ister yepeni saldırı yetenekleri öğrenebiliyoruz. Bu tamamıyla bizim elimizde. Bu yetenekleri öğrenmemiz için gerekli olan puanısa öldürüduğumuz düşmanlardan kazanıyoruz. Ayrıca öldürüduğumuz tüm düşmanlardan altın kazanıyoruz. Bu altın ile de oyun boyunca kullanacağımız çeşitli eşyaları satın almamız mümkün.

## Arayış

Sekiro, hikaye anlatımı ve oyunun ilerleyişinden de Soulsborne oyunlarından ayırlıyor. Oyun boyunca daha net bir hikaye anlatımının olmasının yanında, çok daha doğrusal bir yolda ilerliyoruz. Ancak bu demek değil ki dümdüz bir yoluz var. Hala oyunda çok sayıda keşfedilmeyi bekleyen gizli mekan bulunuyor. Bu mekanların kimisini keşfetmek hikayedeki çeşitli ayrıntıları öğrenmemizi sağlarken, kimisi karakterimizi ciddi anlamda güçlendirecek çeşitli eşyalara veya görevlere kavuşturmayı sağlıyor. Ayrıca bazı noktalarda oyun, hikayenin akışının dışına çıkmansa ve aslında daha ulaşım olmanız gereken bölgelere erişmenize müsaade ediyor. Ancak bu iyi bir şey mi kötü bir şey mi çok emin değilim. Kendi adıma ben bir ara ne yapmam gerektiği konusunda adeta kayboldum. Daha sonra hikaye akışını dikkate alıp, ortalıkta karakterlere kulak verince doğru yolu bulabildim. Size de tavsiyem çevredeki karakterlerin söylediklerine kulak verin, ufak tefek gördüğünüz delikler, alakasız yerlerdeki odalara girip çıkış ve merak etmeyin, oyun büyük mekanları ve ana düşmanları kaçırmanızına müsaade etmiyor.



FromSoftware ilk kez bir oyununda bu kadar çok platform mekanlığını bir arada kullanmış.



## ÖLÜMÜN BEDELİ

Sekiro'da öldüğünüzde Soulsborne oyunlarından daha farklı bir ceza ile karşı karşıya kalmırsınız. Her öldüğünüzde sahip olduğunuz altın ve deneyim puanının yarısını kaybediyorsınız. Ancak belirli bir miktarla ulaşıp yetenek puanına dönünen deneyim puanlarınızı ya da halihazırda yetenek açığınız puanlarınızı bir şey olmuyor. Altınlarınızı da saticılarda bulacağınız keselerle değiştirmek güvence altına alabilirsiniz. Yani ölümün bedeli o kadar da ağır değil, tabii her öldüğünüzde tüm Dünya'yı yavaş yavaş öldüren bir hastalık yadığınızı göz önüne almazsa! Evet yanlış duymadınız, her öldüğünüzde bir hastalık yayıyorsunuz ve bu hastalık sebebiyle NPClerin gitgitke hasta olduğunu görüyorsunuz. Ayrıca öldüğünden ceza almama şansınız da bulunuyor. "Unseen Aid" olarak adlandırılın bu durumun olasılığıysa siz oldukça azalıyor. Oyunun başında %30 ihtimalle devreye giren Unseen Aid, zamanla %4'e kadar düşebiliyor. Çeşitli mekanlardan ve düşmanlardan bulabileceğiniz eşyalarla bu ihtimali tekrar %30'a çıkarmanız da mümkün.

Oyun tipki Soulsborne oyunları gibi oldukça görkemli.



## Ustalaşmak

Soulsborne oyunlarının aksine Sekiro'da silahımızı değiştiremiyoruz ve maceramız boyunca aynı katana ile ilerliyoruz. Buna bağlı olarak da katanamızı nasıl kullanacağımızı öğrenmek hatta bununla da kalmayıp ustalaşmak çok önemli. Çünkü hem katanamızın hem de karakterimizin yapabildiği ve yapamadığı şeyler bulunuyor. Bunlarda ustalaşmanın en iyi yoluysa deneme yanılma yönteminden geçiyor. Kalabalık grupların bulunduğu ya da zorlayıcı, mini-boss tadındaki düşmanların bulunduğu bölgelerdeki Sculptor's Idol'ları kullanarak bosslar ve mini-bosslar dışındaki tüm karakterlerin tekrar canlanmasını sağlayabilirsiniz. Bu şekilde uzmanlaşırken aynı zamanda yetenek puanı ve altın biriktirmeniz de mümkün. Bunun öncesinde ufak bir teorik eğitim de vereyim: Oyunda saldırı tarafında, standart katana saldıruları ve -kısırla söylemekle- yetenekler dışında aslına bakarsanız çok fazla varyasyon bulunmuyor. Ancak dövüşlerde de daha belirleyici olan savunma tarafındaki çeşitlilik oldukça fazla. Temel olarak, düşmanınızın saldırularını kılıçınız ile savuturmayı seçebilir, yerden gelen saldırılara karşı zıplayabilir ya da doğru zamanlanmış bir hamle ile düşmanınızın saldırısından

kaçip onu gafil avlayabilirsiniz. Standart düşmanlar için tüm bu defansif tercihler sonrasında rakibinizi tek hamlede öldürme şansına sahipsiniz. Ancak göz önünde bulundurmanız gereken bir ayrıntı var. Sekiro'da da Soulsborne'lardaki kondisyon barı benzeri barı bulunuyor. Ancak buradaki etkisi kılıçla yapılan savunmalar üstüne. Eğer üst üste kılıçınızla savunma yaparsanız bu bar doluyor ve savunmasız hale gelirsiniz. Tabii aynı durum düşmanlar için de geçerli. Düşmanınızın savunmasını aşamasanız bile yaptığından her bir saldırında düşmanınız savunma barı dolacaktır ve sonunda savunmasız hale gelecektir. Bu mekanlığın boss ve mini-bosslar için de geçerli olduğunu da ekleyeyim.

## Düşmanı beklemediği anda vurmak

İster istemez Sekiro'yu devamlı olarak Soulsborne oyunlarıyla kıyaslıyor ve oldukça farklı bir yapımdan bahsediyorum. Bu farka sebep olan noktalardan bir diğeri de oyünün platform öğeleri. Bu öğelerin en önemli parçasısa karakterimizin sahip olduğu kanca benzeri ekipman. Bu ekipman sayesinde karakterimiz ağaçlara, çatılara, yükseklikteki platformlara kolayca çıkabiliyor. Oyunda çeşitli gizli noktaları bulmamızı da





## OYUN SÜRESİ

### İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Muhtemelen büyük bir heves ile Sekiro'nun başına oturacaksınız ancak bazı şeyler çok da istediğiniz gibi gitmeyebilir, merak etmeyin her şey yoluna girmeye başlayacak.

### İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oyunun mekaniklerine yeni yeni alıştırsınız, mükemmel mekanlarda, harika düşmanlarla savaşıyorsunuz, bolca da ölüyorsunuz, kulağa hoş geliyor değil mi?

### İlk ay ♦♦♦♦♦

Muhtemelen ikinci haftada 50 saatlik serüvenin sonuna geldiniz. Ancak her şey bitmiş sayılmaz.

Muhtemelen kaçırıldığınız bolca ayrıntı ve "New Game+" sizleri bekliyor.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

**%60** Ölüyor ve ne yapmamız gerektiğini bulmaya çalışıyoruz.

**%25** Yeni eşyalar ve mekanlar arıyoruz.

**%15** Oyunun zor olduğundan ve bolca olduğunu söylemiş miydim?



## ARTI

- + Mükemmel bölüm tasarımları
- + İlgi çekici hikaye
- + Akıcı oynanış
- + Oyunun neredeyse her parçası

## EKSİ

- Ufak tefek hatalar
- Zaman zaman çok zorlayıcı

## SON KARAR

Sekiro: Shadows Die Twice konusunda negatif bir görüş yazamıyorum. Çünkü oyun gerçekten kusursuza yakın. Oynanışı, hikayesi, grafikleri, sesleri, atmosferi... Her güzelin kusuru vardır demek istersem de ufak tefek, zararsız hatalardan söz edebilirim. Zorluğu dışında Sekiro oynamamak için bir sebep sanıyorum yok. Benim için yılın şimdiye kadar en iyi olan Sekiro: Shadows Die Twice'ı kesinlikle kaçırmayın.

95



sağlayan bu mekanik, dövüşler sırasında da hareket kabiliyetimizi ciddi oranda artırtıyor. Ayrıca çok sıkıştığımızda dövüşlerden kaçıp, Sculptor's Idol'da canımızı doldurmak için de kancamızı kullanabiliyoruz. Bu kancanın dışında, ziplayarak erişebileceğimiz yerlerdeki duvarların köşelerine de tutunabiliyor, kanca ve bu tutunma mekanığı sayesinde düşmanlarımızı hiç beklemedikleri yerlerden vurabiliyoruz. Düşmanımızın arkasından ya da üstüne ziplayarak saldırımıza tek vuruşla düşmanımızı öldürme şansı tanındığı için tüm bu platform öğeleri ciddi anlamda kıymetli bir hal alıyor. Hatta oldukça kalabalık oldukları bazı noktalarda yalnızca gizliliği kullanarak tüm düşmanları öldürmek bile mümkün oluyor. Oyunda savaşların oldukça zorlayıcı olduğunu düşününce, bu yöntem hayatımıza ciddi anlamda kolaylaştırıyor.

### Yalnızlık

Günümüz oyunlarının iyi kötü bir online özelliğinin olmasına artık epey alışık ve hatta arar olduk. Oyun yapımcıları da buna uygun hareket etmemi tabii ki ihmali etmiyor. Bana sorarsanız Devil May Cry 5'in online özelliklerini de bunun en güzel örneklerinden. Sekiro ise bu konuda da piyasanın genel normlarından epey ayrılıyor. Oyunda herhangi bir online özellik bulunmuyor. Bu sebeple zorlandığımız

noktalarda Soulsborne oyunlarında olduğu gibi deneyimli bir diğer oyuncuya yanıtımıza çağrıramıyoruz. Birkaç noktada bize katılan, bilgisayar tarafından yönetilen yardımcı karakterleri saymazsa, oyun boyunca tek başımıza ilerliyoruz ve maceramızda kendimizi epey yalnız hissediyoruz. Oyunun geçtiği dönemde ve mekanlardan da kaynaklı olacak ki, ivrızı sıvır satan NPC'leri gördüğümde bile kendimi rahatlaşmış hissedemedim. Bu yönyle oyun yalnızlık ve kendi başına başarmak zorundayım hissini sonuna kadar yaşıyor.

### Başarı

Farkındayım koca yazı boyunca Sekiro hakkında daha kötü bir şey söylemedim. Söylediğim çoktan söyleyecek bir şey bulamıyorum. Ben bunun yerine oyunun iyi yönlerinden biraz daha bahsedip oyuna geri döneceğim. Sekiro, grafikler ve sesler konusunda da iyi iş çıkarıyor. Özellikle boss savaşlarında müzikler oldukça özenle hazırlanmış. Kimi zaman saatler süren boss mücadelelerinde kulaklarınızın da bayram ettiğini gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Son olarak da zaten iyi olan atmosferin katbekat iyileşmesini ve belki de gerçekten mükemmel olmasını sağlayacak bir tavsiye vereyim: oyunu kesinlikle Japonca seslendirmelerle oynayın. ♦ Tolga Yüksel





# Tom Clancy's The Division 2

Server bakıma girer ve ben yazımı başlarım...

İşte tam da böyle bir noktadayım. Server şuanın gerçekten de yaklaşık olarak bir bıçuk saatliğine bakıma alındı ve ben oyundan başımı ancak kaldırabildim. İlk The Division üzerine katbekat fazlasını koyan, Anthem ve Destiny 2'ye adeta bir ders kitabı niteliğinde olabilecek bir oyun olmuş The Division 2.

## Washington'a hoş geldiniz

Hikayemiz bu defa Amerika'nın kalbi yani Washington D.C.'de geçiyor. İlk oyunda yayılan virüsün üzerinden tam yedi ay geçmiş ve bu ölümcül hastalık D.C.'ye kadar ilerlemiş durumda. Güvenlik güçleri hem virüse hem de çıkan isyana yenik düşmüştür. Hastaneler kapanmış, yiyecek ve içecek bulunamaz hale gelmiş. Bu kaostan faydalanan isteyenler de olmuş haliyle. Farklı gruplar türemiş ve şehri istila etmeye başlamışlar. İşte biz de bir Division ajanı olarak tam da bu noktada olaya dahil oluyor ve D.C.'yi kurtarmak için çalışmalara başlıyoruz...

Oyun açık dünya olduğu için haritada ne yapmak ve nereye gitmek istediğiniz size kalmış. İlk oyuna göre daha büyük olan harita,

halile de daha dolu ve yapacak tonla şey var. Massive'in söylediğine göre de Washington oyunda 1'e 1 oranında yer alıyor. Ayrıca ilginç bir detay daha var; sokakların gerçek halere bakmak için Google Maps'teki turuncu adamcığı tutup sokağa fırlattığında cidden de köşede bir restoran varsa, oyunda da bir restoran bulunduğuuna tanık oldum. Artık denk mi geldi yoksa sokaklar özellikle mi bu şekilde tasarlanmış bilemiyorum ancak güzel bir detay. Görevlerden bahsetmek gerekirse, artık her oyunda bir klasik haline gelen ana görevler ve tabii ki olmazsa olmaz yan görevler bulunuyor. Şunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki ilk oyuna oranla hem ana görevlerin hem de yan görevlerin süreleri oldukça uzatılmış ve şahsen ben bu görevleri tamamlarken hiçbir şekilde sıkılmadım. Görevlere ek olarak haritada yer alan ufak tefek aktiviteler de mevcut. Sıklık konusunda aynı şeyi aktiviteler için söylememeyeceğim. İnanılmaz tekrara bağlıyorlar ve bazen gina geliyor ama neyse ki oldukça kısa süren şeyler bunlar.

Haritada görebileceğiniz bir diğer etkinlik ise kontrol noktaları. Genelde büyükçe bir binayı

ve çevresini sarmış bir düzine düşmanın bulunduğu yerler buralar. Bu noktalardan birine vardığımızda -özellikle de tek başına oynayan oyuncular için- oldukça güzel düşünülmüş bir detay var; yardım çağrırmak. Havaya bir fişek sıkıp, NPC'lerden oluşan bir gürültü insanı olay yerine davet ediyor ve bize yardımcı olmalarını isteyebiliyoruz. Cengaver gibi tek başınıza saldırmak da mümkün elbette. Ama bunu pek tavsiye etmiyorum. En azından eşyalarınız yeterli seviyeye gelmeden zorlanacağınız aşikar. Hele ki 30. seviyeye ve akabinde World Tier 4'e (Bu konuya birazdan değineceğim) ulaşıyorsanız.

Haritada yapılacak şeyler bunlarla da sınırlı değil. Toplanacak eşyalar, açılacak kutular, tamamlanacak çeşitli aktiviteler bunlardan sadece bazıları. Oyunun bana göre en sıkı noktasıysa kesinlikle bu aktiviteler. Halka açık yerde idam edilmek üzere olan masum insanları kurtarmak, propaganda yayını yapan radyo antenlerini durdurmak gibi birbirinin kopyası olan onlarca aktiviteyi tamplayayım derken insanın kendi gözünü

## Klan sistemi

İlk oyunda nasıl olmaz diye kendime sorduğum klan sistemine The Division 2 ile birlikte kavuşmuş bulunuyorum. Hele ki -şu an aktif olmasa bile- bu oyunda 8 kişilik raidlerin yer aldığıni düşünürsek, olmazsa olmaz özelliklerden bir tanesi. Daha fazla sosyalşamak, yardımlaşmak ve MMO hissyatını tavan yaptırması açısından atılan mükemmel bir adım. Klanlara özel görevler ve haftalık ödüller gibi avantajları nedeniyle bir klana kapağı atmanızı şiddetle tavsiye ediyorum. Hele ki aktif ve birbiriley muhabbet edebilen bir topluluktan oluşuyorsa demeyin keyfinize...



**Işıklandırmalar  
gerçekten güzel görünüyor.**

**Yapım** Massive Entertainment

**Dağıtım** Ubisoft

**Tür** Aksiyon

**Platform** PC, PS4, XONE

**Web** tomclancy-thedivision.ubisoft.com

### Ücretsiz DLC'ler

Massive, oyuncu kitleşini bölmemek adına önceki oyunda yaptığı hatayı yapmamış ve tüm DLC'leri herkese ücretsiz olarak vereceğini açıklamıştı. Year One Pass sahipleri ise bu DLC'lere bir hafta önce erişebilecekler.

Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!





Bazı Dark Zone girişleri Jurassic Park'taki kapıları andırıyor.

çıkartmak istemesiyle son bulabiliyor bu mücadele. Bu aktiviteler oldukça kısa sürüyor ve sonunda az miktar tecrübe puanı gibi ufak ödüller de oluyor. Bu aktivitelerin esas amacıyla kontrol noktalarının alarm seviyelerini artırmak. Her bir aktivitenin yanında alarm seviyesini kaç artıracığı +1 gibi belirtilmiş durumda. World Tier 4'e ulaşmış olan bir oyuncu kontrol noktalarının alarm seviyesini artırarak ve sonrasında da bu noktaları da yüksek alarm seviyesinde ele geçirerek daha büyük ödüller kazanabiliyor. Alarm seviyesi yükseldikçe

haliley kontrol noktasını ele geçirme zorluğu da artıyor. Üstelik yapay zeka ilk oyuna göre katbekat akıllı. Bizi siper aldığımdır yerden dışarı çıkarmak için ellişinden geleni yapıyorlar. Üzerimize bomba yağdırıyor, patlayıcı dronları üzerimize salıyor ya da koşarak etrafımızdan dolaşmaya çalışabiliyorlar. Bomba demişken, artık düşmanların fırlattığı patlayıcıları havada vurarak etkisiz hale getirebiliyoruz. Üzerinize doğru gelen ve oldukça ufak olan bu şeyleri havada vurmak oldukça zor ama tutturabilen için büyük kolaylık sağlıyor. Üstelik havada vurmanın verdiği hız da kabası...

### 1, 2, 3, 4, 5 derken...

Evet, gelelim World Tier ve seviyelerine. Oyundaki ilk amacımız 30 olmak, bu doğru. Ancak bu sadece bir başlangıç. 30. seviyeye geldiğimizde dünyanın zorluk seviyesini artırmalıyız ki daha kaliteli eşyalara ulaşabilelim. Bunun için haritada yer alan Stronghold'ları düşmandan temizlememiz gerekiyor. Bu noktada yapmamız gereken oldukça basit. Her Stronghold öncesinde tamamlanması gereken iki görev bulunuyor. Bu görevleri tamamladığımızda ve eşyalarımızın kalitesi (Gear Score seviyemiz) yeterliyse Stronghold'a giriş biletini elde etmiş oluyoruz. Bu şekilde harita üzerinde yer alan her bir Stronghold'u düşmandan temizlediğimizde haritanın zorluk seviyesi bir seviye atılıyor ve World Tier 1-2-3-4 şeklinde ilerliyoruz. An itibarı ile World Tier 5 henüz aktif değil. Bunun için ilk büyük yamayı beklememiz gerekiyor. Esas şamata bu dakikadan sonra başlayacağı için World Tier 5'i sabırsızlıkla bekliyorum. Zira heroic zorluk seviyesi, set eşyaları gibi oyunun esas End Game'i bu yama ile gelecek. Massive'in yaptığı açıklama ise bu yamanın "çok yakında" olduğu yönünde.

### Yeni PvP mekanikleri

Hic kuşkusuz ki The Division'ı diğer oyunlardan farklı kılan şey Dark Zone ve



### Gizli Maskeler

Oyunda an itibarıyla 12 gizli maske bulunuyor. Hunter ismi verilen bu NPC'lerin birçoğu oyun içi saat ile akşam 19:00 ile sabah 05:00 arasında aktif edilebiliyor. Aktif edilebiliyor diyorum çünkü bu NPC'leri bulabilmek için genelde bir dizi hareket/atış yapmak gerekebiliyor. Oyun içinde yer alan gizli mesajları çözerek Hunter'lara nasıl ulaşacağınızı bulabilir ya da zaman kaybetmek istemezseniz de YouTube'a yüklenmiş tonlu videodan birini izleyebilirsiniz. Unutmadan ufak bir ipucu; oyun içi saatin kaç olduğuna fotoğraf moduna geçerek bakabiliyorsunuz. Ne dersiniz, maskeler oldukça havalı duruyor değil mi?



## PERFORMANS TABLOSU

### MSI GT63 Titan 8RG

Intel Core i7-8750H

Nvidia GeForce GTX 1080  
16GB DDR4 RAM

### Ortalama FPS: 79

1080p / Dx11 / Ultra

The Division 2, günümüzün en güçlü konsolları ile oyun bilgisayarları arasında grafiksel olarak fark yaratabilen oyunlardan birisi. Öyle ki test bilgisayarımızda Ultra ayarlarında 78-80 fps'i rahatlıkla yakalayabilen ve muhteşem gözüken TD2'nin konsol versiyonları detay anlamında PC'nin "medium" ayarında gördüklerimize benzer bir görüntü kalitesi sunmaktadır. Bir de test bilgisayarımızdan daha güçlü bir Intel işlemci kullanan (i5-9600K) GTX 1070 takılı bir bilgisayar ile performans fark beklediğimizden az çıktı, yani oyun tipki AC: Odyssey gibi işlemci anlamında da oldukça talepkar.





gue sistemi de oldukça değiştirildi. Düşman eşyaları çalmak gibi basit suçlar işleyenler Rogue statüsüne, başka bir Division ajanı öldürerek büyük bir ihanete sebep olanlar ise Disavowed Rogue statüsüne alınıyorlar. İkinci kategoriye alındığınız bilin ki artık haritada diğer ajanlar tarafından takip edilebiliyorsunuz. Üçüncü ve en üst seviye ise Manhunt Rogue olarak adlandırılıyor. Bu seviyeye ulaşmak için birkaç Division ajanını arka arkaya öldürmek gerekiyor ve o noktadan itibaren başınıza konulan ödül artıyor. Bu da haliyle diğer oyuncuların ilgisini fazlaıyla çekiyor.

PvP artı Dark Zone ve Rogue sistemi ile de sınırlı değil. Conflict adı verilen yepyeni bir PvP modu ve bu moda özel olarak Washington'dan bağımsız tasarılanan farklı haritalar bulunuyor. Conflict kendi içinde Domination ve Skirmish olarak ikiye ayrılıyor. Domination haritalarında üç farklı bölge bulunuyor ve bu bölgeleri kim ele geçirmiş ise ona puan yazılmasına başlıyor. Amaç rakipten önce istenilen rakama ulaşmak. Skirmish ise bildiğimiz Deathmatch modu. Belirli sayıda öldürme sayısına ulaşan taraf maçı kazanıyor. Her maç sonunda alınan tecrübe puanları da Conflict seviyemizi belirliyor ki belirli milestonelarda da çeşitli ödüller ile ödüllendiriliyoruz. Dark Zone'daki Rogue sistemini sevmeyenler için PvP'ye iyi bir alternatif olmuş diyebilirim. Ancak şahsen Dark Zone'da gerçekleşen ve heyecanı doruk noktalarına ullaştıran PvP'den aldığım keyfi kesinlikle almadım, bu bir gerçek.



### Üç sınıf, üç farklı silah

Oyunda şimdilik üç farklı Specialization bulunuyor. Bunlar; Sharpshooter, Survivalist ve Demolitionist. Yakında yeni sınıflar ekleneceğini biliyoruz ancak bunların neler olacağına dair en ufak bir ipucu yok. Her sınıfın kendine özgü silahları ve yine birbirinden farklı yetenek ağaçları var. Yetenek ağaçları toplamda 160 yetenek puanından oluşuyor ve bu yetenek puanlarını görev tamamlayarak elde edebiliyoruz. Sharpshooter "TAC-50 C" isminde bir anti materal tüfeği, Survivalist "Explosive Tipped Crossbow" ve Demolitionist ise "M32A1 Multi-shot" bomba atar silah kullanıyor. Bu silahların mermileri öyle her taraftan toplanabilen cinsten değil. NPC öldürdükçe düşük bir ihtimalle elde edebiliyoruz ve mermiler de sınırlı sayıda. Öyle ben biriktirip bir seferde kullanım gibi bir durum söz konusu değil. Yani bu silahi kullanmadan önce iki kere düşünmeye fayda var.

Ayrıca bu Specialization'lar arasında geçiş yapmak için operasyon merkezini ziyaret etmek yeterli. Dolayısıyla 30. seviyeye gelip, gerekli görevleri bitirdikten sonra ilk Specialization seçiminizi yaparken çok tereddüt etmenize gerek yok. Hatta bir sınıfın tüm yetenek ağaçlarını tamamladıktan sonra diğer bir sınıfa geçerek onu da geliştirmenizi tavsiye ederim. Görevlerden gelen puanlar boş gitmesin zira.

World Tier 5 ve raidler incelemeyi yazdığım tarih itibarıyle hala aktif olmamasına karşın (Bu bir nevi End Game'in henüz oyunda olmadığı anlamına da geliyor) kesinlikle dolu dolu bir oyun olmuş. Hele ki Massive Entertainment'in, ilk oyunu yıllarca yeni içerikle desteklediğini ve aynıını The Division 2 için de yapacağını düşünecek olursak, uzun yıllar boyu oynamaya devam edeceğiz gibi görünüyor. Özellikle bu türü sevenler için parasını sonuna kadar hak eden bir oyun The Division 2. ♦ Emre Öztnaz



### OYUN SÜRESİ

#### İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Karakterimizi yaratmak için yaklaşık yarım saat harcıyoruz. Zira detaylar oldukça fazla. Sonraki yarım saat ise D.C.'ye adım atmadan önceki görevleri yaparken bı' de bakıyoruz ki bir saat geride kalmış bile.

#### İlk hafta ♦♦♦♦♦

30. seviyeye kasıp, görevleri tamamlıyoruz. World Tier'lar arasında hızla geçmek için eşya farmlamaya başlıyoruz.

#### İlk ay ♦♦♦♦♦

Artık oyunun End Game'indeyiz. Eşya farmlamanın dibine vuruyor, Dark Zone'da cirit atmaya başlıyor ve burada kimseye güven olmadığını iyice anlamış bulunuyoruz.



### OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%70 Sağa sola ateş ediyoruz.

%20 Düşen loottları toplayıyoruz.

%10 Dark Zone'da oradan oraya koşutuyoruz.



### ARTI

+ Gelişen yapay zeka

+ Üç farklı Specialization

+ Klan sistemi

+ 1:1 oranında oyuna aktarılan Washington D.C.

+ Yenilenen Dark Zone ve Rogue sistemi.

### EKSİ

- Aktiviteler çok tekrara bağlıyor

- Karanlık çıktığünde gerçekten de "karanlık" oluyor. Kör olmak için ideal.

### SON KARAR

İlkinden çok daha iyi bir oyun olduğu ortada.

End Game'e büyük ölçüde önem verilmiş olması da oyuncunun uzun soluklu olacağına işaret ediyor. Türü de seviyorsanız uzun bir süre boyunca başka bir oyuna ihtiyaç duymayacaksınız.



**Yapım** Avalanche Studios **Dağıtım** Avalanche Studios **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC, PS4, XONE **Web** generationzero.com

# Generation Zero

Kim istemez 80'lerde geçen bir hayatta kalma macerasını?

**H**er dönem kendi içerisinde farklılıklar getirir. 30'lu yıllar ile 40'lı yıllar birbirine benzeyen gibi gözükse de aslında önemli değişimler yaşanmıştır mesela. Keza 50, 60 ve 70'li yıllarda zaten bahsetmiyorum bile. Neredeyse her on yılda bir kere, başta müzik olmak üzere Amerikan kültürü ve dolaylı olarak Dünyanın genelinde muazzam değişimler yaşanmıştır. Gündelik hayattan kılık kıyafete kadar uzanan değişimler, bir anlamda on yıllık dönemleri en net şekilde özetleyen başlıklardır. Nitekim hem kıyafet, hem dünya görüşü, hem de müzik açısından yakın döneminin en büyük değişimlerinden bir tanesi 80'li yıllarda yaşanmıştır. Hatta sanayi devriminden sonraki en büyük devrim olan teknoloji devrimi, tam da bu döneme denk gelir. Berlin duvarı yıkılmış, insanlığın geride bıraktığı son 70 yılın ardından bambaşka bir çağ başlamıştır. Peki, size bunları neden mi anlatıyorum? Çünkü Generation Zero muazzam bir 80'ler teması ile karşımıza çıkmayı başarmış da ondan. Hayatta kalma? O kısmını da şimdi anlatacağım...

## Robotlara karşı mücadele

Generation Zero hakkında hiçbir bilginiz yoksa kısaca hayatta kalma oyunu deyip geçebilirim. Nitekim bu oyun hayatta kalma mekaniklerinden daha fazlasını bünyesinde barındırıyor. Yazının girişinde de bahsettiğim üzere, oyun 80'li yıllarda geçiyor ve grafiklerinden müziklerine, silahlarından, etrafta bulunan diğer eşyalarına kadar sizi o yıllara işinliyor. Özellikle müzikerler, Stranger Things'in

yarattığı o farklı 80'ler ekolünü yeniden beğenimize sunmuş. Etrafta gezerken fantastik bir dünyada var olduğumuzu, sadece müzikleri dinleyerek bile hissetmek mümkün.

Gelelim oyunun kendisine... Efendiler Avalanche Studios tarafından geliştirilen oyunumuz Just Cause serisinde de gördüğümüz Apex grafik motoru üzerinde yükseliyor. Daha önce kullanılmayı düzgün şekilde başarılılığından harika sonuçlar veren Apex, Generation Zero'da da kendisi ön plana çıkarmayı başarmış. Şaka bir yana, birçok sistemi yormadan Ultra grafik ayarında deneyim edilebilecek kadar güzel optimize edilmiş. Çevre detayları harika şekilde işlenmiş. Belirli bir bölge içerisinde tüm robotları temizlediğimiz anda bolca yeteneğimiz ne puanı kazanıyor olmak motive edici.

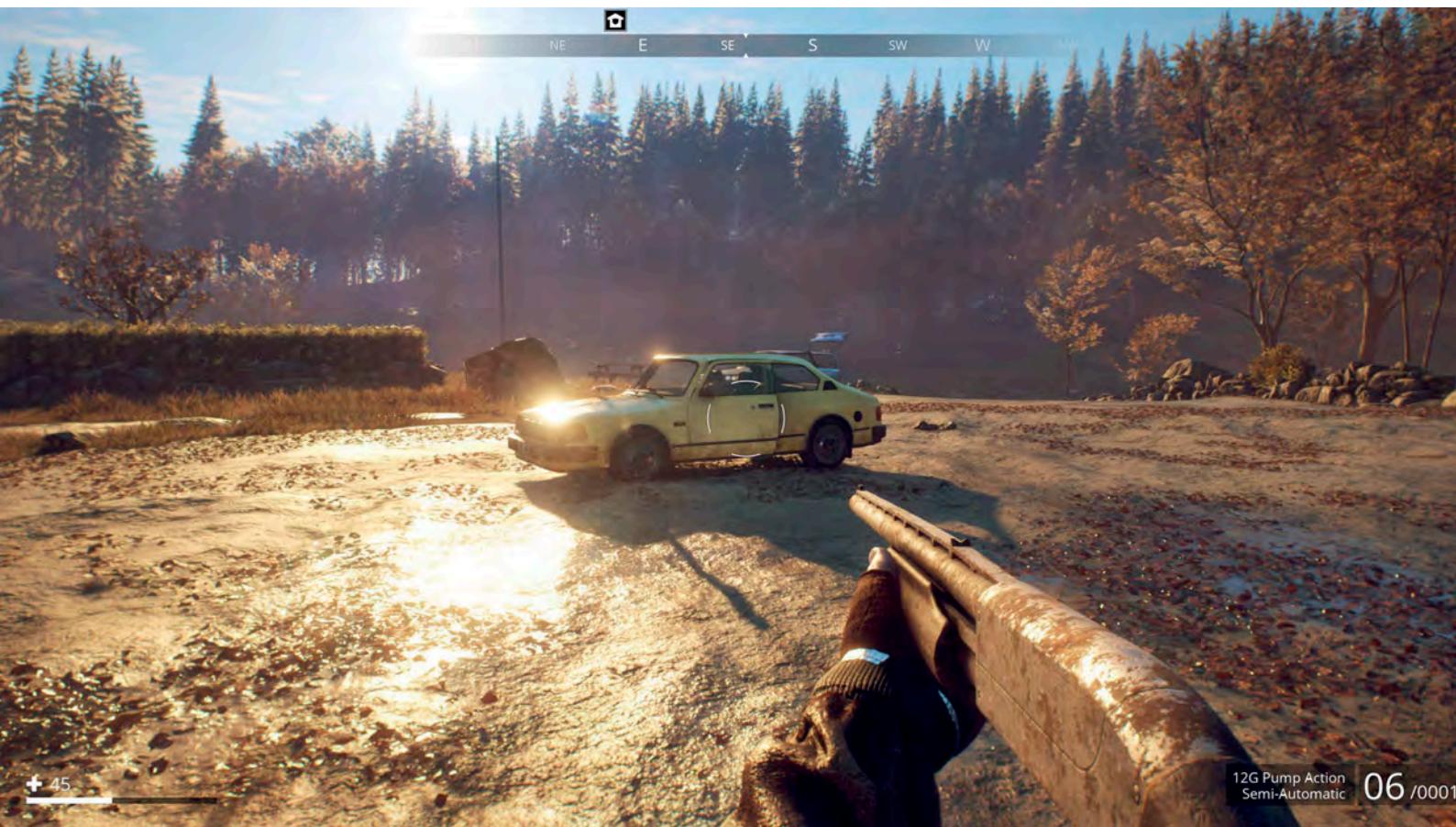
Özellikle ağaçların yaprak dökmesi ve yağmur efektlerine bayıldım. Gündüz ve gece döngüsünün yanı sıra rastgele değişen hava

durumu ve oyuna olan etkileri gerçekten dik kat çekici ki atmosfer de bu sayede oyuncuyu resmen içersine çekecek kaliteye ulaşmış.

Oyunumuz, 1980 yılı İsviçre'nde geçiyor. Ne olduğunu bilmediğimiz bu güzide dünyada, insanlar bir anda ortadan kaybolmuş ve malum, yapmamız gereken ilk şey, etrafta kimse yokken hayatta kalmak. Akabindeyse takip edebileceğimiz uzun mu uzun bir senaryo kendisini gösteriyor.

Eğer ana senaryo ile yetinmek istemeyenlerden sonra merak etmeye, harita üzerinde bolca yan görev bulmak mümkün. Görevler genelde çok uzun olmadığı gibi ulaşmak için de harita üzerinde delirmeye gerek kalmıyor. Genelde şunu bul, şunu yok şeklinde olmaları oyunu biraz tedküze haline getirmiş ama abi, hayatta kalma oyununda da nasıl görev verecekleri başka; ne bileyim... Tamam, hayatta kalalım, bunu ben de istiyorum ama Generation Zero kesinlikle tek başına deneyim edilecek bir oyun değil. Hatta oyun piyasaya çıkmadan on gün önce bana ulaşan erken





erişim kodu ile kimi zamanlar etrafta yalnız dolaşmak zorunda kaldım; kimseye tavsiye etmiyorum. Zaten oyunun tüm yapısı birden fazla kişiyle oynamak üzerine kurulmuş. Tek başımıza ilerlediğimiz oyular kesinlikle çok sıkıcı olduğu gibi, düşmanlarla uğraşmak da yorucu oluyor. Ayrıca düşman birlikleri genelde bir arada gezdiğinde, savaş anında sağımızdan solumuzda fırlayıp bizi gaflı yakalayabiliyorlar. Eğer birkaç kişi olursak ki oyun dört kişiye kadar destekliyor, bu arkadaşlara gerekli tuzakları bizzat kurup, kendilerini farklı şekillerde avlayabiliyoruz. Dilerseniz hiçbir düşmana görünmeden ortamlarda dolaşabiliyorsunuz. Bunun için düzenli olarak çömelmek ve imleç sarı olduğu zaman daha fazla dolaşmamak gerekiyor. İmleç kırmızı olduğu zaman da ya savaşa tam anlayımla girmeli ya da düşmanın gerçekten bize ulaşamayacağı noktalara girip saklanmalıyız.

**Baktın olmuyor, ateş edecksin**  
Giriş seviyesi diyeboleceğim Runner isimli düşman birimlerini alt etmek çok zor değil ama önemli olan kendilerini en az mermiyi harcayarak ortadan kaldırırmak. Oyunda birbirinden farklı çok sayıda düşman birimi ya da robot bulunuyor. Bu robotların kendilerine has zayıf noktaları var. Doğru bir saldırı planı ile birkaç mermide yok edilmeleri isten bile değilken, kendilerini karşımıza alıp mermi savaşına girmek pek de akıllica olmuyor.

Hem saldırımızın büyük bir bölümü zırhlarına isabet ediyor, hem de bu savaşlardan genelde bolca yara alarak çıkıyoruz. Daha da önemlisi, bu arkadaşları doğru ve sakin bir şekilde yok edebilirsek, üzerlerinden düşen parçalardan kendi silahlarımıza modifiye edebiliyor olmamız. Modifikasyonlar da oyunun genelinde önemli gelişmeler yaşama-razıma imkan sunuyor. Anlayacağınız kalabalık şekilde deneyim edilebilen Generation Zero oyuları, kesinlikle çok daha tatlı oluyor. Ayrıca bazı düşmanlar o kadar güçlü oluyor ki gerçekten kandırmak gerekiyor. Deneyim edebildiğim kadarıyla silahların verdikleri zararlar gayet ölçülü ama diğer taraftan bazı sıkıntılar da yok değil. Bunlar arasında kesinlikle yapay zeka sorunların en başını çekiyor. İronik olansa, yapımçı firmamın en iddialı olduğu noktanın yapay zekâ olması ve en çok sorunun da burada yaşanıyor olması. Düşman birimleri kimi zaman gerçekten bize zor zamanlar yaşıyorken, genelde saçma sapan hareketler yapıyorlar. Bir noktaya sıkışanından tutun da savaşa girip sonra hiçbir şey olmamış gibi dümdüz yürüyene kadar uzanan bir dizi garip davranış söz konusu. Ayrıca etrafta çok fazla Runner modeli düşman makinesi var. Hayır, bu arkadaşları alt etmek de çok kolay değil ama onların bir üst modeli sayılan Hunter'lar ile yüzleşmek o kadar zor ki anlatamam. Zaten Harvester ve Tank modellerinden bahsetmek bile istemiyorum. Artık elinizde ne varsa üzerlerine

atiyorsunuz ki belki ölürlər diye. Oyunda toplam beş adet yetenek başlığı var. Her başlık kendi altında iki yetenek ağacı barındırıyor ve buradaki yeteneklerin de bir ile üç arasında farklı sayıda geliştirme opsyonu bulunuyor. Nitekim yeteneklerin oyuna olan etkileri çok da ağır basmıyor. Yakın zamanda üretilen birçok oyunda buna benzer sorunlar ile karşılaşmıştık çok da büyük bir dertmiş gibi dile getirmek istemiyorum ama yeteneklerin oyuna olan etkileri çok daha iyi hale getirilebilirdi diye düşünmekteyim. Generation Zero kesinlikle klasikleşmiş hayatı kalma oyularına iyi bir örnek olduğu gibi, bu tarzda oyuları bir adım ileriye taşıyacak içeriğe de sahip. Başta grafik motorunun muazzam kullanımını ve yaratılan atmosferin kalitesi ile birlikte, bu oyuncu kendi tarzı için fazlasıyla yeterli ve dört kişilik oyular esnasında oyuncuya kendisine çekebilecek detaylara sahip. Kocaman bir harita içerisinde kaybolup, sağda solda kalanların peşinden koşmak isteyenler için yepyeni bir hayatı kalma macerası! ◆ **Ertuğrul Süngü**

## KARAR

- ARTI** Harika atmosfer, robotlardan düşen bolca parça, büyük harita ve doyurucu görevler
- EKSİ** Saçmalayan yapay zeka, tek başımıza oynayamıyoruz, içerik yetersiz



**Yapım** Madruga Works **Dağıtım** Madruga Works **Tür** Strateji **Platform** PC, Mac **Web** madrugaworks.com/dawnofman

# Dawn of Man

İnsanlık tarihini yine, yeni, yeniden keşfetmek...

Strateji oyunlarının on sene öncekine kıyasla ortalıkta daha az gözükmesinin türün tutkunları için kötü bir tarafı da var. Piyasaya çıkan her strateji oyununun maaş günü gibi heyecanla beklenmesi, hak ettiğinin ötesinde hype olması ve oyuncuların de "yahu şurası da çok kötüymüş ama olsun, piyasada başka oyun mu var?" şeklinde, insan pembe pembe düşüncelere sevk etmesi. Dört sene önce kendi çapında gayet başarılı bir strateji oyunu olan Planetbase'ı geliştiren Madruga Works de bu döngüden payını ziyadesiyle aldı. Yeni oyunları Dawn of Man piyasaya çıktıktı günlerde çok konuşuldu, çok olumlu yorumlar aldı ve hepimizi heyecanlandırmayı başardı.

Bu yazımı oyunu epey oynadıktan sonra, araya 4-5 gün koyarak yazdım zira -gerçekten- oyunun neden bu kadar fazla tutulduğunu kavrayamamıştım. Türe yeni bir şey getirmiyordu, grafikleri kötüydi, oyun çoğu strateji oyunu severin zevkine göre bile çok yavaştı ve genel oyun mekanikleri de kendi suyunda ancak kavrulabiliyordu. Cevabı basit aslında, oyun bizi bildiğimiz sevdigimiz bir konseptin başına oturtuyor, hypnotize ediyor ve uykumuz gelene kadar

da başından kaldırıyordu. Şimdi bu kadar eleştirel bir giriş yapınca oyunu çok yereceği sandığınızı biliyorum, ama bir haftalık nadasın ardından artık bunu istemiyorum.

## Hikayenin en başına

Dawn of War, yapımcı Madruga Works'ün ikinci oyunu demmişik. 2015 yılında piyasaya çıkan Planetbase, başka gezegende geçen bir koloni kurma oyunuydu ve tek kelimeyle sıfır noktasından gelerek pek çok insana kendisini sevdirmeyi başarmıştı. Belki bir klasik değildi ancak bu, firmanın ikinci oyunundan bekleniyi artırıp arşa vurdurmak için yeterliydi, zaten öyle de oldu. Dawn of War ilk videosundan beri büyük beğeni kazandı, Steam'in en çok satanlar listelerinde arz-endam eyledi ve özellikle keyifli hayatı kalma mekanikleri ile de araba boyu övgü aldı.

Grafiksel açıdan pek vasat olan Dawn of War'un beni en fazla etkileyen özelliği ile başlayayım dilerken. Oyunda 5 kişi olarak başladığımız medeniyet seviyesinden itibaren bir şeylerin kontrolünü kaybetmek son derece kolay. Avlarının peşinde çok uzağa giden avcılar, çok uzaktan gelen odunlar, aynı işe verilen çok fazla kişi, çok hızlı ilerleme ve "vatandaşların" isteklerinin, çalışıp verdiklerinin de üzerine çıkararak bir sosyal patlamayı tetiklemesi. Oyunu hızlandırmazsanız her şey ağır çekimmiş gibi gelebilir belki, aslında bu sizin uzun uzun düşünmeniz veya strateji kurmanız için değil. Açık konuşmak gerekirse Dawn of War'da öyle saatlerce düşünmeniz, ince ince planlamalar yapmanız gerekmeye. Oyunun yavaşlığının size kattığı artı, oyunun kontrolden çıkışını





zorlaştırmıyor olması. Çok uzağa hayvan derisi yüzmeye giden adamlar, çakmak taşını Malezya üzerinden getiren işçiler gibi detaylar kısa sürede sizi buntalabileceğinden mümkün mertebe hızı artırmadan oynamanızı öneririm.

#### Nasıl bir medeniyet?

Oyun tamamen tek kişilik bir oynanışa sahip ve şimdilik herhangi bir multiplayer modu yok. Mevcut tek kişilik modlar ise hemen başlayabileceğiniz (farklı çağlar söz konusu) sandbox, belli senaryolar eşliğinde yolunuzu bulmaya çalıştığınız challenge ve Steam Workshop üzerinden, topluluk tarafından tasarlanan senaryoları oynayabileceğiniz community. Sandbox moduna başlamak istediğinizde oyun siz tutorial ile başlamanız konusunda uyarıyor ve ben de bunun iyi bir fikir olduğunu düşünüyorum. Her ne kadar oyun devrimsel hiçbir yenilikle gelmiyorsa da kendisine özgür bazı mekanikleri var ve serbest moda bodoslama atlamak oyunu öğrenme sürecini uzatabilir. Mesela örnek verelim, işçilerinizi tek tek yönlendirmek yerine on-

lara çalışma alanları yaratıyorsunuz. Sanki bir gözetleme kulesinin haritanın bir kısmını görüyor olmasının gibi, bu diktığınız kazıklar da oyunda ihtiyacınız olan materyalleri belirli bir bölgeden toplamanızı sağlıyor. Mesela çali çırrı toplamak için işaret koyarken o bölgede çali çırrı bolluğu olduğuna dikkat etmelisiniz.

Oyunda elde ettiğiniz bazı materyalleri hemen kullanamıyorsunuz. Mesela kiyafet dikmekte kullanacağınız kürkleri (kürklere hayır!) önce güneşte kurutmanız gerekiyor. Bu da kısa sürede fark edebileceğiniz gibi oyunda bol bol avlanmanız gerekecek, zira her sene kürklerin yeniden dikilmesi gerekiyor. Aynı şekilde etlerin de bozulmadan saklanabilmesi için güneşte kurutulması lazım ve bu upgrade' e "medeniyet aacı" diyebeceğimiz bir listede, oyun içi hedefleri yerine getirerek biriktirdiğiniz puanlar ile ulaşırsınız.

Aslında bakarsanız medeniyetinizi hangi yönde geliştirmek istediğiniz de burada yapığınız seçimlere bakıyor. Daha iyi savaş ve av silahları mı, daha iyi taş ustalığı mı yoksa daha iyi madencilik mi? Burası tamamen size



kalmış ve oyuna muazzam etkisi oluyor.

#### Demir çağlığı nedir ki?

Oyuna taş devrinde başlıyoruz demistik ve insanlığın evrimi de tam olarak buradan başlayıp demir çağına kadar uzanıyor. Evler, silahlar, karakterlerimizin giyimler, hatta haritada dolanan hayvanlar bile dönemin özelliklerini yansıtıyor. Hayvanlar demişken oyuncunun başlarında sopa ile yünlü gergedan avlamaya çalışmayacağını umuyorum. Zaten üç beş kişilik nüfusun daha da kırılmaması için oyuna Primal Vision adında yenilikçi bir mekanik de eklenmiş. Primal Vision tuşuna bastığınızda medeniyetinizin ve silahlarınızın o anki gelişime durumunu göre avlayabileceğiniz hayvanları ve toplayabileceğiniz bitkileri yeşil renkte görüyorsunuz. Mesela turuncu renk açıktan mideniz yapışmadıysa bulaşmamanız gereken hayvanları simgeliyor.

Oyun sizin herhangi bir daldan gelişmeye zorlamadığı için sonraki çağ'a uzanan yolculığınızda hangi teknolojileri geliştireceğiniz, hangi binaları yapacağınız size kalmış. Oyunda megalitik binalar da var ve topladığınız bu değerli mineral ile yedi harikadan birisi gibi gözüken yapılar inşa edebiliyorsunuz. Sandbox modunda kazandığınız kilometre taşları ile bir sonraki döneme ait senaryoları açığınızda da dikkatinizi en fazla çeken şey oyunun "askeri" tarafı olacaktır. O kadar çok saldırıyla uğraşyorsunuz ki oyundaki ağırlığınız bir anda değişiveriyor, lâf değil. "Biraz önce en büyük sorunumuz ekmek pişirmekti?" diye kendi kendime çok söyleydim.

Neticede Dawn of War son zamanlarda gördüğümüz en iyi strateji oyunu olmasa da ayakları üzerinde sağlam duran bir yapım. 40 TL'lik fiyatının türü sevenler için uygun olduğunu düşünüyorum. İlginizi çektiyse alın.

#### ◆ Kürşat Zaman

## KARAR

**ARTI** Devrimsel olmasa da bazı hoş yenilikler var, oyuncuya başında tutuyor

**EKSİ** Grafikler kötü, oyuncunun temposu çok düşük, sonraki çağlarda oynanmış bir anda askeri tarafa kayıyor





**Yapım** Keen Software House **Dağıtım** Keen Software House **Tür** Hayatta Kalma, Simülasyon **Platform** PC Web [www.spaceengineersgame.com](http://www.spaceengineersgame.com)

# Space Engineers

Bu bilgiler hayatı ne işimize yarayacak sorusunun cevabı...

Bugün önemli bir gün arkadaşlar. Bugün, video oyun dünyasının en ilginç yapımlarından biri olan Space Engineers, 5.5 yılın ardından erken erişimden çıktı ve final sürümüyle oyuncularıyla buluştu.

Space Engineers'ı bugüne kadar duymamış olanlar için hemen oyunu tanıtalım. Minecraft'in daha gelişmiş grafiklerle ve uzaya geçen bir oyun olduğunu düşünün. Buna bir de çok gelişmiş fizik motoruyla, detaylı makineler yapabildiğiniz bir oyun yapısı da ekleyin. İşte karşınızda Space Engineers. Erken erişim döneminde çok popüler olan ve büyük bir oyuncu kitlesini de kendine bağlayan Space Engineers, aslında bir öyküye

sahip olmayan, tamamen yaratıcılık üzerine kurulu bir oyun. Oyuncu olarak, çevreden kaynak toplayın, topladığınız kaynaklarla kendinize bir üs kuruyor, uzay gemileri inşa ediyorsunuz ve dönüp dönüp bunu yapmaya devam ediyorsunuz.

Metin üzerinden okuyunca çok tekdüze bir kurgu gibi görünse de Space Engineers yaratıcılıktır neredeyse sınır tanımayan bir oyun yapısı sunduğu için oyuncuları hiç sıkımıyor. Öyle ki, binlerce saatir oyunu oynayan ve hala sıkılmadığı, bıkmadığı gibi forumlarda belli konuları nasıl çözeceğini hala diğer oyunculara soran insanlarla karşılaşabilirsiniz. Bu da gösteriyor ki, oyun çok derin bir içeriğe

sahip ve hiçbir zaman tam anlamıyla uzmanı olamayabilirsiniz.

Space Engineers'ı oynarken yani kendinize üsler, uzay istasyonları, savaş gemileri, ticaret gemileri üretirken, elbette ezbere hareket edemiyorsunuz. Hazırladığınız basit uzay gemisi tasısını bile fizik kurallarına uygun hale getirmeniz gerekiyor. Örneğin, gemiyi öne doğru hareket ettirmek için arka tarafa motorlar eklerken, durdurmak veya döndürmek için de öne ve yanlara doğru açılarla motorlar eklemeniz gerekiyor. Aynı mantık, bir yapı inşa ederken ve değişik mekanizmalar üretirken de sürekli karşınıza çıkıyor. Yani işin Türkçesi, oyunu anlayabilmek ve oynayabil-





mek için fizik kurallarından anlamanız önemli. Sanırım tam burada, sınıfı öğretmeniniz fizik dersini anlatırken "hocüm bu bülgüler gerçek hayatı nü üşümüzü yarıştır, ehühe-ühühü, kekürü kekürü kekürü," diye yaptığınız boş espriler akliniza gelmiş olmalı. O sorunun cevaplarından biri bu oyun. Ama daha da geniş bir cevap isterseniz, satın alıp kullanacağınız otomobilin direksiyonu başına geçtiğinizde bile fizik dersinde öğretilen kurallar işlemeye başlıyor. Ya da bindiğiniz bisiklette, indiğiniz merdivende, oynadığınız basketbol oyununda... Neyse oyuna dönelim.

### Hayatta kalma türünün en güçlü örneği

Space Engineers, geçmiş yıllarda çok popüler olan, açık dünya hayatı kalma oyunları arasında, oyuncuya sağladığı özgürlük ve imkanlar ile en güçlü örneklerden birini oluşturuyor. Biz hayatı kalma oyunlarını daha çok zombiler bizi yemek isterken, sağıdan soldan bulduğumuz konserveleri kamp ateşinde ısıtıp yiyecek hayatı kaldığımız oyunlarla tanık ama meseleyi çok daha öteye taşımak isteyen yapımcılar karşımıza Empyrian, Space Engineers ve hatta Dual Universe gibi oyunları çıkardılar.

Dual Universe, E3 fuarı sırasında yaptığı şovlarla çok ünlü olduğu için belki onun adını daha çok duymuş olabilirsiniz, açıkçası ilk başıta çok da etkileyici görünen Dual Universe, Space Engineers'ın bir "tık" daha gelişmiş versiyonu gibi görünüyor.

Yani Space Engineers tamamen yaratıcılık üzerine kurulmuşken, Dual Universe'te daha fazla çatışma, daha fazla NPC, daha fazla öykü olacak diye düşünüyoruz.

Öte yandan Space Engineers bir öykü üzerine kurulmadığı için değerini kaybetmiyor. Oyun da yarattığınız mini imparatorlukla, çevredeki NPC gemilere saldırabiliyorsunuz, korsan üyeleriyle çatışıyorsunuz, gezegen yüzeylerinde açayıp açayıp canavarlarla veya saldırgan robotlarla uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Bunlar yeterli değilse, diğer oyuncularla sa-

vaşlar yaşayabiliyorsunuz. Bu noktada oyunun multiplayer olarak çok çekişmeli geçtiğini de hatırlatalım.

Multiplayer konusunda, Space Engineers çok fazla imkan sunuyor. Dilerseniz dostlarınızla bir araya gelip çığın projeleri hayatı geçiriyorsunuz. Devasa bir uzay gemisi inşa edip minik avcı gemilerinizi bu ana gemiye indirip kaldırıldığınızı ve imparatorluğunuzu bu gemiden yönettiğinizi düşünün. Üstelik bu fanteziyi multiplayer değil single player olarak yaşamak isterseniz, kariyer geminize inip kalkacak ve çevredeki düşmanlara saldıracak, robotik avcı gemileri geliştirmeniz de mümkün. Oyunda her şey sizin hayal gücünüz, zekanız ve yaratıcılığınız kalmış durumda. Bu da onu, bıkıp usanmadan yeniden oynamaları hale getiriyor.

### Mod desteği muazzam

Space Engineers'in güzel bir yanı da, çok geniş bir mod desteğiinin olması. Modlar sayesinde, geliştiriciler kendi başlarına uğraşamayacakları pek çok detayın oyuna üçüncü parti geliştiriciler tarafından eklenmesini sağlıyorlar. Oyun da daha fazla korsan, daha fazla düşman mı istiyorsunuz? Mutlaka bir modu vardır, bulun ve yükleyin. Değişik yeteneklere sahip mekanizmlara mı ihtiyacınız var, modunu bulup yükleyin, üzerine kendi yaratıcılığınıza da ekleyip oyununuza geliştirin.

Mod geliştiricilerin daha oyun resmen full olarak piyasaya çıkmadan on binlerce mod geliştirmiş olduğunu da hatırlatalım. Eh oyun piyasaya çıktı ve bu noktadan sonra nelerle karşılaşabileceğimizi tahmin etmek kolay değil. Elbette bu kadar gelişmiş bir oyunu oynayabilmek için, biraz enerji de harcamak zorundasınız. Yani oyunun öğrenme aşaması çok da kolay sayılmaz. Birkaç saat bulan bir "öğrenme" sürecini, bu konuda iyi hazırlanmış, oyuncuya yardımcı olan bir tutorial sayesinde başarıyla bitirebilirsiniz. Sonrasında ise sonsuz bir uzay ve sonsuz olasılıklar sizi bekliyor. Space Engineers dünyasını, oyun dünyasında başka bir oyunla karşılaşmak gerekirse akli-



### HER ŞEY SİLAHTIR

Bir savaş gemisi inşa ederken, onu sadece silahlarla donatmanız yok oluşturan kurtulmanızı sağlamayacak. Rakibiniz çok güçlü iskelete sahip bir gemi, güçlü motorlarla donatıp kinetik enerjinin gücüyle, tepenize bir balyoz gibi inebilir. Kinetik enerji, yani hareket hızının kütleye çarpımından oluşan bu güç, hız ve kütle büyükçe çok ölümcül bir boyuta ulaşır. İşe bakın burada da "hocüm bu bilgi gerçek hayatı nü üşümüze yarıştır?" geyiginin cevabını verdik. WhatsApp'tan başınızı kaldırıp dersinizi dinleyin.

ma gelen en iyi örnek, Eve Online oluyor. Eve Online'da oyuna çok bağlı, yaratıcılıkları yüksek on binlerce oyuncu, kendi aralarında kurdukları klanlar sayesinde, oyun dünyasını sürekli canlı tutuyorlar. Klan savaşları, yardımlaşmalar, ittifaklar gibi detaylar sayesinde Eve Online dünyası canlılığını hiçbir zaman kaybetmiyor ki, burada 20 yaşına yaklaşan bir oyundan bahsediyoruz.

Space Engineers'in da, benzer bir oyuncu kitle sine sahip olduğunu görebiliyoruz. Oyunun yapımcıları bu kitleyi memnun edebilecek gelişmelerle oyununu güncelleyebilirse, Space Engineers'in 10-20 sene daha, çok popüler bir multiplayer oyun dünyası sunacağını tahmin etmek zor değil zira daha şimdiden oyuncular dev projeler için bir araya geliyor, gruplaşıyor, yardımlaşıyorlar ve devasa üsleri, uzay gemilerini, maden üslerini hayatı geçiriyorlar. Yaratıcılığı güçlü bir karakteriniz varsa, kafanız biraz da mühendisliğe yatkınsa, kendinize açayıp açayıp makineler, mekanizmalar yaratıp oyundaki zorlukları aşmak, korsan üslerini basmak veya rakip oyuncularla savaşmak hoşunuza gidecekse, Space Engineers'a biraz zaman ayırip oyunu anlamaya çalışmanızı tavsiye ediyoruz. ◆ Cem Şancı

### KARAR

**ARTI** Oyuncuya sunduğu sınırsız özgürlük, muazzam mod desteği, zorlayıcı ve keyifli inşa mekanikleri, başarılı fizik motoru

**EKSİ** Oyuna tam anlamıyla hakim olmak uzun saatler gerektiriyor, hikaye modu eksikliği

# Townsmen: A Kingdom Rebuilt

Devlet yönetmeyi ve şehir kurmayı sevenleri şöyle alalım!

Zamanında Age of Empires, Tropico ve Simcity'de günler hatta yıllar geçirmiş biri olarak strateji ve inşa oyunlarında tecrübeli olduğumu düşündüğümü düşününebilirim. Evet, çok düşünçeliyim. Aralarda kaldım sevgili okur, çok sevdim ama bir o kadar da aralarda kaldım. Efendim, detayların diyarına, saatlerinizin sömürülüdüğü topraklara hoş geldiniz! Townsmen: A Kingdom Rebuilt, aslında mobil versiyonu da olan ve içerisinde mikro ödeme sistemi bulunduran bir yapıp. Bu sürümü ile PC'ye konuk olarak mikro ödemelerden kurtuluyor, elden geçiriliyor ve bizlerle buluşuyor. Townsmen, başta örnek verdığım oyunlar gibi şehirler inşa ettigimiz, halkınımı yönettiğimiz ve günün sonunda stratejik öğeleri doğru şekilde kurmaya çalıştığımız bir yapıp. Daha önce bu türü oynamış oyuncular Townsmen'i de hızlıca benimseyeceklerdir. Aslında bu benimsenmenin kolay olması benim gibi eski oyuncuların seveceği bir özellik olsa da yeni oyuncuların ilgisini çekmek konusunda başarısız olabilir.

Çünkü yenilik konusunda maalesef Townsmen harikalar yaratmıyor. Oyunu girdiğinizde karşınıza altı bölümlük antrenman bölümleri çıkıyor. Townsmen, size bölümlerin her birini oynamanızı ve asıl oyuna bu hazırlık süresinden sonra başlamanız gerektiğini söylüyor. Her biri yaklaşık iki saat oynama süresine sahip bu bölümler çok güzel tasarlanmış ve diyebilirim ki bu bölümler bittikten sonra oyunda profesyonel olduğunuzu, her şeye hazırlıklı bulunduğuunu hissediyorsunuz. Oyunda bir yandan çalışan işçilerimizin ve halkın mutluluğunu düşünürken bir yandan da etrafımızda büyüyen düşman liderler ile diplomasi dengesini iyi sağlamamız gerekiyor. Oyunda bulunan bir diğer mod olan Endless'da ise birbirinden büyük 20 farklı haritada imparatorluğunuzu büyütüp oyunun asıl alanlarına giriş yapıyorsunuz. Bu noktada oyunun eksiklikleri ve sevmediğiniz yanları daha belirgin olarak karşımıza çıkıyor. Anlayamadığım şekilde oyun sizin bir şeyleri

yaparken herhangi bir strateji oyunundan daha fazla bekletiyor. İşçilerinizin dinlenme süreleri, hasatlarınızın toplama süreleri, saldırının gerçekleşme sıklığı derken bir anda kaybeden konumuna düşebiliyorsunuz. Bu da sizin oyunda daha fazla stres olmanız sebep olabiliyor. Yine de tüm bunlara rağmen siz ekran başında tutmayı başarıyor ve sonuca ulaşma meraklısını, isteğinizi taze tutuyor. Oynanış kısmında bizleri yönlendirme tarzında sevdim Townsmen'in. Sol üst tarafta çıkan bildirim ve görev kişimlarından tıkandığınız yerlerde destek alarak ilerlemenizi kolaylaştırabiliyorsunuz mesela. Yine üst menüsünde kolaylıkla anlayabileceğiniz simgeler sayesinde de neye ihtiyacınız olduğunu takip etmeniz kolaylaşıyor.

Grafik konusunda kendine has tarzı bulunan Townsmen zaten bu konuda iddialı olmadığını da kabul ediyor. Karakter seslendirmeleri bulunmuyor, sadece okuyoruz. Yapı detayları, mevsim geçişleri ve etkilerinin detayları da anlayabileceğiniz kadar geliştirilmiş. Yeterli ama şaşırtacak ya da üstüne kafa yorulmuş bir grafik yok ortada maalesef.

Sonuç olarak Townsmen: A Kingdom Rebuilt, türün eski oyuncularına uzun ve keyifli saatler yaşatacak bir oyun olmuş. Açıkçası üç dört kez gece içinde ekran başında kalkabildiğim seanslar yaşadım. Yine de belirtmem gerekiyor, mevcut fiyatını da ödemek yerine oyunun mobil versiyonunu oynayarak hemen hemen aynı tecrübeyi elde edebilirsiniz. ♦ Tunahan Ertaş

## KARAR

**ARTI** Oyun fazlasıyla bağlayıcı, harita ve mod çeşitliliği

**EKSİ** Mobil versiyonun üzerine yeterince gelişme yok, tutorial çok uzun sürüyor

65





Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



**Yapım Team Ninja Dağıtım Koei Tecmo Games Tür Dövüş Platform PC, PS4, XONE Web teamninja-studio.com/doa6/us**

# Dead or Alive 6 ♦

Yılın büyük yalayı: "Kadın dövüşçüler bu defa teknikleriyle ön plana çıkıyor."

Bildığınız üzere Koei Tecmo'nun yıllardır süregelen adeti, Dead or Alive özellikle kadın dövüşçülerle dikkat çekmiştir. Birbirinden "gösterişli" kıyafetler giyen bu dövüşçüler, bazı uzuşlarının bol bol sallanmasıyla da tüm erkek oyuncuları etkilemiş, Koei Tecmo bu işten iyi para kalmıştır.

Firma, yeni oyunları Dead or Alive 6'da artık bu durumun sürmeyeceğini ve oyunun dövüş oyunları klasmanında, daha teknik bir yapıda olacağını belirtmiş olsa da ortaya çıkan sonuç şudur: Uzuvlar halen sallanmaktadır ve "manzaralı" kıyafetler artık DLC olarak satışadır. Well played Koei Tecmo, well played...

Fakat ilginçtir ki oyunun mekanikleri gerçekte de gayet iyi. İki tuşla tekme ve yumruk atıyoruz, bunları Hold adı verilen hareketlerle karşı atağa çeviriyoruz. Hold'un ilacı ise Throw'lar, yani tutup atma hareketleri. Tutup atma hareketi deneyene de ne yapıyoruz, tekme veya yumruk sallıyoruz. Anlayacağınız tam bir taş-makas-kağıt mekaniği söz konusu ve durum sandığınızdan çok daha iyi işliyor. Hareketlerin sadece yön tuşları ve yumruk-tekme tuşlarıyla yapılması, hızlı ve gayet sağlam kombolar yapmamızı sağlıyor. Yarı yolda durmak, komboyu başka yöne çekmek de olası olduğundan, oyunda ustalıkla rakibi daha çok şaşırtacak ve hareketlerinizi Hold ile kolayca durdurabilecek senaryoları da bertaraf edecek hale geliyorsunuz.

Yeni oyunda Break hareketleri de dikkat çekiyor.Çoğu dövüş oyunundan alıştığımız bir "süper hareket" barından bahsediyoruz. Bu iki aşamalı barın tümünü dilersek Break Blow

hareketine harcayıp, sağlam bir süper hareket yapabiliyoruz –ki bunu Tekken veya Street Fighter'da gördüğümüz janjanlı efektler ve animasyonlarla karşılaşırımayın; burada sadece basit sayılabilecek bir saldırısı yapıyoruz. Break Blow'dan daha iyisi, Hold hareketinin daha güçlüsünü yapmak ve rakibimizin saldırısını bu barın bir bölümünü kullanarak geri çevirmek. Böylece hem oyundaki ustalığınızı kanıtıyor, hem de rakibe sağlam bir darbe indiriyorsunuz. Oyunda vakit geçireceğiniz birkaç farklı oyun modu bulunuyor. Story, karelere ayrılmış bir Dead or Alive hikayesi sunuyor ama bunu takip etmek biraz zor. Hikayeeye başladığınızda yan yana birkaç kare açılıyor ama daha sonra kocaman alanda, birçok hikaye parçasının bize sunulduğunu görüyorunuz. Hangi karedede, kimin, ne zamanda, ne yaptığımı anlamaya çalışırken de durum karışılıklı. Gerçek hikaye dediğimiz de öyle ahim şahim bir durum değil fakat yine de olan biten biraz daha derli toplu anlatılabilirdi.

DoA Quest kısmı ise her dövüş oyununda olması gereken, şahane bir icat. (Tekken'de kesinlikle olmalydı mesela.) Burada çeşitli görevler alıyor ve bize sunulan karakterle, görevin üç aşamasını yapmaya çalışıyor. Örneğin 5 vuruşlu bir kombo yapmak, rakibin üç hareketini Hold ile tutmak ve maçı kazanmak. Her öğe bir yıldız olarak bize dönüşüyor ve üç görevi de tamamlarsak karakterlerin ek kostümlerini açacak parçalar toplayıyoruz. Eğer bir görev ögesinin ne demek olduğunu anlamazsa da anında Tutorial kısmına ışınlanıp ne yapmamız gerektiğini öğrenebiliyoruz.

DoA Quest hem sürükleyici bir yapıda, hem de oyunun birçok mekanlığını öğretiyor. Biraz uyduruk sayılabilen Arcade kısmının yanında, oyunun Online kısmı da 1v1, hızlı maç olanakları sunuyor. Lobiler yok, beklemek yok, girip, dövüşüp çıktıysanız. İnternet bağlantınız ne kadar iyi olursa olsun yavaşlamalar görülebiliyor ama genel anlamda durum gayet iyi.

Diğer dövüş oyunlarındaki kadar akılda kalıcı karakterlere sahip olmaması ve rakip oyunların daha güçlü olmasına rağmen DoA6'yi tercih etmek güç ama gerçek bir dövüş fanatığıysanız, bu oyunu da mutlaka seveceksiniz. ♦ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** Vuruş hissiyatı mükemmel, yeni Break barı ve DoA Quest modu güzel birer ekleni olmuş.

**EKSİ** Akılda kalıcılığı az, hikaye modu çok dağınık.

76





**Yapım** Ganbarion Co **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** Aksiyon Platform PC, PS4, XONE **Web** bandainamcoent.com/games/one-piece-world-seeker

# One Piece: World Seeker

Bomboş dünyada bir garip Monkey D. Luffy

One Piece nedir bilmeyenler el kaldırırsın? Hmm, kimse yok. Peki, One Piece izlemeyenler? Ben! Evet, One Piece'i biliyorum, karakterlerini tanıyorum ama 800'ü aşan bölüm sayısına ömrüm yetmeyeceğinden vaktiyle hiç bulaşmadım. Bulaşmayı da düşünmüyorum. Dolayısıyla World Seeker'a objektif bir inceleme yazabildiğim kanaatindeyim.

İlk oynanış görüntülerini gördüğümde World Seeker'a hayran kaldığımı itiraf etmeliyim. Tek kelimeyle inanılmaz grafiklere sahip. Renkarenk mekanlar, detaylı karakter modelleri, buram buram anime kokan grafikler ve pre-rendered ara sahneleri gözlere şölen yapıyor. Bir de bunlara rahat kontroller eklenince etrafta gezinmek bir hayli eğlenceli. Tipki Assassin's Creed oyunlarındaki gibi bindaların tepesine çıkip manzarayı izlemek keyifli. Şimdi buraya büyük bir "ama" koyuyorum çünkü

keyif verdiği gibi hüzne de gark ediyor bizleri oyun. Amalara geçmeden önce kısaca hikayeden bahsedeyim.

Malum, karakterimiz Luffy. Sanırım Luffy kimdir bahsetmem gereklidir. Olaylar Prison Island adında uçan bir hapishanede başlıyor. Luffy ve ekibi bir hazineye gitmek üzere hazine, Luffy'yi yakalamak için bir tuzaktrık sadece. Elbette Luffy ve ekibi Navy adındaki hapishaneyi yöneten elemanlardan kurtulur ve kaçarken altlarında bulunan adaya dağılıverirler. Luffy kendine geldiğinde ilk önce arkadaşlarını bulmak ister ve üstüne katarak ilerleyen, anime serisindeki olaylara da bolca göndermelerde bulunan bir macera başlamış olur. (İzlemediysen gönderme olduğunu nereden biliyorsun derseniz; sadece bölümleri izledim. Önemli olayları biliyorum, o kadar da değil.)

Şimdi sıra geldi amalara. Hani gezinmek, manzaraları izlemek keyifli demiştim ya, aynı zamanda da boş. Yani bildiğiniz boş bir dünya var karşımızda. Küçük köyler olsun, Steel City gibi kocaman şehirler olsun, üç-beş NPC var ve şehirlerde hayat yok. Yani gezen biri, halkın gürültüsü, hiçbir şey! Koca şehirlerde aylak aylak ruhsuz bir şekilde gezinirsiniz ve bir müddet sonra yalnızlık hissi çöküyor üzerinize. O kocaman çatılara çıkip manzaraları izleyirsiniz ama dediğim gibi maalesef hayat yok.

Diğer can sıkıcı olay ise ne yazık ki her oyunda önemli bir rol oynayan dövüş mekanikleri. World Seeker'da Luffy ile gezinmek rahat olsa da dövüşler pek de eğlenceli sayılmaz. Tamam, upgrade sistemi ile Luffy'ye zamanla çeşitli yetenekler kazandırıyoruz ama bir darbe bile aldığımda Luffy'nin sendelemesi, kendine gelmesinin uzun süremesi, combo sisteminin hantal olması ve eklenmeye çalışan lüzumsuz gizlilik mekanikleri dövüşleri yavaşlatıyor. Bir One Piece fanı değilim ama esprili karakterleri sayesinde ve merak ettiren hikayesi sayesinde zahmetlere katıldım. Bomboş haritalarda gezinmek gerçekten One Piece'in rengarenk havasına yakışmıyor. Ayak takımı ile de dövüşmek mümkün mertebede kaçınırsanız bir şekilde ilerliyorsunuz işte. Koyu bir fani değilsem One Piece: World Seeker'i açık konuşmayı, pek önermem. Bu oyunu sevebilmek için en azından anime fanı olmanız lazım. Yani her şey Monkey D. Luffy ve tayfasının hatırlına. En çok da Nami'nin hatırlına. ◆ **Rafet Kaan Moral**

## KARAR

- ARTI** Şahane bir albenisi var grafiklerin, esprili karakterler ve hikaye
- EKSİ** Bomboş dünya, kötü dövüş kontrolleri, yüksek fiyat





**Yapım** White Paper Games **Dağıtım** Humble Bundle **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Web** [www.occupation-game.com](http://www.occupation-game.com)

# The Occupation ◊

Gazeteci miyiz, casus mu, belli değil...

Geçenlerde yakın bir arkadaşıyla kendimizi cevabını asla bulamayacağımız bir soruyu birbirimize sorar ve fikir alışverişini yaparken bulduk. Multiplayer mı? Single Player mı? Beni bilen bilir, genelde vaktimi MP oyuncularla geçirmeyi severim, gerçek insanlara karşı oynamak ve onları alt etmeye çalışmak beni motive eden en önemli dürtü sanırım. Lakin arkadaşımın aksine SP oyuncuları tamamen göz ardı etmem. Ona sorarsanız sırı bir hikâyeyi oynamak için saatlerce makinenin karşısında olmak tamamen saçmalık (Ama bunu yazdığını anda onun deli gibi Kingdom Come: Deliverance oynadığını hatırladım, bir dahaki buluşmamızda yüzüne vurmam lazım heheh) ama bana sorarsanız bir hikâyenin içinde olup onu yönetebilmek muazzam güzel bir duygudur. Bu yüzden The Occupation'ı oynarken uzun süreden beri oyunlardan almadığım keyfi tattım.

Efendim yıl 1987, İngiltere! Alex Dubois adındaki bir abi binanın tekini havaya uçurunca 23 kişi ölüyor. Buna karşılık da İngiliz hükümeti aşırı totaliter göçmen yasaları çıkartarak bildiğiniz despotizme gidiyor. Yalnız

işin sarpa sardığı bir nokta var ki o da Alex Dubois'nin masum olduğunun iddia edilmesi. İşte bu noktada da bir gazeteci olarak devreye biz giriyoruz. En baştan söyleyeyim oyunun hikâyesi bence sürükleyici olmasına rağmen çok karanlık ve yavaş ilerliyor, bu bir. İkincisi ise The Occupation'ın ağır politik göndermeler yapması, siyasetle işim olmaz diyorsanız uzak durmanızı tavsiye ederim. Bir gazeteci olarak görevimiz gitdiğimiz binalardan bilgi toplayarak kim doğru, kim yanlış söylüyor onu ortaya çıkarmak. The Occupation tam olarak bu noktada gizlilik tabanlı bir oyuna dönüşüyor ve politikayı sevmiyorsanız bile kendisini size sevdirebilecek bir hal alıyor. Burnunu her işe sarkan bir gazeteci olarak bulunduğuınız noktadan yeterli bilgiyi koparabilmek için tam bir saatiniz var. Kol saatinizi kurduğunuz anda bu süre başlıyor. Ondan sonra bina içindeki insanları gizlice dinlemek, 80'lerden kalma bilgisayarların kodunu kırmaya çalışarak içindeki bilgiye ulaşmaya çalışmak, çekmeceleri ve çöpleri karıştırmak veya insanlarla konuşmak gerçeğe giden yola varmamızda

bize yardımcı olarak bazı yöntemler. Hatta binaların girilmesi yasak bölgelerine sızarak da bilgiye ulaşmaya çalışıyoruz ama burada söyle bir sıkıntı var. Genelde etrafta sıkıntıdan homurdanarak dolaşan nöbetçilerden birine yakalanırsanız ya da alarmın tekin tetiklerseniz bir süre beklemek için lobiye gönderiliyorsunuz. Bu bize tam olarak 15 dakika kaybettiriyor. Zaten etrafi kolaçan etmek için bir saatimiz olduğunu düşünürseniz bu muazzam bir ceza.

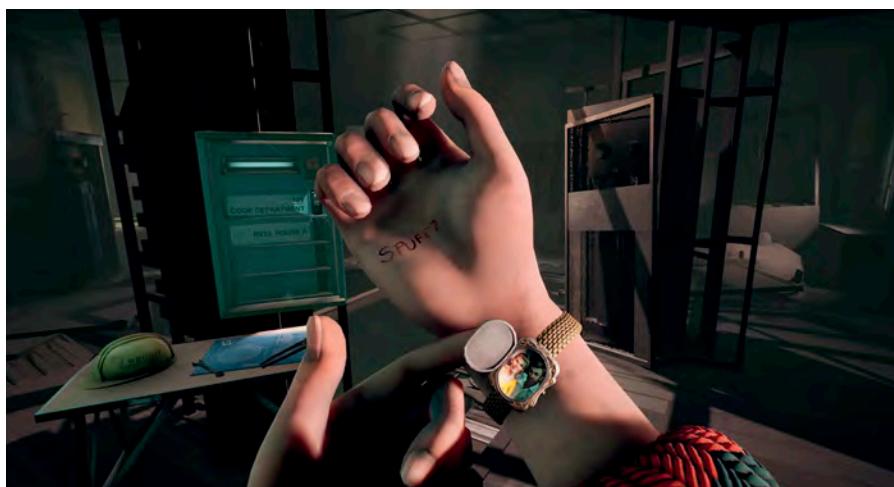
Bir bölümün sadece başında ve sonunda otomatik kayıt yapması sıkıcı bir durum gibi geldi bana. Oyunun doğası gereği kayıt seçiminin oyuncuya yaptırmamasını anlıyorum ama bazı zor bölümlerde belirli noktalarda otomatik kayıt iyi giderdi diye düşünüyorum. Ayrıca The Occupation'ın belirli bir noktadan sonra gizlilik oyunu olmak yerine daha çok bulmaca türüne kayar gibi olduğunu belirtiyim. Zaten insanlardan gizlenmeye çalışırken, önce onun kodunu bul, sonra kaseti al, bilgisayarın şifresini ele geçir falan derken o bir saatin yetmediğini fark ediyorsunuz. İşin güzel yanı The Occupation'ı severseniz mutlaka gözden kaçıracağınızı ipuçları ve evraklar olacağı için oyunu tekrar oynayarak gerçeklerin senaryoyu nasıl değiştirdiğini görebilirsiniz. Konusunu oyun tarzı ile ilgilen ve başarılı şekilde birleştirdiği için The Occupation'a şans verin derim.

◆ Nurettin Tan

## KARAR

**ARTI** Distopyan bir konu, harika İngiliz aksanlı seslendirmeler, gizliliğin farklı bir çeşidi ve biraz da politika.

**EKSİ** Oyunun ufak tefek bug'ları ve glitch'leri fakat son yama ile düzeltileceklerini bildirmiştir.





**Yapım** Blackmill Games, **M2H Dağıtım** Blackmill Games, **M2H** **Tür** FPS Platform PC, Mac Web [www.1914-1918series.com/tannenberg](http://www.1914-1918series.com/tannenberg)

# Tannenberg

Zafer, zafer benimdir diyebilenindir. – Mustafa Kemal Atatürk

Tannenberg incelemesine tam da 18 Mart'ta, Çanakkale Deniz Zaferi'nin yıldönümünde oturdum. Kafamda tarihi savaş senaryoları dönerken, Tannenberg'den çok keyif alacağımı hayal etmiştim. Biraz yanlış düşünmüştüm.

Tannenberg elime ilk kez geçtiğimiz yılın ocak ayında geldi, bu yüzden karşısında büyük yenilikler, yeni haritalar, daha keyifli bir oynanabilirlik bekliyordum. Ama olmadı.

Tannenberg, Blackmill Games ve M2H tarafından geliştirilen Verdun'un devamı niteliğinde. Birinci Dünya Savaşı'nın batı cephesini Verdun ile anlatırken, Tannenberg ile doğu cephesine, daha doğrusu Prusya Cephesi'ne bakıyoruz.

Bir yıllık erken erişim sürecine dönüp baklığında, bir arpa boyu yol almadıklarını görüyorum. Yeni silahlar, birkaç yeni harita dışında Tannenberg halen FPS sorunları ve boş serverlarla mücadele ediyor. İlk çıktığı dönemde piyasada BF1'in bulunuyor olması, oyunun tercih edilebilirliğine engel olmuştu. Öte yandan oyuncu forumlarına söyle bir göz gezdirdiğimde Tannenberg'in büyük bir hayran kitlesi olduğunu görüyorum. Bunun en büyük sebebi ve bana kalırsa oyunun en iyi yanlarından biri olan tarihi gerçeklik konusunda çok başarılı bir iş çıkarmış olmaları.

Silahların gerçekçi modellenmesini geçtim, cephane değişim animasyonları bile oldukça iyi. Diğer taraftan Tannenberg, BF1 gibi dinamik bir aksiyon sunmuyor. Daha yavaş ve temkinli bir oynanış var. Tek bir mermi ile düşmanlarınızı alt edebiliyorsunuz. Takım oyunu ve stratejiyi planlamak çok önemli.

Oyunda üç farklı mod bulunsa da en çok tercih

edilen ve her daim kalabalık olan tek mod "Maneuver". Bu modda düşman bölgelerini ele geçirmeye çalışırken bir yandan rakibin erzak puanlarını düşürmeye çalışıyorsunuz. Her bölgenin taraflara sağladığı kazançlar var. Bir bölge daha hızlı cephane üretimi sağlarken, bir bölge sayesinde havan topuyla saldırı yapabiliyorsunuz ki bu havan topu saldıruları çok can yakıyor. Haritadaki stratejiyi belirmek adına bölgelerin kontrolünü de dikkatlice gözden geçirmeniz gerekiyor. Bunun için de takım arkadaşlarınıza güvenmeniz gereklidir.

Tannenberg, çoğu online FPS savaş oyunu gibi sınıflara sahip. Ama biraz farklı bir sistem kullanıyor. Alman ve Rus tarafları içerisinde üç adet birlik var. Bu birlikler kendi içlerinde farklı sınıflara dönüşüyor. Örneğin, Rus tarafında Cossack takımı ve Roumanian takımları birbirlerinden farklı görünüyor. Kendi içlerinde ufak tefek benzerlikler göstergeler de sınıf özelliklerini bakımından ayırlıyorlar. Her oyuncu kendi sınıfına odaklıyor ve maç bitene kadar takım değişikliği yapamıyor. Bu değişikliği sadece oylamaya yapmak mümkün.

Oyunun gidişyatını anlık değiştirebilecek hamleler için alınmış bir önlem gibi gözükmektedir. Oyuncu olarak sınıfları özelleştirme şansınız var. Elde ettiniz tecrübe puanları sayesinde, oyun içerisinde yeni silah ve ekipmanlar açabiliyorsunuz.

Bana kalırsa, silahlar birbirlerinden farklı gözükse de oynamaya hissiyeti olarak hepsi birbirine benzeyen bir benzerlik göstermektedir. Görünüş ve animasyonlar farklı olsa da düşmanı neresinden vurursanız vurun, tek mer-

mide alabiliyorsunuz. Hem de mesafe ve ivme sorununu düşünmeden. Kullanıcı incelemelerine bakıldığından oyun iyi gözükülebilir. Fragmanlar ve oyun içi görseller sizin yanıldığınızın Unity ile geliştirilen Tannenberg, grafiksel açıdan da pek iddialı değil. Bu yüzden belli bir oyuncu kitlesine hitap etmeye öteye gidemiyor. Eğer Verdun'dan keyif aldıysanız ya da tarihi gerçeklik konusunda kafayı sıvırdıysanız Tannenberg ile güzel vakit geçirebilirsiniz. Yine de bana kalırsa oyunun çok eksiği var. Özellikle de hızlı bir aksiyon arıyorsanız Tannenberg aradığınız oyun değil. ◆ Özay Şen

## KARAR

**ARTI** Tarihi gerçeklik konusunda güzel iş çıkartılmış, haritalar devasa, taktik ve strateji planlama gerektiriyor

**EKSI** Grafikler eskimış, boş serverlar, aptal botlar, bug ve FPS drop sorunları

58





**Yapım** TT Games, **İnfra** Feral Interactive **Dağıtım** Warner Bros. Interactive Entertainment **Tür** Macera  
**Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** LEGOmovie2-videogame.wbgames.com



# The LEGO Movie 2 Videogame

LEGO dediğin eğlenceli olur, değil mi? Değil mi???



**E**n son LEGO Worlds oynadığında sevimli LEGO'larla inşaat işine girmiştim. Dolayısıyla LEGO Movie 2'nin oyunu bana öncelikle havada kaptım. Lakin eğlenceli bir giriş videosundan sonra fark ettim ki film uyarlaması LEGO oyunumuz pek de eğlenceli değilmiş. Sevgili Emmet her zamanki gibi neşe saçıyor ama sadece onun çevresi çöllerle kaplı değil, bizi de çöllerle boğuyorlar. LEGO oyunlarında altın toplayıp bir şeyler kuruyor ve karakterler kullanarak bulmacalar çözüyorduk. Özellikle öncüleri sayılan ilk LEGO oyuncuları çok başarılıydı. Sonra LEGO Worlds adında bir oyun çıktı. O da eğlenceliydi ama daha çok araç gereç inşa edip ilerliyoruk. LEGO Movie 2 de aynen bu tarzı devam ettiriyor. Yani yine açık dünya söz konusu ve gezinerek karakterlerle etkileşime giriyor, gerekli malzemeleri toplayarak yine gerekli araç gereci inşa edip yeni mekânlar keşfetiyoruz. Lakin ilk filmi izleyip çok eğlenmemeye rağmen oyunda bu kadar eğlenebildim. İkinci LEGO Movie filmini ise henüz

izlemiyorum. Yani bu benim için bir artı oldu çünkü hikâye bakımından her şey benim için yeniyođi. Gerçi hikâye dediğime bakmayın. Sevimli mi sevimli uzaylılar, South Park'taki Kyle'in kardeşi Ike'in sesine sahip garip yaratıklar dünyayı çöle çevirmiştür ve Emmet ile arkadaşları hayatı kalmaya çalışmaktadır. Olay bu yani. Tutorial tadındaki ilk bölümde de kontrolleri, ne – nasıl inşa ediliyor onu öğreniyoruz. Bu arada, Batman'ı yeniden görmek güzel!

Peki, LEGO Movie 2'de tam olarak ne yapıyoruz? Genelde aynı şeyler. Bir karakterin yanına gidiyoruz, karakter bize "şuraya gitmek için sunu inşa et" diyor ve malzememiz varsa anında menüden inşa ederek diğer karaktere geçiyoruz. Malzeme eksigimiz varsa birkaç uzaylı pataklıyor, etrafı kirip döküyor, zevkine biraz daha kirip döküp altın ve tuğlaları topladıktan sonra yeniden karakterin yanına dönüyoruz. Ardından da başlasın inşaat! Koca oyun boyunca yapmışım iş bu kadar! Elektrik lazım jeneratör kur, tepeye

ulaşmak lazım jeneratör kur. Kur da kur! Birkaç saat sonra sanki asırlar geçmiş gibi bir ağırlık çöküyor üzerinize ve bir bakıtorsunuz ki gamepad uzaklaşmış, kaçmış.

LEGO Movie 2'nin hakkını yemeyeyim. Bir şeyleri kurmak dışında adam pataklama görevleri de mevcut. Şu ekip sorun çıkarıyor, döv Emmet. Şurayı uzaylılar basmış, hallet Emmet. Ve ne hikmetse dövdüklerimiz genelde hep üç kişi. Dört kişi görmedim hiç. Bu görevler tamamlandıça da mor tuğlalar (bildiğiniz LEGO parçası) elde ediyoruz ve başka dünyalara yolculuk etmeye hak kazanıp aynı şeyleri yeniden yapıyoruz.

Teknik bakımdan LEGO Movie 2 gayet başarılı. Sevimli LEGO'lar, kocaman rengarenk mekanlar ve esprili birçok karakter var. Fani olmama rağmen ne zaman Batman çıksa muhakkak beni güldürüyor. Bunun dışında bahsettiğim gibi seslendirmeler fevkalade. Özellikle uzaylıların sesine bitiyorum. Bu arada, dilerseniz oyunu iki kişi de oynayabilirsiniz. İllerledikçe envanterinize karakterler ekleniyor ve Player 2 bunlardan birini seçerek size yardımcı olabiliyor. Lakin iki kişi oynarken ekran ikiye bölündüyor. Yani alışığımız tek ekranда iki karakter olayı bu LEGO oyununda yok. Split Screen olarak oynamak ise pek eğlenceli değil.

Kısaca yeni oyun pek bir şey vadetmiyor, beklenenizi buna göre ayarlamınızı öneririm.

◆ Olca Karasoy Moral

## KARAR

**ARTI** Etrafi dağıtmak her daim eğlenceli, Batman!



**EKSİ** Tekrar eden içerikler, hikâye bakımından tatmin edici olmaması



**Yapım** Killerfish Games **Dağıtım** Killerfish Games **Tür** Simülasyon Platform PC, Mac **Web** killerfishgames.com

# Cold Waters

Simülasyon dediğin kısık ateşte pişer...

**M**icropose'un efsanevi denizaltı simülasyonu oyunu Red Storm Rising'i hatırlayanlarınız var mı aranızda? Oynamanız bile mutlaka duymuşsunuzdur diye tahmin ediyorum. Seneler önce komşumuzun çocukların kendi aralarındaki muhabbetler sayesinde tanıdığım bu oyunu ancak ilkokuşun son yaz tatilinde (1993) oynayabilmiş ve simülasyon oyunlarına biraz daha bağlanmışım. Cold Waters da Red Storm Rising'in birebir yeniden yapımı olarak karşımızda duruyor ve kendisini bu kadar geç incelememizin hayli iyi sebepleri var.

## Nihayet tamamlanmış gibi

Oyun iki sene önce piyasaya çıktığında tamamlanmış bir oyun görüntüsünden çok uzaktı öncelikle. Bir denizaltı kumandanı olarak görev yaptığınız oyunda koca denizaltı WASD tuşlarıyla yönetiyor ve basit bir waypoint sisteminin bile olmamasından ötürü haddin fazla iş yükü altında kalyorduk. Oyunu senaryo sayısı azdı, beklenen denizaltıların/silahtların bir kısmı gelmemisti ve biz de "oyun gerçekten tamlandıgında" incelemek üzere Cold Waters'a geçici olarak veda etmişik.

Bu hikayeyi de anlattıktan sonra diyebilirim ki tekrar dönüş yaptığım oyunun durumu beni fena halde mutlu etti. Gayet iyi çalışan bir waypoint sistemi, elden geçirilmiş sonar, radar ve ESM mekaniklerinin yanında 1967 ve 1984 yıllarında geçen iki senaryoya bir de NATO-Çin güçleri arasında ve 2000 yılında geçen üçüncü bir senaryo daha eklenmiştir. Ayrıca oyunun mod desteği de almış yüremüş, ülkemizde de kullandığımız Type 209 sınıfı denizaltılar dahil çok sayıda su altı aracının bulunduğu paketi internetten ücretsiz olarak indirebilirisiniz.

Peki Cold Waters nasıl oynanıyor? Bu oyunda denizaltıının belli bir bölümü değil, tamamı bizim kontrolümüz altında ve oyunda yer alan senaryolar da soğuk savaş döneminin o gergin atmosferini birebir yansıtıyor. Oyunu anlatmaya başlamadan önce tutorial bölümünü kesinlikle geçmemenizi öneririm, özellikle de denizaltılar ve silahlar hakkında pek bir şey bilmiyorsanız.

Cold Waters size yalnızlığı sonuna kadar hissettiren bir yapımdır çünkü görevde çarken -genellikle- tek tabancasınız. Size verilen görevler arasında bir lojistik filosunu tuzağa düşürmek,

radar sinyali alınan nükleer bir düşman denizaltısını bulup imha etmek, düşmanı çıkartma yapacağı sırada destek kuvvetlerine saldırmak gibi şeyler var. Kullandığınız denizaltı TCG Malkoçoğlu olmadığı için sizden dünyayı kurtarmamanız veya tek başınıza 40 gemi batırmanız istenmiyor. Görevler de dikkatli planlama ve işimizi gördükten sonra esaslı bir topuklama becerisi istemekte. Bunu yazmak ise inanın yapmaktan çok daha kolay.

## Dark Souls gibi simülasyon

Denizaltı dediğiniz minimum 1500 ton ağırlığında, yavaş hızlanan, suya yavaş dalıp yavaş çikan bir nesne ve radarda kafam kadar iz bırakıyor. Haliyle Kirov helikopter gemisinden bir Ka-27 Helix helikopteri kalkıp da daldırma sonarını suya batırıldığı anda hayatı işler. Artık kaç farklı açıdan ve kaç farklı türde silahtan hasar alırsınız bilmiyorum. Bunu engellemek için yapmanız gerekenler var, hepsi de belli bir düzen gerektiriyor.

Bir kere kek gibi ilk saniyeden radarı açmayın, bırakın düşmanları, Norveç'teki balıkçılar bile radar ekolarınızı yakalayacaktır. Pasif sonar açıkken hızınızı düşük tutun ve yakaladığınız



ekolari detaylıca analiz edip önceden tanımlı gemiler ile karşılaşır. Efendim yük gemisi mi çıktı, eğer sonar izlerinin benzədiğinden emin seniz demek ki periskop derinliğine çıkabiliriz. Bu elbette o yük gemisine başka gemilerin eşlik etmediği anlamına gelmiyor ama bir yerden başlamak zorundayız, destroyer geldi diye derinlerde saklanıp delirmenin alemi yok.

Periskop yüksekliğine ulaştığımızda hemen tüm denizaltılar radarı ve ESM antenini aktif hale getirebiliyor. Radar biraz önce yakaladığınız ekonun yönünü de size sağlarken periskop geminin tanımlanma işleminin bir anda yapılabilmesine olanak verecektir. Elbette periskobu ve ESM anteni açıkken olması gemi gerekenden hızlısa bu parçalar hasar görür ve tamir için limana geri dönmeniz gerekiyor. Ayrıca torpido tüpleri de sıklıkla ve maalesef denizin ortasındayken bunun da bir çözümü yok. Periskop açmak oldukça riskli zira hem uçaklar tarafından hem de destroyerler tarafından kolaylıkla görülebiliyor. ESM anteni ne işe yarıyor derseniz, işte tüm bunları yaptıktan sonra gizli kalmakta başarısız olursanız size doğru yaklaşan torpidoların yönünü ve uzaklığını size bildiriyor. Elbette acil dalış yapabilir, aniden su yüzüne çıkabilir, hızlanabilir, yavaşlayabilir ve manevra yapabilirsiniz, hatta radar güdümlü torpidolar için decoy bile atabilirsiniz. Ancak karşısına oldukça zeki silahlar çıkıyor ve koca denizaltıyı onlardan saklamamanız çok ama çok güç.

### Silahları öğrenmek

Oyunda başarılı olmanın en önemli kısmı gemiye yüklü silahların ne işe yaradığını öğrenmek. Mesela torpidolar birbirinden farklı güdümlü sistemlerine sahip ve torpido tüpü seçildikten sonra haritadaki temaslara yönlendirmeleri gerekiyor. Gerektiğinde kablo kontrolü ile bizzat yönlendirilebilir ve hedefi bulma yöntemi (direkt veya karşı önleme zorlaştırmak için zigzag çizerek) ile hedefe gidiş derinliğini ayarlayabilirsiniz. Torpidonun ne zaman kendisini aktifleşireceği ve hedef arayıcısının ne zaman çalışacağı da sizin kontrolünüzde. Bu açıdan Amerikan torpidolarını (Mark 48 ADCAP) çok daha kullanımı kolay buldum ben, öyle ki bu arkadaşlarla nadiren hedefi iskaladım diyebilirim. Gönderdiğiniz torpido hedefe yaklaşır tarayıcısını açtığında kendisini yönlendiriyor ve sonuç genelde bir seferde koca bir geminin sulara gömülmesi.

Bazı denizaltılar su altından hedefe güdümlenen füzeler de fırlatıyor ve hepsinin türlü türlü hıyları var. En çok bilineni olan Harpoon meselesi, Kirov helikopter gemisi hariç her şeye karşı çok etkili ve fırlatmadan önce denize yüzeyine yakın durarak (sea skimming) mi yoksa aniden yükselserek tepeden mi saldıracak seçenekleriniz sunuz. Harpoon aktif radar güdümlü bir füze olduğundan hedefe yaklaşlığında otomatik olarak yönleniyor ve kullanımı oldukça kolay. Tabii gidip Kirov'a saldırırsanız Harpoon'ları havada soğan gibi doğrular gatling topları (CIWS)

sayesinde. Birer birer göndermeye sakın. Rusların SSN 15 Vyuga ve Çinlilerin C-801 füzeleri ise en az Harpoon kadar kolay kullanımlı ve ondan çok daha yıkıcı aletler. NATO tarafının buna cevabı ise Tomahawk'ın deniz hedeflerine (TASM) ve kara hedeflerine (TLAM) yönlendirilen versiyonları, kullanması da pek bir zor. Ben bir türlü makul bir isabet oranı yakalayamadım. Oyunda grafikler yeterince iyi olmasına rağmen abartacak bir tarafı yok. Özellikle patlama efektleri yaklaşıkka gözle batmaya başlıyor. Aynı zamanda oyunun kendisinde halen olmayan firkateyn, destroyer vs. yönetme seçeneği ancak modlarla mümkün. Son olarak oyunda bir "quick match" seçeneğinin de olduğunu belirtiyim ki başlarda çok zaman geçireceksiniz.

Sonuç olarak eğer Silent Hunter'ı seviyor ama modern bir denizaltıya kumanda etmek nasıl olur diye merak ediyorsanız veya zamanında 688(i) sizi kalbinizden vurduysa doğru yerdesiniz. Cold Waters, 59 liralık fiyatını fazlasıyla hak eden bir simülasyon. ♦ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Detaylı simülasyon öğeleri, esaslı mod desteği, kendi türünde çok rakibi yok

**EKSI** Öğrenme eğrisini atlattıktan sonra bile ciddi anlamda zor, sadece türü sevenlere hitap ediyor



**Yapım Chucklefish Dağıtım Chucklefish Tür Macera, Strateji Platform PC, PS4, XONE, Switch Web [wargroove.com](http://wargroove.com)**

## Wargroove

Krallığını kurtarmak için kaçan prenses yeni dostlar edinip... Bir dakika! Bu Suikoden değil mi ya?

P S2 döneminde üç farklı Suikoden oyunu oynamıştım. Karakterler ve mekan değişse de olay hep aynıydı. Elinden alınmaya çalışan krallıktan kaç, eski ve yeni dostları bir araya getir, stratejik savaşlar yaşa ve mümkün mertebe az dostunu kaybederek krallığını yeniden ele geçir veya özgür kıl. Wargroove'un hikayesi de bu temeli baz alıyor. Hikayesi ve benzerliği ile bana Suikoden'ı hatırlatsa da Wargroove'un Advance Wars adlı yapımin teknik bakımdan neredeyse aynısı olduğunu da belirtiyim. Wargroove'da oylar Aurania adlı bir diyarda geçiyor. Cherrystone Krallığı'nın kralı suikasta kurban gidince genç kızı Mercia yeni kralice olur. Fakat çok geçmeden ölümsüz Felheim askerleri tarafından Cherrystone istila edilir. Küçük çaplı zaferler elde edilse de Felheim askerlerinin sayısı çok fazladır ve Mercia ile askerleri geri çekilmek zorunda kalır. Mercia'nın akıl hocası olan Saray Büyücüsü Emeric, Merica'ya

Heavensong İmparatorluğu'na gidip İmparatorice Tenri'den yardımmasını öğütler. Tabii tahmin edeceğiniz üzere bu yolculuk hiç kolay olmayacağı ve Mercia'nın vermesi gereken hayatı kararlar vardır. Birçok kez tekrarlanan bir amaç var Wargroove'da: Düşman komutanı alt et veya kalesini ele geçir. Neticede alacağımız her zafer ile beraber giderek büyüyoruz ve tabii, cebimiz de biraz altın görüyor. Bu altınları da yeni birlükler, zırh ve sağlık gibi gereksinimlere harcıyoruz. En önemlisi de her savaş ile beraber gelen tecrübe. Hangi birlik türü kime karşı üstün, kime karşı zayıf öğreniyorsunuz ve stratejinizi ona göre belirliyorsunuz. Bir de komutanları unutmamak lazım. Özel yeteneklerle donabileceğiniz komutanlar savaş meydanının kalbi niteliğinde. Komutanınızı kaybettiniz mi, hayırlı işler. Görevler tekrar edici olsa da aslında zevkli ve bağımlılık yapıyor. Esas sorun zorluk

seviyesinde. Aklınızda hemen XCOM gelsin. Hani en ufak bir yanlışta veya askerimizin düşmanı dibinden vuramama durumunda gir-çık yapıyorduk ya, Wargroove'da da emin olun birçok kez bir önceki kayıt noktasına döneceksiniz. Çünkü bazen öyle bir an oluyor ki bir birliği yanlış yere koydunuz diye koca savaşı kaybedebilmek mümkün. Durum böyle olunca 30 saatte yaklaşan oyun süresi daha da artıyor haliyle.

Harita üzerinde gezinme, üs kurma ve çift ekranlı sıra tabanlı mücadeleler dediğim gibi zevkli. Bir de buna rengarenk piksellî grafikler eklenince, en az on beş sene geriye gittim. Bu arada, Wargroove içerisinde senaryo modunun yanında arcade modu, bulmaca modu ve gerek yerel gerekse online multiplayer oynama imkanı da var. Oyun içerisindeki krallıklardan birini seçerek arkadaşınızın kalesini fethetmeyi deneyebilirsiniz.

Artısı olduğu kadar eksisi de bulunan Wargroove, belirli bir kitleye hitap eden bir oyun. Mesela Call of Duty seven bir insansız Wargroove size abes gelebilir. Ama benim gibi her daim eski tarzı özlemle anan, mücadeleyi seven ve RPG - Strateji öğeleri ile donatılmış kocaman bir dünya dan hoşlanıyorsanız Wargroove tam size göre olabilir. ♦ Rafet Kaan Moral

### KARAR

**ARTI** Sıra tabanlı stratejik dövüşler zor ama zevkli, grafiksel olarak nostalji yaşıyor

**EKSI** Kısa sürede tekrara dönüyor, oyunda en ufak bir hataya yer yok





**Yapım** MarsLit Games **Dağıtım** 1C Entertainment **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Mac, Android **Web** marslitgames.com/uf\_page.html

## Unknown Fate

Başa dünyalarda kaybolduk, ateş edemedik mahvolduk...

VR cihazları ilk çıktığında hepimiz nasıl da heyecanlanmıştık değil mi? Sanki çağ atlacyjaçız gibi gelmişti. Sonra ne oldu bilmiyorum ama o zamanlar bu teknolojisinin bir anda akl almad şekilde gelişip hepimizin hayatına gireceğine çok inanmıştım. Olmadı. Yani sonuçta her hanede bir VR cihazı bulunmuyor hala. VR oyun yapımcıları da evlerine ekmek götürübilme için çözümü oyunlarını başka platformlara da çıkarmakta buluyorlar. Mantıklı. Unknown Fate de bu bahsettiğim oyunlardan biri. Esasen VR'a göre tasarlanıp "elimize yapışmaz" denilecek farklı platformlara da çıkarılan Unknown Fate, ilginç hikayesiyle dikkat çeken bir puzzle / macera oyunu. Oyun ilk sahneden bir sürü soru işaretleri ve göz alici görüntülerle karşımıza çıkıyor: Karanlık ve parçalanmakta olan bir dünya, bizimle konuşan kaynağı belirsiz bir ses, neon renkli uçan balinalar... Evet, neon renkli uçan balinalar. Atmosfer o kadar ilginç ve etkileyici ki etrafı biraz gezmek istiyorsunuz ama oyun sizin ilerlemeye teşvik ediyor (zorluyor desek belki daha doğru olur). Tabii bu süreçte gördükleri karşısında şaşkına dönen karakterinizin de olaylardan en az bizim kadar bilhaber olduğunu fark ediyoruz. Sakinleri tarafından 'gerçek' olduğu iddia edilen surreal bir dünyada sıkışık kalan karakterimizin bir yandan

etrafa saçılmış olan anılarını toplayarak kim olduğunu bulması, bir yandan da ışığın yardımıyla çökmekte olan bu dünyayı kurtarması gerekiyor. Şimdi burada şunu söylemem gerekiyor ki oyunu Nintendo Switch üzerinden oynadığım için yorumlarımı da buna göre yapacağım. Oyun içerisinde elimizde bir ışık küresi var ve bunu dört farklı şekilde kullanarak çevreyle etkileşime geçiyoruz; nesneleri hareket ettirme, döndürme, nişan alma ve (yaratıkları) kör etme. Aslında hiç benzemese de oyun bu açıdan bana biraz Portal'ı anımsattı. Unknown Fate'in Portal'dan (grafikler ve senaryo dışında tabii ki) en önemli farklı ise düşmanları direkt ateş ederek hâklayabiliyor olmamız. Ne yazık ki oyunun yaratıkları tek tip ve saldıruları da bir hayli yavaş. Bu yüzden dövüşler size pek aksiyon yaşıtmıyor. Buna karşın hem yaratıklara hem de çevremizdeki çeşitli nesnelere ateş etmek için sıkılıkla nişan almamız gerekiyor (doğal olarak) ve bu iş Switch'te tam bir işkence. Oyunun kendisinden mi yoksa Switch kontrollerinden mi kaynaklı bilmiyorum ama oyun boyunca yürümekten sonra en çok yaptığım şey nişan almak olmasına karşın kontrollere bir türlü alışmadım ve bu beni çok daralttı. Diğer bir açıdan, eğer PC'den oynuyor olsaydım bu iş çok kolaylaşacağı için kendimi öylesine ilerliyordum gibi hissedeektim. Çünkü

oyunun bulmaca öğeleri fazlaıyla basit. Bir anlamda yolu açık ilerliyorsunuz da denilebilir. Benim için zorlayıcı olan tek kısım bu süreçte kontrollere alışabilmekti, onu da yapamadım zaten. Oyunun hikayesi ise ilgi çekici ama diáloglar o kadar zayıf ki anlatılmak istenenler çok klişelmiş, vasat bir fantastik Wattpad hikayesine dönümüş. Bu durum beni cidden üzdü; çünkü daha ilk dakikalarda, yaratılmış olan görsel dünya beni öylesine kendisine çekmişti ki iyi işlenmiş bir hikaye -vasat kontrollere ve çok da iyi olmayan tasarım kalitesine rağmen- Unknown Fate'i benim için unutulmaz yapabilirdi. Yine de oyunun hiç de fena olmadığını söyleyeyim. Özellikle VR olarak oynanırsa çok keyifli olacağına inanıyorum.

◆ Berçem Sultan Kaya

### KARAR

**ARTI** İlginç ve etkileyici bir atmosferi var, hikaye kendini merak ettiriyor, kontrolleri saymazsa oyun gayet keyifli

**EKSI** Kontrol hissi çok zayıf, senaryosu çok güçlü değil, dövüşler çok basit ve düşmanlar tek tip

70





**Yapım** Shawn Hitchcock **Dağıtım** SKH Apps **Tür** Korku / Gerilim **Platform** PC, Mac **Web** [www.facebook.com/ShawnHitchcockGames](http://www.facebook.com/ShawnHitchcockGames)

## Pacify

En karanlık ve en korkunç takım oyunu...

**S**ize de oluyor mu bilmem, korku oyunu oynarken bazen kendime bunu neden yaptığımı soruyorum. O kapkarantık mekanlar, sağдан soldan gelen acayıp sesler ya da her an karşıma fırlayabilecek bir hayalet yüzünden anlamsız şekilde strese boğuldukça boğuluyorum. Pacify da bu öğelerin tamamını doya doya kullanmış bir oyun. Öyle ki bir yerden sonra gerilime dayanamayıp Sünger Bob falan izleme ihtiyacı duydum.

Aslında Emily Wants To Play'e oldukça benzeyen Pacify, korku filmlerinde sıkılıkla karşılaşlığımız bir konuya sahip: Doğaüstü olayları inceleyen bir ekip olarak bir evde ruh olup olmadığını araştırmaya gidiyoruz; olduğunu görünce de kaçmaya çalışıyoruz. Tabii mesleğimiz gerekirdikleri düşünürse kaçmadan önce ortalıktaki şeytani güçleri de yok etmemiz gerekiyor. Sonuçta her işin kendince zorlukları vardır.

Oyun hakkında hiçbir şey bilmediğim için ilk açtığında etrafta neler döndüğünü uzunca bir süre anlayamadım. Bir yanda nereden geldiği-

ni anlayamadığım kapı açma kapama sesleri, bir yanda etrafta deli danalar gibi koşturulan oyuncak bebekler, bir yanda ise gelip ara ara beni izleyen garip bir kız. Baştan söyleyorum Samara'ya benzeyen bu kızı nasisa bir şey yapmıyor diyerek dörtüklemeyin. Sinirleniyor. Zaten Emilia adındaki bu kızımızın dingin ve canavarlaşmış iki ruh hali bulunuyor. Sakinken etrafta minnoş minnoş dolaşmasına karşın canavarlaştığında size saldırmaya başlıyor. Değiştiğini nasıl anlayacağınız diye düşünmeye, anlıyorsunuz. Böyle zamanlarda yerlerinde uslu uslu duran, koşmak ya da kıkırdamak gibi eylemlerde bulunmayan normal oyuncak bebekleri, Emilia'yı yeniden sakinleştirmek için kullanabilirsiniz. Lanetlenmiş de olsa o da bir çocuk sonuçta. Oyuncak kendisini bir süre oyalarken sizin de anahtarları bularak evin diğer kısımlarını açmanız ve evin içinde koşturulan dokuz şeytani oyuncak bebeği bodrumda yakmanız gerekiyor. Hepsini tamamladığınızda Emilia'yı kuşatıldığı kötü güçlerden arındırmış oluyorsunuz.

Pacify'in en önemli özelliklerinden biri ise 4 kişilik co-op ve PvP özelliklerinin bulunması. Dakikalar geçtikçe Emilia'nın daha sınırlı olduğunu ve yakalandığımızda baştan başlamamız gerektiğini göz önüne alırsak zaten co-op olarak oynaması en mantıklı oluyor. Üstelik arkadaşlarınızda Pacify olmasa bile oyun içinde başkalarının açtığı odalara katılarak da oynayabiliyorsunuz.

Oyunun bence en büyük sıkıntısı oyun süresinin çok kısa olması. Başlarda oynamak eğlenceli geliyor ama tek uğraşımızın anahtar bulmak ve oyuncak yakmak olduğunu düşünürsek her seferinde sil baştan aynı şeyleri yapmak can sıkıcı görünüyor. Üstelik aşırı karanlık olan evde ilgimizi çeken bir şeyle görevlendirme şansımız da yok. Yalnızca olabildiğince hızlı şekilde etrafta dolaşıp uzaktan da belli olan anahtarları ve bebekleri toplayıyoruz. Tüm bu süreç içerisinde gerçekten en zor olduğunu düşündüğüm şey ise karanlıkta yolumu bulmaya çalışmak oldu. Evin tamamını turladıysam bunun sebebi kurcalanacak bir çekmecə vs. olması değil, doğru kapıyı göremediğim için rastgele ilerliyor olmadı.

Sonuç olarak, bence Pacify hikaye ve gerilim konusunda başarılı olmasına karşın görevler konusunda biraz eksik görünüyor. Yine de birkaç el arkadaşlarınızla eğlennenmenizi sağlayacaktır. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

### KARAR

**ARTI** Single, co-op ve pvp seçenekleri bulunuyor, korkmak istiyorsanız doğru adres, fiyatı çok uygun

**EKSİ** Karanlık insanı biraz daraltıyor, oyun süresi çok kısa, her seferinde baştan başlayıp aynı şeyleri yapıyorsunuz



**Yapım** b1f Dağıtım Headup Games, WhisperGames **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Mac **Web** trueberbrook.com

# Trüberbrook

Klasik point&click tarzı, 1960'lı yılların Almanya'sı ve bilim kurgu ile birleşirse ne olur?

Bir zamanlar bir elinizde kahve fincanınız varken diğer elinizde mouse ile oynabilen oyunlar vardı. Sonra bunların yerini Walking Dead, Detroit yahut Until Dawn gibi etkileşimli macera oyunları aldı. Eski tip macera oyunları da seksenli ve doksanlı yıllarda popüleritelerini mumla arar hale geldiler. Senede bir – iki tane orijinal macera oyunu gelince kim inceleyecek diye kavga çıkıyor artık. Bu sefer piyango bana isabet etti. Şansına küs Kaan.

Sene 1967. Yıldızlı bir gökyüzü altında genç bir kız, motoru ile özgürce seyahat etmektedir. Motoruna benzin alıp yoluna devam eden kızın bir sonraki durağı haritalarda bile zor görünen Trüberbrook adlı şırın Alman kasabasıdır. Öte taraftan genç Amerikalı Fizikçi Tannhauser, katılmadığı bir lotodan Trüberbrook kasabasında tatil kazanmıştır. Tabii Tannhauser da bavulunu topladığı gibi eşsiz doğa güzelliği ile ünlü bu sevimli kasabaya gider. Sevimli pansiyonuna yerleşir. Sevimli odasındaki ilk gecesinde başına acayıp bir şey gelir. Hayalet gibi görünen bir adam Tannhauser'in çantasından bazı önemli dokümanlar çalar ve ansızın ortadan yok olur. Ansızın yok olsa da arkında parlayan garip izler bırakır ve

izlerin peşinden hırsızı yakalamaya niyetlenen Tannhauser, kendisini hiç ummayacağı bir maceranın içinde bulur. Nasıl bir macera mı? Dünyayı kurtarmak gibi mesela! Trüberbrook, point&click tarzı klasik macera oyunu severler için ilaç gibi bir yapım lakin sütnen olmuş ak kaçık değil. Mesela hikâyeyi ele alalım. Hikâye oluşana, üstüne katarak ilerleyene kadar çok zaman geçiyor. Bir saat aşık oynamışsınıza olay ne bilmiyorsunuz bile. Neyse ki içerik olarak sıkıntısı bu kadar, ilerledikçe toparlıyor ama teknik tarafta da sıkıntılar var. Nadi de olsa karakterler takılıp kalabiliyor. Örneğin ilerlemek için tıklıyorsunuz ve karakter bir engele takılarak, o engelden sonsuza kadar yürüyerek kurtulmaya çalışıyor. Oyunda hotspot sistemi (tıklanabilen eşyaların yerini gösteren sistem) var ama o kadar minnacık X'lerle gösterilmiş ki, istemsizce gözleri ekrana yaklaştırıyorsunuz. Bir de müzikler çok kısa. Dolayısıyla kendisini tekrar eden melodiler dinliyorsunuz. Karakterlerin yüz animasyonlarının da neredeyse hiç olmadığını belirterek bu paragrafi bitirelim.

Oyunu yeterince gördüm, biraz da öveyim. Öncelikle 1960'lı yılların havası çok iyi yansılmış ve Trüberbrook inanılmaz bir atmosfere

sahip. Göller, dağları ve yerleşim alanıyla adeta bir Stranger Things var karşımızda. Grafikler de gerçekten inanılmaz etkileyici. Karakterler değil de arka plan nefes kesiyor. Simsiyah gecede parlayan yıldızlar olsun dağ manzaraları olsun. Biraz pastel, biraz clay-motion (kil animasyonu) tarzı ile Trüberbrook çok tatlı görünüyor. Oyunun bulmacaları ise ne iyi ne kötü. Ne parlak bir zekâ gerektirecek kadar akıl dolular, ne de bu kadar da basit olamaz dedirtecek kadar sade. Bu özelliği ile Trüberbrook aslında macera oyunlarına yabancı olanlara da hitap eden bir oyun olmuş lakin ben biraz daha yaratıcı bulmacalar görmeyi dilerdim.

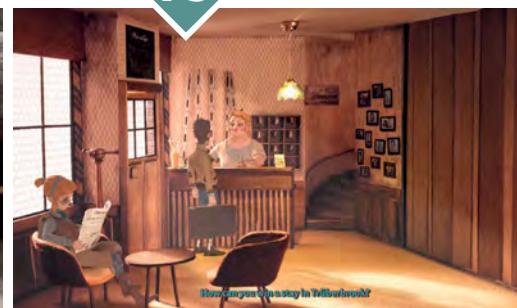
Trüberbrook çokça macera oyunu gördüğümüz eski dönemlerde çıkışmış olsa arada kaynayıp giden bir oyun olurdu. Lakin günümüzde altın değerinde. ♦ Olca Karasoy Moral

## KARAR

**ARTI** Etkileyici arka plan çizimleri, bilim kurguya kaçan atmosferi

**EKSİ** Bazı ufak teknik sıkıntılar, hikâye çok yavaş ilerliyor

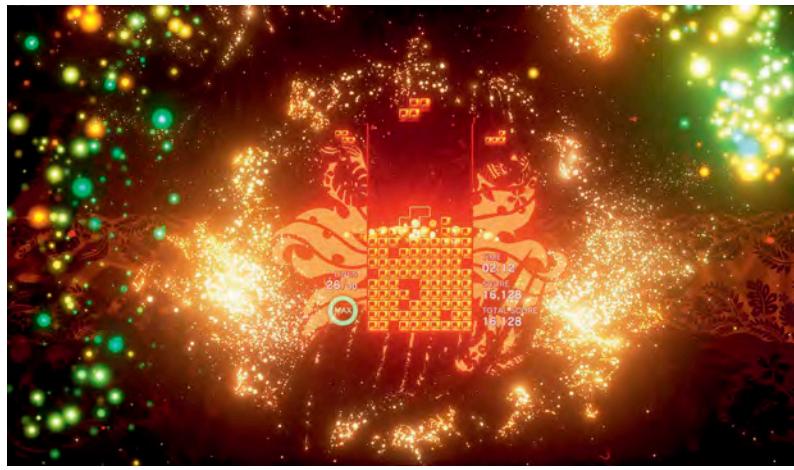
75



Now can you take a step in Trüberbrook?



**Yapım** Resonair **Dağıtım** Enhance Games **Tür** Müzik/Bulmaca Platform PS4 Web [www.tetriseffect.game](http://www.tetriseffect.game)



# Tetris Effect

Koltuğunuza geriye yaslanın ve rahatlayın...

**S**ene 2019 ve halen Tetris diyorsak, ya sortada büyük bir yanlış vardır, ya da o Tetris artık bildiğimiz Tetris değildir. Alexey Pajitnov ve Vladimir Pokhilko tarafından 1984 yılında tasarlanan (Daha doğrusu piyasaya sürülen) Tetris efsanesi, o kadar fazla sisteme uyarlandı ki öyle ya da böyle bir tanesini şimdiden kadar mutlaka oynamamışsınızdır. Bu sürede Tetris'ten sıkılmış olun ya da olmayın, Tetris Effect'i denemek isteyeceksiniz zira olay sanal gerçeklige taşınmış durumda. Oyunda ne olduğunu anlatmadan önce, oyunun tasarımcısı Tetsuya Mizuguchi'den bahsetmek gerekiyor. Lumines, Rez ve Child of Eden gibi müzikal oyunların arkasında olan Mizuguchi, ondan beklenen görsel ve müziksel muhtemeliği Tetris Effect'e de taşıdı. Ve düşünün ki bu mükemmeliyet bize sanal gerçeklikte sunuluyor.

Journey modıyla oyuna adım atıyoruz ve görüyoruz ki önumüzde upuzun bir patika var. Bu yol, farklı temalara sahip bölgelere ayrılmış halde bizi karşılıyor. Her mücadelede üç veya dört bölümü peş peşe önmüze getiriyor.

Bölgelerde amacımız sıradan bir Tetris mücadelesi yaşamaktan ötesi değil. Belirli sayıda sırayı yok etmemiz gerekiyor ve bu olurken

bölüm hızı, sıra aşamasına göre değişebilir. 3. seviyede bir yandan çekirdek çiğneyebiliyorken, 7. 8. seviyelerde rahatımızın kaçtığını fark ediyor, 11. seviyede çığlıklar atarken, 12. seviyede kuantum fiziginin daha kolay bir konu olabileceğini düşünüyoruz. Bölgelerde hız sıralaması illa artan bir şekilde olmuyor; 2. seviyeden 11'e atlayıp sonra tekrar 6'ya düşülebiliyor. Özellikle oyun çok hızlandırdığında omuz tuşlarına basarak zamanı yavaşlatıp daha fazla düşünebileceğimiz bir moda geçebiliyoruz. Hatta bunu yaptığımızda ekstra puan kazanabildiğimiz için söyle bir seçim ortaya çıkıyor: Oyun yavaşken bile bu moda geçip daha çok puan mı kazanmalıyız, yoksa bu gücümüzü zor anlar için saklayıp Game Over'dan mı kurtulmalıyız? Emin olun yüksek hızlarda oyun inanılmaz zor bir hale geliyor. Şimdiden kadar anlattıklarım sıradan bir Tetris oyununda olabileceklerden farklı değil.

Tetsuya Mizuguchi'nın Tetris'inde ise sıraları yok etmeye çalışırken bir yandan arka planda dönen görsel şöleni yaşıyor, bir yandan da bölüm temasına uygun müzikleri dinliyoruz. Tüm bunlar da tabii ki Lumines ayarında bir yaratıcılıkta oluyor. Her ne kadar hız artınca gözümüz ne arka planı görüyor, ne de başka bir alana odaklanabiliyoruz ama genel

anlamda oyunun temposu Tetris Effect'i özel yapan unsurları tecrübe etmemize izin veriyor. Journey kısmından çıktıktan sonra veya dilerseniz bu modu yanında bırakıp Effect moduna geçiş yapabiliyorsunuz. Oyunun devamlılığını asıl sağlayacak bölüm Effect'ten başkası değil ve burada belirli bir süre aktif kalan görevleri yapabiliyor, haftanın temasına göre bölgeler seçip bunlarda Game Over riski olmadan oynanabiliyoruz. (Görsel efektleri ve müziği tam anlamıyla tecrübe etmek için bu kısım son derece uygun.)

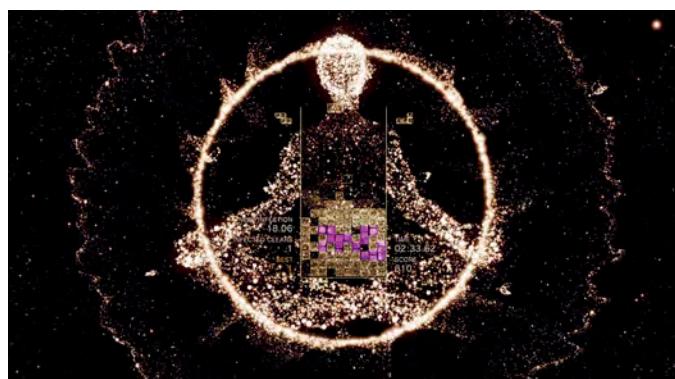
Nihayetinde 100 yıllık bir Tetris mekaniği söz konusu olduğu için Tetris Effect müthiş yenilikçi veya her dakikası heyecan uyandıran bir yapıp olmamış, olmasını da beklemiyordum fakat PSVR sahibiyseniz bugün olmasa da bir gün bu oyunu alıp denemeniz gerektiğini düşünüyorum. ♦ **Tuna Şentuna**

## KARAR

**ARTI** Görsellik ve müzikler çok iyi. Effect modu oyunun süresini uzatma anlamında iyi düşünülmüş.

**EKSI** Belki bölgelere ve müziğe göre daha farklı oyun mekanikleri olabilirdi.

83





**Yapım** Flat Earth Games **Dağıtım** 505 Games **Tür** Simülasyon **Platform** PC, Mac **Web** objectsgame.com

# Objects in Space ◆

Biri kokpitteki göstergeleri takip etmek zorunda

**M**erhaba sevgili okurlar, sayfama hoş geliniz. Yeni bir uzay macerasında daha beraberiz. Uzay deyince de aklimızda, uzay gemilerine atlayıp oraya buraya akrobatik hareketlerle uçtuğunuza, her yere ciuv ciuv diye ateş ettiğiniz öyküler geliyor, değil mi? Yapmayın.

Tahmin ettiğiniz üzere, uzayda hareket etmek, bir gemi yönetmek çok kompleks bir mekanizma. Bunu gerçekçi bir şekilde video oyuncularına yansıtımıya çalışıklarında, oyuncular isyan edip ben bu uzay gemisini uçuramıyorum diye ağlamaya başlıyor. O yüzden, bugüne kadar deneyimlediğiniz pek çok uzay gemisi simülasyonu, aslında gençler oyunu oynayabilsen diye basitleştirilmiş, kolaylaştırılmış, otomatikleştirilmiş kontrollere sahip oluyor. Size ise, sağa sola uçup oraya buraya ateş etmek kalyor.

İşte Objects in Space, içine gerçekçilik sosis

daha fazla katılmış bir uzay gemisi simülasyonu. Uzun süre erken erişimde kalan ve büyük beğeni toplayan oyun nihayet final sürümüyle karşımızda.

Oyun temel olarak, biz uzay gemisi kaptanının aldığı görevlerini yerine getirmeye çalışmasını konu alıyor. Ancak bunu çoğunlukla kokpitte, geminin teknik değerlerini okuduğumuz göstergeleri sıkı sıkıya takip ederek, haritanızdan lokasyonunuza kontrol ederek, geminizin hareketinizi harita ve radar üzerinden izleyerek yapıyorsunuz.

Öte yandan Objects in Space hiç de basit ve siğ bir oyun değil. Aksine, çok geniş bir açık dünyada, oyuncuya çok geniş bir özgürlük alanı sunuyor. Uzay istasyonlarına uğruyor, NPC'ler ile karşılaşıyor, görevler alıyor, ticaret yapıyor, dilerse bilinmeyen bölgeleri keşfedin kazanç elde ediyorsunuz. Hatta korsanlık yaparak el alemin malına çöküyor ya da kelle

avcılığı yaparak ortalıkta insanları mağdur eden katilin, hırsızın, uğursuzun ümügüünü dürüyorsunuz. Çırkeflik yapmak istediğinizde uzayda imkanlar sınırsız.

Dolayısıyla, oyunu daha net bir açıklamayla tanımlamak gereklse, çok basitleştirilmiş grafiklerle oynadığınız bir simülasyon/RPG oyunu da diyebiliriz. Ancak grafiklerin basitliği sizi aldatmasın, oyunun içeriği çok zengin ve bu da ona bir kez bulaşanı bağımlı yapıyor. Eski video oyuncuları için de bir hatırlatma yapalım, 80'li 90'lı yılların Silent Service gibi efsanevi denizaltı simülasyonları hatırlıyorsanız, işte Objects in Space, tam olarak o oyunun uzayda geçeni gibi... Grafikleri 80'lerden kalma retro stili ile Silent Service'ı anımsatırken, derinliği, imkanları, oyuncuya sunduğu seçenekleri ile modern bir açık dünya oyunun tüm avantajlarını da önüneze getiriyor.

Oyun ayrıca çok etkileyici müziklere sahip ve aslında sesin var olmadığı uzayda sesler sayesinde etkileyici bir ambiyans sunuyor. Gerçekçi olacağım derken insanları sonsuz bir sessizliğine mahkum etmemeleri, güzel bir ayrıntı olmuş. O zaman, böyle zekice planlanmış gizli hazine gibi oyunları sevelim, oynayalım, oynatalım, değerini bilelim... ◆ Cem Şancı

## KARAR

**ARTI** Eski ve yeminin harika bir harmanı, oyuncuya sunduğu özgürlük, başarılı simülasyon mekanikleri, harika müzikler  
**EKSİ** Oyun hiç de kolay sayılmaz ve bu yönü itibarıyla herkese hitap etmiyor



**Yapım** Dystopia Interactive **Dağıtım** Dystopia Interactive **Tür** Macera **Platform** PC, Mac **Web** dysive.com

# 103



Oyun ve sanatın uzun zamandır gördüğü en güzel kesişim kümesi...

**S**enin için sanat nedir en sevdığım okur? Şimdi açıkla desem sayfalara sıyrıramazsınız ya da tek bir cümle ile açıklarsın. Sanatın ne olduğunu açıklärıamamak ise bence en güzel şeylerden birisidir şu hayatı ki zira açıklanmaya değil, anlaşılmaya ihtiyacı vardır. Ancak anlaşıldığı zaman sanat olur. Oyunların bir sanat olup olmadığı hakkındaki diyalogsa uzun süredir devam ediyor. Kimilerine göre sanatsal oyunlar olduğu gibi, sanat ile alaklı olmayan binlerce yapım da var. Sen bu tarışmanın neresinde duruyorsun bilmem ama benim için her bir oyun sanattır. Fakat bazıları vardır ki gelenekselleşen oyun modelini bir kenara atarak, konuya daha soyut ama bir o kadar somut şekilde yaklaşır.

Dedim ya anlatmak zordur diye; işte 103 de öyle özel, öyle güzel bir oyun... Bildiğiniz gibi ben anlatı konusunu yakından inceliyorum. Oyun dünyasının kendi mekanikleri içerisinde hem en önemli hem de en önemsiz yere sahip olan anlatı, başı başına bir mevzu. Piyasada anlatı üzerinden oyun yapan firma sayısı da ziyadesiyle az zira bu sektörün geldiği noktada sadece anlatı üzerine eğilmek

eşittir "sanat" yapmak gibi bir algı oluştur. Eğer oyununuzdan para kazanmak istiyorsanız, öyle görünüyor ki bu sanat işlerine çok da bakmayacak, ne tutuyorsa onu üreteceksiniz. Nitekim bazı ekipler var ki inadına anlatı bilimi üzerine yükleniyor ve ortaya 103 gibi farklı oyular çıkıyor.

Oyunumuzda Lily isimli bir karakteri kontrol ediyoruz. Öyle görünüyor ki Lily hiçbir zaman diğer insanlar gibi olmamış. Çocukluğundan beri gördüğü farklı hayaller, ona kendi dünyasını bahsetmiş. Topladığı tüm hatırları biriktirdiği bu dünyada, kalan herkesten ve her yerden daha güvenli bir şekilde yaşamaya devam etmiş. Fakat yaşadığı bir olayın ardından her şey sarpa sarmış ve kendi düşüncelerinin içerisinde kayboldu.

Onu kurtarmanın tek yolu, rüyalarının içerisinde girip aklını karıştıran tüm sorunları çözmek... Bu genel girişten de anlayacağınız üzere oyunumuz hafiften gizemli. Hatta oyuna başladığınız zaman ne yapmanız gerektiğini pek anlamayacaksınız. İçerisine daldığımız dünya biraz karanlık ve kasvetli. Hatta insan en başta biraz geriliyor. Yavaş yavaş ilerlediğinizdeye her yerde okunacak yazılar, bakılacak objeler olduğunu göreceksiniz. İşte bu noktada da oyun başlamış oluyor. Nasıl mı? 103'de geleneksel etkileşime geçme mantığı bulunmuyor. Yani herhangi bir etkileşim tuşu yok. Onun yerine bazı objelere dikkatli şekilde bakmak gerekiyor. Zaten baktığınız zaman yakınlaşan objeler, bir anlamda etkileşime girilen objeler gibi duruyor. Fakat yapmamız gereken sadece bön bön bakmak değil. Etrafta bulunan yazıların arkasında saklanan bulmacayı da

çözmek gerekiyor. Etrafı araştırdıkça, hikâyeyi daha iyi anlamaya başlıyorsunuz ama önceden sabretmek gerekiyor.

Müzikler gerçekten harika derecede rahatsız edici ama atmosfere muazzam bir etkisi olduğunu söylemeden geçemeyeceğim. 103 oynarken kendinizi kapana kışılmış gibi hissedecesiniz ama aynı zamanda da bunun bir rüya olduğunu hissedecesiniz. Nerede olduğunuzu bilmediğinizin bu kadar iyi hissettirdiği başka bir oyun olduğunu zannetmiyorum. Sıkışık kalma hissisi her daim sizin rahatsız edecek ama bir yandan da neler olup bittiğini bulmaya çalışacaksınız.

Pek tabii 103'ün bu olağan dışı oyun yapısı, herkese hitap etmediği gibi, deneyim edilen toplam oyun süresi de bir hayli kısa. Hatta bir yayıcının oyunu 24 dakikada bitirdiğini duydum. Biraz bulmaca, biraz farklılık peşindeyseñiz, kesinlikle deneyim edin derim.

#### ◆ Ertuğrul Süngü

### KARAR

**ARTI** Sanatsal yaklaşım, farklı oyun yapısı, dikkat çeken bulmacalar ve öyküye etkileri

**EKSİ** Kısa oyun süresi, daha fazla bulmaca olabilirdi

# 85



**Why do you want to be logical if nature itself isn't even logical at some points**



**Yapım** Marvelous AQL **Dağıtım** XSEED Games **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, Switch **Web** fateextellalink.com

# Fate/EXTELLA LINK

Dynasty Warriors anime ile buluştuğunda...

Fate, çok ilginç bir seridir. Öyle ki gerçek bir anime tutkunu değilseniz Fate/Stay ismi sizin için hiçbir şey ifade etmez, başında "Fate" olan yapımların hepsi, "O ne ki?" suratına sahip olmanızı neden olur. İşin kötüsü normal bir anime takipçişi olmak da Fate serisini anlamaya yetmiyor, kendimden biliyorum. Dallanıp budaklanan, sürekli bir takım yapımlarla desteklenen Fate, oyun dünyasında da bir ton oyunla var olmuştur ve elimizdeki örnekle de daha uzunca bir süre buralarda olacağa benziyor.

Size bu oyun aslında önce hangi sistemdeydi, kaç yıl sonra PS4'lere, XONE'lara geldi, bunu anlatmayacağım zira gerek yok. Onun yerine aksiyon bombası bu oyunda ne olduğunu anlatayım, herkes karlı çıkışın.

Hikaye enteresan. Holy Grail adında bir büyülü cismin peşinden insanlar yıllarca koşmuş, sonra bu teknoloji gelişince Ay'da yer alan Moon Cell adında bir bilgisayara dönüşmüş, millet bu bilgisayar için savaşırken de dünyada kıyamet kopmuş, insanlar aynı Matrix misali benliklerini bu bilgisayara yükleyip hayatlarını

devam ettirmeye çalışmış. Yani sanal bir dünyadayız ama Holy Grail için savaş nedense devam ediyor...

Bu maceraya bir karakter yaratarak başlıyoruz. Ne var ki oyunun ana kısmında bu karakteri değil, çağırabildiği Heroic Spirit'lerden birini kontrol ediyoruz. Oyunda tonla kahraman ruh var ve hepsinin birbirinden farklı rolleri ve savaş stilleri bulunuyor. Bazıları daha çok büyü odaklıavaşıyor, bazıları yavaş ama etkili saldırırlar yapıyor, bazılırsa daha dengeli bir dövüş stilile her türlü duruma ayak uyduruyor.

Aynı Dynasty Warriors ve benzeri oyunlardaki gibi, karşımıza tonlarca düşmanın aynı anda çıktığı ve bunları basit saldırılara bile bertaraf edebildiğimiz bir oyun düzeni söz konusu. Bu basit düşmanların oyunda tek var olma sebebi de Moon Drive barımızı doldurmak. Bu bar dolduğunda daha güçlü saldırırlar yapabilecek konuma geçiyor ve bu sırada, yine bu sıradan düşmanları yenerek, sarı küreleri toplayıp Noble Phantasm gücümüzle savaş alanına atom bombası kıvamında bir saldırı bırakıyor.

Rüz. Dövüşler, kombolar ve savşalar o kadar keyifli ki bölümlerdeki tüm alanları temizlemek isterken buluyorsunuz kendinizi –ki bu da bir bölüm en yüksek rütbeyle bitirip ekstradan yetenekler kazanmanızı sağlıyor.

Oyundaki ekipman durumu Mystic Code adındaki özelliklerle çözülmüş. Bunlar da D-A arası rütbelere sahip ve A'ya yaklaşıkça size daha çok güç veren kodlara ulaşabiliyorsunuz. Instant Skill adındaki küçük yetenek boost'ları ise üç renge ayrılıyor ve bunlarla da kahramanlarımıza ufak yetenekler iliştirebiliyoruz. Her iki özelliği de bölümlerde, savaşları bitirdikten sonra edinmek mümkün.

Tüm kahramanlarımıza savaşıkça seviye atlıyor ama kullanmadığımız karakterlerimiz yerinde sayıyor. Endişeye mahal yok; bir başka kahramana geçiş yapmak istediginizde, az bir oyun içi parasından harcayarak o karakteri en yüksek seviyeye taşıabiliyorsunuz.

Her ne kadar oyun çok eğlenceli olsa da elbette bir noktada tekrara bağlıyor. Bazı zorlu görevler ve zor oyun modlarında da oyun mekaniklerinin hassasiyetini az olmasından ötürü kolayca ölüp gidebiliyoruz ve bu da bir hayli asap bozuyor.

Dynasty Warriors ve animecilerin mutlaka denemesi gerektiğini düşündüğüm yapım, yere daha sağlam basan oyunları tercih edenler için yüzeysel ve monoton gelecektir diye düşünüyorum. ♦ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** Savaşlar çok eğlenceli, karakterler gerçekten farklı stillere sahip ve bu da oyunu daha da eğlenceli hale getiriyor.

**EKSİ** Bir tekrar hali söz konusu, zorluk zaman zaman saçmamıyor.

# Red Matter

Odadan kaçış oyunlarına sanal gerçeklik dopingi

Amerika ve Avrupa'yı tanımlayan Atlantic Union ile Rusya'yı işaret eden Volgravian koalisyonunun distopik mücadele... Her iki taraf da barışı getirmek istiyor ve bu sırada yıllar geçmiş, insanlık çoktan güne sisteme yayılmış. Soğuk savaş sürerken, Atlantic Union, Satürn'ün uyduyu Rhea'da gizli bir proje gerçekleştigiğini keşfetmekte ve bu terk edilmiş bölgeye bizi yolluyor. Amacımız projeyi bulmak ve evimize dönmek. Tabii bu o kadar kolay değil... Son derece basit de olabilen odadan kaçış oyunlarını bilirsiniz. İşte Red Matter bu türde bir oyun ve bahsettiğim gizli projeyi bulmak için terkedilmiş üste, farklı alanlarda bolca araştırma

yapıp ilerlememiz gerekiyor. Her bölge ufak bir odadan kaçış ortamı sunuyor, her noktayı araştırıp, bulmacaları çözüp bir adım daha ileri gidiyoruz. Sanal gerçeklik gözlüklerimiz sayesinde de tüm bu tecrübe çok sağlam bir formata bürünyor.

PSVR'da test ettiğim oyun, iki motion kontrol cihazını da kullanmamı istediler. Bir tanesiyle yönümüzü belirleyip eşyaları tutuyor, diğeriyle de el feneri, bilgi lazeri ve yine nesne tutma özelliklerini devreye sokabiliyoruz. Oyunındaki her bölge çok detaylıca modellendiği için dolapların kapaklarını açıp içinde ne var ne yok araştırmak mümkün. Ne var ki fizik motoru hel-

yum gazi yuttuğu için nesneleri attığımızda uçan balon gibi sekmelerini görmek işten bile değil. Mistik ve yavaş bir tempoda ilerleyen oyun, gerçekten her anlamda çok detaylı hazırlanmış. Bu da atmosferi sonuna kadar hissetmemize ve bu sırada gerçekten bir şeyle başarıyor olma hissini almamızı sağladı. Uyduruk bir cihazı bile iki elimizi kullanarak çalıştırmağa uğraşmak, oyunun içinde olduğumuz hissini çok sağlam veriyor. Düşünerek, bolca araştırma yaparak, sakince oynayabileceğiniz, detaylı ve çok iyi gözüken bir oyun arayışındaysanız, Red Matter her anlamda tatmin edici bir oyun olmuş. Benim gibi aksiyon meraklısı adamı bile kendine bağıldı, gerisini siz anlayın... ♦ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** Atmosfer çok iyi, VR desteği iyi işliyor, keşif yapmak çok keyifli

**EKSİ** Fizik motoru bir garip, karakterimizi daha hızlı yönlendirebilsek daha iyi olurdu

81

# Eastshade

Belki şurada mutlu bir sincap vardır.

Son zamanlarda oyun sektöründeki birçok oyun için şunu demeye başladık: Resmen her yerinden sanat akıyor! Eastshade belki her yerinden sanat akan bir oyun değil fakat sanat ve oyun ikilisini başarıyla harmanlayan bağımsız bir yapıp olarak ön plana çıkıyor.

Eastshade'in hikayesi ufak bir gemi kazası sonrasında, oyuna ismini veren ufak bir adada başlıyor. Ana karakterimiz, annesinin son isteği olarak Eastshade adasındaki güzellikleri resmetmek isteyen bir ressam. Adanın güzelliklerini resmetmek için sadece gezip dolaşmak yeterli değil. Ada halkıyla da iyi geçinip Eastshade'in gizli güzelliklerini de keşfetmemiz gerekiyor. Ha, bu aradan unutmadan ekleyeyim. Ada halkı antropomorfik, yani insana benzeyen hayvansı canlılardan oluşuyor. Balıkçı bir maymunla, kitap okuyan bir baykuşla ya da size yol tarifi yapan bir geyikle muhatap olabilirsiniz.

Sınırlı açık dünyada gezerten, verilen görevler ya da keyfekeder resimler çiziktirip duruyor. İlk başlarda sanat ve oyun kavramları başarıyla içe geçiyor. Oyunda zaman geçirdikçe bir de

bakıyorsunuz ki aslında aynı şeyleri dönüp dönüp tekrar yapıyorsunuz. Oyun tam anlamıyla bir açık dünya değil. Sınırlarına ulaşınca geçemeyeceğinizi görüyorsunuz. Verilen görevlerin hepsi de bir yerin tablosunu çizmek üzerine kurulur. Her şey birbirine benzemeye başladığı anda Eastshade'in albenisi de ortadan kalkıyor. Eastshade, RYO oyularından esinlenmiş diyaloglara ve hayatı kalma oyunlarının zanaat sistemine sahip. Yine de devamlılık açısından oyuncuyu aynı şeyleri yapmaya iteliyor. Fakat biraz kafa dinleme, boş boş manzara kesme arıyorsanız Eastshade sayesinde açık huzur bulabilirsiniz. ♦ Özay Şen

## KARAR

**ARTI** Sanat ve oyunun birleşimi, başarılı grafikler ve seslendirme

**EKSİ** Benzer tipte sıradan görevler, herkese hitap etmiyor, özgürlük hissisi yok

66



**Yapım** ИЛЬЯМАЗО, Sad3D **Dağıtım** ИЛЬЯМАЗО, GRÜN STUDIO **Tür** Macera **Platform** PC, Mac **Web** [iliamazo.ru](http://iliamazo.ru)

# It's Winter

"Terk ediyorum seni modern sanat eseri gibi oyun..."

Farklı oyun türleri söz konusu olduğunda muhafazakar davranışım söylemenemez, aksine bu oyunlar beni konfor alanım dışına çıkartıp nefeslenme imkanı sağladığından ayrı bir hevesle yaklaşıyorum kendilerine. It's Winter da gördüğüm ilk ekran görüntüsünden beri merak ettiğim ve başına oturup yarım saat sonra içeriği tüketdiğimde sevmek için kendime sebepler aradığım bir diğer oyun oldu.



Mesela genel geçer türleri masaya koyup It's Winter'ı herhangi birisine dahil edebilmek oldukça güç, yine de ağır tahrifata uğramış bir yüreme simülasyonu denebilir. Burada sorun, oyunda yapabileceğiniz yegane şeylerin iki-üç çok kötü çevrilmiş diyalog bulmak, yumurtaları dolaptan alıp yere düşürmek, fırında sosis pişirmek ve "E" tuşuna basarak onları lokma lokma yutmaktan ibaret olması. Oyun sizin alıp hayatın olana basılığının kucagini bırakıyor adeta. Herhangi bir macera oyununda gördüğümüz en küçük haritaya sahip olan It's Winter'da kendi dairemiz, apartmanın bahçeye inen merdiven boşluğu ve demir perde döneminde yapılmış Sovyet binalarının bulunduğu bir kompleks dışında gezilebilecek hiçbir yer yok. Çevreyle son derece zayıf olan iletişim, ufacık haritadaki onlarca bugi da buna ekleyebiliriz. Peki bu oyun niye var? Öncelikle yapıcının oyuna bakış açısı farklı. Yapıcı, bize hiçbir şey yapılamayan, istesek de uzaklara

gidemeyeceğimiz, sıkıntılı, soğuk, kasvetli bir Rusya akşamını yaşamak istemiş ve bunu da bir ölçüde başarmış. Oyunun o soğuk kiş akşamı atmosferini vermekte hiç fena olmadığını söyleyebilirim. Neticede It's Winter bir oyundan ziyade ücretsiz sunulması gereken bir VR demosu gibi gözüküyor.

Sanatsal bir yaklaşımı olsa da size vadettiği her şeyin yarı saat içinde tüketeceğini hatırlatmış oluyım. ♦ **Kürsat Zaman**

## KARAR

**ARTI** İlginç bir fikirden yola çıkmış, sunulan kiş atmosferi hiç fena değil, soundtrack gayet hoş

**EKSİ** Oyunda yapacak hiçbir şey yok, metinler İngilizceye çok kötü çevrilmiş, oyundan ziyade teknoloji demosu gibi gözüküyor.

50

**Yapım** umpsuit Entertainment **Dağıtım** Ysbryd Games, WhisperGames **Tür** Bulmaca **Platform** PC, Mac, Switch **Web** [caterpillars.solutions](http://caterpillars.solutions)

# She Remembered Caterpillars

En sevimlisinden bir bulmaca oyunu

İşte bir yandan kafa patlatıcı oynanışa sahipken bir yandan da yaptığıınız şeyle herhangi bir bağlantı olup olmadığını anlamadığınız, hikayenin arka planda döndüğü ilginç bir oyun.

Bu rengarenk oyunda Gammies adı verilen renkli küçük organizmaları, en basit anlatıyla A noktasından B noktasına ilerletmeye çalışıyoruz. Yolun üzerinde bulunan tırtıl şekilli köprüler ve mantar mı yoksa bitki mi olduğunu anlayamadığım dokunaçlı yapılar da bizim için bazen bir geçit bazen birer engel oluyorlar. Oyunun beyin yakan kısmı

da tam olarak bu. Başlarda oldukça kolay gözüken bu görevler denkleme yeni renkler katıldıkça daha da kafa karıştırıcı bir hal alıyor ve sağlam bir zihin egzersizi yapmaya başlıyorsunuz.

She Remembered Caterpillars'ın arka planında açık bir hikaye olduğundan da bahsetmem gerek. Bir bilim insanının ölmekte olan babasıyla aralarında geçen diyalolgardan oluşan bu hikaye, kendisini çok açığa çıkartmasa da karakterlerin birbirlerine söyledikleri cümleler insanın içine işliyor. Açıkçası oyun ve hikaye birbiriley çok alaklı gözükmüyor ki zaten her bölümün başında çıkan yazıları atladığınız takdirde oyunda bir hikaye olduğunun farkına bile varmazsınız. Bu nedenle ben She Remembered Caterpillars'ın hikayesi dışında değerlendirilmesi gerektiğini kanaatindeyim. Bu şekilde bakıldığımda, She Remembered Caterpillars gittikçe zorlayan zorluk derecesi ve renkli görselleriyle eğlenceli bir bulmaca oyunu olmuş. Bir yerden sonra her seferinde bir öncekinin hemen hemen aynı -ama daha zorlu- olan bulmacaları çözmek belki sizinizi sıkabilir. Yine de sakin kafaya oturup

oynadığınızda geçtiğiniz her seviyenin size, başarmanın getirdiği o tatmini sağlayacağını garanti ediyorum. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

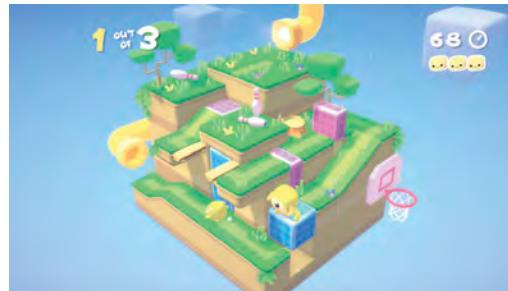
## KARAR

**ARTI** Görsel dünyası etkileyici, keyifli bulmacalar, Switch ile zaman geçirmek için ideal

**EKSİ** Ne yazık ki ayarlanabilir bir zorluk derecesi yok, hikaye oyuna photoshop ile ilişirilmiş gibi

78





**Yapım** Melbot Studios **Dağıtım** SIE Tür Parti Oyunu **Platform** PS4 Web [www.melbitsworld.com](http://www.melbitsworld.com)

## Melbits World

Melbitler, varış noktasına ulaşmak için ölümü dahi göze alan ponçiklerdir...

**G**eçtiğimiz senenin sonuna doğru çıkan Melbits World, mütevazı bir PlayLink oyunu. Minik uygulaması sayesinde cep telefonları ile oynanan oyun minimum iki, maksimum dört kişi istiyor. Oynadığım birçok PlayLink oyununa sevimli Melbitleri kiyas edecek olursam oyunun daha çok genç yaştaki arkadaşlara hitap ettiğini belirtmeliyim.

Oyunda Melbit adlı kırmızı yanaklı, rengarenk ve tombik yaratıklara basit tabir ile A noktasından B noktasına gitmelerine yardımcı oluyoruz. Oyunda her birinde dokuz bölüm bulunan dört adet farklı dünya bulunmakta ve zorlukları da giderek artıyor. Aslında zor değil de kompleks

dersek daha yerinde olur çünkü yaptığımdı şey hep aynı. Ekranın bir ucundan Melbitler gelmeye başlıyor ve bizler de bu ponçiklerin önüne engeller koyarak doğru yola sapmalarına yahut köprüler ve asansörleri çalıştırarak ilerlemelerine yardımcı oluyoruz. Bölüler ilerledikçe biraz daha uzun ve karmaşık bir hal alıyor, kötü kalpli virüsler gezinmeye (onlara da Melbitlere ulaşmasının diye bariyer çekiyoruz önlere) çalışıyor. Telefonda sadece iki tuş yardımı ile de bu zorlu yolculukta Melbitleri sağ salim ulaştırmaya çalışıyoruz. Dikkat edin, Melbitlerin uçurumdan düşme gibi bir alışkanlığı da var.

Kendime göre ele aldığımda Melbits World basit bir oyun. Tek oturuşa da rahatça bitirebiliriz. Dolayısıyla içeriği bakımından oyun daha çok 10 - 12 yaş arasına hitap eden bir türden. Renkli, şen şakrak, müzikleri eğlenceli ama basit. ♦ **Rafet Kaan Moral**

### KARAR

**ARTI** Eğlenceli müzikler, rengarenk ve civil civil oyun dünyası

**EKSİ** Sistem hep aynı. A noktasından B noktasına Melbitleri ulaşırmak

75

**Yapım** Juggler Games **Dağıtım** IMGN.PRO **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** [mymemoryofus.com](http://mymemoryofus.com)

## My Memory of Us

Harika bir dostluğun, bitmeyen bir sevginin hikâyesi

**A**ksiyona ara verip, biraz da hikâyeye odaklanmaya ne dersin en beğendiğim okuyan insan? Eğer bu aralar hikâye temelli bir oyun arıyorsan o zaman My Memory of Us tam da sana göre diyebilirim.

Side-Scrolling yani ilerlemeli bir oyun yapısına sahip olmasının yanı sıra içerisinde bolca bulmaca da barındıran bu güzide oyun, yıllar önce tanışmış bir erkek ve bir kadının hikâyесini anlatıyor. İki ayrı dünyaya ait olan bu ikili, tanıştıktan kısa süre sonra birbirlerine resmen kenetleniyorlar. Fakat patlak veren savaş yüzünden içerisinde bulundukları dünya resmen başlarına

yıkılıyor. Tüm şehir boşaltılmış ve etrafı robot askerler sarıyor. Şimdiye bu ikili, tüm dünyaya karşı birlikte mücadele ediyorlar.

Mücadele esnasında her iki karakteri de bir arada kullanmamız gerekiyor. Erkek karakterimizin özelliği sessizce yürüyebilmek, kız karakterimizin özelliği ise hızlı koşabilme. Aynı zamanda her iki yeteneği de kullanabilmeleri de cabası.

Karşımıza çıkan bulmacalar da bu iki karakteri nasıl kullanabileğimizi bir anlamda test ediyor. Karakterlerden bir tanesini haritanın dışarısında bırakıp, diğeri ile bambaşka yerbelerde gidebilmek kesinlikle oyunu hem zorlaştırmış, hem de renklendirmiş. Siyah beyazın üzerine işlenen kırmızı renk ile harika bir görselliğe ve muazzam çizimlere sahip olan oyun, aynı zamanda fantastik bir anlatımla tarihsel gerçekleri yüzümüze yüzümüze vuruyor.

Oyun kendisini oynatıyor olsa da bulmacaların fazlasıyla kolay olduklarını belirtmeden geçemeyeceğim. Bir de genelde aynı şekilde düşmanlardan kaçıyor ya da benzeri noktalara saklanıyor olmak da can sıkıcı. Ayrıca bulma-

ce ve hikaye başlıklarını çok ağır bastığından, birazcık bile aksiyon deneyim etmeyeceğinizi belirtmek isterim. ♦ **Ertuğrul Süngü**

### KARAR

**ARTI** Farklı oyun yapısı, karakterlerin kullanımı , kaliteli arka planlar ve hikaye örgüsü

**EKSİ** Bulmacalar daha zor olabilirdi, genelde aynı hareketleri yapmak

80





Tür RPG Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Skylanders: Ring of Heroes ★

Skylanderlar yeniden iş başında...

**2**011 yılında hayatımıza giren Skylanders, özellikle karakterlerinin eğlenceli olması ve oyuncaklarının da üretilmesiyle çocukların fazlasıyla ilgisini çeken bir oyun olmuştu. Tüm platformları parselleyerek kaçacak yer bırakmayan Skylanders'ı duymuş fakat ilgimi çekmediği için hiç oynamamıştım. Geçtiğimiz ay içinde Ring of Heroes'u görünce fırsat bu fırsat diyerek telefonuma indirdim. Liderleri Kaos olan bir ekip dünyانızı tehdit ederken sizin de halkınizi korumak için elinizden geleni yapmanız isteniyor. Öncelikle bir lider seçmeniz ve sonrasında da iyi bir ekip kurmanız gereklidir. Oyunda yönlendirmeler çok başarılı bir şekilde yapılmış ve siz bir an bile "ne yapacağım şimdi ben" derdine düşmüyorsunuz. İksir kullanmak mı gerekiyor ya da ana üsse altın toplayıcı bir yapı inşa etmeyi öğretmek istiyor, hemen ona uygun görevler veriliyor. Siz bunlara kulak asmayıp haritayı açtıktan sonra yolunuzu kendiniz de çizebilirsiniz. Bu tamamen size kalmış. Haritadaki bölümlerin adları da oldukça eğlenceli. Aynalı Yayla, Çarpık Boyut, Sisli

Bataklık. Bu isimlerden de tahmin edebileceğiniz gibi Skylanders: Ring of Heroes'u Türkçe de oynayabiliyorsunuz. Hot Dog, Blades, Stealth Elf, Sypro gibi isimleri olan sevimli küçük canavarlardan oluşan karakterlerin hepsinin kendine özel yetenekleri var, savunma, atak ve defans gibi ve oynadıkça seviyeleri artıyor. Karşılaşmaların sonunda kazandığınız iksirler ve yaşam runikleriyle karakterinizi geliştirebilirisiniz. Seviyeniz ilerledikçe Skylander ailenize yeni üyeleri katılıyor ve daha güçlü bir takım kurabiliyorsunuz. Hangi karakterlerle iyi bir takım kuracağınızı karar veremiyorsanız oyun yönetimi burada da devreye giriyor ve elinizdeki erlerle olabilecek en iyi ekibi oluşturmanıza yardımcı oluyor. Günlük etkinlik ve görevleri yerine getirdiğinizde kristal ve altın bolca kazanıyorsunuz. O açıdan bakınca oyun fazlasıyla bonkör. Kullandığınız bir enerji de var ama uzun süre oynamadım ve hiç bitmedi. Başka kullanıcıların kurduğu lonalara giriş yapabilir ya da siz de bir grup kurabiliyorsunuz. Düello bölümünde arkadaşları-

nızla dostluk maçları düzenlemek mümkün. Gelelim savaş ortamına karşınıza, sonunda "boss" da olan ekipler çıkıyor ve bütün gücünü kullanıp yok etmeye çalışıyorsunuz. Bu karşılaşmalar sırasında takımınızı yapay zekanın kollarına bırakıp otomatik bir şekilde oynanmasına da izin verebilirsiniz. Ben başta kendim oynamadım ama bir yerden sonra çok hızlanıyor ve tek tek uğraşmak oldukça sıkıcı gelebiliyor. Hedef kitlesinin daha genç insanlar olması nedeniyle olsa gerek, oyun fazlasıyla kolay. 10. Level'a geldim ve sadece bir bölümü iki kere oynamak zorunda kaldım. Karakterleri güncelleyip güçlendirdiğinizde karşınızda düşmanları kolaylıkla yenebiliyorsunuz. Görsel olarak çok başarılı olması, verdiği görevlerle oyunu daha anlaşırlı kılmasıyla, ekibi kurduğunuz canavarlar ve hatta düşmanların şırınılığı ile sizi içine alıyor ama bir süre sonra tekrar düşmesi sıkılıyor. Hedef kitlesinin düşününce başarılı ama diğerleri için merakla indirilip bir süre oynadıktan sonra rafa kalkabilecek bir oyun.

75





Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Rest in Pieces ☆

Porselen filin içine saklanmış ruhu kurtarmak istemez misiniz?

Bazı oyunlar vardır, herhangi bir koruyucu ögesi bulundurmasa da atmosferle fazlaıyla gerekbilir. Rest in Pieces'i yükleyip oynamaya başladığınız andan itibaren o rahatsız edici havasıyla siz etkisi altına alıyor ve oynamayı bırakmıyorsunuz. Porselen biblo denince akınıza, oldukça eski bir evde, kirden içerisinde görünmeyen vitrinde duran tuhaf nesneler gelmiyor mu? Tamam, bu kadar spesifik olmasa da ürkütücü nesneler olduğunda hem fikiriz değil mi? Bu oyunda da gelin görün ki masum ruhları porselen biblolara hapsetmişler ve bizim onları kurtarmamız bekleniyor. Oyun genel olarak bakıldığından çok basit, yukarıdan aşağıya sallanan bir figür var ve yoldaki engellere çarpması lazım çünkü bu figür porselen ve bir şeye deðdiði anda kırılıyor. Sirk fili, bacaklarından sallanan akrobat, sörfçü

kadın, kaptan gibi farklı karakterler var ama bu nesneleri oynamak için sırasıyla her parkuru başarılı bir şekilde geçmeniz ve yolda karşınıza çıkan puanları toplamanız gerekiyor. Puanlar kaldığınız yerden devam etmek için de gerekli. Kendiliğinden sallanarak giden figürü sağ sol hamlelerinizle parçalanması diye uğraşıyorsunuz ama ipe bağlı olduğu için temposunu iyi ayarlamak gerekiyor yoksa havada uçarken çok fazla müdahale şansınız olmuyor. Siz böyle şirin bir şekilde sallanırken korkunç sesler çikaran bir palyaço soyutu karışımı bir yaratık el sallıyor ve bu ürpertip dikkatinizin dağılmasına sebep oluyor. Oyunu ilginç kılan şüphesiz ki grafiklerin ve atmosferin çok başarılı verilmiş olması ayrıca bibloya ruh hapsetme fikrini bulmuşsa kendisini tebrik ediyorum.

85



Tür Platform, Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Typoman Mobile ☆

Harflerden oluşan karakterimiz macerasına sizi de ortak etmek istiyor.

Bir kamyon dolusu harf, ucuşumun yanına yaklaşıyor, boşaltırken içlerinden küçük "o" harfi kalabalığın arasından sıyrılp yuvarlanarak ana karakterimiz oluyor. Böyle yuvarlanarak biraz zor olmaz mı derken başka harflerle karşılaşıp bir çöp adam olarak hayatımıza devam edeceğimiz gerçeğini anlıyoruz. Aslında tam da çöp adam

değil ama ben öyle demeyi uygun gördüm. Typoman'e sadece platform oyunu demek haksızlık olur çünkü bir yandan da harflerin yardımını almamız gereken bulmaca kısmı var. Başrolü çöp adam olan bir oyunda başınıza kötü bir şey gelmez diye düşünmeyein, sakin sakin ilerlerken arkana korkunç canavarlar takılıyor ve eğer yakalarsa sizi

yok edebiliyor. Kaldığınız yerden iki ya da üç kere devam edebiliyorsunuz ama yok, hala ölüyorsanız video izlemeniz gerekiyor. Gelelim bulmaca kısmına, zaten oyunun eğlenceli ve ilgi çekici olan bölümde bu tarafı biraz. Yukarı çıkması gereken bir platformun yanında "n" harfi var ama uzaklarda bir "o" var birleştiridiðinizde "on" oluyor ve bir anda aktif hale geliyor. Bu tabii en basit, yeri geldiðinde harfleri birleştirip kelime yapabiliyorsunuz. Benim nedense akreplere benzettiðim canavarlar yerine bir de zehirli yesil gaz düşmanımız var, onu da fazla soluduðunuzda ölmeye tehdikeniz var. GAS yazan yerlerde ya hızlı hareket edeceklerin ya da onu inaktif hale getirecek kelimeyi bulmanız gerekiyor. Ne yapacaðınızı bilmediðiniz anlarda soru işaretine tıklayıp ipucu alabilirsiniz. Oyun kontrolleri oldukça başarılı ve kolay. Typoman Mobile, çok fazla zorlanmadan oynanabilen eğlenceli bir platform oyunu olmuş.

80





Tür MMORPG Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

# AxE: Alliance vs Empire

Masaüstü bilgisayarda oynanabilecek kadar ayrıntılı

**O**yunu yükleyip biraz da zaman geçirip dikten sonra "bunu neden tablet ya da telefonda oynuyoruz" dedim sesli bir şekilde çünkü kaliteli grafikleri, karakterlerin ve dünyasının ayrıntılarıyla büyük bir oyun görüntüsünde. Hemen başlangıçta sizden tarafınızı seçmeniz isteniyor. Darkhaan İmparatorluğu mu, Galanos İttifakı mı, ben tabii ki iyileri seçtim. Karakterinize karar verip, saçını, göz rengini, kıyafetini özelleştirip dünyaya giriş yapıyorum. Ufak bir eğitim sonrasında nasıl savaşacağınızı öğreniyorsunuz. Yan karakterler de müthiş görünüyor. İlk görevi alıp ormana doğru ilerliyorum mesela. Orman, bitkiler, oldukça tuhaf yaratıklar ilgimi fazlaıyla çekiyor. Nasıl saldıracaktım derken bir anda bunu düşünmemeye hiç gerek olmadığını anlıyorum çünkü kızımız bütün silahlarıyla var gücüyle önüne çıkan herkesi yok etmeye başlıyor. Köşede ufk yanıp sönen "auto battle" yazısını görüyorum ve o zaman anlıyorum ki benim pek de bir şey yapmama gerek yok. Adeta bana

dönüp "izle ve öğren" diyor ama öğrenmem gerek de yok çünkü bütün oyunu film gibi izleyebilirim. Auto halden çıkarınca gideceği yerleri ve saldıruları kontrol edebiliyorum ama böyle bir imkân olunca buna uğraşmak da oldukça anlamsız geliyor. Bizim görevimiz ne diye sorarsanız, karakterin görevleri almasına ve hak kazandığı eşyalarla onu güçlü bir kahraman haline getirmek. Çevrimiçi ve arkadaşlarınızla oynamaya imkânınız var. Estetik olarak çok güzel ama bu oyun mobil olarak çıktıı için heba edilmiş gibi geldi bana. Yine de bu tarz oyunları sevenlerin ilgisini çekecektir.

65



Tür Müzik, Arcade Platform iOS Fiyat Ücretsiz

# Rolling Sky 2

Şimdi sessizce uçuş emniyet videomuzu izliyoruz...

**H**er ay, incelemek için dingin bir oyun bulunca acaba "huzur veren oyunlar" köşesi mi yapsam diye bir düşündüm. Yoğun iş ya da okul temposundan mı şikayetiniz bir de üzerine gerecek bir oyun oynamak istemeyisiniz diye düşünüyorum. Şimdi yavaşça vahşi öğeleri oyundan çıkıp Rolling Sky 2'yi indirin, kulaklıklarınızı takın ve müziğin sizi uzak diyarlara götürmesine izin verin. "Temple Run seven bunu da sevdi" diyebilirim zira oyunun yaratıcıları bu oyunda bir animasyon filminin başrolünde gibi hissedecenizi söylüyorlar. İlk bölümde ilerlemek için uçmak, karda kayarak gitmek, bir kuşun sırtına binmek gibi seçenekleri kullanırken ikinci bölümde piyano tuşlarının üzerinde gidiyorsunuz ve müzik sizin hareketlerinize göre çalışıyor. En çok bu

bölümü sevmiş olabilirim çünkü o piyano kaldığınız hissiyle birlikte coşku bir şekilde ilerleniyor, düşünce de oldukça üzünlü bir sesle bitiyor. Bu zamanlarda video izleyip kaldığınız yerden oynayabilirsiniz, normal ve zor aşamaları var. Aradığınız huzursa normal oynamanızı tavsiye edebilirim. Diğer bölümde de hepsinin teması farklı, gece uyuyan biri pijamalı penceresinden uçup yıldızlı gecede ilerliyor, bir başkası Mısır Piramitlerinde çölde koşuyor, hırsız çatılardan kaçıyor. Şimdilik 6 bölüm var yakında daha fazlasının olacağını müjdesini veriyorlar. Bölümler biraz daha uzun sürebilir, Temple Run gibi sonusuz koşu değil bir yerde bitiyor. Ben sevdim, dinlenmek için kulaklıği takıp huzurlu bir şekilde oynanabilir.

80



◆ Nevra İlhan



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları



1. PUBG Mobile



2. Break Bricks – Ball's Quest



3. Kelime Gezmece



4. Call Of Sniper War 2019



5. Magic Tiles 2: Piano Game

En Popüler Ücretli iOS Oyunları



1. Adalet Namluda: Afrin



2. Hermes: KAYIP



3. Plague Inc.



4. Hitman Sniper



5. Football Manager 2019 Mobile



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları



1. PUBG Mobile



2. Kelime Gezmece



3. Subway Surfers



4. Pick Me Up



5. My Talking Tom 2

En Popüler Ücretli Android Oyunları



1. Adalet Namluda: Afrin



2. Real Drift Car Racing



3. Earn to Die 2



4. Hitman Sniper



5. Construction Simulator 2014

**NİSAN**  
SAYISINI KAÇIRMA

**20**  
**POSTER**  
**25**  
**STICKER**  
Hediye  
**2 FARKLI**  
**DEFTER**



**20 POSTER 25 STICKER**

# heygirl

**HEDİYE DEFTER**

Dijital Dergi Aboneliği İçin:  
[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

# FORTNITE

Eski kral tahtını geri almak için çok çalışıyor.

Sayfa  
**90**



# ONLINE



## ALBION ONLINE

# Nihayet free-to-play oluyor!

Albion Online, detaylı crafting sistemi ve bu sisteme dayalı oynanışı ile kısa bir dönem bile olsa adından söz etirmeyi başarmıştı. Biz de oyuna bu sayfalarda yer vermiştık ve oyunu da ben incelemiştim. Aslında oldukça bağlayıcı bir oyun yapısına sahip olan Albion Online'ı tek bırakma sebebi oyunun oldukça fazla vakit istemeseydi. Belli bir noktadan sonra bu tür emek isteyen oynlara ya da MMORPG'lere vakit ayırmak hayli güçleşiyor

ve hevesinizi de kısa sürede kaybediyorsunuz. Neyse bu başka bir konu, gelelim asıl odak noktamız Albion Online'a.

Bu güzide oyun şu ana dek "buy-to-play" sistemi ile çalışıyordu. Yani bir abonelik sistemi olmasa da oyunu satın almanız gerekiyordu. Ancak oyun 10 Nisan itibarıyle "free-to-play" bir yapıya bürünyör. Yapımcı ekip böylece daha fazla oyuncuya ulaşabileceklerini belirtirken, bu durumun oyuna yeni bir boyut

kazandıracığını söylüyor. Yapımcı ekip bu kararlarının sebebinin aslında oyun iyi gitmesine rağmen daha çok oyuncuya ulaşmak istedikleri olarak açıkladı. En ucuz paket olan 30 doların oyuncuların oyunu denemesi için oldukça caydırıcı bir miktar olduğunu söyleyerek bu şekilde çok daha fazla oyuncuya ulaşabileceklerini belirtti. Bunun yanında daha önce oyunu satın almış oyunculara ise oyun içi teliği hediyeleri verileceği açıklandı. ♦

## FORTNITE

# Yeni içeriklere hazır mıyız?

Epic Games, Fortnite ile beraber geçen sene ortaklı birbirine kattı bilindiği gibi. Fortnite'tan elde ettikleri kazanç sadece Fortnite'in gelişimine değil, Epic Games Store ile yeni bir oyun alışveriş platformu oluşturmak için de kullanıldı ve henüz yolun başında olmalarına rağmen oldukça iyi iş çıkardıklarını söyleyebilirim. Nasıl konsollarda "exclusive" oyunların karışması bir dönem kızıştıysa (PS4 ile beraber bu rekabet yok oldu.) oyun mağazaları arasında da bu tür bir rekabet hızlanacak gibi duruyor.

Gel gelelim Epic Games hala kaynaklarının büyük bir kısmını Fortnite için harcamaya devam ediyor ve sürekli oyuna yeni içerikler ekliyor. Piyasadan en güclü üç Battle Royale isminden biri olan Fortnite, geçtiğimiz aydan bu yana üç farklı yama aldı ve belki de siz dergiyi okuduğunuz sıralarda buna bir yeni yama daha eklenebilir. Geçtiğimiz yamalarla beraber oyuna Çakmaklı Tepen Tabanca, Korsan Topu silahları ile Vantuzlu Top aracı eklendi. Oyuncu-

lar Korsan Topunun içine girip kendisini oldukça uzak mesafelere ulaşılabiliyor ve düştüğü yere ağır hasalar verebiliyor. Çakmaklı Tepen Tabanca ise oldukça iyi bir hasar veriyor, rakibi uzaklaştırıyor ve kullanıcısını geriye atıyor.

Son olarak Vantuzlu Top ise camdan bir topun içine girmenizi sağlıyor. Bu top dönerken bir ulaşım aracı haline geliyor ve oldukça kullanışlı. Apex'in de rekabete katılması ile Battle Royale dünyasında işler iyice karışacak gibi duruyor. ♦





## LEAGUE OF LEGENDS

# Kış mevsimi şampiyonu kim olacak?

Ülkemizin en büyük espor organizasyonlarının League of Legends çatısı altında gerçekleştirildiği bir gerçek. Vodafone Şampiyonluk Ligi'nde (VFSL) de her sezon olduğu gibi bu sezon da doludizgin maçlar oynandı. 2019 kış mevsimi boyunca takip ettiğim maçlarda sayısız heyecanlı ana, inanılmaz oyunlara, beşte beslere şahit olduk. Nihayet normal sezon geride kaldı. Kısa bir sezon değerlendirmesini de bu sayfada tabii ki yapacağım ama ülkemizdeki espor organizasyonları adına Riot Games iki önemli gelişmeye ön ayak oldu. Bunlardan biraz bahsetmek istiyorum.

### Türkiye'nin yeni espor arenası açıldı!

Eski bir oyuncu olarak Türkiye'deki espor organizasyonlarının en dibini de gördüm en gösterişlisini de. En dipten bahsederken tabii ki esporun spor olarak bilinmediği dönemlerden bahsediyorum. Birkaç arkadaşın belirli bir oyun için takım kurup fırsat oldukça çeşitli şehirlere gittiği, çok küçük bir grubun haberdar olduğu turnuvalardan bahsediyorum. Tabii ki bu turnuvalar profesyonel değildi ama ülkemizde zaten o dönemlerde neredeyse hiçbir profesyonel organizasyon yoktu. Biz de kendi çabamızla bu turnuvaları zor da olsa takip etmeye çalışır, mümkünse canlı izlerdik. Elbette izleyici sayısı da 10-15 kişiden fazla olmazdı. Gel gelelim League of Legends'in ülkemizde görünmesi, Riot'ın bu topraklara

yatırım yapması ile beraber espor terimi de ülkemizde farklı bir anlamaya büründü. Ülkemiz adına amatör turnuvalardan profesyonel turnuvalara geçişin ilk adımı olmasa da en etkili ve merak uyandıran adımı oldu. Riot Games yatırımlarına 2019'da devam etti ve ülkemizdeki ilk espor arenasını açtı. Böylece profesyonel liglerin maçlarını artık Ataşehir Watergarden'daki espor sahnesinden canlı olarak izleme fırsatı bulduk. Ocak ayında yapılan açılış büyük ilgi görmesinin yanında 1000 kişilik kapasitesi ile dünyanın sayılı espor sahnelerinden biri oldu. Bilet fiyatlarının da son derece makul olduğunu belirtmek istiyorum.

### Akademi Ligi tecrübe kazandırmak için geldi!

Elbette ülkemiz hem yatırım hem de esporcu yetiştireme potansiyeli açısından aslında son derece verimli. Genç nüfusun bu kadar yoğun olduğu Türkiye'de genç esporcuların tecrübe kazanmaları, profesyonel alanları deneyim etmeleri büyük önem taşıyor. Yine Riot'ın bu amaçla kurduğu Akademi Ligi bu konuda son derece önemli bir işlevle sahip. İlk defa 2019 kış mevsiminde düzenlenen Akademi Ligi organizasyonunda oldukça iyi maçlar izledik. VFSL'deki takımların keşfettiği genç ve tecrübesiz oyuncuların, profesyonel arenalara hazırlıklarını büyük bir ilgiyle takip ettim. Sezon boyunca öne çıkan iki takım vardı. Bunlardan biri normal sezonu 1907 Fenerbahçe, diğeri ise HWA

Gaming. Bu iki takım normal sezonu 15'er galibiyet ve 3'er mağlubiyet ile birinci tamamladı ve play-off'ta rakiplerini yenerek finalde şampiyonluğunu belirlemek için karşı karşıya geldiler. Heyecanlı final maçında kazanan genç takım, 3-1'lik skor ile 1907 Fenerbahçe Akademi takımı oldu.

### VFSL heyecanı bu ay da sürüyor!

VFSL boyunca üç takımın birbiriniyle çekişmesini izledik aslında. Her ne kadar Galatasaray ve Beşiktaş lige iyi başalar da zamanla yakaladıkları ivmeyi kaybedince alt sıralarda play-off'a kalma mücadeleleri vermeye başladılar. Beşiktaş ve HWA play-off dışı kalırken Galatasaray ile beraber Team Aurora ve Dark Passage play-off'un çeyrek final aşamasına kalmayı başardı. Bursaspor ve Galacticos ise sezon boyu istedikleri performansı göstermediler ve ilk haftadan son haftaya kadar ligin dibine demir attılar. Ligin tepesinde yarışan takımlar ise 1907 Fenerbahçe, SuperMassive ve Royal Youth oldu. Royal Youth normal sezonu 3. bitirdi ve play-off'a çeyrek finalden katılma hakkı kazandı. Fenerbahçe ve SuperMassive ise ligin aynı galibiyetle birinci bitirerek yarı final için rakiplerini beklemeye koyuldu. Siz bu yaraları okurken çeyrek final maçları 29-30 Mart tarihlerinde yapılmış olacak ama 6-7 Nisan'daki yarı finalleri ve 13 Nisan'daki Kış Mevsimi finalini izlemeyi ihmal etmeyin efendim. ♦



# APEX — LEGENDS —

Geçtiğimiz ayın kapak konusu üzerine yazılacaklar bitmiyor.

**G**eçtiğimiz ay doyasıya Apex'i oynadık, halen de durum değişmiş değil. Bildiğiniz gibi oyun çok kısa sürede ciddi oyuncu kitlesine ulaşıp rekor üstüne rekor kırdı. Elbette bu aşırı hype zamanla azaldı ve oyuncu sayısı hala çok yüksek olmasına rağmen biraz daha "normal" bir noktaya ulaştı. Elbette oyuncu sayısındaki ani artış hilecileri de bir anda harekete geçirdi ama yapımı ekip bu konuda hızlı davranışarak ilk ciddi ban dalgasını uyguladı. Diğer oyuncuların emeklerini hiçe sayan 355 binden fazla hesap banlandı. Bu sayfalarla her zaman belirttiğim gibi, hileye karşı verilen savaşı sonuna kadar destekliyorum. Darısı daha nice hilecinin başına. Gelgelelim geçtiğimiz bir ay içinde Apex ilk sezonuna giriş yaptı. Son dönemlerde özellikle Fortnite ile beraber çıkışa geçen Battle Pass sistemi Apex içinde de yerine aldı. Birçok oyuncu aslında bu sistemin nasıl işlediğini biliyor ve yine de basitçe açıklayalım. Battle Pass ile oyuncular ikinci bir seviye ilerlemesine sahip oluyor. Oyun oynadıkça normal profil seviyenizden bağımsız olarak bu seviye için de tecrübe puanı kazanırsınız. Eğer seviye atlarsanız sizin için hazırlanan bir ödüllü kazanırsınız. Bu ödüller karakter / silah skinleri ya da pozları gibi içerikler olabiliyor. Ama para verip Battle Pass biletini alırsanız, her seviyede daha özel içerikler kazanmanız mümkün. Ama bunlardan da önemli olarak oyunun yeni karakteri Octane oyuna eklendi. İsterseniz Octane'ı biraz tanıyalım.

Kendisi saldırıcı temelli bir karakter. Bu durumda bir sonraki yeni karakteri ise destek ya da tank olarak bekleyebiliriz. Octane'e baktığımız zaman hareketliliği ile düşmana anı saldırınlar yapabilecek bir karakter olduğu açık. Oynaması bir miktar da olsa vur-kaç yeteneği güçlü olduğu için Wraith'i andırdı diyebilirim. Karakterin pasif yeteneği aslında kendisine destek olan bir yetenekten meydana geliyor. Octane çalışma dışı, hasar almadığı zamanlarda zaman içerisinde sağlığını doldurabili-

yor. Böylece bir çatışmada hasar aldığından saklanıp tekrar tam gücünüzle çatışmaya dahil olabilirsiniz. Elbette bu tür bir yeteneği kullanılmak için etkili bir hareket kabiliyetiniz olmak zorunda. Bu açığınızı ise taktiksel yeteneğiniz ile kapatabiliyorsunuz. Adrenaline Junkie isimli bu yetenek altı saniye boyunca %30 daha hızlı hareket etmenizi sağlıyor ancak bu hareket Octane'in sağlığının %10 kadarını götürüyor. Son olarak kahramanın ulti yeteneği, bazı ziplama platformları ortaya çıkarıyor. Bu platformu tüm karakterler kullanabiliyor ve karakterleri oldukça yükseğe zipliyor. Octane bu platformlardan birkaç tane koyarsa ve zipladıktan sonra düşüğünüz noktayı yine bir sıçrama platformuna denk getirseniz, oradan oraya çekirge gibi zıplayarak hem hedef alınması zor bir hedef olursunuz hem de düşmanın yerini çok daha iyi tespit edebilir, eğer iyi hedefleme yeteneğiniz varsa onları yok edebilirsiniz.

#### Solo oyunculara öneriler

Elbette arkadaşlarla oynana oyunların başka bir eğlencesi olduğu doğru. Ancak zaman zaman her oyuncu sakin sakin tek başına oyununu oynamak isteyebilir. Apex her ne kadar tek kişilik bir oyun moduna sahip olmasa bile oyuna tek başınıza girdiğiniz zaman atandığınız bir takıma kolayca adapte olup konuşmadan dahi kolayca iletişim kurmanızı sağlayan bir sisteme sahip. Oyunda ilk kez haritaya atlarken daha uzak noktalara ulaşmak için, uçaktan atladığını zaman doğrusal bir çizgi ile oraya gitmek yerine önce dik daha sonra yatay ilerleyin. Bunu birkaç kez yapın. Yani uçaktan atlayıp yere indiğinizde arkanızdan bir çizgi çizilecek olursa bu çizgi merdiven şeklinde olması

gerekiyor. Bunu yapmak başlangıçta her ne kadar kolay olmasa da zamanla alışabilirsiniz. Özellikle uzak mesafelere ulaşmak için son derece etkili bir yöntem. Ping sistemini kullanmak hayatı önem taşıyor. Apex sesli iletişim olmasa bile oyuncular arası iletişim kurun en iyi oyunlardan biri. Ping sistemi ile hedef alanları, düşmanları ve hatta eşyaları işaretleyebiliyorsunuz. Özellikle ihtiyacınız olmayan eşyaları pingleyerek takım arkadaşlarınıza haber vermeniz, tüm takımın etkili donanımlarla dolaşması için oldukça önemli. Bu yüzden ihtiyacınız olan eşyaları envanterinizden farenin orta tuşu ile pinglemeyi, ya da zaten sizde olan bir teçhizati bulduğunuzda bu eşyaya sahip olmayan takım arkadaşlarını bilgilendirmeniz çok önemli.

Ayrıca oyun içinde hareketli olmanız çok önemli. Apex daha çok Arcade bir oyun. Bu yüzden çatışmalarda hareketsiz kalmanız ölüm anlamına geliyor. Nereden kayılır, nereden tırmanılır, hangi yol ile düşmanın arkasına sarkılır, daha iyi konum almak için karakterin yeteneğini nasıl kullanabilirim diye sürekli düşünün. Zaten bu durum 1-2 haftanın sonunda refleks halini alıyar kendiniz zamanla hareketliliği ve konumlamayı çözümsüz oluyorsunuz



# Envanter

Görselde görebileceğiniz envanteri tanırsanız, arkadaşlarınızla eşya alışverişlerinde daha rahat iletişim kurabilirsiniz.

Birinci silah alanına kullanabildiğiniz en iyi silahı yerleştirin. Oyunca yeni başladığınızda otomatik silahlar bunun için en iyi seçenek.

İkinci silah alanınıza bir keskin nişancı tüfeği ya da pompalı tüfek yerleştirmeniz oldukça yararınıza olacaktır.

Burada arkadaşlarınıza ait envanter ve zırh bilgilerini görebiliyorsunuz. Aynı zamanda arkadaşınız çatışmaya girdiğinde size buradan haber veriliyor.

Mevcut silahlar "n" za uygun bir eklenti otomatik olarak silahlara yerleştirmektedir.

Ancak mevcut silahlar "n" zdan herhangi birine uymayan eklentiler envanterinizde bu şekilde görülmektedir.



Silah eklenti bölümleriniz bu şekilde görünüyor. İlgili bölmeye bir eklenti takmadığınız zaman o alan gri oluyor. Taktığınız eklentilerin nadirlik seviyesini sırayla beyaz, mavi veya mor renkler ile görebiliyorsunuz.

Çantada yer alan bu kapalı slotları daha geniş bir çanta olarak açabiliyorsunuz ve envanterinizi genişletebilirsiniz.

Bu bölümde kask, beden zırhı, kalkan ve kullandığınız çantayı görebiliyorsunuz. Her zamanki gibi kaskımı indirmişim! Bu yüzden de bu bölüm gri olarak gözükmektedir.

Çantanızda Ultimate Accelerator buluyorsa, bu menüden çıkmadan Ultimate yeteneğinizin durumunu edebilir ve gerekli olması halinde kullanabilirsiniz.

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

# Corsair

## Dominator Platinum RGB

Elit performans bekłentisi olan oyunculara özel

Sayfa  
97



# DONANIM

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



# Acer Nitro 5 (AN515-42-R6EU)

AMD temeli üzerine fiyat performans laptopı

Bu incelemeyi yapmak bize biraz garip hissettiyor zira herhangi bir oyuncu laptopında Nvidia tabanlı sistemler görme-ye o kadar alışılmış ki yeni Nitro 5'in her detayını ayrı ayrı kurcalar halde buluyoruz kendimizi. Nvidia bugünlerde tüm gücyle RTX tabanlı pahalı sistemleri ön plana çıkardıktı, Acer'in Nitro 5 (AN515-42-R6EU) modeli karşımıza AMD Ryzen 7 2700U işlemci ve AMD Radeon RX560X ekran kartı etrafında şekillendirilmiş bir fiyat performans ürünü olarak çıkıyor.

Teknik detайлara girmeden önce tasarıma bakarsak, Nitro 5 bir önceki serile birebir aynı çizgileri taşıyor ve bu gayet iyi bir tercih olmuş zira ürünü daha önce de incelemiş ve tasarımını oldukça beğenmiştık. Acer bu modelin dış düzeyinde pürüzlü bir plastik tercih etmiş ve kapağı açtığınızda da klavyenin etrafındaki doku bilgisayar sanki karbon fiberden yapılmış izlenimi veriyor. Bu kırmızı arka aydınlatmaya sahip klavye ile birleştiğinde (mekanik klavye bulunmuyor) hayli agresif bir görüntü oluşturuyor ki oyuncuların RGB klavyenin eksiksliğini çok hissedeceğini sanmıyorum.

Nitro 5'te kullanılan ekran yine 15.6"

ebadında ve 1080p (141 PPI) çözünürlüğü destekleyen 144hz IPS panele sahip. Geçikme süresi çok etkileyici olmayan (32ms) bu panel aynı sınıftaki rakiplerinden daha iyi kontrasta sahip ve başta siyah renkler olmak üzere renk doğruluğu da ortalamanın üzerinde. 284 kandela parlaklık ve %87 sRGB değerlerini de ekleyleince Acer Nitro 5 ekran sınavından başarıyla çıkmayı başarıyor.

Acer bu modelde farklı konfigürasyonlar sunmakta. Bizdeki modelde (AN515-42-R6EU) AMD Ryzen 7 2700U işlemci ve AMD Radeon RX560X (4GB) ekran kartına 16GB DDR4-2400Mhz RAM, 256GB SSD + 1TB HDD (5400rpm) eşlik etmekteydi. Modelde kullanılan SSD ile 480 MB/s sıralı okuma ve 145 MB/s sıralı yazma performansı aldık. Bu değerler yeterli olmasına rağmen üst seviye sonuçlar olmadıkları malumunuz.

Acer Nitro 5'in bu modelinde de yeterince etkili bir soğutma sistemi kullanılmış ve yük altında bile işlemci ısısı 70 derecenin üstüne çıkmıyor. Hatta yük altında bile işlemci fanının son hız (Turbo) çalışmadığını belirtelim. Yük altında gürültü seviyesi

ise bir miktar yüksek ancak kulakları sağır etmediğini belirtelim.

Neticede çok merak ettiğimiz AMD'nin RX560X ekran kartı yaptığımız testlerde Nvidia GTX 1050 ile GTX 1050ti arası bir performans gösterdi ve bu da ürününü bulunduğu fiyat düzeyinin uygun olduğunu gösteriyor. Hemen her oyunda oldukça kabul edilebilir bir performans sunmayı başaran sistemin zorlandığı bazı oyunlar olmadığı değil. Metro Exodus veya Assassin's Creed Odyssey'den orta ve daha yüksek detay seviyesinde performans alabilmek için Acer'in daha güçlü sistemlerine sahip modellere bakmanızı öneriyoruz. Ürünün satış fiyatı 5500 TL civarında.

## ◆ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Şık tasarım, başarılı IPS panel, yüksek performanslı soğutma sistemi, fiyat performansı iyi

**EKSİ** SSD performansı vasat, yük altında gürültülü çalışıyor



LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ

## Corsair Dominator Platinum RGB

Hem çok sık, hem yüksek performanslı.

**R**AM denilince akla gelen ilk firmalardan olan Corsair'ın tarihi 2010 yılına kadar uzanan Dominator serisiyle üst seviye oyuncu bellekleri konusunda haklı bir ünү var. Bir düzineye yakın modelin ardından geçtiğimiz günlerde satışa sunulan Dominator Platinum RGB de dünyanın su soğutma kullanılmayan en hızlı bellek ailesi olmak gibi önemli bir iddiaya sahip. İhtiyaca göre 2x8GB veya 2x16GB'lık çiftler halinde satın alınabilen ürünün 3200Mhz ile 4800Mhz arasında çalışan çok farklı versiyonları da mevcut. Bizdeki ürün (CMT16GX4M2C3200C16) CL16 bellek zamanlama değeri ile çalışan DDR4-3200Mhz serisi bir model ve fazla bir çaba harcamadan 3800Mhz değerinin üzerinde görebiliyor. Yine 3200Mhz olup CL14 çalışan kitler de var aynı zamanda. Corsair'in bu seride kullandığı soğutucu kaplama ve işçilik kalitesi ise kesinlikle görebileceğinizin en iyisi. DHX soğutma teknolojisi ve alüminyum soğutucular bu defa Capellix LED teknolojisini de arkasına almış ve ortaya görünüm anlamında da mest olacağınız bir tasarım çıkmış. Üstelik bu LED aydınlatmanın güç tüketimi alelade LED aydınlatmaların bile altında. Ve en güzel tarafı, elbette Dominator Platinum RGB de iCUE yazılımlıyla tam uyumlu, böylece sahip olduğunuz tüm Corsair ürünlerinin ışıklandırmasını birbirileyle senkron hale getirebilir, hazır profilleri kullanarak oyun atmosferinizi bir kat daha geliştirebilirsiniz. Bu soğutucuların yükseklikleri hayli fazla olduğundan kimi CPU soğutucularıyla uyum sağlamayabilir, anakart modelinize göre gerekli kontrolleri yapmanızı öneririm. Elbette bu belleğin su soğutma ile soğutulan bir işlemci ile kullanılmasını öneriyoruz. Elbette tüm bunların maliyeti yüksek. Bizim test ettigimiz ürün piyasada 1220 TL fiyatla satışa sunulmakta ve hardcore oyunculara hitap ediyor. ♦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

- ARTI** Çok yüksek performans, iCUE uyumlu RGB LED donanımı, muhteşem işçilik kalitesi  
**EKSI** Fiyati yüksek, soğutucuların yüksekliği fazla

93



## Turtle Beach Atlas Three

Orta direk oyuncu için iyi bir alternatif.

Birbirinden başarılı kulaklıkları ile oyuncuların gözdesi olan firma bu defa orta fiyat düzeyinde olan Atlas Three ile karşımızda ve hemen söyleyelim, kendi sınıfı için son derece başarılı bir alternatif.

Atlas Three dış tasarım anlamında PS4 ve Xbox One'a kanalize edilen Stealth serisiyle neredeyse aynı, hatta renk dışında herhangi bir fark olmadığını söyleyebiliriz. Ürünün plastik kalitesi Recon 50X'e göre çok daha iyi olmasına rağmen kendi fiyat düzeyindeki Corsair HS60 gibi rakiplerinin gerisinde. Stereo olan ürününde 50mm'lik sürücüler kullanılmış ve kumaş kulak yastıkları da yeterince rahat. Kulagini tamamen içine alan kumaş yastıkların kullanılmasının olumlu tarafı konfor, kötü tarafı da dışarıya bir miktar ses kaçırması. Turtle Beach bu modelde ProSpecs adını verdiği gözlüklerle uyumlu bir tasarım kullanmış ve ürün bu patentin hakkını veriyor.

Turtle Beach sistem ve kablolama anlamında bazı alıslamadık detaylara sahip. Öncelikle ürün Stereo ve kabloluluk bir kulaklık. Ancak Atlas Three donanımsal olarak bir bas amfisi içeriyor ve bu amfi sebebiyle ürün yaklaşık 40 saatlik bir kullanımın ardından şarj gerektiriyor ve evet, bir açma kapama düğmesi var. Kulaklık başınızdayken bu tuşa ulaşmak kolay değil ve hemen yanında bulunan ve bass modunu değiştiren düğme ile karıştırırmak da neredeyse kaçınılmaz. Üründe üç ayrı bas seviyesi (Signature, Treble, Vocal) var ve hangisini seçtiğiniz de tuşa her basınızda bipleme sayısından (1-3 arası) anlıyorsunuz. Zevke göre değişir ama benim görüşüm kulaklık gerek oyun gerekezik müzik konusunda esas performansını ikinci seviyede gösteriyor.

Sonuç olarak Atlas Three kendi fiyat düzeyinde (570 TL) oldukça iyi bir seçenek. Hem oyun hem de müzik dinlerken gösterdiği performans da oldukça tatminkar. ♦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

- ARTI** Fiyat performans oranı iyi, gözlüklerle kullanıma uygun, bas seviyesi yüksek, konforlu kullanım  
**EKSI** Splitter gerektiriyor, malzeme kalitesi vasat, ses açma düğmesinin konumu ergonomik değil

83



## Corsair Carbide SPEC-DELTA RGB

Giriş seviyesi oyuncu kasası

**B**elki hatırlayacaksınız, 15 sene kadar önce öyle bir noktaya gelmişik ki büyüyen ekran kartları ve hava üfleyen dev soğutucular sebebiyle, evdeki oyuncu kasaları buzdolabı gibi kocaman, kaba saba, kaslı tasarımlara geçiş yapmıştı birer ikişer. Neyse ki teknoloji ilerledikçe verimlilik denen şey de kendisi gösteriyor ve orta seviye oyunculara hitap eden donanım ürünlerinin çektiği elektrik miktarı azaldıkça Mid-Tower kasalar da tekrar popülerleşiyor.

SPEC-DELTA RGB'nin dış tasarımında dikkatinizi çekecek ilk şey şeffaf ön yüzeyini süsleyen, her biri altışar adet ayarlanabilen RGB LED ile aydınlatılmış üç adet 120mm fan. Oldukça sessiz çalışan bu fanların dördüncüsü de kasada egzoz fanı olarak görev almakta. Ayrıca eğer dilerseniz üst kısmı 2x120mm veya 2x140mm fan takabiliyorsunuz. Hatta ön taraftaki üç adet fanı bile dilerseniz 2x140mm ile değiştirmeniz mümkün.

Ürünün yan kapağında bulunan havalı cam oldukça geniş ve eğer iç tasarımı LED aydınlatma ile süslemek istiyorsanız hiçbir detayın gözünüzden kaçmamasını sağlıyor. 2 adet SSD ve 2 adet HDD için de kasada yer ayrılmış durumda. Dahili PSU bulunmuyor ve izin verilen maksimum yükseklik de 180mm.

SPEC-DELTA RGB hayatı narin ve sık gözükmesine rağmen iç alan genişliği yüksek demişti. Öyle ki işlemcinin üzerinde 160mm'ye kadar CPU soğutucusu kullanabiliyorsunuz. Aynı şekilde kasaya 330mm uzunlığında bir ekran kartı takabilmek mümkün, piyasadaki en uzun RTX 2080 ekran kartının 300mm olduğunu düşünürseniz SPEC-DELTA RGB'nin sunduğu alan mucizevi gözükebilir. Neticede yeni bir bilgisayar toplayıp parاسının hesabını bilmek isteyen oyuncular için oldukça uygun bir model var karşımızda. Türkiye fiyatı henüz belli olmasa da 80\$'lık yurt dışı fiyatına bakınca ülkemizde iddialı olacağını söyleyebiliriz.

♦ Kürsat Zaman

### KARAR

**ARTI** Şık tasarım, RGB destekli 120mm fanlar, geniş iç hacim, geniş cam panel

**EKSİ** Fanlar iCUE uyumlu değil, üst taraftaki fanlar opsyonel

86



## Sennheiser Momentum True Wireless

Üst segment müşterilerini hedefliyor

**A**pple'in son yıllarda tüm kararları veya girişimlerinin doğru olup olmadığı tartışılmakla beraber AirPods konseptinin üzerinde durmaları ve son kullanıcıyı ikna edip diğer firmaların yolunu açmaları başlı başına bir takdir sebebi. Nihayet kulaklı denilince akla gelen ilk firmalardan Sennheiser da bu segmente yatırım yapmaya karar verdi.

Momentum True Wireless mühendislik açısından sektörün ulaştığı son noktayı temsil eden bir ürün. Kullanıcıya herhangi bir eşleşme problemi yaşatmayan ürün Bluetooth 5.0 kullanıyor ve Android 7.0 / iOS 11 üzerindeki işletim sistemlerinde çalışıyor. Kullanımı oldukça basit olmasına rağmen dilerseniz Sennheiser Smart Control App'ı indirerek kulaklıkların şarj seviyesinden ekolayzira, hatta insanlarla konuşurken ne kadar dış ortam / müzik sesi duymak istediğinizde kadar pek çok ayara hakim olabiliyorsunuz. Sonuncusu özellikle önemli çünkü bir kez kulağınızda taktığınızda dünya ile bağlantınız kesiliyor, kulaklıklar hiçbir sesin size ulaşmasına izin vermeyecektir. Ürünün kullanımı oldukça basit. Ufak ve oldukça kaliteli gözükken bir şarj istasyonu var ve kulaklıkları istasyondan çıkartığınız anda açılıp telefonunuza bağlanıyorlar ve minimum 4 saat kesintisiz müzik dinleyebiliyorsunuz. Ses açmak için sağ kulağınızı, kismak için sol kulağınızı dokunmanız yeterli ama bu hassaslık eliniz yanlışlıkla dokunduguunda sıkıntı yaratıyor.

Ses kalitesi konusunda ise söyleyecek pek bir şey yok. İşim gereği şimdiden dek çok sayıda kulaklık kullandığım da kulak içi bir ürünlerde bu kadar muhteşem ses kalitesine hazır olduğumu söyleyemem. Soundstage muhteşem ve diğer kulaklığınızda döndüğünde kültür şoku yaşamış gibi hissediyorsunuz. Sadece kulaklıkların bir miktar ırı olduğunu belirtiyim.

Neticede karşımızda son derece "niche" bir ürün var ve yolda yürürken bile müzik kalitesinden taviz vermek istemeyenlere hitap ediyor. Ürünün Türkiye fiyatı ise 2000 TL. ♦ Kürsat Zaman

### KARAR

**ARTI** Muhteşem soundstage, kolay kullanım, uzun batarya ömrü

**EKSİ** Fiyatı pahali, dokunmatik kontroller fazla hassas, biraz ağır ve büyük

87



LEVEL  
EDITÖRÜN  
SEÇİMİ

## Asus ROG Strix XG32VQ ★

Agresif tasarım, 144Hz panel ve kavisli ekran...

Yuncular artık iyiden iyiye 27 inch ve üzeri monitörleri tercih ederlerken, seçenekler arasında kavisli modelleri de büyük ölçüde değerlendiriliyorlar. Asus'un ROG Strix XG32VQ modeli de öylesi bir monitör. 31.5 inch boyutunda devasa ekranı, 2K çözünürlüğü ve 144Hz paneli ile Adaptive Sync desteği sağlayasıyla, oyuncular için önemli bir model olduğu kesin. Asus ROG Strix XG32VQ; oyuncular için kallavi bir tasarıma sahip. Elbette monitörde RGB ışıklandırma da mevcut. Monitörün arkasında daire biçimli RGB alan, Aura Sync ile farklı renklere bürünebiliyor. Monitörün ekran çerçeveleri oldukça ince. Böylece gövdesinde geniş bir görüntü alanı sunan monitör, ayrıca bu sayede çoklu ekranlı kurulumlar için de destek çıkıyor. ROG Strix XG32VQ'nun ekranı 31.5 inch boyuttunda. Böylece geniş bir görüntü sunan monitör, kavisli yapısıyla da göz doluyor. 1800R kavisli yapıda tasarlanan monitör, böylece düz ekranlara kıyasla daha cazibeli görünüyor doğrusu. Adaptive Sync teknolojisi sayesinde oyundarda grafik kartı ile monitör arasındaki senkron kaybından ötürü oluşan ekran yırtılmalarının önüne geçen monitör, bu sayede keyifli bir oyun deneyimi sağlayabiliyor.

Test sistemimizin ana bileşeni olan ROG Strix XG32VQ, oyun performansında, yani monitör için uyguladığımız gerçek dünya testlerinde çok iyi tepki sağlıyor. Minimum Input Lag ile beraber özellikle Overwatch ve CS:GO gibi rekabetçi oyunlar için mükemmel bir seçim olacaktır kanısındayız.

Asus ROG Strix XG32VQ, 2K çözünürlüğünde bir monitör arayan oyuncular için rahatlıkla tercih edilecek bir model. Kavisli tasarımlı, agresif hatları, 144 Hz paneliyle iyi performans sağlama, geniş bağlantı desteği sunması ve ergonomik yapıyıyla bu kategoride önemli bir model oluyor. Asus ROG Strix XG32VQ'nun fiyatı ise 4775 TL. ♦ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Oyun performansı, 144Hz panel, tepki süresi, kavisli ekran, agresif tasarım, aydınlatma

**EKSİ** Hoparlör yok, arka kapak

90



LEVEL  
EDITÖRÜN  
SEÇİMİ

## Monster Tulpar T7 V19.1 ★

Yerli firmanın RTX serisine giriş modeli

Evet, oyun dünyasının son dönem heyecanlandıran hamlesi NVIDIA'dan gelmiş ve bizleri Ray Tracing, yani İşin İzleme teknolojisi ile baş başa bırakmış. Bu teknolojiden yalnızca masaüstü bilgisayar oyuncuları değil, dizüstü bilgisayar oyuncuları da faydalaniyor elbette ve bu konuda Monster Notebook oyunculara tam destek sunuyor.

Tulpar T7 V19.1, RTX 2080'li modellere nispeten daha ince ve hafif bir model. Laptop'ın ağırlığı 2.5kg ve kalınlığı da 2.5cm. Dış yüzüle fırçalanmış, iç yüzüle ise düz siyah renkli yapıda tasarlanan model, özellikle ekranıyla 15.6 inch boyutunda laptop kasasında, 17.3 inch büyüğünde ekran sunuyor. Laptop'ın ekran çerçeveleri oldukça ince tutulmuş. Bu sayede modelin ekran – gönde oranı artmış. Full HD ekranın tazeleme hızı ise 144hz. Tulpar T7 V19.1 fiyat/performans orANIyla iyi bir model. İşlemci hanesine baktığımızda, burada Intel'in 8'inci nesil Core i7-8750 modelini görüyoruz. 2666 MHz frekansında çalışan 2 adet 8 GB kapasiteli RAM ile toplamda 16 GB'lık bir RAM paketimiz mevcut. SSD tarafında ise XPG'nin SX8200 Pro M.2 SSD'si bulunuyor. 256 GB kapasitesinde olan bu disk, yaptığımız CrystalDiskMark testinde bize 2222 MB/s okuma, 938 MB/s yazma performansı gösteriyor.

Evet, geldik şimdi RTX konusuna. Üründe RTX 2060 ekran kartı yer alıyor. Böylece RTX dünyasına adım atmak isteyen, ancak RTX 2070 ve 2080'lere bütçesi el vermeyen oyuncuların karşısına çıkan bir model oluyor.

Tulpar T7 V19.1, Monster Notebook'un RTX 2060 ekran kartlı model kategorisi için sunduğu başarılı bir örnek oluyor. Bu bağlamda, eğer oyun deneyiminizi GeForce RTX ekran kartı ile şekillendirmek gibi bir düşünceniz var ise, Tulpar T7 V19.1'i listenin başına rahatlıkla yazabilirsiniz. Tulpar T7 V19.1'in fiyatı da incelemenin başında da söylediğimiz gibi 10299 TL. ♦ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Üç ekran çıkışlı, fiyat/performans, RTX performansı, mekanik klavye, geniş bağlantı seçenekleri, ince çerçeveli 144Hz ekran

**EKSİ** Turbo modda fan sesi

92



## Asus Prime Z390-A

Yeni nesil Intel sistem toplayacaklar için

**S**u sıralar işlemcinizi yenileme düşüncesindeyseniz ve Intel'in 8'inci veya 9'uncu nesil işlemcilerinden birini tercih etme eğiliminiz varsa, anakartlara da göz atmaya başlamışınızdır ufak ufak. Bu noktada Asus'un Intel Z390 yonga seti ve 1151 soket yapısına uygun üretilen Prime Z390-A modeli de iddialı ürünler arasında.

Prime Z390-A, 1151 soket yapısında. Intel Z390 yonga setini taşıyan anakart, 2 adet x16 PCI Express 3.0 slotu bulunduruyor ve bu slotlar metal plaka destekli olarak geliyor.

RAM slotlarına geldiğimizde, 4 adet alanın yer aldığığini görüyoruz. Toplam 64 GB'a kadar kapasite desteği sunan anakart, 2666 MHz bellek kitelerini tabanda destekliyor. Hız aşırma yol ile 4266 MHz frekansına erişebilmeniz mümkün. Kaldı ki bu noktada Asus'un AI Overclocking yazılımı hız aşırma işlemini kolay hale getiriyor. Kartta ses modülü olarak Realtek S1220A ses codec'i Crystal Sound 3 ile geliyor.

Yine AI Suite üzerinden 5-Yönlü Optimizasyon da sağlayabiliyorsunuz. Buradan TPU analizi ile isterseniz ince voltaj ayarı yapabilir ve en iyi performans için hız aşırma parametrelerini ayarlayabilirsiniz. Yine Fan Xpert 4 ile sisteminizdeki fanları da kontrol edebiliyorsunuz. Biz her ne kadar sistemimizde hava soğutmalı bir yapı tercih etmiş olsak da, bu özellikten su soğutmalı sistemlerde de yararlanabiliyorsunuz. Kartta eksik olan bileşen ise, dahili Wi-Fi desteği.

Kartın gösterdiği performansa geçmeden önce, Prime Z390-A'nın tasarım olarak da güzel bir anakart olduğunu söyleyebiliriz. Beyaz renkli alanları yanında RGB destekli bölmeleri de mevcut. Yine bu alanları Aura Sync yazılımı ile istediğiniz gibi renklendirebiliyorsunuz. Prime Z390-A şu an 1419 TL fiyatla bulunabiliyor. Yeni nesil bir sistem toplamayı düşünenler, gönül rahatlığıyla değerlendirilebilirler. ♦ Ercan Uğurlu

### KARAR

- ARTI** Performans, çift M.2 desteği, AI Overclock, RGB aydınlatma, Crystal Sound 3, çift pompa başlığı
- EKSİ** Dahili Wi-Fi yok, tümleşik G/C paneli yok

88



## Sades Spellbond Pro

Üst segment müşterilerini hedefliyor

**S**ades'in üst seviyeye hitap eden ürünü Spellond Pro, tasarımıyla büyük boyutlu bir kulaklık. Agresif bir tasarım kazanması açısından kaslı bir görünümde üretilen kulaklık, plastik malzemeden oluşuyor. Kulaklıği başınıza göre ayarlayabilmenizi sağlayan kızak ise metal malzeme içeriyor. 50 mm gibi geniş sürücülere sahip olan Spellond Pro, kumaş malzemeli kulak yastıklarıyla başınızda rahat duruyor. Yine kulaklık köprüsünün iç yüzünde de hacimli kumaş kaplamalı yastığın kullanılması iyi olmuş. Böylece uzun süreler rahat şekilde kulaklığını kullanabiliyorsunuz. Kulaklığın ağırlığı ise 360 gram seviyesinde. Çok hafif olduğunu söyleyemeyeceğiz; ağırlığıyla ortalama bir değer sunuyor bizlere.

Spellond Pro, sol kulak ünitesi üzerinde bir mikrofon bulunuyor. Bu miktoronu kullanmadığınız durumlarda katlayıp haznesine kısmen gizleyebiliyorsunuz. Şimdi gelelim performansa ve kulaklığın bu yönde özelliklerine. Spellond Pro'nun, Bongiovi Acoustics ile iş birliği neticesinde üretilmiş bir model olduğunu söyleyelim. Kulaklık, oyunlarda yüksek seviyede ses performansı sağlayabiliyor. İsteğe bağlı olarak iki farklı ses modu sunmasının yanı sıra, güçlü titreşim desteğinin bulunduğu da ilave edelim.

Biz Spellond Pro'yu incelediğimiz süre boyunca özellikle Battlefield V oynadık ve gerek kulaklığın çoklu oyuncu ses modunu, gerek titreşim desteğini beğendik. Özellikle titreşimi açtığınızda, kulaklığa sağladığı güçlü titreşimle siz savaşın göbeğine çekiyor. Sonuç olarak değerlendirecek olursak, Sades Spellond Pro, güzel bir oyuncu kulaklığı olmuş. Yüksek bas efekti uygulamasıyla farklı bir tat bırakılan kulaklık, genel ses performansı ve iki farklı ses profiliyle sınıfı geçiyor. Kulaklığın fiyatı ise Sades'in resmi sitesinde 563 TL olarak görünüyor. Bu fiyatla kategorisinde ise rakibi fazla. ♦ Ercan Uğurlu

### KARAR

- ARTI** Ses performansı, güçlü titreşim, rahat kumaş yastıklar, mikrofon performansı yeterli
- EKSİ** Nispeten ağır, kablo malzemesi ucuz hissettiriyor

85



# KÜLTÜR & SANAT

Sayfa  
102

## ***LOVE, DEATH & ROBOTS***

Bir oturuşta 18 bölüm izlemeyen bizden değildir.

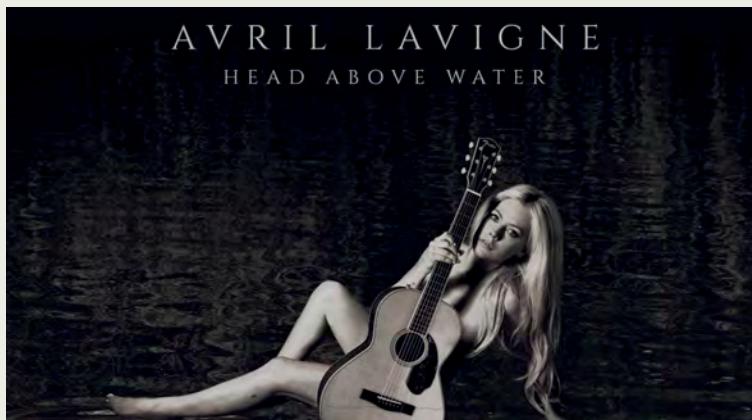
# KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Havalalar yavaş yavaş ısınıyor, yeni albümler hatta yeni konserler duyuruluyor. Gündelik hayatın monoton yapısından kaçmak için en güzel opsiyonlar bakalım neler...

## ALBÜM

# AVRIL LAVIGNE HEAD ABOVE WATER

**C**oğumuzun hayatında mutlaka bir şekilde dokunmuş iki isim vardır. Biri Britney Spears, diğeri de Avril Lavigne. "Çocukluğunu biliriz" diyebileceğimiz bu iki ismin çıkış dönemi, gelişimi ve finalde nerede olduklarına dair oldukça bilgi sahibiyiz. Çıkış noktası ile hayatımızda paten falan yapan hareketli biri olarak konumlanan Avril Lavigne tarafından hiç çlgın bir fan olmadım. Toplasan iki şarkısının ismini belki bilirim. Bu ara denk geldiğim yeni albümünü de şöyle bir dinleyeyim dedim. Bildiğin şok oldum. Bir insan tarz değiştirir ama bu kadar mı değiştirir ve bu kadar mı yakışır yeni tarzı. Avril'in enerjisi ve eğlencesi kendini yeni şarkılarla harika bir şekilde bürümüştür. "Dumb Blonde" şarkısını mutlaka dinlemenizi öneririm. Yeni tarzı bana niye se bir Spice Girls tadi verdi. Ortaya karışık nefis bir albüm olmuş, türü seven sevmeyen herkese öneririm. ♦ İlker Karaş



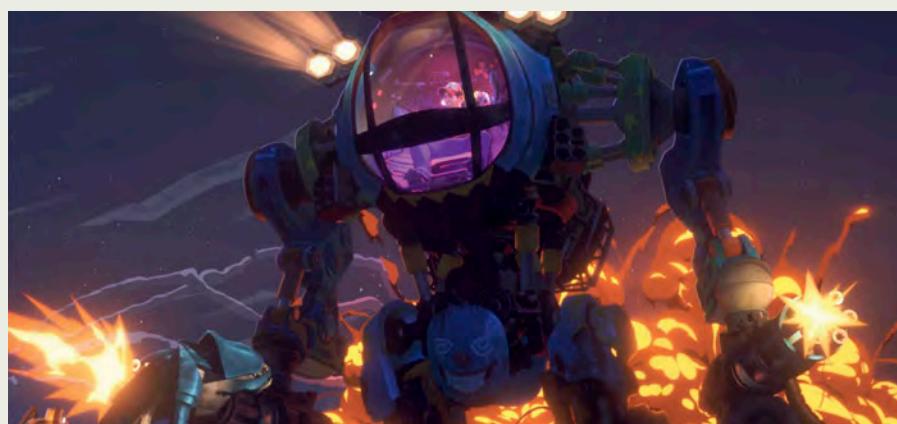
## Dizi

# LOVE, DEATH & ROBOTS X

**S**imdi eğri oturup doğru konuşalım. Evinizde Netflix varsa ve adınız Emre Özlinaz değilse hepiniz bir solukta izleyip bitirdiniz bu güzide seriyi, değil mi? Eğer henüz izleme şansınız olmadıysa hiç durmayın, bölümlerinin uzunluğu 7 ile 18 dakika arasında değişen bu 18 bölümlük şaheseri mutlaka aradan çıkartın. Yapımcıları arasında David Fincher ve Tim Miller gibi isimlerin olduğu ve her bölümde farklı ülkelerden farklı ekipler tarafından çekilen bu kısa filmler kimi zaman hüzünlendirip kimi zaman güldürüyor. Herkesin favorisi farklı olsa da kimsenin kullanmak istemediği, iki defa mürettebatını kaybeden eski bir dropship'in yeni kaptanıyla kurduğu bağı anlatan ve Stuart Little'daki performansıyla Oscar'a aday gösterilmiş özel efekt uzmanı Jerome Chen tarafından çekilen "Lucky 13" aralarında en fazla beğendiğim yapımdı. Bunun yanında Alastair Reynolds'un kısa hikayesinden uyarlanan "Beyond the Aquila Rift", penceresinden cinayete tanık olan ve peşine takılan katilden kaçmaya

çalışan bir kadının hikayesine konuk olduğumuz, muhteşem sanat yönetimi ile dibimizi düşüren "The Witness", bir grup çiftinin ev yapımı mech'leriyle başka bir boyuttan gelen yaratıklara karşı mücadeleini anlatan ve kasten 12fps olarak çekilen (merak etmeyin bilgisayarınız kasıyor) "Suits" ve belki de serinin en dokunaklı hikayesi olan, "Pear Ci-

der and Cigarettes" yönetmeni Robert Valley tarafından çekilen "Zima Blue". Her bölümün sanat eseri olmasa da (Yoğurt dünyayı nasıl ele geçirdi?) çوغunu dönüp dönüp tekrar dan izleyeceğinizi düşünüyorum. Artık ikinci sezon için beklenilerimiz tavan, bakalım bunca salya torbası izleyiciyi nasıl memnun edecekler? ♦ Kürşat Zaman





## ALBÜM

# CHILDREN OF BODOM HEXED

**E**ski metal kafalardan kim kaldı? Saçı beline kadar uzatmış biri olarak şimdilerde tekrar bir uzatma denemeleri söz konusu. Tabii bu defa yanları kazıtip biraz daha çılğınlıklar, Papa Roach stili bir şeyler peşindeyim. Bu esnada şunu fark ediyorum, eskisi gibi fişek albümler, şarkılar da bulamıyorum. Bayadır söyle dur bir açıym dediğim albüm ve şarkısı da çıkmadığını fark ettim. Özellikle de Death Metal ve Melodic Death Metal kısmında. Eskiden Norther vardı, COB vardı diyorduk yıkılmaz kaleler geliyordu aklımıza. COB da kendini çok bozdu bir dönem, lakin Hexed albümü bayağı bir değişik olmuş. Bir güzel geldi kulağıma, anlatamam. Riff dediğin şeyin eğlenceli ve bağlayıcı olması, sizi sardı mı bir döngüye sokması gereklidir. İnişler ve çıkışlara ayak uydurdunuz mu o şarkının müptelası olursunuz. Bu albümde de "Under Grass and Cover" gibi bunu sağlayan şarkılar yakaladım. Güzel olan nokta, yukarıda da dediğim gibi, kendine yakışanı bulmuş olmaları. Bu durum, bizim bütün motivasyonumuzu da geri getiriyor. Eski sevgili ile yıllar sonra denk gelmek gibi, doğumuz istemeyiz belki ama, yerini dolduran biri yoksa anında eski moda. ♦ İlker Karaş

## SİNEMA

# WONDER PARK

**U**İP Türkiye'nin dağıtımlığını yaptığı Mucizeler Parkı (Wonder Park), animasyon severler için son derece renkli ve eğlenceli detaylarıyla öne çıkmaktadır. Türkçe dublajıyla da başarılı olan animasyon; 8 yaşındaki matematik dehası June'un yatak odasında annesiyle birlikte uçan kırmızı balıklardan yapılmış bir atlakarıncañın olduğu ve coşkun irmakların 4 Temmuz havai fişekleri gibi parıldadığı Mucizeler Parkı'ni inşa etmesini konu alıyor. Ancak bilmedikleri şey, parkın gerçek olduğu ve bir gün June'un annesi hastalanıyor. June da moral bozukluğuyla park maketlerini kaldırır, o anda Mucizeler Parkı'nda karanlık ortaya çıkar. June, gittiği kamp gezisinden kaçarak kendini gerçekten parkta bulur ve dostlarına yardım etmek için kolları sıvar. Yaşınız kaç olursa olsun, animasyona şans vermelisiniz. Parlak renklerin hakim olduğu ve kalbinizi ısıtan notalarla coşan Mucizeler Parkı, zamanınızı hak ediyor. Konu eğlence parkı olunca, sinema salonundan keyifle ayrılmacağımızın garantisini verebilirim. ♦ Ceyda Doğan Karaş



## SİNEMA

# THE POSSESSION OF HANNAH GRACE

**Ü**lkemizde Warner Bros Turkey'in dağıtımını yaptığı The Possession of Hannah Grace, Kadavra olarak vizyona girdi. Korku ve gerilim türünü sevenlerin ilgisini çeken film, sarsıcı bir şeytan çıkarma ayınının kontrolden çıkışmasını ve genç bir kızın hayatı mâl olmasını konu alıyor. Aylar sonra, eski polis Megan Reed (Shay Mitchell) ortağını ölümüne engele olmayı başaramayıp üzüntüsünü uyuşturucu ve alkollle gidermeye denedikten sonra, nihayet hayatını toparlama çabası içine girmiştir. Megan bağımlılıklarından kurtuluğu Boston Hastanesi'nde morg görevlisi olarak çalışmaya başlar. Fakat bir gece, feci şekilde deformelmiş bir kadavrayı teslim almasının ardından, birtakım şeyler değişimeye başlar. Korkunç durumdaki kadavrayla birlikte bodrum katın koridorlarına kilitli olan Megan, artık dehşet verici görüntüler deneyimlemektedir.

Kadavra, fikir olarak başarılı bir etki yaratırken, hikaye noktasında izleyiciyi çokça soru işaretileyi baş başa bırakıyor. Eksikliklerine rağmen gerilmeyi ve rahatsız edici görüntüleme hazırlsanız, filme şans verebilirsiniz. ♦ Ceyda Doğan Karaş



# ÇİZGİ DÜN- YALAR

Star Wars evreninin en sağlam iki karakteri, Darth Vader ve Darth Maul... Star Wars'u seviyorum deyip de bu iki karakterin fanatığı olmamak imkansız ve ben de bu ayı, bu iki önemli karaktere ayıriyorum. Welcome to the Dark Side!

**B**ayram değil, seyran değil, nereden çıktı Star Wars? Valla bu sorunun muhatabı aslında ben değilim, direkt olarak Çizgi Düşler Yayınevi. Art arda çıkartıkları Star Wars yayınlarıyla bizi zamansız bir Star Wars hıyanetine sürüklüyorlar, çok da iyi yapıyorlar. Son bombaları Darth Maul fasiküllerile de bizi bu evrenin en karizmatik Sith savaşçısıyla tekrar buluşturdular, pek müthiş oldu. Star Wars konusuna geçmeden önce, hazır Nisan da gelmişken Avengers: Endgame konusuna bir kez daha değinelim zira geçtiğimiz ay filmin yeni bir fragmanı daha yayılmıştı. Hiçbir şey anlatmadan bu kadar fazla ilgi gören az fragman vardır açıkçası; resmen umutsuzluğa karşı tek yürek olmamız istendi. Ant-Man'ı de resmen başrollerden birine oturtan fragmanda kimin, tam olarak ne gibi bir planı var, nasıl bir mücadele ekranlara gelecek kesinlikle anlaşılıyor. Hatta Avengers ekibi sanki masa başı planlarıyla durumu çözecekmiş gibi, aksiyonsuz bir hava esiyor. Captain Marvel'ın işin içine dahil olacağını zaten biliyorduk ve onu da fragmanın sonunda Thor ile birlikte görmek güzel bir sürpriz oldu. Neyse ki filme çok az bir zaman kaldi; paraya kiyip IMAX'te izlemenizi şimdiden tavsiye ediyorum.

## Bir karınca, bir balık

Yine geriden gelerek iki konuyu da geçtiğimiz ay çözüdüm. Ant-Man and the Wasp'ı sinemada izlemeyi zaten bilinçli bir şekilde reddetmiştim ama evde izlemeyi de bir hayli geciktirdim. Şayet ki Aquaman'ı de aynı düşüncenle eve saklamıştım; onu ise geciktirmeden bünyeye indirdim. Ant-Man and the Wasp bence sonu dışında pek gereksiz bir film olmuş. Zaten Ant-Man'den iyi bir yapılmışlığı bence pek zor çünkü karakterin kendisi uyduruk. Wasp deseniz yine aynı format... Umuyorum ki üçüncü bir Ant-Man'le karşılaşmayı, bir hayli sıkıcı olacaktır.

Aquaman'le ilgiliyse çok fazla yorum gelmişti. Birçok kesim, "İşte DC böyle film yapmalı!" gibi yorumlar yapmış ve ne demek istediklerini çok da anlamamışım. (Spoiler'dan kaçıyorum derken hiçbir yorumu okumuyorum.) Filmi izlerken elbette zevk aldım ama yine bir "ilk film" esintisi olmasını da göz ardı etmeyecektim. "Müthiş bir geri dönüş yapan süper kahraman" ve "Tehlike altındaki dünya" konsepti haliyle artık biraz sıkıcı oldu. Ne var ki Aquaman rolündeki Jason Momoa karaktere o kadar yakışmış ki ister istemez bir samimiyet duyuyorsunuz.



Söylediğim gibi bir durum var bende; bazen filmleri izlerken anında etkileniyorum, bazen de pek etkilenmeden ekranı terk ediyorum. Çok etkilenmediğimi düşündüğüm filmler bir sonraki gün halen aklma geliyorsa ve atmosferini halen hissediyorsam, anlıyorum ki o filmden aslında etkilenmemişim. İşte Aquaman de tam olarak bende bu hissiyati uyandırdı. Tahminimce ikinci film çok ama çok daha iyi olacaktır. Bu iki film yanında Spider-Man'ın ödüllü animasyonunu izleme fırsatı da doğdu ama ben 4K Blu-Ray'ını beklemeyi seçtim, bu aya yetişmedi. Çok sağlam bir animasyon olduğundan emin olduğum Into the Spider-Verse'ü gelecek ay buraya taşımayı hedefliyorum.

Şimdi gelelim gücün karanlık tarafına... Konuklarım Darth Vader ve Darth Maul'a sözü bırakıyor, sizi Sith İmparatorluğu'na keşfe davet ediyorum.

"Nisan da gelmişken Avengers: Endgame konusuna bir kez daha değinelim zira geçtiğimiz ay filmin yeni bir fragmanı daha yayılmıştı"



## STAR WARS: DARTH MAUL

The Phantom Menace'ın parlayan yıldızı Darth Maul, aslında üç filmde de olması gereken bir karakterdi ama malum nedenlerden ötürü diğer filmlerde kendisini göremedik, yıllarca özlemle andık. Sabahıla etrafı dolanan Jedi'lara kıyasla inanılmaz karizmatik bir görüntüye ve dövüş stiline sahip olan Darth Maul'un beş bölümlük bir çizgi-roman serisine sahip olduğunu da yeni öğrendim, belki de ayıp ettim.

Şurada biz bizevizi, sizden gizleyeceğim değilim. Star Wars'u o en ince ayrıntısına kadar bilen kişilerden hiç olmadım. Hatta ana hikaye dışında pek bir bilgim yok da diyebilirim. Vaktinde yayımlanan Star Wars çizgi-romanlarını da çok çekici bulduğumu söyleyemeyeceğim. (Biraz daha olumsuz konuşursam birileri işin kılıçını böğürüme saplayacak.) Neyse ki Darth Maul ile Darth Vader serileri yayılmasına başladı da kendime geldim. Ülkemizde genelde çizgi-romanlar fasikül değil de cilt olarak çıktıığı için Darth Maul'un ilk fasikülü tek kelimeyle hap gibi geldi. Zaten karakterin de hastasıym, çizgi-romani o kadar hızlı okudum ki bitince uzunca bir süre tavana baktım.

İlk fasikülde Darth Maul'un direkt olarak hırs, nefret ve öfkelerinin peşinden gitmesine tanık oluyoruz. Darth Sidious tarafından görevlendirilen Maul, pek sabırı bir portre çizmiyor ve... Zaten 16 sayfa var, size daha fazla bir şey anlatmayacağım ama zaten dediğim gibi ilk fasikülden çok da bir şey anlamıyorum.

Darth Maul'un beş bölümlük serisinin de bize yeteceğini düşünmemesem de hem çizimleri, hem de anlatımıyla bünmeye iyi geleceğindeneminim. En azından ilk bölümde böyle bir izlenim elde ettim. Simsiyah kapaklı özel koleksiyon versiyonunu da iyi ki almışım diyor, Çizgi Düşler'e derhal serinin devamını bitirmesi yönünde dileklerimi sunuyorum.

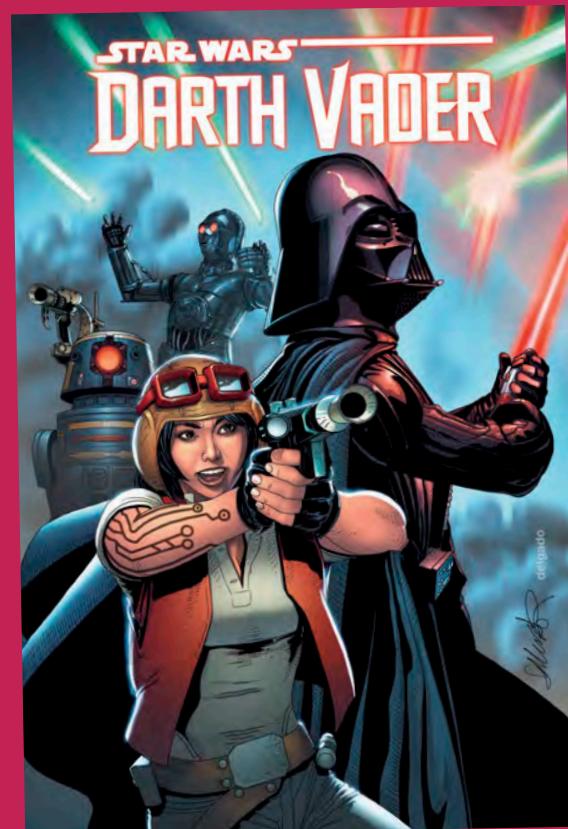
## STAR WARS: DARTH VADER

Gelelim Lord Vader'a... Darth Maul kadar olmasa da yine tadi damagine kalan karakterlerdendir kendisi. Star Wars Rogue One'daki hali efsaneydi; onu ne kadar özlediğimizi bir kez daha hatırlattı bizlere. Halilie onu çizgi-roman serisinde görmek de çok iyi geldi. Üç ciltlik bir seri halinde ülkemizde yayımlanan Darth Vader'in üçüncü cildi tüm ünlü isimleri bir araya getiriyor. (Vader Vuruslu.)

Darth Vader serisinde olaylar Ölüm Yıldızı'nın patlatılmasından sonrası konu alıyor. Vader Aphra adındaki bir suçlardan yardım alarak çeşitli sorularının cevabını arıyor ve bu gizli ittifakı İmparatorluk'tan da gizlemeye çalışıyor. Tabii filmi izleyenler hem Vader'in nereye varacağını biliyor, hem de neyi araştırdığını ama tüm bunları yaparken arka planda dönenleri daha önce görmemiş olmak ve bu seriyle birlikte hepsine şahit olmak, gayet güzel bir tecrübe.

Cizgi-romanın konu aldığı dönemde yan karakterleri de tanıma imkanımız oluyor. Mesela C3PO ve R2D2'nun psikopat versiyonları hikayeye aynı bir tat katmış. İkinci ciltte Darth Vader'a tahsis edilen detektif kılıklı yaşı asker de iyi düşünülmüş. Yani tüm olaylar Darth Vader'in etrafında dönüyor, Star Wars evrenine başka açılar dan da dahil oluyoruz.

Bu seriyle ilgili tavsiyem de üç cildi birden almanız ve art arda okumanız yönünde olacak. Bilin ki hepsine güzel bir zaman ayırdığınızda etkisi çok daha büyük oluyor. Hatta arka planda da koyun Star Wars müziklerini... Tadından yenmez!



# OTAKU CHAN

İnternette okuduğu ya da izlediği her şeyin Türkiye'de Türkçe satıldığını zannedenler de var, ya da yeni başlayan ve ne okuyacağının bilemeyeşenler var. O yüzden bu ay Türkiye'de hangi mangaların basıldığı ve hangi yayınevlerinden çıktığını konularıyla yazacağım. Buyurun Türkçe manga 101'e.

## Akılçelen ve Kurukafa Yayınları\*

**Death Note / Ölüm Defteri:** 12 cildi bir de ekstra nasıl okunur ciddiyle kısa denebilecek bir seri bu. Tüm dünyada satış rekorları kırın bir mangaydı. Şahsen animesine tercih ederim. Özellikle Takeşî Obata detaylı çizimleriyle sayfayı gerçekten iyi doldurmasını bilen bir çizer. Yazar Takeşî Ohba'nın hikâyeleri de her zaman içinde bir karanlık ve müthiş bir zekâ barındırır. Gelelim hikâyeye, Ölüm Tanrılarının (Şinigamilerin) doğaüstü bir defteri var: İsimleri yazılılanların öldüğü bir Ölüm Defteri. Shinigami Ryuk kendi defterini dünyaya döşüyor ve



onu Light Yagami buluyor. Dünyayı suçlulardan arındırmayı düşünürken zekâsı ve kurnazlığıyla önüne çıkan herkesi atlatıyor. Büyük bir korku ve heyecana yol açması, toplum üzerindeki etkisi bir yana, karakterlerin geçirdiği psikolojik değişimler karanlık atmosferli hikâyeler sevenleri cezbedecekter eminim.

## All You Need is Kill / Öldür

**Yeter:** Ölüm Defteri'nin çizeri ile yazar Yoşitoşî Abe'nin mangası Hollywood'da Tom Cruise'un oynadığı bir filme de uyarlanmıştır. Dünyanın uzaylı işgalciler altında inim inim inlediği bir dünyada insanlar zırh gibi giyindikleri mechlalarla savaşmaktadır. Acemi



\*Bu iki yayınevi Arkadaş Yayınevi bünyesi altında bulundukları için birlikte ele alındı.



bir asker olan Kiriya girdiği çarpışmalardan birinde hayatını kaybeder ama gözlerini açtığında kendini aynı gün sabahında bulur. Tekrar eden bu döngün bir insanın yetenekleri ve psikolojide büyük etkileri oluyor tabii. Kiriya kurtuluşunu ararken bol bol aksiyonla karşılaşırken ilginç bir polisiye de okuyorsunuz. İki ciltlik bu kıscık manga'nın çok tatmin edici ve yine karanlık atmosferli olduğunu söyleyebilirim.

## Seraph of the End / Kıyamet

**Meleği:** Yamato Yamamoto'nun bu mangası 2012'den beri devam ediyor. En son 11. cildi çıktı. 13 yaşın üzerinde herkesin bir salgınla olduğu ve karanlıklarda saklanan vampirlerin ortaya çıktığı bir dünyada yetimhanede büyüğen Yuiçiro kendini vampirlerin elinden kurtarır ama en değer verdiği insanlar geride kalmıştır. Bu intikam hikâyесinde ilginç sürprizlerle karşılaşabiliyorsunuz. Elbette vampirler de ilginizi çekiyorsa ne âlâ.



## Rosario + Vampire / Tılsımlı Kol-ye ve Vampir:

İlk 10 cıltlik manga'nın ardından ikinci sezon diye geçen manga geliyor, onun da dört cildi çıktı, bitmesine daha 10 cilt var. Tsukune Aono isimli garibanımızın şans eseri girdiği okul insan görünümü canavarlar okulu çıkıyor. Harem tarzında ilerleyen serinin baş kızı tabii





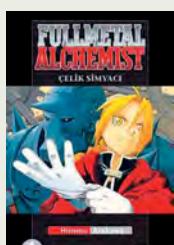
ki tilşimli kolyesi çıkışına vampire dönüşen Moka. Okul dertleri dışında aksiyon dolu canavarlarla karşılaşma anları bu komedi harem mangasının güzel tarafları. Akihisa İkeda'nın çizimleri de cıltler geçtikçe baya güzelleşiyor.

**Gantz:** Hiroya Oku'nun 37 ciltlik bu bilim kurgu mangası gerçekten de önemli mangalardan biri. Türkiye'de daha yedi cildi çıktı. Ölen iki liseli çocuk kendilerini bir apartmanda hastalıklı bir oyuncun içinde buluyor. Anlaması gerçekten zor bir dünyanın içinde, bir kürenin onlara söylemeklerini yapmak ve en gücünün hayatı kaldığı ölüm oyularını oynamak zorundalar. Ana karakter Kei Kurono başta pek sevilesi bir karakter değilse de hikâye ilerledikçe bu insanın kanını dondurur, şiddet dolu dünyada o da değişiyor. +18 bir manga.



**Fullmetal Alchemist / Çelik Simya-**  
**ci:** 27 ciltlik bu manga artık modern bir klasik sayılabilir Death Note ile beraber. Türkiye'de de tüm sayıları basıldı. Simya ile dönen bir dünyada yetenekli iki kardeş küçük yaşılarında annelerini kaybetmiş ve çığnememesi gereken simya kanunlarını çığnemeye kalkmıştır. Cezası ağır olur tabii. Edward bedeninin bir kısmını kaybetmişken kardeşi Alphonse'un ruhun metal bir zırha hapsolmak zorunda kalmıştır. Bedenlerini geri kazanmaya çalışırken müthiş bir zekâyla tasarlanmış, harika çizimlerle gösterilmiş bir dünyada simya ile ne kadar

karanlık işler çevrildiğini de görüporsunuz. Karakter gelişimleri tutarlı ve etkileyici bir şekilde her bölümde takip edilebiliyor. Her detay eninde sonunda bir yere bağlanıyor. Ne kadar övsek az.



### One-Punch Man / Tek Yumruk:

Ülkemizde daha 13 cildi çıkan bu manga devam ediyor. Hatta nefesimizi tutarak beklediğimiz ikinci sezon animesini de yakında izleyebileceğiz. ONE isimli yazar çöp adam çizimleri, komik ve eğlenceli hikâyesiyle internette esip kavrunca müthiş bir çizer olan Yusuke Murata ile voltran oluşturduktan ve ortaya harika bir manga çıktı. Saitama herkesi tek yumrukta yere seren (ve bir anlamda tüm süper kahramanlarla dalga geçilmesini sağlayan) bir karakter. Her gün tek yumrukta canavarları indirmek hayatını müthiş sıkıcı bir hale getirmiştir. Potansiyelinin sınırı bile bilinmeyen bu karakter, ülkesinin ünlü süper kahramanları gibi olmak istiyor oysaki. Gerçekten iyi bir komedi okumak istiyorsanız kesinlikle başlayın derim.



### Vampire Knight / Vampir Şövalye:

19 cildi de yayımlanan ve sona eren bu manga kadın okuyuculara yönelik ülkemizde çıkan nadir mangalardan. Animede manganın tamamının kapsanmadığı kalmış aklında. Ayrıca mangasının çizimlerinin çok güzel olduğunu söyleyebilirim. Tüm hikâyeyi özetlemek gerekiyor: Twilight'i sevdiyorsanız bu mangayı da kesinlikle seversiniz. Vampirlerin ve insanların bir arada yaşamaya çalıştığı Cross Akademî'de geçiyor hikâye. Temelde, okuduğunuz aşk üçgeni hikâyeyin ortalarında yaşanan bir kırılma sayesinde sizı oldukça şaşırtıyor.



### Marmara Çizgi

#### Lone Wolf and Cub / Yalnız Kurt ve

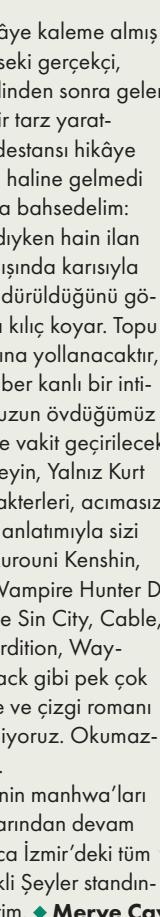
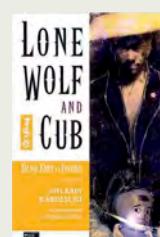
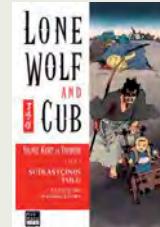
**Yavrusu:** İşte 10 numara bir manga! Yetişkinlere yönelik olsa da hem Japon tarihine hem de samuraylara ilgisi olan herkesin okuması gereken bir seri. Ülkemizde 19 cildi çıktı ve devam

ediyor. 70'lerde Kozure Ookami adıyla basılan bu manga Japonya'da pek çok filme, diziye, tiyatroya uyarlanmış cevherlerden biri. Garip olan bu kadar önemli bir eseri Türkiye'de çok az insanın bilmesi.

Marmara Çizgi'yi gençlerin çok bilmemiği böyle bir seriyi basma riskini aldıkları için tebrik etmek gerek. Umarım bol bol satılır.

Koike Kazuo, temposuyla, dönemine dair verdiği bilgilerle, insana dair tüm duyguya yelpazesine dokunan karakterleriyle müthiş bir hikâye kaleme almış müthiş bir yazar. Kojima Goseki gerçekçi, eskimeyen çizimleriyle, kendinden sonra gelen pek çok eseri de etkileyen bir tarz yaratmasıyla müthiş bir çizer. Bu destansı hikâye gerçekten de boşuna efsane haline gelmedi yani. Hikâyesinden de kısaca bahsedelim: Ogami Ito Shogun'un celladıyla hain ilan edilir ve yeni doğmuş oğlu dışında karısıyla beraber evindeki herkesin öldürülüğünü görür. Oğlunun önüne bir topla kılıç koyar. Topu secerse annesinin akrabalarına yollanacaktır, kılıcı secerse babasıyla beraber kanlı bir intikama baş koyacaktır. Uzun uzun övdüğümüz destan da böyle başlar. Öyle vakit geçirilecek eğlenceli bir manga beklemeyin, Yalnız Kurt ve Yavrusu çok katmanlı karakterleri, acımasız intikam hikâyesi ve gerçekçi anlatımıyla siz tokatlayan bir seri. Öyle ki Rurouni Kenshin, Hokuto no Ken, Black Jack, Vampire Hunter D, Mushishi; Batı dünyasında ise Sin City, Cable, The Road, Ronin, Road to Perdition, Waylander, Kill Bill ve Samurai Jack gibi pek çok ünlü film, dizi, manga, anime ve çizgi romanı etkilemiş bir eserden bahsediyoruz. Okumazsanız çok şey kaybedersiniz.

Gelecek ay Marmara Çizgi'nin manhwa'ları ile Gerekli Şeyler'in mangalarından devam edeceğiz 101 serimize. Ayrıca İzmir'deki tüm okurlar, kitap fuarında Gerekli Şeyler standında olacağım, hepini beklerim. ♦ **Merve Çay**



# COS- PLAY REPUBLIC

EVA süngerin çeşitleri ve incelikleri ile uğraşmak göründüğünden daha eğlencelidir.

Cosplayin el emeği göz nuru, biriciği, olmazsa olmazı, ponçık mı ponçık malzemesi EVA sünger ile maceramız kaldığı yerden devam ediyor. Biraz abartı oldu farkındayım ve hayır, EVA'yı her zaman kullanmak zorunda değilsiniz. Sadece ortamı gevşetmek istedim o kadar. Geçtiğimiz ay larda EVA'nın çeşitleri ve nerede bulabileceğiniz gibi konulara giriş yapmışım. Esnek ve kalitesine göre güclü olan EVA sünger, cosplayde çokça noktada kullanılıyor. Isıtılıp belli noktalarda şekillendirilebiliyor ve en önemlisi zırh odaklı cosplaylerde kullanılıyor. Tabii onun ablası worbla, EVA'dan çok daha kaliteli. Kaliteli olması ve

ülkemizde de neredeyse hiç bulunamaması fiyat ibresini oldukça yukarı çekiyor. Biz, olabildiğince Türkiye sınırları içerisinde kâğıt, ona göre cosplayi mükemmelştirmeye devam edelim.

EVA, belli kalınlık ve çeşitlerde satılır. Çeşit noktasında kimi zaman tek taraflı yapışkan, siyah ve beyaz renklerde olmak üzere kendinizi ödüllendirebilirsiniz. Benim size tavsiyem, eğer ilk defa EVA ile çalışacaksanız, siyah ve beyaz EVA'dan en az 1'er metre satın almanız. Tabii ikamet ettiğiniz yer, satın alımlara uzaksa fazlaca almak tamamen sizin tercihinizdir ancak iki çeşitten de bulundurmak önemli. Sadece

siyah ve beyaz değil, ten rengine de sahip olan metrelerce satılabilen EVA, boyama noktasında size göre kişiselleşecektir. Şöyle ki bazı cosplayerler sadece siyah EVA ile rahat çalışır. Boyaması, tutkalı, koyu renkli zırhlar üzerinde çalışması derken üzerinde daha temiz detayları ortaya çıkartırlar. Bazıları ise sadece beyaz veya ten rengi EVA kullanır. Bu nedenden çalışacağınız zırh veya kostüm parçasının alt temelini iyi bilmeniz önemlidir. Mesela koyu renk omuz zırhi yapacaksınız. Kalibinizi aldınız, EVA'nızı kestiniz. Tutkallama sürecinde siyah EVA'daki pürüzleri görmek çok kolaydır. Kişisel olarak büyük kalıplı kostüm parçaları için siyah, daha ufaklar için beyaz tercih ediyorum. Siyah EVA üzerinde çalışması çok kolay ve boyaması, gölgé atması inanılmaz keyifli. Ufak tefek zırh hasarları gibi dokunuşlar yapacaksanız da siyah renk, oldukça temiz duruyor.

## Önce malzemeler

EVA ile tanışınız. Uygun incelikle birkaç metre satın alınız. Sadece EVA satın alarak zırh içeren kostümleri tamamlayamazsınız. EVA, sadece iskelet. İnsaata direkt cimento atarak başlayamazsınız öyle değil mi? Önce temeli düşünmeli, sağlamlaştırmalı. EVA'yı şekillendirmede kullanılan en pahalı malzeme hiç kuşkusuz dremel ve sıcak hava tabancasıdır. Bu arkadaşları bir kere satın aldiğinizda, cosplayde her şekilde imdadınıza koşacaktır. Boru eğme, EVA'daki delikli pürüzleri temizlemede ve daha bir-





çok aksiyonda hayatınızı kurtaracak. Eğer cosplayde mükemmel malzeme listesi nedir sorunuza hala cevap bulamadısanız, Mart ayının LEVEL’ını alamadınız demektir. Kaçırdısanız üzülmeyin, sosyal medya dan beni “cepejderi” olarak dilediğiniz yerden dürtebilirsiniz. EVA ile çalışmadan önce elinizdeki her malzemeyi kontrol edin, sonuçta süngere hayat verirken ince likleri düşünmek önemli. Ayrıca EVA, hata yapıldığında ve özellikle yapıştırıldıında kolay kurtarılan malzeme değil. Dilerse niz kumaş üzerine de zırh parçalarınızı yapıştırılabilirsiniz, giyimiz kolaylaşacaktır. EVA’yi boyamak için akrilik ahşap boyası, tabanı için ise kaliteli bir ahşap tutkalına ihtiyacınız var. Zımpara da bulundurabil risiniz ancak dremel, öncelik vermeniz gereken alet olsun.

#### İlk defa EVA üzerinde çalışmak

Eğer yazdığım bazı terimler size çok yabancısısa kolay noktadan başlamak önemli. İlk defa EVA ile çalışacaksanız tutkal, akrilik boyası, birkaç boy fırça, kesme matı, maket bıçağı ve makas işinizi görecektir. EVA kesimi için kalıp çıkartmak önemlidir. Zırh konusunda internette çeşitli kalıplar bulabilirsiniz. Tavsiyem, asla sormaktan ve araştırma yapmaktan kaçınmayın. Zira

emeğinizin boş gitmesini istemeyeceğinizden eminim. Kalıp için ihtiyacınız, bolca “duck tape” yani gri renkteki tamir bandıdır. Vücutunuza sarar, belli yerleri işaretler ve çizim sonrası doğru yerlerden kesersiniz.

#### Kalıp çıkartmak

Başlarda kolay gibi görünse de belli noktalarda kalıp çıkartmaka zorlanmanız normal. Korku yok, acı yok ve en önemli pes etmek yok. Ülkemizde zırh konusunda çok başarılı isimlere denk gelmeniz mümkün, tek yapmanız gereken doğru insanları örnek almak. Bazı detayları tekrar etmek gibi olacak, ancak kostümünü begendiğiniz insanlara, soru sormayı ve YouTube gibi mecraları karıştırma yi es geçmeyin. Internetin ne güzellikler barındırdığını keşfettiğinizde, kendinizi yığınla kostüm planı yaparken bulacaksınız. Kalıp çıkarmada bedeninize yakın manken temin edebilir ve onun üzerinde de çalışmalar yapabilirsiniz. Bacak ve kol zırhları genelde kolay yapılır çünkü kendi üzerinde deneyip, fazladan kesebilir ve küçültme işlemi yapabilirsiniz. Göğüs zırhi ve bel için kalıp kullanın. Bazı zırhlarda kalıpları değiştirmek gerekebilir, her seferinde aynı kalibi da kullanabilirsiniz. Yapacağınız kostüme göre seçimlerinizi değerlendirin. Kalibi çi kardınız, işaretlemeler tamam. Kesme matına

EVA’ınızı serin ve aynı şekilde onun üzerine kalıp parçalarınızı koyarak maket bıçağı ile kesme işlemini gerçekleştirin. Başta anlamsız görünecek ancak onları yapıştırıkça ne kadar güzelliğini fark edeceksiniz.

#### Tutkal ve boyası

Kesme işleminden sonra yapıştırma için yine tutkal kullanabilirsiniz. Şekil alan zırh parçanızdaki pürüzleri sıcak hava tabancası ile yok edebilirsiniz. Tüm zırha tekrar ahşap tutkalı uygulayın ve kurumaya bırakın. Bu işlemi pürüzsüz hale gelene kadar birkaç kat uygulayabilirsiniz. Kuruma sonrası uygun renkteki akrilik ahşap boyası ile dokunuşlara başlayın, aynı şekilde boyası işlemi de birkaç kat gerekecektir. Akrilik boyası, 10-15 dk’dır kurur. Kuruma işlemini hızlandırmayı, bırakın oda sıcaklığında kurusun. Firça dokunuşlarınıza dikkat edin ve sert çalışmamaya özen gösterin. Tabii sonrası ise gölgelendirme. Ufak dokunuşlarla yapabilirsiniz. Elinizde boyası tabancası varsa, bahsettiğim detaylar sadece birkaç dakika sürecektir. Bu konu oldukça uzun ve tek yazda konuyu toparlamak imkansız. Simdilik özet gibi düşünüp, kafanızda fikrin oluşmasını istiyorum. Bir sonraki ay, kaldığımız yerden devam edeceğiz.

◆ **Ceyda Doğan Karaş**



## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem\_Sanci

# Google, Steam'in sonunu hazırlıyor

Dijital video oyun dağıtım pazarının ilk oyuncusu olan Steam, bu zama- na kadar pazardaki liderliğini hep korudu. Şimdi karşısına Origin ve Epic Store gibi rakipler çıksa da, Steam hala en büyük oyun dağıtmacısı olarak kalmayı sürdürdüyordu ama yakında hem Steam'in hem de diğer dijital oyun dağıticılarının sonu gelebilir ve hatta, bugüne kadar alıştığımız oyun "satın alma" yöntemi bile değişecek gibi görünüyor zira Google, yakında hayatı geçecek yeni bir sistemi tanıttı.

Google'ın Stadia ismini verdiği "stream" oyun servisi aslında yeni bir buluş değil. Sony benzer bir sistemi (PS NOW) kendi oyunları için kullanıyor ve beta aşamasına katılan abone- lerini de mutlu ediyor. Ancak Google'ın da aynı hizmeti sunmaya başlaması, pazarda büyük etki yaratacak gibi görünüyor. Kurduğu dev sunucularda, bütün video oyunlarını barındıracak ve abone olan herkes bu sunuculara bağlanıp, kendi bilgisayarının

işlemci gücünü/ekran kartını zorlamadan, sa- dece internetten bilgisayarına akacak video görüntüsü ile istediği oyunu oynayabilecek. Yani artık bir oyunu oynamak isterseniz, "be- nim bilgisayaram bunu çalıştırır mı, RAM'im yeter mi, görüntü kalitesini en üst düzeyde açabilirim miyim?" diye endişe etmeyeceksiniz. Yüksek hızlı bir internet bağlantınız (Digital Foundry'nin test sonuçları bizim gibi ülkeler için -şimdilik- umut kırıcı) ve Chrome tarayı- cınızın olduğu her cihazda, istediğiniz oyunu oynayabileceksiniz.

Google henüz detay vermedi ama bu sistemin belli bir abonelik ücreti ile çalışacağı aşikar. Yani örneğin, ayda 19.99 TL ödeyiip sisteme abone olan herkes, en yeni çıkan oyunları da, eski oyunları da dilediği zaman oynaya- bilecek.

Bu sistem elbette, video oyun dünyasını kökünden değiştirecek gibi görünüyor. Sisteme üye olan geliştiriciler artık oyunlarını oyuncuya doğrudan satıp satıştan kazanğı-

parıyla değil, Stadia gibi hizmetlerde oyun- larını oynayan oyuncuların abonelik ücreti üzerinden pay alarak kazanç sağlayacaklar. Pek çok video oyun geliştiricisinin bu yeni yönteme direneğini ve büyük kavgaların çıkacağını tahmin ediyorum ama video oyunu oynamak için sürekli binlerce dolarlık yeni PC'ler ve pahali oyun konsolları almak, üzerinde de video oyunlarına her sene küçük servetler yatırmak zorunda olan oyuncular, küçük bir abonelik ücretiyle her oyunu en kaliteli şekilde oynamaya fikrini mutlaka çok sevecek ve tercihlerini bu sistemden yana kullanacaklar. Yani Google'ın eli bu defa çok güçlü ve karşısında kimse duramayacak- mis gibi görünüyor.

Sistemin Türkiye'ye gelmesi 2021 ve sonrasına kalacak, yani Google 2019 içinde bu sistemi çat diye Türkiye'ye getirmeyecek ancak biz şimdiden kendimizi alıştıralım. Video oyunu oynama alışkanlıklarımız kökünden değişecek. ♦





## Level Me Up Şahin Derya

 sicherheits@gmail.com

# El yapımı

M erhaba sayın okuyucu, 1998 senesinde agorafobinin pençesinde kırkınyordum. Beni bu hale düşüren kadını da kaybedeceğimi biliyordum. Ne yapmalı derken çıkamadığım evde eğlence faktörünü büyütmeye ve orayı daha çok zaman geçirilebilecek bir yer haline getirmeyi akıl ettim. Çok saçma biliyorum, ama çaresizlik ve üzerine kapanmaya başlayan Dünya insana neler yapırıyor, bunu düşmanının bile tatmasını istemem.

Kadın Hi-Fi dükkanında çalışıyordu ve zenginlerin ev sinemalarına hayrlandı. Bir receiver alıp evde 5.1 sistem kurmayı planladım. Online aramalarla çalışma çıkan bütçe, özellikle hoparlörler eklendiğinde korkunç, masallarda anlatılan dev anaları gibiydi. "Tedavi olacak para bile yok, ne yapmalı" derken baktım ki hoparlörler bizim bildiğimiz ellenemez elektroniklerden farklı. İnternet pek çok plan ve proje ile dolu,

insanlar da paylaşım derinde. Onları ben yaparsam çok ucuza mal olabilirdi. Başladım printerden plan çıkartmaya ve devreleri oluşturmaya, buna DIY yani kendin yap deniyordu. Hoparlöre Türkçe bir de isim buldum: "Dinletici".

Parça listesini ve devreyi planladım, siparişi de Amerika'dan bu konuda uzman bir yere verdim. Şimdi bu tip siparişlerin önünü kesmeye çalışanlarla karşı karşıyayız, ben bunu yapamasa hikaye başlamadan biterdi, umarım istedikleri gerçekleşmez.

Parçalar geldi ve sonuç umduğumdan bile iyiydi. Kadınlı olan alakası bir noktadan sonra kopmuştu farkında olmadan. Dinletici üretmek ve böyle bir sonuçla karşılaşmak beni büyülemiştir. İkinci el amfiyi 400 liraya almıştım, Yamaha'nın ürettiği tank gibi bir parçaydı, hala da bende.

Kadın yerine dinleticiler, seçimim buydu.

Sonra bir subwoofer yaptım. Planlarını çaldım aynısından ürettim. MDF denilen tahta ürününden yapılyordu hepsi, marangoza ben gidemiyyordum delirdiğim için, ailem bana onları getiriyordu. Odada mahpusluğum sırasında sistemi tamamladım. Elektronik parçaları sınıftırmayı, orijinal fikirlerin neler olduğunu, Hi-Fi denilince insanların nasıl kazık yediğini, icat sayılabilcek bazı değişimler yapmayı öğrendim. İnternete en büyük borcum herhalde bu. Dünyanın her yerinden insanlarla yazışdım. O kişi de hayatımdan kayıp gitmiş iki seneyi bulmadan, bağırsakta durmaması gereken bir atık gibi. Vietnam gazisi bir abi bana ilk ölçüm mikrofonu kitimi hediye etti. Türkiye yine bildik haldeydi, en pahalısı bize göre iyiydi, etiketi kaliteden önceydi, kimse DIY'a yüz vermeyodu ki hala böyle.

İnsanın yıkımından kazanım sağlamasının örneği olarak gördüğüm için sizlere anlatıyorum. Lehim yapmayı, şemaları okumayı, akustik biliminin kavrayabildiğim her yönünü, simüle ve emüle edicileri, parametreleri anlamayı ve temeli oluşturmayı başarmıştım 2 yıl içinde. Belki bunu yapabilmeli sahayıyan şey küçüklükten beri gelen LEGO manyaklıydı. Bu kadar zevk alarak yaptığım ve doğal yatkınlığım olduğı çok şey görmedim hayatmda, davul çalmak ve kayak yapmak dışında.

Hic ummadığım taş başımı yarmıştı, pek çok dost kazanmıştım. Ken Kantor ve Adnan Arduan gibi harika insanlar özellikle. İşte handmadehifi.com böyle doğdu. Hala infant olarak yaşamaya çalışıyor. Başka bir ülkede, başka imkanlarda olmasını istemiyorum gönülden. Bizlerin yaptığı ve ihraç edilebilir şeyler üretmek hala amacı, devletinden müşteri tipine kadar karşısına çıkan her engele rağmen. Adventure gibi, başı alakasız bir hikaye, devamı eşya toplamaca ve birlesitirmece sanki. Mail ile dileğiniz kadar soru sorabilirsiniz bu konuda. ♦





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

[sunguertugrul@gmail.com](mailto:sunguertugrul@gmail.com) [ErtugrulSungu](#)

# Gelinен нокта

Bir yandan oyun sektörünü takip ederken, bir yandan da işin akademik tarafında olmak gerçekten ilginç bir deneyim. Düşünsenize, bir taraf sadece para odaklı çalışırken, diğer taraf da para hariç her noktayı didik didik ediyor. Nitekim sonuç olarak her ikisi de birbirini besliyor. Benim için ilginç olanların başındaysa bu iki birbirinden uzak noktanın tam da göbeğinde bulunmak. Bu sayede oyunların yaşadıkları macerayı sanıyorum birçok insandan daha iyi anlayabiliyorum. Aslında böyle bir noktada bulunmak, bir anlamda düzenli olarak kafamda beliren sorulara cevap almamı sağlıyor. Bu ay incelediğim iki oyun sayesinde yeniden sorduğum bazı sorular ile yüzleştim. Volcanoids öylesine güzel bir fikir ile çıkageldi ki ona "Ne yapıyorsun?" demek biraz garip kaçaktır. Diğer taraftan 103 de uzun süredir eşi benzeri görülmemiş bir farklılık yaratıp, dar bir alanda kısa paslar yaparak nasıl oyun yapılabileceğini altın çizmiş. İki oyunu da aynı hafta içerisinde deneyim ettiğim

için kafamdaki sorular iyiden iyije coştu. Bnlardan ilki, her daim belirttiğim, farklı olma temasının ne derece yapımcıları etkilediği yönündeydi. Özellikle Volcanoids isimli oyunun biraz simülasyon, biraz da hayatı kalma elementlerinden etkilenip, yapımcılardan bazlarının heyecanı ile ortaya çıkmış bir yapım diye düşünüyorum. En azından oyun bana bunu şiddetli bir şekilde hissettiyor. 103 tarafındaysa çok muazzam bir sanat yaklaşımı bulunuyor. Yani oyunun derin mekaniklerinden ziyade, bu mekaniklerin estetik algı üzerinden nasıl oyuncuya ulaşırabilecegi hakkında çalışan bir ekibin eseri gibi yorumladım. Her ne kadar iki oyun da AAA kategorisinde olmasa da kendi bulundukları alt kategorilerde bile farklılıklar gösteriyorlar. Demek istediğim bu iki oyun da çok farklı ve dikkat çekici olmasına rağmen, tamamen bir "hayal" üzerinden ortaya çıkartılmış yapımlar. Her ikisinde de son kullanıcının neyi beğenip, neyi beğenmeyeceğine dair herhangi bir kaygı olduğunu düşünmüyo-

rum. Aksine, her ikisinin de satış kaygısı olmasına rağmen, sanki sadece onları anlayanlara hitap ettiklerini düşünüyorum. İşte bu ve benzeri oyunların arada sıradan olsa kendilerini gösterebiliyor olmaları, beni bu sektörde esas bağlayan noktadır. Kimin ne düşündüğünü umursamayan, sadece kendi hayali peşinde koşan bu ekipler sayesinde sektör olduğundan çok daha büyük bir hale gelecek ve evet, oyunu sanat kurtaracak. Tabii bu romantik konuşmayı yazabilmem için uzun yıllardır kendilerini sektör oluşturma uğruna parçalayan kocaman firmalar da asla yok olmayacaklar. Zira pazarlama olmasaydı, bugün muhteşem dediğimiz oyunların esemesi bile okunmazdı. Oyunlar mı koca bir pazarlama stratejisinin payı, yoksa pazarlama stratejileri sayesinde mi oyunlar var? Birbirini muazzam şekilde destekleyen bu iki yapının aşk hikâyesi yadsınamaz bir gerçek olsa da Volcanoids ve 103 gibi oyunlar her daim sektörü kalite anlamında bir adım ileriye taşıyacak. ♦





## Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceyadogankaras@gmail.com ✉ cepejderi

# Kahvesiz yapamıyorum be dostum!

**O**yun oynamak ya da teknolojinin güzellikleri arasında kaybolmak artık hayatımızın bir parçası. Masa başında hayatlarımıza tüketmeye o kadar alışılmış ve sosyal medyaya sadece "başarılımızızı" göstermeye o kadar boyun eğmişiz ki, gerçeklerden kaçarken bulaşıyoruz kendimizi. Aslında boyun eğmek değil de korkmak desek daha doğru. Sanki cırınlıklarımız bizi kişiselleştirecek diye düşünüyoruz veya insanların yargılaması yüzünden bunalım modundan çıkmayaçaklız gibi geliyor. Herkes eleştirmenlik ayağında özel kategorilere ayrıldığı için bu şekilde hissetmek çok kolay. Ancak birçok insanın gözden kaçıldığı konu, hayatınızın

bu yazıyı okuyorsanız o kadar da kötü olmadığı gerçeğidir çünkü herkes gibi siz de özelsiniz. Profesyonellik derecenizin ne olduğu veya hangi platformda mükemmel olduğunuz önemli değildir. Size değer veren birileri var. Sizin için yaşayan birileri, her zaman yanınızda. Nasıl yansittiği önemli değil. Kimi zaman sosyal medyada bir beğenisi, arayıp "nasılsın" diye sorması, hatta tek çağrı atması bile sizi unutmadığı anlamına gelir. Kediniz, köpeğiniz, kuşunuz yani herhangi bir evcil hayvanınızın hayatı size bağlı. Ailenizin sizi çığınlar gibi sevmesi ve sizden asla vazgeçmemesi. Bir dakika... Aile sadece kan bağı değildir. Bir ricik dostlarınız da aile bireylerinizden kimi

zaman daha üst noktadadır. Sevgi konusu o kadar geniş ki paylaştıkça, yanınızda birileriyle şekillendikçe güzelleşir. Bilmeniz gereken değer kavramının genişliğine siz karar verirsiniz ve onu Dünya'yı en güzel haliyle gösteren renkli koca sıcak hava balonu haline getirmek, yine sizin elinizdedir. Sabahları her uyandığında hayatı sorgularken bulurum kendimi. Sanki Dünya'yı kurtaracağım arkadaş. Şapır şupur ağız hareketi ve ardında darmadağın olmuş saçlara aldırmadan mutfağ'a doğru giden bacak sendromu. Kettle çalışır ve diş fırçalama merasimine başlanır. Kahve suyu ısınır ve "klik" sesi duyulduğunda mutfağ'a geri gidilir. O kahve içilecek, yoksa uykunun açılması neredeyse imkansız falan. Komik bir bilimsel terim var ortada; kahve içmek, tuvalete çıkmayı kolaylaştırılmış. Litre litre kahve için demiyorum elbet, ama yapmayın. Bir kere gün içinde üç fincan içtim, sırtında 4 kiloluk laptop ile tam 12 saat dışarıdaydım ve çığınlar gibi çalıştım. Doğru değil tabii ki. Aman bunu savunduğumu falan düşünmeyin. Nasıl yatağa yiğildiğimi hatırlamıyorum bile ancak çalışırken bir kahveyi tam beş saatte yavaş yavaş içtiğimi de hatırlıyorum. Sabahları taze kahve kokusu, içmesem bile beni inanılmaz mutlu hissettiriyor. Hani yağmur sonrası toprak mis gibi kokar ya, kahve de öyle etki yaratıyor bende. En azından belli dönemlerde. Kimisi çay, kimisi kahve insanıdır mesela. Ben ikisi, hatta sıcak çikolata ile üçüne de taparım. Konuyu nereklere getirdik (yazar burada gülmüşüyor). İşin önemli kısmı çalışırken veya bir şeylerle uğraşırken, içeceğin yanı başımızda olması asında. Ne zaman yazı işlerine girsem ya da video düzenleme gibi sektörde ayak uyduran konulara dalsam, kendimi kahve içерken buluyorum. Güzel şey be kahve. Su da için ama olmaz yoksa. Sağlığınız! ♦



## YAYINCı

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

## İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

## YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

## EDİTÖR

Kürşat Zaman [kursat@level.com.tr](mailto:kursat@level.com.tr)

## YAYIN KURULU

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

## GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztnaz [emre@level.com.tr](mailto:emre@level.com.tr)

## ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

## KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Burak Güven Akmene

Canttu Şahiner

Ceyda Doğan Karas

Cumhur Okay Özgör

Enes Özdemir

Ege Tülek

Ercan Ügurlu

Ertuğrul Süngü

Gizem Kiroglu

İlker Karaş

Merve Çay

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

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 Erkol

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: Hatiye 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 - Fax: (0216) 365 99 07-08 - [www.bilnet.net.tr](http://www.bilnet.net.tr)

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, süreli, yıldız

**FIPP** üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla T.C. yasalarına uygun olarak yayımınanmaktadır. 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 DAYS GONE

Uzun süredir gördüğümüz en esaslı hayatı  
kalma macerasına hazır mıyız?

# Kartuş Derdine Son

Kaliteden ödün vermeden  
düşük maliyetli baskı.



YAZICI FOTOKOPI TARAYICI FAKS KABLOSUZ  
AG 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 metodу  
esasında hesaplanmıştır. Yalnızca siyah mürekkep için belirtilmiştir. Renkli baskı  
kapasitesi 5000 sayfadır.



**Japon  
Harikası**

100 yıldan uzun bir süredir



DOYO  
PlayStation®4'e  
ÖZEL

4K  
HDR

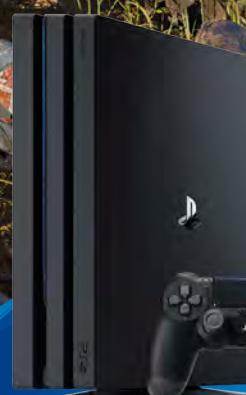
# DAY'S GONE™

BU DÜNYA SENİN İÇİN GELİYOR

26.04.19

18  
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

PS4 Pro  
PS4™ PRO ENHANCED



Days Gone™ outputs 2160p. Games and entertainment streaming services can output up to 2160p; PS4 Pro upscales lower resolutions to 2160p. HDR not supported by all games and entertainment streaming services. 4K and HDR™ are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, PS4™ is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe Ltd. ©2019 Sony Interactive Entertainment Europe. Days Gone™ ©2019 Sony Interactive Entertainment LLC. Published by Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved. Developed by SIE Bend Studio. "Days Gone" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved.