

#279 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Nisan 2020/04 - 13.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



**ÖZEL DOSYA**  
**BATTLE ROYALE**  
**OYUNLARI**

# DOOM

## ETERNAL

**AYRICA**

Final Fantasy VII Remake | Nioh 2 | The Division 2: WoNY | Curse of the Dead Gods  
Beautiful Desolation | Black Mesa | Ori and the Will of the Wisps



# TEAMFIGHT TACTICS

GALAKSİLER



**REKABET ŞİMDİ  
HER YERDE!**

HEMEN İNDİR VE OYNA!

 App Store'dan  
İndirin

 Google Play  
DEN ALIN

 RIOT  
GAMES





## #evdekal

Sadece Çin'de etkisini gösterip inceden Avrupa'ya ve Amerika'ya göz kırparken hiç umurumuzda değildi kendisi. Komşularımızı da bir bir etkilerken tehlikenin farkında değildik; "Bizde sadece bir kişide var..." diye rutin hayatımıza devam ediyorduk.

Ve sadece bir haftada işler ciddiye bindi, eski hayatımızı hurçlara koyup dolaplara kaldırdık ve evden dışarı adım atmayan birer yaşam formu haline geldik.

İnsanların adaptasyon yeteneği gerçekten çok gelişmiş. Sanki daha önce Cumartesi günü geldiğinde ilk iş kendimizi dışarı atan biz değilmiş gibi şimdi bu durumu garipsiyoruz. Bir dizide, filmde, tokalaşan, rahatça sarılan insanlar görünce, "Oha, olacak iş değil!" diyen de biz olduk.

Çok zorlu ve garip bir süreçteyiz. Fakat bu süreci sağlıklı ve kolaylıkla atlamanın da çok kolay bir yolu var: Sosyal ilişkiye minimuma indirmek, evden çıkmamak, teması yok etmek. Nasıl, biz oyuncular için sanki cenneti anlatıyorum, değil mi?

Evet, eve tıkmaktan hoşlanan yegane grup olduğumuz için virüs tehlikesini de özellikle bizim daha da kolaylıkla aşacağımıza inanıyorum. Hazır Doom Eternal gelmiş, Nioh 2 ve Ori and the Will of the Wisps zorluk dereceliyle saç baş yoldurmak için hazırlıda bekliyor, bize de gün doğmuş oldu.

Birçok online oyun, karantinaya özel hediyeler de veriyor... Rafta, dijital arşivimizde birikmiş oyunlar da bize göz kırpıyor? Daha ne isteriz ki... İşten, okuldan, başka aktivitelerden evde zaman geçirmeye fırsat bulamayanlar (Mesela ben.) için fırsat değerlendirme vaktidir.

Umuyorum ki bu tehlikeyi minimum kayıplla atlatar ve eski, güzel günlerimize çok daha hızlı döneriz. Her türlü zorlukla uğraştığımız sınırlarımızda, bir de bu virüse gerçekten ihtiyacımız yok...

*Tuna Sentuna*

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



10 Sayı Fiyatına  
12 Sayı  
**139 TL**

**ÜCRETSİZ  
KARGO!**

**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

**KARGO  
BEDAVA**



# Evde kal dergi oku



[www.dbabone.com](http://www.dbabone.com) | 0212 478 0 300 | [abone@doganburda.com](mailto:abone@doganburda.com)



Abone olana  
ilk sayı  
hediye

**Highlights**

KARTAL GÖZ  
**Hidden Pictures**  
Türkçe-İngilizce çocuk bulmaca dergisi

SAYI 2020-02 FİYATI: ₺ 9,90

İngilizce  
öğren  
Odaklanmayı  
güçlendir

Kapaktaki  
bulmaca  
1. sayfada!

Gizli resimler • Bulmaca • Boyama

ISBN 978-605-41172-9-0

Çocuklar evde  
sıkılmadan  
İngilizce öğrensin  
ve odaklanmalarını  
güçlendirsin...\*

# DOOM Eternal

Cehennemin kapıları  
ardına kadar açılıyor!

Sayfa  
**42**

# #279 İÇİNDEKİLER

03 Editörden

05 Takvim

06 Küheyylan

08 Haberler

## İLK BAKIŞ

14 Final Fantasy VII Remake Demo

16 Comanche

17 Curse of the Dead Gods

18 Jets'n'Guns 2

19 Atomic Heart

20 Builders of Egypt

22 Art Kaede

## DOSYA KONUSU

24 Battle Royale Dostası

34 Türlerin Değişimi

32 Anarşist

## İNCELEME

42 Doom Eternal

48 Nioh 2

52 The Division 2: Warlords of New York

54 Beautiful Desolation

56 Animal Crossing

58 Ori and the Will of the Wisps

59 Rimworld – Royalty

60 Avorion

62 Black Mesa

64 Blackwake

65 My One Hero's Justice 2

66 Romance of the Three Kingdoms XIV

67 One Punch Man:

A Hero Nobody Knows

68 Pokemon Mystery Dungeon:

Rescue Team DX

69 Murder by Numbers

70 Overpass

71 Holdfast: Nations at War

72 The Suicide of Rachel Foster

73 Broken Lines

74 Luna: The Shadow Dust

75 Crying Suns

76 Falcon Age

76 Snack World:

The Dungeon Crawl – Gold

77 Azur Lane: Crosswave

77 The Longing

78 A Night at the Races

78 Zombieland: Double Tap –

Road Trip

79 Table Manners

79 The Legend of Heroes:

Trails of Cold Steel III

80 Mobil İncelemeler

83 Online

93 Donanım

102 Film, Kitap, Müzik

104 Ph.D

106 Otaku-chan!

108 Cosplay Republic

110 Köşe Yazları

114 LEVEL 280



# TAKVİM

## Nisan

### 1 Nisan

Totally Reliable Delivery Service  
(PC, PS4, XONE, Switch)

### 3 Nisan

Aeolis Tournament (Switch, PC)  
HyperParasite (PS4, XONE, Switch, PC)  
**Resident Evil 3** (PC, PS4, XONE)  
Serinin en karizmatik kötüsüyle  
yeniden buluşuyoruz

### 7 Nisan

Disaster Report 4: Summer Memories  
(PC, PSVR, PS4, Switch)

### 10 Nisan

Final Fantasy VII Remake (PS4)

### 14 Nisan

Someday You'll Return (PC)

### 16 Nisan

Dead by Daylight (iOS, Android)

### 24 Nisan

Trials of Mana (PC, PS4, Switch)  
Deliver Us The Moon (PS4, XONE)  
Predator: Hunting Grounds (PS4)

### 28 Nisan

Gears Tactics (XONE, PC)  
Moving Out (PC, PS4, XONE, Switch)  
Sakura Wars (PS4)  
SnowRunner (PS4, XONE, Switch)

### 30 Nisan

Minecraft: Dungeons (PC, PS4, XONE, Switch)



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

# KÜHEYLAN



Evet sevgili ve çok değerli Küheylan okurları. Geçtiğimiz ay bu dar alanda küresel işin-maya dikkat çekmiştık, bugün de sevgili virüsümüz Corona'yı ağırlıyoruz. Kismetse gelecek ay da çekirge sürüsü istilası ile kıyamet serimizi noktalandıracağız. Hani virüsün ölümcül kısmı olmasa, karantinayı, sosyal uzaklaşmayı, evden çıkmayı, bunlar aslında biz oyuncuların hayatı ve yaşamının ta kendisi değil de nedir? Düşünsenize orada raid üzerine raid yapıyorsunuz oyunda, birileri sizi rahatsız etmesin, bir yerlere çağırmasın diye dua ediyorsunuz ve voila! Artık bizi kimse çağrırmaz, çağırırsa da polise ihbar edebiliriz.

Kör olana kadar oyun oynayalım demiyoruz elbette fakat biz oyunculara da biraz gün doğmuş oldu. O yüzden ne diyoruz, oyununu oyna, \*evdekal!

## Corona virüsü nedir, nereden çıkmıştır, ağızımızın payını vermiş midir?

Efendim öncelikle, "bu konunun taa Kasım 2019'da başladığını biliyor muydunuz?" diyerek sözlerimize başlamak istiyoruz. Bu şersfsiz virüs o vakitte ortaya çıkmış, sınsı sınsı de yılmış. Yine tüm dünyaya yayılması iyi vakıt almış diyoruz, felaket filmlerine kıyasla...

Corona virüsü bir içecek markası ve ünlü bir render motoru adında olmasından mütevellit bu iki isme sahip firmaların, isim değiştirme yoluna gidebileceğini göstermektedir ama

bu da bayağı least of our problems yani şu anda. Sevimli virüsümüz birisi yüzünüze hapsedirdiğinde, tiksirdığında, ağızına götürdüğü eliyle sizin elinizi sıkıldığından ve siz de bu elinizi yüzünüzü götürdüğünüzde bulaşabildiği gibi, birçok yüzeyde günlerce yaşamasıyla da yine kendini sıcak kolarmızda atabilmektedir. Bu bağlamda da konak seven bir simbiyot olduğu şüphe götürmez bir gerçek olmuştur.

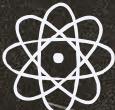
Her türlü işletmenin kepenk kapatmasına neden olan ve sağlık kuruluşlarının yanında ekonomileri de çöktürtecek olan nanogram ağırlığındaki bu tefecik virüs tüm dünyayı size getirmiştir -ki nasıl bir getirme... Resmen özgürce seyahat edip, arkadaşlarımızla buluştuğumuz, elimizi yüzümüze rahatça götürübeldiğimiz o günler çok geride kalmış

gibi geliyor. Umalım da siz bu yazıyı okurken bir çaresi bulunmuş olsun, yoksa say farewell to the world as we know it. (Böyle İngilizce yazıyoruz ki global ölçekte de etki yaratılacak.) (Yaratamadı.) (Bu kullanımın da modası geçti, evet.)



## Nesilden nesle LEVEL

"Bizde LEVEL Dergisi sevgisi, nesilden nesle devam ediyor. Kuzenimden aldığım bayrağı ben taşıyorum. Yeni nesil dergi ve posterlin olduğu, bu fotoğrafların yanında, kuzenimden kalan bir kaç DVD'den birisi olan, LEVEL Dergisi 145. sayısının DVD'sini de paylaşmak istedim. Umarım beğenir ve dergide yawnılsanz, sevgiler." demiş Miraç ÖzTÜRKSOY ve güzel bir koleksiyon paylaşmış. Yalnız DVD'yi göremedik, herhalde gelmedi. Onu bize postayla yollar misin? Arşivimizde eksik de. (Şaka şaka, bizde 145 tane var ondan.) (Yine atıyor.)





## Kat izine son!

Geçtiğimiz ay verdığımız The Last of Us: Part II posterini çerçevelerle duvarına asan ve güzel bir atmosfere sahip bu fotoğrafı bizimle paylaşan Feyyaz Emir Eren, "Bir de şu posterlerin katlanması engelleyebilsek çok güzel olacak. En azından abonelere özel poster kutusu kullanılamaz mı? Herkese selam, kolay gelsin..." diyerek güzel bir konuya değinmiş. Böyle bir düşüncemiz var ama hayatı geçiremedik bir türlü. Görüşmek üzere, kendine iyi bak Emir!

## Her ay, bir yazar Berçem Sultan Kaya

Berçem, Berçem, Berçem... Seni nasıl anlatsak, hangi güzide özelliklerinden bahsetsek? En iyisiyle başlayalım ve okurları şaşırtalım, ne dersin? Berçem Sultan Kaya, kısaca BSK (Bağkur Sigorta Kurumu), lepiska saçlarıyla tanıştığımız, tekerleği olan her türlü cihaz hakkında engin bilgilere sahip olan Kürsat Zaman'ın müstakbel kız arkadaşından başkası değil! (Alışlıklar, alışlıklar, alışlıklar...)

Şimdi bu demek değil ki Berçem dergide muhteşem bir torpile sahip. Aksine Kürsat ne kadar izbe, merdiven altı oyun varsa Berçem'e itelemekten asla çekinmiyor ve Berçem de, "Allah belanı vermesin Kürsat, bu ne biçim oyun! Önce kendimi keseceğim, sonra seni!" demekten geri kalıyor. Bu da, "Aa, Kürsat oyun iyiymiş ya çok sevdim sonradan." demesinden birkaç dakika öncesinde gelişiyor... Berçem'in bir başka dikkat çeken özelliği adını veremeyeceğimiz ama aşırı ünlü bir kozmetik, şampuan, tırnak makası ve türevlerini satan mağazanın fanatığı olması. Karantina günlerinde bu mağazaya gidemeyeceğini fark eden Berçem önce Kürsat'ı iyice bir hirpaladı ve ardından da evine özel bir mağaza açılabilmesi için başvuruda bulundu. (Ve reddedildi.)

Kürsat'tan ve dergideki herhangi bir yazardan belki de daha fazla gamer olan ve Nintendo Switch ile aşk yaşayan Berçem'i daha yakından tanıtmak için onu lütfen şu numaradan rahatsız ediniz: 0555-Yok artık!

## Akvaryum Vs. LEVEL

"Merhabalar. Misketlerden, tasoya, Game Boylardan, atarılere geçiş aşamalarını tamamlayıp konsollardan bilgisayar sistemine geçiş yapan ben, uzun zamandır LEVEL Dergisi aldığı Şubat'19 sayınız ile fark ettim. Yillardır aslında ailenizin bir parçasıymışım. :) Akvaryumdaki balıklardan aldığım huzur kadar posterleriniz ve dergilerinizden de aynı hazzı alıyorum, merak etmeyein..." - Mustafa İvgen



## #evdekal

- Peki evde kalınca neler yapabiliriz? Evde kaldıktan sonra neler değişti? Bir bakalım...

- Deliller gibi oyun oynayabiliriz! "Oğlum, kızım, kalk artık şunun başından; bak-" şeklinde başlayan cümlelerin "bak"tan sonraki kısmına bahane uydurabilecek ebeveynler azaldı gibi hissediyoruz. Gerçek söyle ekleneler de olmadı değil: "...bak daha dezenfekte edilecek o kadar paket var!" "...bak daha babanın saçını keseceksin, ben de bu sefer iyi bir röfle istiyorum." (Kuaförler kapandı, o açıdan.) "...bak daha tüm evi suyla doldurup tatilde havuza giriymuşçasına eğleneceğiz!"

- Çeşit çeşit kitabı okuyabilir, bolca film izleyebilir, izlediğimiz filmlerin özellikle salgın hastalıklarla ilgili olmasını sağlayabiliriz -ki kısa yoldan delirelim. Misal adını vermek gibi olmas-öhö-Tuna-öhö-in, art arda Contagion, The Flu, Pandemic ve World War Z tarzı zombi salgını filmlerini izleyip boş gözlerle dünyaya bakmaya başladı, siz o olmayın.

- "Hahah, Survivor kim izler ya?" diyen o kitlenin bir üyesi olup dünya kafasını virusle bozmuşken, bir grup insanın "Adam dan kim elenecek ya?!" diye dertlenmesini sevimli bulabilirsiniz. Bu arada fark ettiyseniz Survivor, gerçekten adının hakkını verecek bir formata dönüştü;

adaya veda eden virüsün ortasına düşüyor. İŞLER ŞİMDİ CİDDİYE BİNDİ!

- Ve son olarak evde kalarak virus kapma olasılığını düşürüp, bir başkasına bulaştırma olasılığını da azaltabilirsiniz. Amaç virüsten kaçmaktan çok, hastane yoğunluklarını düşürmek ve bu süreci uzatmak, haberiniz olsun.



# Gerçek hayranları onu iyi tanır: Sınır tanımayan bir samuray, Jack'tır o!

**S**u anki neslin çok da haberinin olmadığını düşündüğümüz Samurai Jack, vakti için efsane bir çizgi-seriydi. Esprili anlatımı, farklı çizimleri ve eğlenceli hikayeleriyle son derece sevilen bir yapımdı. Zaman içerisinde ortadan kaybolsa da çeşitli denemelerle onu hayat'a bağlanmaya çalışılıyor ve bunun son örneği de *Samurai Jack: Battle Through Time*'dan başkası değil.

*Soleil* ve *Adult Swim Games* adındaki, pek de ismi duyulmayan firmaların yapımını ve dağıtımını üstlendiği oyun, tahmin ettiğiniz üzere bizi ünlü samurayımız Jack'ın koltوغuna oturtuyor. Ve İngilizcesi olan okurlarımızın, oyunun isminden tahmin edeceğü üzere oyunda farklı zaman dilimlerini ziyaret ediyoruz.

Kahramanımız Devil May Cry stili bir kameradan kontrol edeceğimiz oyun, bizi DMC kadar olmasa da, birçok düşmanla karşılaşacaktır. Bunları yenerek yeni yetenekler kazanacağız, daha da güçlenip kocaman boss'lara karşı güçlü hale geleceğiz. Yani herhangi bir aksiyon oyununda olandan pek farklı değil. Sürekli aynı karakteri ve aynı kılıcı kullanmamızı sağlayacak olan zaman içerisindeki yolculuk teması, kahramanımızı ziyaret ettiğimiz döneme göre şekillendirecek. Bazen kılıcımızın yanında da silahlar kullanabileceğiz.

Platform öğelerine de sahip olacak olan oyun, görsel anlamda da gayet tatmin edici gözükmete. (Fragmanı izleyin.) Eğer şu anki halini korursa, gayet güzel bir görsellikle karşılaşacağımız aşikar.

Sadece tek kişilik oyun modu bulunacak olan yeni *Samurai Jack*, PC, PS4, XONE ve Switch için hazırlanıyor ve 20 Ağustos'ta çıkışması bekleniyor. ♦

**HABER**





## HEARTHSTONE: ASHES OF OUTLANDS

### I will have my vengeance!

**B**lizzard ünlü kart oyununu taze tutmayı gerçekten iyi başarıyor. Heroes of the Storm'u bir köşeye paçavra gibi atmasının aksine, Hearthstone her güncellemede büyük bir heyecan yaratıyor.

Artık sadece kart paketleri, yeni bir board ve birkaç yeni mekanikle istediği etkiyi yaratmayıcağını tahmin eden Blizzard, oyuna yepyeni bir sınıf ekliyor: Demon Hunter. Pek yakından tanıdığımız Illidan Stormrage'ii bu sınıfın ilk kahramanı yapan Blizzard, daha sonra yepyeni karakterleri parayla satarak bu sınıf için kullanmamızı da sağlayacaktır, kaçarı yok.

Demon Hunter sınıfı kendine has birçok kartla, yeni bir kahraman gücüyle ve yeni bir mekanikle birlikte geliyor. Sadece tek manaya +1 Saldırı gücü kazandıran kahraman yeteneğimiz, kahramanımıza atayacağımız silahlara ve kahramanımız saldırdıktan sonra harekete geçen özellikle sahip askerlerle güzel kombolar ortaya çıkartacak gibi gözükyor.

Yeni sınıf ile birlikte Outcast adında da bir mekanik oyuna ekleniyor. Daha önce bazı kartlarda, "en sağıdaki kartınızı oynarsanız, şöyle olur..." gibi terimler vardı, bu durum

artık bir mekaniğe bağlanıyor. Outcast özelliğine sahip bir kartınız varsa ve bu elinizde, en solda veya en sağda duruyorsa, Outcast özelliğini devreye sokabiliyorsunuz. Artık savaş alanının yanında, bir de elimizdeki sıralamayı düşünmek zorundayız. Demon Hunter sınıfı direkt olarak kendini iyileştiremese de sahip olduğu yaratıkların ve silahlارın Lifesteal güçlerini kullanabilecek. Birçok askeri de öldükten sonra veya savaş alanındaarken, arkadan başka askerler gelmesinde rol oynayacak.

Bu sınıfın özel olmayan, yeni bir mekanik de – yine daha önce once Tavern Brawl'da veya solo bölümlerde gördüğümüz gibi – oyuna ekleniyor. Dormant özelliğine sahip yaratıklar savaş alanında belirli bir süre bekledikten sonra harekete geçecek ve bu olduğunda da gayet faydalı bir özelliği aktive edecekler. (Örneğin iki turn bekleyen bir yaratık, canlandığında tüm düşmanlara 2 puanlık bir hasar verebilecek.) Son olarak Prime Legendary adında, güçlü yeni Legendary kartlar oyuna ekleniyor. Bunlar kullanıldıktan sonra desteye geri



dönüp daha güçlü bir şekilde kullanılabilir hale gelebilecek.

Dört böülümlük, solo bir giriş hikayesiyle birlikte 2 Nisan'da deneyimleyebileceğimiz Demon Hunter sınıfı, 10 adet standart Demon Hunter kartı, 20 adet de bu sınıfına uygun, Year of the Dragon'a ait kartla birlikte bedava olarak herkese sunulacak. Boşta bir deste yeriniz varsa, bir Demon Hunter destesi de buraya eklenebilecek. Ashes of Outlands'ın çıkışının ardından, her yeni genişleme paketiyle birlikte bu sınıfın 15'er yeni kart geleceği de bildirilenler arasında. ♦



## SEA OF STARS

# 90'ların RPG'lerine dönüş

Sabotage Studio'yu bilir misiniz? Şu birkaç yıl öncenin Metroidvania türündeki The Messenger adlı oyununun arkasındaki isim... Bu arkadaşlar belli ki vaktinde, bizim de çok sevdigimiz RPG'lerle büyümüş ve eskiyi yad etmek üzere, bu stilde bir RPG oyunu yapmak üzere kolları sıvamış durumda. Kickstarter'dan destek de bekleyen ekip, Sea of Stars ile güzel bir iş çıkartacağı benziyor. The Messenger'la aynı evreni paylaşan oyun, Children of the Solstice'in iki gencini konu ediyor. Biri Güneş'in gücünü kullanıyor, diğeri

de Ay'ın ve bu şekilde Eclipse Magic adındaki büyüğüne sahip olabiliyorlar. Amaçları da The Fleshmancer adındaki korkunç ve karanlık gücü durdurmak...

Öncelikle eski tipteki, retro görselliğiyle dikkat çeken oyun, bu anlamda nostaljik ve bir o kadar da sıcak bir hava estiriyor. Piksel grafikler o kadar çok yakışmış ki oyuna, RPG türüne așina olmasanız bile kanınız kayníyor.

Bu eski havayı oynanış da destekliyor. Sıra tabanlı savaşlara sahip olacak olan oyunda menüden hareketimizi seçiyor ve kahra-

manımızın ileri atılıp bu hareketi yapmasını yine suratımızda bir gülümsemeyle izliyoruz. (Melankoli sardı dört bir yanımız.) Yapımcılaravaşları daha hareketli hale getirmek için vaktinde tuşlara basmamızı isteyen mekanikler ve haritada dolaşırken de tırmanma, yüzme gibi aktiviteler de eklemekten geri kalıyor. Burada yazdıklarımızın kanlı canlı halini görmek için oyunun fragmanını mutlaka izlemelisiniz, her şey çok daha net olacak ve siz de bu oyunun peşine düşeceksiniz. Her ne kadar 2022'ye kadar bekleyecek olsanız da... ♦

## COMMAND & CONQUER REMASTERED COLLECTION

# Lütfen yaşı 35'in altında olanlar dışarı çıksın

Gözünü bilgisayarın içine açan neslin şu anki favorileri PUBG, Fortnite, CS: GO gibi oyunlarsa, dinozor kıvamındaki oyuncuların da oynamadan geçmediği oyun Command & Conquer'dan başkası değildi. Strateji türünün mihenk taşlarından biri olan C&C, o

dönem bilgisayarı olan herkes tarafından oynandı ve çoğunlukla da beğenildi, sonunda bir klasik haline geldi. İçin içine Sovyetleri karıştıran Westwood (Kapananlı bir asır oldu.), Red Alert ile Tesla Tank'ları hayatımıza soktu, Red Alert'ü ilk C&C'den bile daha çok sevdik. Eh,

vakti için bu kadar büyük tantana kopartan bu oyunları yeniden ele almak da olmazdı ve EA, C&C Remastered Collection ile bizi tekrar strateji türünün parladığı günlere davet ediyor. 4K grafiklere, baştan aşağı yenilenmiş multiplayer kısmına, üzerinden geçirilmiş arayüze ve Frank Klepacki'nin muhteşem müziklerinin yenilenmiş haline ev sahipliği yapacak olan paketimiz, Command & Conquer: Tiberian Dawn, Command & Conquer: Red Alert ve bunların üç eklenti paketini (Covert Ops, Counterstrike ve The Aftermath) de içerisinde barındıracak.

5 Haziran günü hem Origin'den, hem de entesan bir biçimde Steam üzerinden satışa çıkacak olan oyunun 150\$'lık, fiziksel bir koleksiyon paketi de üretilicek lakin bunun Türkiye'ye gelme olasılığı sıfır yakını. Bere, kıyafete dikenleceğiniz yamalar, 100 sayfalık bir artbook ve metalden bir Mammoth Tank, boyalı Obelisk of Light ve Tesla Coil modellerine sahip olmak için bu paketin peşine şimdiden düşmenizi tavsiye ederiz. Parasını sonuna kadar hak ediyor belli ki... ♦



# SON DAKİKA!

◆ Corona virüsü yüzünden birçok büyük fuar iptal edildi ve bunların başında da E3 yer alıyor. Bir diğer iptal edilen fuar da GDC. Ağustos ayında gerçekleşecek olan GamesCom içinse henüz bir iptal haberi yok.

◆ **Virüsten etkilenen bir başka yapımda The Witcher'ın ikinci sezonu oldu. İngiltere'de yapımı süren dizi en az iki haftalık bir durdurma kararı aldı ama bu süre büyük ihtimalle uzadı.**

◆ Rockstar Games ve EA virüs endişesiyle çalışanlarına evden çalışma izni verdi ve ofislerini bu bağlamda çalışmaya kapattı.

◆ **Ünlü BAFTA Game Awards seremonisi de iptal edilen etkinlikler arasında yerini aldı. Etkinlik sadece online olarak yayıldı.**

◆ Virüs haberlerine kısa bir ara: No Man's Sky'in yapımcısı Hello Games, duyurduğu yeni oyunu The Last Campfire için çıkış tarihini verdi: Bu yaz ayları.

◆ **CD Projekt Red, Cyberpunk 2077 ile birlikte bir başka oyununun üzerinde çalışmaktan olduğunu, bunun The Witcher 4 olmadığını ama bir Witcher oyunu olabileceğini söyledi. Zaten biliyoruz...**

◆ Monument Valley'nin yapımcısı ustwo, geçtiğimiz yıl Assemble With Care adlı oyunu Apple Arcade için hazırlamıştı. Eski aletleri tamir ettigimiz bu güzel oyun şu anda Steam'de satışta.

◆ **E3'ün iptalinden sonra Microsoft, Ubisoft, Warner Bros. ve Nintendo gibi büyük firmalar alternatif konferans şıkları üzerinde düşünmeye başladı ve büyük ihtimalle tüm bu firmalar ve dahası, Haziran ayında online olarak konferanslarını düzenleyecekler.**

◆ Büyük ihtimalle bu ay da sürecek olan karantina günlerimizi şenlendirecek FFVII Remake, dijital olarak 10 Nisan'da satışa olacak lakin kutulu halini çoğu ülkede, bu tarihi bulmak mümkün olmayacak.

◆ **Çıktığı gibi başarısızlığa sürüklenen, Valve'in iddialı kart oyunu projesi Artifact, toptyekun bir yenilenmeye gidiyor. Bakalım oyun bu yenilenmiş haliyle ilgi çekmeyi başarabilecek mi...**

◆ Ve son olarak Blizzard'in virüsle mücadele-sini bildirelim. Aynı diğer büyük oyun firmaları gibi Blizzard da evden çalışmaya geçti ve daha da güzel, tüm çalışanlarına, içerisinde tuvalet kağıdı ve diğer gerekli ürünlerin olduğu birer paket hazırladı. Güzel çalışma, elinize sağlık.



## GHOST OF TSUSHIMA O maskeyi istiyoruz!

Bir ara iptal edildiğinden şüphelendigimiz, PS4'in sağlam oyunlarından birisi olmaması için hiçbir nedeni olmayan Ghost of Tsushima, nihayet bir çıkış tarihine kavuştu: 26 Haziran 2020. Evet, sadece birkaç ay sonra oyunu oynuyor olacağız ve heyecanımız oyunun koleksiyon versiyonuyla birlikte heften katlandı. Oyunun çıkış tarihiyle birlikte bir hikaye fragmanı da yayımlandı ve bu sayede oyundaki iki yeni kilit ismi, Shimura ve Khotun Khan'ı tanıma imkanı bulduk. Tsushima'nın lordu olan Shimura, oyunun kahramanı olan Jin'i çocukluğundan beri eğiten bir usta ama Jin'in onun öğretülerinden uzaklaşıp

Hayalet tarafına kaymasından da endişe ediyor. Khotun Khan ise Mongol ordularının lideri ve korkulması gereken bir rakip olarak oyunda yer alıyor.

İçerisinde tonla güzellik bulunan koleksiyon versiyonu ise öncelikle siyah Sakai maskesiyle dikkat çekiyor. Bunu suratımıza takamıyoruz ama zaten amacı da bir rafa koyp sergilemek. Bezden harita ve çeşitli başka öğelere sahip olacak olan pakette, alışlageldik bir biçimde bir artbook ve oyun içerisinde kullanabileceğimiz özellikler ve kostümler de yer alıyor. Umuyoruz ki bu paket Türkiye'ye de uğrar, biz de LEVEL olarak üzerine çullanırız! ♦

## DESPERADOS III

### Sen dama çık, ben çelme takacağım...

Commandos serisi pek güzeldi. Hem stratejik davrandı, hem taktiksel, hem de ölümcül! Elimizin altındaki sayılı adamlı, farklı durumların üstesinden gelmek çok büyük bir keyif veriyordu.

İkinci oyunun üzerinden 10 yıl kadar geçmişen ortaya çıkan Desperados III de Commandos stil, taktiksel bir aksiyon oyunu. Elimizin altında farklı yeteneklere sahip çeşitli arkadaşlar var ve onları kullanarak birçok görevi başarıyla tamamlamaya çalışıyoruz.

Örneğin geçtiğimiz aylarda açıklanan Doctor McCoy... Uzun mesafeden de etkili olan, namlusu kafamız kadar bir tabancayla savaşmanın ötesinde, sevgili doktorumuz ürettiği kimyasallarla düşmanlarını farklı şekillerde etkileyebiliyor. Örneğin bir grup adamı bir süre sersemletip gözlerinin önündeki cısmı çalabilmemizi sağlıyor, bir adamı, bir kadına aşık edip köşe başında bekleyen arkadaşımıza kurban olarak yollaya-

biliyor... Doktorun yanında oyunda bir voodoo büyüğüsü olan Isabelle Moreau, tam bir silahçı olan John Cooper, bir balta ve tuzaklarla savaşan Strongman Hector ve gizlilik ustası olan Kate O'Hara yer alacak.

Yaz aylarında PC ve konsollar için çıkması planlanan oyun, gayet eğlenceli olacağa benziyor. ♦

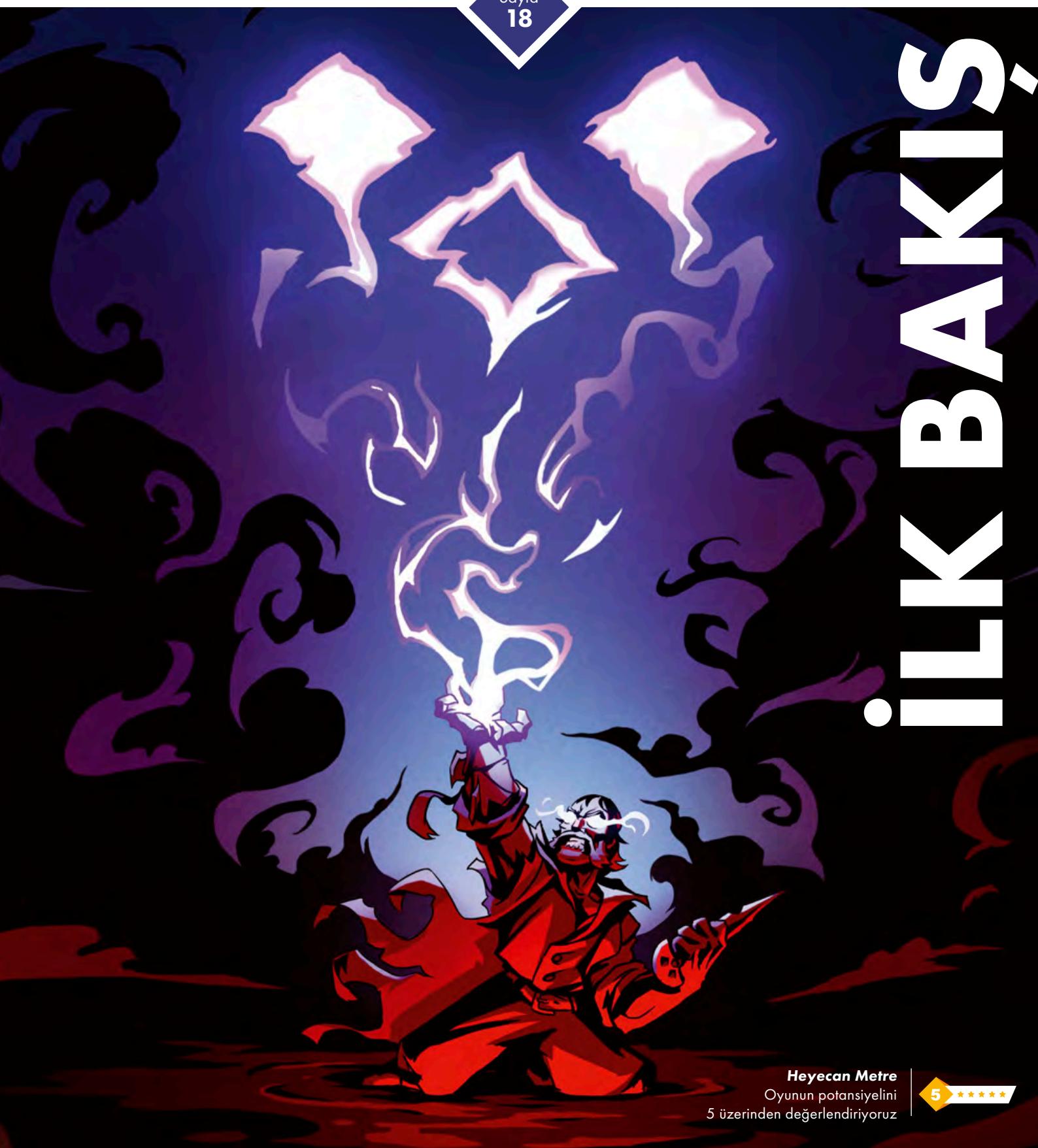


# CURSE OF THE DEAD GODS

Grafikleri ve içeriğiyle ilk bakışta kalbinizi çalacak, potansiyel bir klasik!

Sayfa  
18

İLK BAKIŞ



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden değerlendirdiyoruz



# OYNADIK!

15:13:91



**Yapım** Square Enix **Dağıtım** Square Enix **Tür** RPG Platform PS4 Web [ffvii-remake.square-enix-games.com](http://ffvii-remake.square-enix-games.com) **Çıkış Tarihi** 10 Nisan 2020



# Final Fantasy VII Remake

Nefesleri tuttuk, demoyu oynadık, gözlerimize inanamadık...

2000 yılından beridir çeşitli dergilerde boy gösterdiğimden ki artık FFVII lafı geçtiğinde, "İnanılmaz, müthiş, öyle böyle değil" tabirleri kullanmaktan ve oyunun evveliyatını anlatmaktan biraz bitap düşmüş olabilirim. Hayır, işin kötüsü oyunun bu yepyeni hali, Remake versiyonu da açıklanlı 5 yıl kadar geçtiği için artık bir de bu süreci her seferinde anlatmak gerekiyor –ki artık bunu yapamayacağım, takatim kalmadı. Tek bilmeniz gereken FFVII zamanı için bir efsaneydi, Remake versiyonu da ondan aşağı kalacak gibi gözükmüyor.

## Reaktör gezginleri

Square Enix'in çeşitli oyun fuarlarında oyunlara FFVII Remake'in demosunu oynamasından şüphelenmişistik; birileri bu oyunu oynayabiliyorsa, herkes neden oynamamasın? Square Enix de bizi yanıtmadı ve oyunun 1.5 saat kadar süren demosunu PSN'den yayılmıştı.

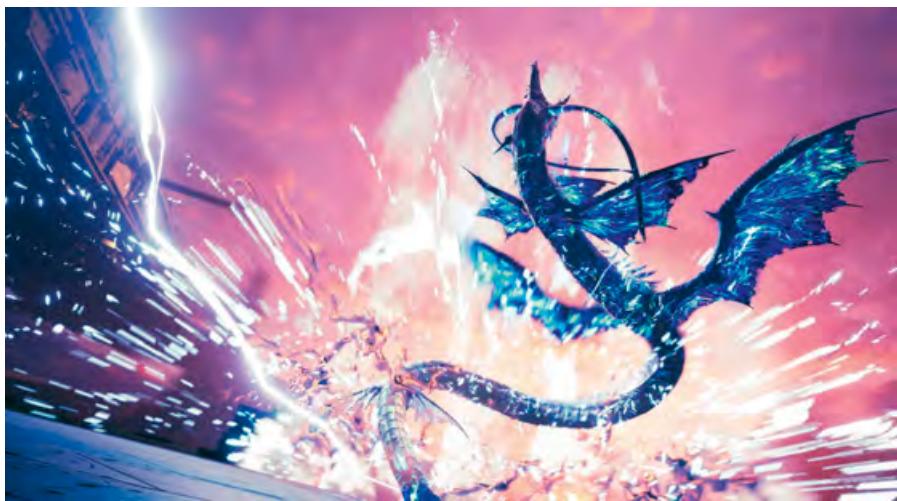
Oyunun hemen başlarını konu eden demo, bizi Cloud ve Barret ile buluşturuyor. Yer olarak Midgar şehrindeyiz ve gezegenin yaşam gücünü işleyen dev reaktörler de yanımızda. Dev Shin-Ra şirketinin kontrolün-

deki bu reaktörlerin gezegeni öldürdüğü söz konusu olduğundan, çeşitli isyancı gruplar (AVALANCHE) Shin-Ra'ya savaş açıyor ve Barret da bu oluşumdaki kilit isimlerden. Kahramanımız Cloud ise eski bir SOLDIER olarak nitelendiriliyor ama aslında Shin-Ra'nın sıradan askerlerinden bir farkı yok. Fakat kısa sürede bu işi bırakıyor, paralı asker olma yolunu seçiyor. Barret'in da bu ilk görevde Cloud'a sürekli şüpheyle bakmasının en büyük nedeni bu oluyor.

Demo bizi reaktörlerden birini sabote etmeye görevlendiriyor. Cloud ve Barret ile çıktığımız bu kısa ama etkili yolculukta hem oyunun mekaniklerini öğreniyoruz, hem de sürekli ekran görüntüsü ve videolar ile kafamızı kazınan bu yapının gerçekte nasıl olduğunu tecrübe ediyoruz. Şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki karşımızda bir klasik aday var...

## Sıkıştıysan modunu değiştir

Direkt demo izlenimlerinden gidelim. Videolarda gördüğümüz yarı sıra tabanlı oynanış, aslında FFXIII ile birlikte hayatımıza giren mekanığın bir benzeri. Karakterlerimiz arasında istediğimiz zaman geçiş yapabilmemize izin veren yeni sistemde, kahramanlarımızı direkt olarak



Devil May Cry oynuyormuşçasına, bama güm savaştıralıyız. Tabii bu ancak ve ancak çok güçsüz düşmanlara karşı işliyor. Dövüşlerde amacımız basit saldırılar ile düşmanı oyalamak ve asıl saldırıları büyüt ve diğer yeteneklerimizle yapmak. Örneğin Cloud ile savaşırken iki farklı özel yetenek kullanabiliyoruz. Bunlar Braver ve Focused Thrust. Bir tanesi kısa mesafede etkili, diğeri uzun mesafede ve Stagger olasılığını artırıyor. Yeri geldi bahsetmem lazımdır, Stagger yeni bir mekanik ama daha önce görmediğimiz bir mekanik değil. (Ne dediği belli değil...) (Yani FFVII için yeni.) Bir düşmanı yeterince hırpalsak veya doğru saldırımı yaparsak düşman sersemliyor ve bir süre saldırıyor, kritik saldırılara açık oluyor, biz de coştuca coşuyoruz. İşte Focused Thrust bu olasılığı artırır, güzide bir hareketimiz.

Demoda Cloud'un büyüğü envanterinde ise sadece Fire vardı. O büyüğü orada görmek ise beni çok mutlu etti zira anlıyoruz ki her türlü karaktere, istediğimiz Materia'yı verebileceğiz. (Materia yetenek ve büyüğü sağlayan taşlar olarak oyunda yer alacak.)

Fire daha sonra Fira oluyor, sonra Firaga. Element büyülerinde bu şekilde üçlü bir seviye sistemi var ama bu demek değil ki Fire'ı çokça kullanınca Fira'ya dönüşecektir. Oyunda ilerledikçe büyüler de otomatik olarak daha güçlü Materia'lar olarak karşımıza çıkıyor ve Fire'ı defedip Fira'yı takıyor.

Büyüler de aynı yetenekler gibi çeşitli düşmanlara karşı, çeşitli farklı etkiler gösteriyor. Bazıları daha çok hasar alıyor, bazıları daha hızlı Stagger konumuna geçiyor, falan, zaten bildiğiniz şeyler. (Bilmiyorsanız azıcık RPG oynayın!) (Sinirleniyor gereksiz.)

Cloud'un dev kılıcıyla bir yakın mesafe dövüşüsü olduğunu anlımışsınızdır. Cloud'un bu yakın temas, Coronavirus dostu yaklaşımına kıyasla Barret sosyal mesafe sinyallerini dinliyor ve elindeki (Elindeki derken de kolunun yerinde duruyor.) kocaman makineli tüfekle, uzaktan uzaktan savaşıyor. (Virüs yüzünden hepimiz kafayı yediğimizde oyun

#### Ekstra son

Kısa demo turunuzun sonuna ekstradan, ufak bir video eklemek istiyorsanız yapmanız gereken çok basit. Demoda bomba için ayarlayabileceğiniz süreyi 20 saniye olarak seçerseniz, bu sürpriz videoyu demonun sonunda izleyebiliyorsunuz.

mu anlatılır?) Makineli tüfeğini standart bir biçimde kullanmanın yanında daha güçlü atışlar için özel yeteneklerini kullanabilen Barret, özellikle uçan-kaçan düşmanlara karşı bir hayli etkili.

Ve her iki karakterin deneyimleyebildiğimiz Limit Breaklerine geldik. Bunlar sırasıyla Cross Slash ve Fire in the Hole. Her iki saldırının da düşmana çok sağlam hasar verdığını bilmeniz yeterli. Ve bu gücü kullanabilmek için de bir hayli savaş-

manı gerektiği...

Az daha unutuyordum, Cloud'un önemli bir yeteneği daha var ki o da dövüş stilini değiştirebilmesi. Operator ve Punisher modları arasında geçiş yapabilen kahramanımız, Punisher modunda çok daha güçlü saldırular yapıyor ama düşmandan kaçtığı (Dodge) an Operator moduna geri dönüyor. Cloud bakalım başka modlara da kavuşacak mı, yoksa bu ikisiyle mi kısıtlı kalacağız?

#### Dev bir akrep mi? Bring it on!

Demoda bolca savaşıyor, pek az dolasıyor ve sonunda da sağlam bir boss'la karşılaşıyoruz. Dikkatli olduğumuz, ölmeye pek yaklaşmadan Potion'larımızdan kullandığımız takdirde bu savaşı kolaylıkla atlatabiliriz. Size demoyu tamamlıyoruz.

Size öncelikle savaşlardaki durumu tam olarak anlatmak istiyorum. Sıra tabanlı dövüşler tam bir strateji içinde geçerken, FFVII'nin bu yeni halinde, hele ki etrafta bolca efekt varken ve kamera genelde sırtımızı görüntülediğinden, etrafta ne oluyor, ne bitiyor biraz kontrolden çıkabiliyor. Dolayısıyla Barret bir köşede ağızına yumrukları yerken, biz umarsızca savaşmaya devam edip onun ölmesine şahit olabiliyoruz. Hangi yeteneğimizi kullanabilmek için ATB'miz dolmuş, MP'miz büyüt kullanmaya yeterli mi,



bunları kontrol etmek hiç de kolay değil ama savaşların dinamik hali de gerçekten göz kamaştırıcı. Yani bu grafiklerle, bu atmosferle izometrik açıya geçen bir sıra tabanlı dövüş sistemi de olmazmış. Anlayacağınız savaşlara alışmak için biraz zaman geçmesi gerekiyor.

Görsellik kısmı tek kelimeyle inanılmaz. Öyle böyle bir yenilenme söz konusu değil zira buna artık yenilenme diyemeyiz, baştan oyun yapmışlar. "Bak şu kısım, eski oyunun şurası" falan diye açıklamalar da mevcut ama bunlara hiç gerek yok, benzetmek mümkün değil.

Bu görselliğe kurgunun eşlik etmesini umut edenler ise biraz avcunu yiyor. Şimdi söyleyeceğim detay bir konu ama seslen-dirmelerdeki yapıyılık, sahne geçişleri, garip duraksamalar, olayın sinematik havasını ortadan tamamıyla kaldırılmış, yine, "İşte klasik JRPG abi." diyebileceğimiz bir kurgu bırakmış. Bu kötü bir şey değil fakat artık daha da bir alıştığımız oyun anlatımlarından da geride.

Midgar'ın havasını şöyle bir solumamızı sağlayan demoyu sanıyorum ki halen indirip oynayabiliyorsunuz ama oyun çıktığında ne olur, emin değilim. Bu oyunu sevip sevmeyeceğinizi size 1.5 saat içerisinde anlatılabilesiyle de çok güzel bir çalışma olmuş, FFVII Remake'in bence mükemmel şekillendirdiğini gözler önüne seriyor. Şurada 10 gün kalmış, beş yıldan sonra ne ki...

◆ Tuna Şentuna





**Yapım NUKLEAR Dağıtım THQ Nordic Tür Aksiyon Platform PC Web [www.comanchegame.com](http://www.comanchegame.com) Çıkış Tarihi Erken erişimde**

# Comanche

3 ★★

Bir T-129 Atak değil ama...

Doksanlı yılların popüler simülasyon oyunu Comanche, yeniden karşımıza çıkıyor. Comanche serisi aslında en son 2001 yılında yayınlanan dördüncü oyundan sonra sessizliğe gömülmüştü ancak şimdi yeni bir başlangıç yapmak için, isminin yanındaki sayıları da kaldırarak oyun dünyasına geri dönüyor.

Bilmeyenler için söyleyelim, Comanche ABD'li Boeing/Skorsky şirketinin geliştirdiği bir saldırı helikopteri. İlk kez 1996 yılında uçan bu helikopter, görünürlüğü azaltılmış gövdesi nedeniyle gökyüzünün F117'si gibi de tanınıyor. Ancak hem radara yakalanma-ma teknolojisi hem de Irak işgalinden alınan dersler sebebiyle ABD ordusunun envanterindeki AH-64 Apache'lerin yerini almayı başaramadı ve üretimi/geliştirilmesi 2004 yılında durduruldu. Yani, ömrü 8 sene ancak

sürmüş ve seri üretim aşamasına geçememiş bir saldırıcı helikopterinden bahsediyoruz. Ancak gerçek dünyada ömrü 8 sene sürediyse de, video oyunlarının sanal dünyasında çok sevilen bu helikopter, 30 senedir hayatımızda, oyunlarımıza yer alıyor. 90'larda, helikopter henüz geliştirilirken, o kadar büyük dikkat çekmişti ki, hemen bu helikopter hakkında da bir oyun yapıldı. Boeing firması belki helikopteri ABD ordusuna satamadığı için bu işten para kazanamamış olabilir ama oyunu o kadar beğenildi ki, oyun satışlarından aldığı komisyonla daha fazla para kazanmış olması bile muhtemel görünüyor.

İşte o simülasyon oyununun yeni versiyonu, nihayet erken erişime girdi. Henüz erken erişimde olmasına rağmen, son derece cılgınmış bir oyun olarak karşımıza çıkan yeni Comanche, eski güzel günlerin hatırlına, ortamları yıkıyor desek, yalan olmaz. Gerçeği de son derece gücü bir silah olmasına rağmen, video oyunda yeteneklerine sanki daha da fazla torpil geçirilmiş gibi duran Comanche ile bir simülasyonun ağırlığını yaşamadan, savaş alanlarında öünüze gelen düşmana mermileri saydırıyorsunuz, roketleri salıyorsunuz, ortalık tam bir Hollywood aksiyon filmi kıvamında patlamalarla dolarken, o da ne, o son patlamanın içinden helikopterinizle geçip tam bir sinema filmi

sonu sahnesiyle bölümün bitiriyorsunuz. Yani kısacası oyun gaz. Zaten başarılı bir "simcade" oyunun da olması gereken bu değil mi Hulusi abi?

Hem multiplayer hem de tek başına oynamaya izin veren oyun, gelişmiş grafikleri, etkileyici sesleri, radardaki askeri diyaloglarla sağladığı sürükleyici atmosferiyle, hızlı bir aksiyon oyununa dalmak isteyenleri mutlu edecektir. Hani Battlefield 3'de efsanevi bir savaş uçağı görevi vardır. Uçak gemisinden kalkıp Rus uçaklarıyla savaşmak zorunda kalırsınız... İşte bir oyunun, baştan sona bu görev gibi olduğunu düşünün... O oyunun adı Comanche.

Oyunda ilerledikçe başka helikopterleri de kullanma şansınız oluyor ama teknik olarak oyun bir Comanche helikopteri ve size destek olan dronlar ile kanyonların arasında uçup siz düşürmek isteyen füzelerden kaçırın diğer helikopterler, uçaklar, yerdeki tanklar ve düşman askerleri arasında hayatı kala-bilmeyi hedefliyor. Üzerine söylenebilecek çok da fazla bir detay yok zira görevler, önüne geleni vur, görevi bitir, hedefine ulaş şeklinde ilerliyor. Ancak bunu eğlenceli, sürükleyici ve eski nesil sevilen shoot'em up formatında yapıyor. Çok da fena yapmıyor. Şimdilik erken erişimde ve Kürsat oyundan yana gayet umutsuz, bakalım son haliyle piyasaya çıktığında ne olacak? ♦ Cem Şancı





**Yapım** Passtech Games **Dağıtım** Focus Home Interactive **Tür** RPG Platform PC Web curse-of-the-dead-gods.com **Çıkış Tarihi** Erken erişimde (PC), 2021 (PS4, XONE)

Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



# Curse of the Dead Gods

4 ★★★★

Yıllardır filmleri çekildi, kitapları yazıldı. Kızdırmayın şu ölü tanrıları!!!

**S**u sıralar hepimiz mümkünse evden çıkmıyoruz, hatta umuyorum ki evden çalışma şansına sahipsinizdir, okullar falan iptal durumda, hiç kimsenin tadı yok. Şimdi den hepинize sağlıklı günler diliyorum ve artık lafi daha fazla uzatmadan Curse of the Dead Gods'a geçiyorum.

Bir tutam Darkest Dungeon, bir tutam Hades alıyoruz ve bunları bir potada eritip Curse of the Dead Gods elde ediyoruz. Bu arada oyun DD kadar zorlayıcı değil, hemen gözünüz korkmasın. Atmosfer, işik ve lanetlenme kisimları açısından ise bazı benzerlikler içeriyor. Evet kabul, her oyun içerisinde dahil olduğu türün kurallarını yıkmak ya da baştan yazmak zorunda değil, ancak yeni bir şeyler katmak, harmanlamak zorunda. COTDG (böyle yazacağım artık çok uzun, yordu.) aynen bunu yapıyor. Öyle çok da hikâye odaklı değil, ga yet basit. Karakterimizin bir tarafları kaşınıyor ne yapsam da başıma dert alsam diyerek çeşitli lanetler ile bezenmiş, çeşit çeşit yaratıkların ortamlarda gezip, biri gelse de ağız burun dalsak diye beklediği bir mekâna dalıyor.

Tamam şaka bir yana, amacımız tapınak içerisinde ilerleyip ölümün kendisine kafa tutmak. Bu türün standart olayı biliyorsunuz, ölünce sizi oyunun başına atması, yani oyun tam bir roguelite, evet lite. Ancak biliyorsunuz ki artık bu rogue mevzusu biraz sıkıma başlıdı oyuncuları, o kadar ilerle sonra başa sar mevzusu tat kaçırabiliyor kimi oyuncu için. Bu nedenle, bu türde çıkan oynlarda artık ne olursa olsun bir ilerleme hissiyatı yaşatmak gerekiyor oyuncuya. COTDG (çok mücadele ettim oyunun adını tekrar yazmamak için ama yine çıktı geldi.) bu ilerleme hissiyatını her tur topladığımız kuru kafalar sayesinde karakterim için açabildiğimiz pasif yetenekler ile zenginleşmiş durumda (Selam Hades). Tapınak içerisinde gezerken tabii ki ışığa ihti-

yaç duyuyoruz bunu da elimizdeki meşale ile sağlıyoruz. Hem önmüzu görmemizde hem de aydınlıkta kalan düşmanlarımızın daha zayıfmasına sebep oluyor (Selam DD). Ayrıca burası bir tapınak olduğu için, içinde tuzaklar olduğunu söylemeye gerek yok herhalde. Oyunda beş puanlık staminamız var, takla atıp saldırı yaptıktan sonra azalıyor. Yani yok öyle eldeki silahı çatal kaşık gibi sallaya sallaya gezmek. Erken erişim sürecinde olduğundan ötürü şimdilik çok fazla silah çeşidi bulunmuyor. Her silahın ise kendisine özgü ek özellikleri bulunuyor. Silahlar altın ya da kan karşılığında sunaklardan elde edilebiliyor. Constitution, Dexterity ve greed olarak belirlenmiş üç stat var. Cons canımızı, Dex silah gücümüzü ve Greed ise bulacağımız altını artırıyor.

Bir de her oda sonrası bir sonraki odayı seçme şansımız bulunuyor.

Elimizdeki haritadan bir sonraki odada ne olduğu görebiliyoruz.

Sunak, altın, silah vb. hatta "?" işaretli olanı seçip sürprizi kucaklamak da mümkün. Haritanın en sonundaki odada tahmin edin ne var, evet

doğru, nur topu gibi boss var. Kısacası oyun bu döngü içerisinde yaşıyor bütün aksiyonunu.

Ancak asıl mevzu yozlaşma ve lanet mevzusu. Misal her kapı açtığımızda ya da bir sunak için altın yerine kendi kanımızı kullandığımızda yozlaşma bari yükseliyor, %100 olduğu zaman üzerimize lanet çöküyor. Bu lanetler götürülerini yanında bir de getiri sağlıyor. Misal her tam can üzeri alınan sağlık puanı yozlaşma yüzdesine ekleniyor ve aynı zamanda altın veriyor. Ya da her hasar aldığımda %25 can yerine altın kaybediyoruz. Son lanet seviyesinde ise artık canımız 1 kalana kadar kan kaybediyoruz.

Eğer yukarı söylediğim iki oyun da ilginizi çekiyorsa bu oyun zaten sizi yakaladı demektir. Basit yapısı, güzel grafikleri, sesleri ve müziği ile kendisini bana oynattırmayı başarabilen yegâne roguelite oyumlardan bir tanesi oldu. Şu an 60 TL, erken erişim bitince her oyun gibi bununda fiyatı kesin yükselir niyetiniz varsa şimdiden yapıştırın derim. ♦ Sonat Samir





**Yapım** Rake in Grass **Dağıtım** Rake in Grass **Tür** Shoot 'Em Up **Platform** PC **Web** rakeingrass.com/game\_jetsnguns2.php **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde

## Jets'n'Guns 2 3 ★★

Hayata ateş eden bir uçak ve bitmeyen bir macera

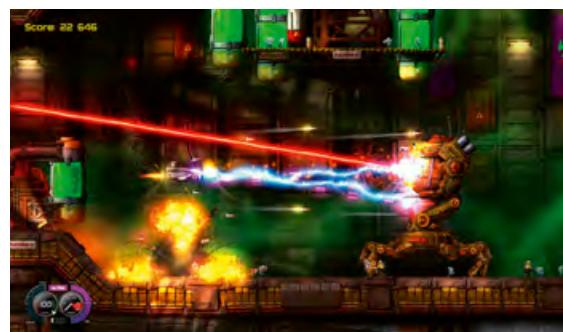
Jets 'n Guns ismini daha önce duymuş olma ihtimalin yüksek en sevdigim okuyan insan zira serinin ilk oyunu 2004 yılında piyasaya çıkmıştı. Side-scrolling shoot 'em up modelini benimsemış olan yapım, benim gibi dinozorların eskinden atarı salonlarında oynadığı, durmadan ateş ederek ilerlediğimiz oyunların yeniden dirilişi gibiydi. Gerçekten de bu türdeki oyunlar bir dönemler bir hayli popülerken, geçen zaman içerisinde gelişen grafik teknolojisi ve diğer türlerdeki oyunların daha görünür olmasıyla birlikte resmen sırra kadem basmışlardı. Nitekim Jets 'n Guns geçmişteki bir geleneği canlandıracak, bu güzide oyun türüne yeniden beşenimize sunmuştu. Hatırı sayılır miktarda takipçisi bulunan Jets 'n Guns, aradan geçen uzun bir zamanın ardından ikinci oyunu ile karşımıza çıkmak için erken erişimde geri sayıma geçti ve 1.5 senedir saymaya devam ediyor.

Jets 'n Guns 2 ziyadesiyle hızlı bir oyun. Hem kontrol ettiğimiz gemiler çok hızlı, hem de düşman birimleri. Üzerimize gelen saldırılardan

da farklı hızları söz konusu. Bu da demek oluyor ki hem haritayı çok iyi okumamız, hem de gemimizi farklı noktalara, çok hızlı şekilde hareket ettirmemiz gerekiyor. Oyunun genelne alışmak çok kolay olsa da birçok hareketi aynı anda yapmak ve içerisinde girdiğimiz yerlerden en az zararı alarak çıkabilmek bir hayli zorluyıcı. Pek tabii böylesine hızlı ve bir noktada karmaşık hale gelen bir yapımda hiç darbe almamak bir hayli zor. Bu sebepten uçaklarımıza en iyi şekilde upgrade etmemiz gerekiyor. Her geminin üç ön, bir arka ana silahı, bir adet sadece aşağıya doğru gönderilebilen bomba slotu ve de bir adet farklı roket slotu bulunuyor. Silahların da DPS, ateş etme hızı ve ısınma şeklinde bölümün üç ana başlığı var. Oyunda ilerledikçe birbirinden farklı silah ile karşılaşıyoruz. Tercih ettiğimiz silahlar, bir anlamda oyun yapımızı da belirlemiş oluyor. Bu noktada dikkat edilmesi gereken esas husus, silahların ısınması. Silahların daha geç ısınması için ayrıca farklı soğutucular almamız gerekiyor. Silahların haricinde uçaklarımızı güçlendirmek için de altı slotlu zırh bölümü söz konusu. En basit zırh direk olarak uçağımızın canını arttıryorken, bazı diğer zırhlar gemimizin canını doldurmak gibi kritik özelliklerle beraber geliyor. Bölümlerden topladığımız kaynak ile alabildiğimiz parçalar içinse Weapons, Missile, Bombs, Devices ve Equipment gibi başlıklar bulunuyor. Benim deneyim ettiğim kadarı ile en başta silahları güçlendirmek ilerlemeyi gözle görür şekilde hızlandırıyor. Ayrıca en basit zırhı alıp upgrade ederek de

daha uzun süre hayatı kalmak başlangıç seviyesi için gayet iddialı.

Oyun içerisinde farklı bölümler bulunuyor. Yaratılan her bölüm, diğerinden bir hayli farklı ve anladığım kadarı ile piyasaya çıktığı zaman çok daha fazla haritaya ev sahipliği yapacak. Nitekim bölümleri geçmek her zaman çok da kolay değil. Aslında benim bu erken erişimde yaşadığım en büyük problem, bölüm sonunda kazanılan para ile alınan silahların, bir sonraki gezegeni geçmeye yetmeyecek kadar az olması. Yani geride kalan bölümleri birkaç defa üst üste oynamak durumunda kaldım. Ancak bu şekilde ilerleme kaydedebildim. Her bölüm sonunda gelen Boss'lar da hem çok eğlenceli, hem de çok zorluyıcı. İşin eğlence kısmı, kesinlikle Boss'ların farklılıklar yüzünden zira her Boss'un değişik hareketleri, tarzları ve zayıflıkları var. Demem o ki acayıp eğlenceli ama bir o kadar da zorluyıcı bir oyun için hazır olun! Jets 'n Guns 2 siz kendisine bağlayacak, çok eğlenceli bir oyun olacağa benziyor. ♦ **Ertuğrul Süngü**





**Yapım** Mundfish **Dağıtım** Mundfish **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** mundfish.com **Çıkış Tarihi** Belli Değil

# Atomic Heart 4 ★★★★

Büyük robot da neyin nesi yahu?

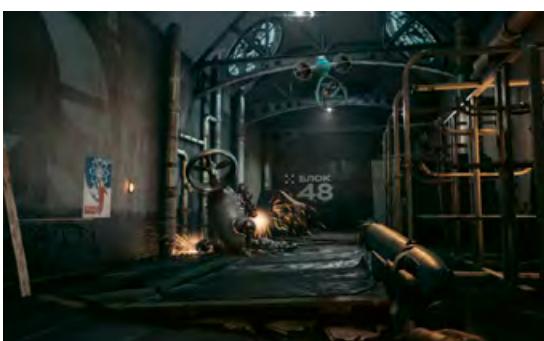
Uzun bir süredir geliştirilme sürecinde olan ve sesi sedası çıkmayan Atomic Heart hakkında yeni bilgiler yavaş yavaş ortaya çıkmaya başladı. İlk olarak 2018 yılında geliştirilmeye başlanan Atomic Heart, Rusya merkezli Mundfish isimli bir stüdyo tarafından geliştiriliyor. Firma içerisindeki bazı sıkıntılar dan dolayı oyunun geliştirilme süreci de biraz sekteye uğramış. Ancak şu an için gözükten kışımıyla bile oldukça ilgi çekici duruyor. Hikayemiz 30lar ile 60lar arasında, henüz belirtilmemiş bir dönemde geçiyor. Mekanımız ise Sovyet Rusya toprakları. Wolfenstein'da olduğu gibi alternatif tarih senaryosunu üzerinden bir hikayeyle karşı karşıyayız. Hikayeeye göre Sovyet Rusya beklenilen daha hızlı gelişim göstermiş, teknoloji ve bilim alanında müthiş atılımlar yapmıştır. Bizim dünyamızda on yıllar sonra bulunacak birçok teknoloji bu dönemde Sovyet Rusya'da keşfedilmiş ve kullanılmış sunulmuştur. Robotlar, dronlar, internet bağlantısı, hologram gibi (Gerçi hologram kısmı henüz bizim çağımızda tam oturmuş değil) üst seviye teknolojik çalışmalar mevcut. Bu çalışmaların sağlandığı ve 3826 kod adıyla bilinen bir komplekste ortaya çıkan sorun sonrasında, ana karakterimiz Ajan P-3'ün bölgeye intikal etmesi istenir ve olaylar gelişir. Sırtını aksiyona dayayan Atomic Heart, oynanabilirlik açısından açık bir dünya sunuyor. Tabii bu türün vazgeçilmezleri olan RYO öğeleriyle de bolca beslenmiş. Anlık karar mekanizmaları,

equipman geliştirme gibi bu türün standartlarını görebileceğiz. Ancak ne denli bir derinlik sunulacak onu henüz bilmiyoruz. Karakter gelişim ağacı ya da yetenek dağılıma gibi özellikler var mı; işte o açıklanmayanlar arasında.

Oyuncu olarak, kafadan kontak KGB ajanı P-3 ile bölgeyi araştırırken, üzerimize çullanın envai çeşitli robotla mücadele etmeli, benzer şekilde mutasyona uğramış, burada betimlemeye ne kadar uğraşırsam uğraşım beceremeyeceğim garip canavarlarla boğuşacağız. Silah çeşitliliği nice olacak ancak mermi konusunda biraz cimri davranışımız gerekecek. Bu yüzden günlük ev eşyalarından ya da yok ettiğimiz robotlardan elde edeceğimiz parçalarla yeni silahlar inşa edebileceğiz. Yakın mesafeli silahların kullanımı bu oyunda önem teşkil ediyor. Bu durum tabii kafalarda yapay zeka sorusunu oluşturuyor. İlk yayınlanan oyun içi videolar dan gördüğüm kadariyla yapay zeka bayğı iyi gözüküyor. Robotlar oldukça zorlayıcı ve farklı türde karımıza çıkacak. Unreal Engine 4 ile geliştirilen oyunun şahane görüntüleri birleşince de bu robotların sevimli görünüşleri altında birer katıl yattığını göreceksiniz. Atomic Heart'in görüntülerini, bölüm tasarımları oldukça iyi duruyor. Rusya'dan çıkışır olsa da bu alanda bize farklı tatlar sunacağının habercisi. İddialı bir yapılmış olduğunu belirtmekte de fayda var. Eğer sadece aksiyona dayanan bir temposu varsa, kısa sürede oyuncuya boğabilir. Fragmanlarda gördüğüm kadariyla kendine

has esprili bir dili de var sanki. Eğer doğru formüller kullanılsısa güzel bir çalışmaya buluşabilirim gibi gözüküyor.

Kısaca özetlemek gerekirse, Atomic Heart, Bioshock serisinin Atompunk türüyle buluşmasına benziyor. İlk bakışta Fallout'u anımsatsa da yer altındaki kompleks laboratuvarlar, zivanadan çıkmış robotlar ve elbette bunların tasarımlarıyla kendine has bir oyun olduğunu gösteriyor. Mundfish, Atomic Heart için henüz bir yayına tarihi açıklamadı. PC ve konsollara gelecek oyunun iddiası yüksek. Yapımcılarına göre üzerinde çalışıkları en tutku dolu oyun. Gerçi bunu hangi yapımcı söylemedi? Fakat döneme ışık tutacak, Sovyet Rusya döneminde gerçekleşmiş gizli deneyler ve derin devlet konularından oldukça ilham aldıklarını, bunları da kendi dillerince aktarmaya çalışıklarını söylüyorlar. Bakalım ortaya çıkan şey nasıl bir oyun olacak? ◆ Özay Şen





**Yapım** Strategy Labs **Dağıtım** CreativeForge Games, PlayWay S.A. **Tür** Strateji **Platform** PC Web [twitter.com/\\_BoE\\_Game](http://twitter.com/_BoE_Game) **Cıkış Tarihi** Belli Değil

# Builders of Egypt 4 ★★★★

Vali böyle piramit yapmayı nereden öğrendi?

Şteam'in Erken Erişim sisteminin yeni üyelerinden olan Builders of Egypt, bizleri kendi şehirlerimizi kurmak üzere Nil vadisine götürüyor. Ücretsiz olarak oynanabilen giriş bölümü BoE: Prologue ile Hanedan öncesi Mısır dönemine yani firavunların olmadığı zamana gidiyoruz. Yukarı Mısır'ın yönetici Kral Narmer'in aşağı Mısır'ı fethetmesi ile Nil'de birleşen krallık, yeni bir başkente ihtiyaç duyar. Biz de Kral Narmer'in adına Memphis'e ya da o zamanki adı ile Ineb-Hedj'e şehrin inşasını yönetmek için vali olarak gönderiliyoruz. Bir kısmı öğretici olan bu bölüm tamamlayabilmek için 12500 somun ekmeğin toplamamız, 5000 tuğla ihrac etmemiz, 2500 çömlek üretmemiz ve 200 kişilik nüfusa sahip olmamız gerekiyor. "Ev ve Yol", "Yemek Üretimi", "Sihhi", "Mal Üretimi", "İnançla İlgili Binalar", "İdari Binalar" ve "Kültürel Miras Binaları" ana başlıklar olmak üzere bu bölümde inşa edebileceğimiz 15 yapı bulunuyor. Her şehir kurma oyunda olduğu gibi bu bölümde de yollar ve evler inşa ederek başlıyoruz. Oyundaki yapıların bir kısmı çevre şartlarından etkilenecek bir üst seviyeye ya da bir alt seviyeye düşebiliyor. Örneğin evler doluluk oranına ulaştığında yakınlarında

su kuyusu varsa ikinci seviyeye, en az bir çeşit yiyeceğe erişebiliyorlarsa üçüncü seviyeye geçebiliyor. Seviye artışları evlerin görüntülerini değiştirdiği gibi kapasitelerini de arttırıyor. Dolu evler seviye düşüğünde insanlar evsiz kalmak yerine, yer varsa diğer evlere dağılıyor yoksa şehri terk ediyor. İnsanların karnını doyurmak için bu bölümde iki alternatif bulunuyor: Nil nehrinde balıkçılık yapmak ve Nil nehrinin kenarında çiftçilik yapmak. Bu iki alternatiften ilkinin animasyon olarak eksik olduğu göze çarpıyor. Oyunun geri kalanında olduğu gibi nehrde de herhangi bir doğa yaşamı görünmüyork. Dahası nehrde papirüslerin yapılmış balıkçı tekneleri skiffler de bulunmuyor. İkinci alternatif mevsimsel olarak taşan Nilden etkileniyor ve üretim duruyor. Oyunun bu bölümünde yiyeceksiz kalmak herhangi bir sonuč doğurmasa da tam sürümde insanların mutluluğunu ve sağlığını etkilemesini bekleyebiliriz. Paranın henüz keşfedildiği bu zamanlarda insanlara çalışmalarının karşılığını ya da ticarette malların karşılığını ekmek somunu ya da bira fıçısı olarak ödeyebiliyoruz. Bu bölümde insanları aktif olarak çalıştırabileceğimiz tek bir üretim zinciri bulunuyor. İnşa ettigimiz

kıl çukurlarında, kıl üretmek bu zincirin ilk adımını oluşturuyor. Üretilen killer daha önceden inşa ettigimiz tuğla üreticisine ve çömlekçiye taşınıyor. Buralarda üretilen tuğla şu an için ticarette kullanılabilirken, ileride daha gelişmiş yapıların inşasında ihtiyaç duyulacaktır.

Global haritada bulunan şehirlerden sadece Abydos ile iletişim kurabildiğimiz bu bölümde ilişkilerimiz ticaret yapmak ve yardım göndermekten oluşuyor. Ne yazık ki, tuğlanın aksine bu bölümde çömleğin herhangi bir kullanımını görmediğimizden sadece bölümü tamamlamak için üretiyoruz. Buraya kadar olan kısımdan da anlaşılacığı üzere ortada Pharaoh, Cleopatra: Queen of the Nile ve Children of the Nile gibi Mısır'da geçen klasik tarihi şehir kurma oyunları ile aynı hamur var. Dahası oyunculara çok daha fazlasını vaat ediliyor. Örneğin sürekli değişen siyasi ortam, uymadığımızda cezalandırabileceğimiz bir din, Mısır'a özgü inşa edilmeyi bekleyen onlara yapı ve firavunun adına savaşmak. BoE'in başarılı olması için henüz pişmemisi olan hamuru kızartması, vaat ettikleri ile buluşturması yeterli olacaktır. Sonra bizlere uzun yıllar boyunca tadını unutamayacağımız bu zalabyayı yemek kalacak.

♦ Ahmet Ridvan Potur



**YENİ**

# All About Space

POPULAR  
SCIENCE  
EKİBİNDEN  
YENİ BİR  
DERGİ

**NİSAN  
SAYISI**  
**BAYİLERDE  
KAÇIRMAVİN!**

**TÜRKİYE'DE**  
UZAY BİLİMLERİ VE  
ASTRONOMİ DERGİSİ



## POSTER HEDİYE

Hubble Uzay Teleskopu &  
Yaratılış Sütunları

**DB**  
DOĞAN BURDA DERGİ

CUMHUR OKAY ÖZGÖR

# ART KA EDE

Merhaba LEVEL severler. Tekrar söze, yaşı bize yakın olanlar bilir, diye başlayacağım. Karantina günlerini sonundan da olsa yaşayan bir nesil olarak, darbeleri görmesek de sayım günlerinde sokağa çıkma yasağını yaşayan Y nesli olarak büyündük. Okula gitmek için hastalanmayı ya da kar yağıp hayatın fel olmasını bekleyen bizler sokağa çıkma yasağında evde durmak istemezdik. Hastalık öğrencilik ya da iş hayatında kurtarıcımız, tatilimiz olmuştur. Yalnız böyle zor bir dönemde ne Y, ne de X nesli şahit olmamıştır. O yüzden bir an önce geçmesini temenni ediyoruz.

## Salgın Hastalıklar ve Karantina Günleri

Normalde bu ay FPS oyunlar ve sanat mecrasındaki etkileşimi üzerine yazacaktım ama anormal bir dönemde geçtiğimiz için salgın ve virüs üzerine olan oyunlardan bahsedece-

ğim. FPS üzerinde hayat izin verirse Mayıs ayında değineceğim.

Geçen sene tam da bu zamanlar "Zombi" yapımları üzerine yazmıştım ve konuyu daha da genişletip örneklendirmemi salgın hastalıklar üzerine şekillendireceğim. O yüzden bu ay daha çok gündem olan salgın konusunu işleyen yapımlardan bahsedeceğim.

Syphon Filter gibi oyuncular zombi istilası türüne dahil edilemeyecek oyunlardandır. Yakın dönem örneklerine ise Horizon Zero Dawn oyunu da kiyamet sonrası bir dünyayı, hastalıkların ya da bir "mechanik" yıkımın oksijeni dolayısıyla biyonik hayatı yok ettiği oyuncular ender de olsa vardır. Bu oyuncuların temelinde insanlığın sebep olduğu kiyamet senaryoları işlenir. Doğanın sebep olduğu bir felaket değil, insanın kendi elliği ile cehenneme giden yolun iyilik taşlarıyla döşenmesi ele alınır. Ahlaki kötülük, bu sayacağım yapımlarda gerçek

manada cehennemi yaşatan, öykülerdir. Video oyunları geneli itibarı ile şiddete ve öteki olarak kabul edilenin acımasızca katledildiği türler olduğu için salgın hastalıklar konusunda daha çok duygusal bağı kuracağımız filmler olacaktır. Çünkü ara sahneler haricinde oyunlarda bir aksiyon olması zorluludur ve dramatik tür olarak video oyunları oyuncu için tercih edilmez.

## Beyazperdede Salgın

Cine 5'in ilk on dakikasının şifresiz olduğu zamanlarda (Cumhuriyetin 103'ü dayandı, kendini ele verip durma artık. -Tuna) 12 Maymun adlı bir filmin başında, üzeri naylonlarla örtülü bir adamın adeta uzaya örnek toplayan astronot/kozmonot gibi, kiyametin gerçekleştiği oksijensiz bir dünyada böcekleri topladığı sahne benim için unutulmaz bir görüntü olmuştur. Eskiden öyle bilgisayar da olmadığı için anında izleme gibi şansımız olmadığı, kasetli filmlerin de modasının geçtiği dönemler olduğu için televizyon kanallarının göstereceği tarihe kadar 12 Maymun'u, Cine 5 kanalında her seferinde gösteriminin ilk 5-10 dakikasını izledim.

12 Maymun, La Jetee isimli kolajlardan oluşan 1962 senesinde çekilen kısa filmi, Terry Gilliam 1995 senesinde bir Hollywood klasigine dönüştürecekmiştir. Brad Pitt ve Bruce Willis gibi isimlerle süslenen film, kiyametin koptuğu, yüz bin kürsür insanın sağ kaldığı ve bu insanların yer altında yaşadığı post-apokaliptik bir hikayedir. Gizemli bir virüsün neden olduğu bu yıkımın nedenini öğrenmek için Cole adlı mahkum geçmiş'e gönderilecek ve bu olayla ilgili bilgi edinecektir. Kısır bir dönemin, spiral bir kurgunun iç içe geçtiği dikkat çekici bir yapımdır.

Blindness-Körlük adındaki, Jose Saramago'nun



aynı adlı kitabından uyarlanan film, bir anda herkesi etkisi altına alacak "durup dururken kör olma" salgını konu alır. Filmde, medeniyeti çökertcek asıl şeyin hastalıktan çok insanların aç gözlüğü ve Dante'nin İlahi Komedyası'nda geçen, şehvet, aç gözlük, bencillik, ihanet gibi asıl saklı duran hastalıklarının ortaya çıkması ele alınır. Güçlü olanın gücsüzü ezme çabası, gözün kontrolünün yitirildiği toplumdaki ahlaki düzenin çöküşü çok iyi bir şekilde ele alınmıştır. Mahkumların kadınlar tecavüz etmesi, insanların her yeri istila etmesi, insanlığın köpeklerle aynı seviye inmesi gibi yan hikayeler çarpıcıdır.

28 Gün Sonra / 28 Hafta Sonra da hikaye maymunlara acımasızca deneyler yapan insanların neden olduğu kimyasal bir kuduz hastalığı ile mücadeleini anlatır. Aynı Körlük hikayesinde olan aç gözlük, kibir ve şehvet gibi insanı zaafların olası bir salgında nasıl yayıldığını gözlemlerler. 28 Gün filminin başında komadan uyanan ana karakter, insanların ortadan kalktığı, kimseyi bulamamasına rağmen yerdeki paraları aç gözlükle toplar. Korkusundan daha önce kapısından bile geçmediği kiliseye sığınır. Askerler, kadınlar tecavüz etmeye çalışır. 28 Hafta Sonra filminde ise insanın bencilliği ön plandadır.

Children of Men - Son Umut isimli, Alfonso Cuarón'ı yönetmen olarak bizlere kazandıran film, çocukların doğmadığı bir distopik dünyayı ele alır. En son 18 sene önce doğan gencin de ölümesiyle insanlar daha da karamsar bir hale gelecektir. The Last of Us'u da etkileyen illegal örgütlerin var olduğu, hükümete ve sivilere saldırınlar düzenleyen (fireflies gibi) yasadışı oluşumların olduğu karanlık bir gelecek bizleri beklemektedir. Filmde, yine, The Last of Us'u etkileyen bir hikaye yer alır. Ana karakter, yıllar sonra hamile kalmış bir kadını son umut isimli bir gemiye götürürme işini üstlenir. Oyunla benzer şekilde başlarında sevdiği kişiyi kaybeder ve canı pahasına kendisine verilen görevi tamamlar.

2011 yapımı Contagion – Salgın filmi adeta Corona günlerini anlatıyor. Tanıtımı, Don't Talk to anyone, Don't Touch anyone...

"Kimseyle konuşma! Kimseye dokunma! Nefes alma!" şeklinde... Farklı türler deneyen yönetmen Steven Soderbergh bu kez de yıldızlarla dolu, nefes nefese bir aksiyon-gerilim filmyle karşımıza çıkıyor. Salgın, bir virus salgınına engellemek amacıyla zamana karşı yarışan, farklı ülkelerden bir grup doktorun mücadelesini anlatıyor. Önü alınmayan küresel bir felaket hızla ilerledikçe, dünyanın dört bir yanında tıp uzmanları hem bir tedavi bulmaya çalışmakta hem de ölümçül



virüsten de hızlı yayılan paniği durdurmak için çabalamaktadır. Bu sırada salgın yüzünden temellerinden sarsılan toplumsal düzende halk da hayatı kalma mücadelesi vermektedir" Los últimos días – Son Günler'de tüm gezeni gizemli bir salgın kaplar. İnsanlar hemen ölüme neden olan açık alanlardan korkmaya başlar. Kısa bir süre içinde, dünya nüfusu binaların içinden çıkamaz duruma gelir. Love in the Time of Cholera – Kolera Günlerinde Aşk adındaki, Gabriel García Marquez'in aynı adlı kitabından sinemaya uyarlarken film, kolera salgını, The Normal Heart – Aids-HIV mikrobunu ele alan filmlerdir.

Black Death – Kara Ölüm, Orta Çağdaki veba salgınıni anlatır. Outbreak – Tehdit ise Tipik Amerika'ya virus bulaşmasın, Amerikan doktorları hayat kurtarsın propagandası filmdir.

Zombi furyası filmleri, nükleer felaketin yaşandığı yapımlar, distopik filmler insanın yaşamak için verdiği amansız mücadeleleri gösterir. Bu yapımlar birbirileyle etkileşim içerisinde bazı benzerlikleri taşırlar. Örneğin, bu filmlerde kefareti ödemek isteyen tövbekar karakterler vardır. Bu karakterler önemli kayıplar vermiştir. Geçmişlerine ait önemli travmatik hikayeler barındırır. Karakterler mutlak suretle bir değişim içeresine girecektir. Bu önemli kırılmalarla olur. Siğınma, korunma en önemli insanı ihtiyaçlarının başında gelir. Kapalı yerler, olayların gerginliğini, klostromobiyi yansitan mekanlardır. Alışveriş alanları özellikle seçilen yerlerdir. Hastalığın bulaştığı veda sahneleri en çarpıcı ve vurucu anlardır. Seçimler önemlidir ve mutlak suretle güçlü olan, pratik zekaya sahip olanlar hayatı kâlır. Düşman olarak,

mutasyona uğrayanlar kadar çürümüş inşah grupları da yer alır.

### Medeniyet ve Hastalık

Salgın hastalıklar aslında bir toplumun iç yapısını, komşuların, ailenin hatta kendimizin saklı yanlarınıza yüzlestiren zorlu günlerdir. Kurguda gördüğümüz, insan, insanın kurdudur ana fikrini şu anda sosyal medyada, haberlerde görmüyor muyuz? Teolojik anlamda, kaderci anlayışla salgından korunmayan yaşıtlı insanlar, herkesin hayatını tehlilkeye atmıyor mu? Ya da şu zor günlerde bile gündemimiz indirim yapmayan PS Store Türkiye olmuyor mu? Önceden yaşamak için mağarasından dışarıya çıkan insanoğlu şu dönemde yaşamak için evinde kalmak zorunda. Biz oyun severler, sinema ve dizi gibi popüler yapımlara bağlı olanlar için ev, vazgeçilmez bir alandır. Evde hayat var, kahvede taş yani okey bağımlısı yaşıtlarımız için telefondan oyun oynatmayı öğretebilirsiniz. Ya da aile üyelerini toplayarak oyun oynayabilirsiniz. Havalar ısınıyor, balkonda oturup onlarla daha çok zaman geçirebilirsiniz. Aramızda inanılmaz bir jenerasyon farkı var ve onlar bizi bizler de onu anlamakta zorlanıyoruz. Şu günlerde onları anlamaya çalışın. Onları dinleyin ve azarlar bırakın. Biliyorsunuz ki çok yaşıtların artık çocuktan farkı yok. Klasik haline gelmiş ilk oyunun devamı olan The Last of Us II, yakın zamanda çıkacak. Bu oyunu, büyüklerin de etrafına toplayarak izlemesini sağlayın. Çocuk oyunu dedikleri şeyin aslında sinema ile yarışabilecek düzeyde olduğunu onlara gösterin. Güneşli ve maskesiz, temiz, hastalıksız günleri tekrar görmek dileğiyle, Evde hayat var. ♦



# BATTLE ROYALE DOSYASI

GERÇEK SAVAŞI KAZANMAK,  
HAYATTA KALAN SON KİŞİ OLMAK MİDIR?



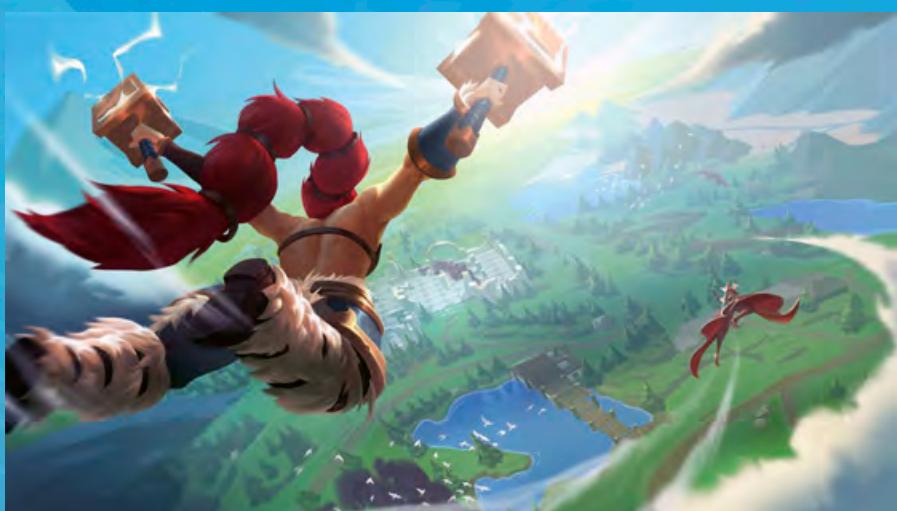
Gözlerini havaya diki. Güneşin, gözleri yaşartacak derecede kamaştırması ile bir nebze baş edilebiliyor olsa da çıplak tene degen yakıcı sıcak, şakaklarından akan terle beraber gittikçe yaşam enerjisini emiyordu. Tüm kasları ağrıyor, kılıcını güçlükle taşıyordu ama sadece birkaç dakika daha dayanması gerekiği akılnda yankılanıyordu. Aslında o devasa bedeninin çoktan yere devrilmesi gerektiğini biliyor olsa da, salgıladığı adrenalin yaşadığı fiziksel yıpranmanın bir bölümünü beyninden silmesini sağlıyordu. Kendisi de oldukça iyi biliyordu ki bir sonraki gün yerinden kırıdayamayacak kadar ağrı ve yorgunluk çekecekti.

Belki de yaşadığı en yorucu gündü ama akı biraz daha dayanması gerekiğinin farkına vardı, bir kez daha. Kılıcını son kez sıkı sıkı kavradı ve adımlamaya başladı. Buna yürümek denemezdı. Adeta bedeni gitmesi gereken yere sürüyordu ayaklarını, kendi istemi dışında. İlerleye doğru hareket ettikçe etrafındaki binlerce insan çığlığı bağırıyor, tezahüratlarda bulunuyordu. Birkaç metre ötede, karın boşluğununa saplanmış bıçağın acısıyla kıvrana rakibi inlemeleri, tüm bu hengamenin içinde duyulmuyordu bile. Birkaç saniye içinde rakibi başına yukarı kaldırdı. Güneşin kör edici ışığı yüzünden yaralı rakibi, onun ifadesiz yüzünü bir karaltı olarak gördü.

Rakibine tepeden bakarken tek istediği bunun hemen bitmesiydi. Son bir kuvvetle kılıcının kabzasını iki eliyle kavrayıp, başının üstüne kadar kaldırıldı. Kafasını hafif yana çevirdi ve gözlerinin ucuya tribündeki tenteli, özel bölüme baktı. İmparator ayaktayı ve olańı dikkatle ve soğukkanlılıkla izliyordu. İmparator önce yerdeki adama daha sonra onun yanına başında kılıcını havaya kaldırılmış olan adama baktı. Elinin üstü bulutsuz gökyüzüne bakacak şekilde yumruğunu ileri uzattı ve başparmağını açtı. İzleyen herkes önce sessizlikle büründü ve ardından hep bir ağızdan

"Öldür!" sesleri yükseldi. Kalabalığa kulak kabartan imparator, yavaşça yumrukunu döndürdü ve başparmağı ile yeri gösterdi. Kulağı sağır eden sevinç çığlıklar arasında gladyatörün önceki kurbanlarının kani ile kızıla çalan kılıcı bir şimşek gibi yere indi...

Roma İmparatorluğu'nun gladyatör dövüşleri her zaman ilgi çekici olmuştu. Bu kanlı dövüşler vaktiyle halkın büyük ilgi görürken günümüzde de popüler kültürde önemli bir etkiye sahip. Gelin görün ki oyun dünyasında Battle



## AĞIR TOPLAR DA KAYITSIZ KALMADI!

Battle Royale elbette sadece yeni oyunların ortaya olmasını sağlayan bir oyun türü olmadı. PUBG ve Fortnite'in yaptığı sükse ile birçok oyun yapımı BR türünün oyuncu potansiyelini fark etti. Battlerite, Skyforge, Paladins, DOTA 2 ve daha birçok online oyun BR oyun modları geliştirdi. Birçok büyük marka da BR modu için üretim yapmaktan kendini geri tutmadı.



### Battlefield 5 Firestorm

EA CEO'su Andrew Wilson PUBG ve Fortnite'in başarısını saygı duylusu olarak tanımlarken, BR'in aslında tam da FPS oyuncularının istediği heyecan olduğunu belirtti. Wilson bu beyanından sonra Battlefield için bir Battle Royale modu düşünmediklerini söylese de gititçe yükselen BR trendi sonucunda beklenen gerçekleşti. DICE, E3 2018'de Battlefield 5'in kendi Battle Royale modu Firestorm'u geliştirdiklerini açıklayarak BR'in amansız yükselişine ayak uydurdu.

### CoD: Blackout CoD: Warzone

Battle Royale çığlığını Call of Duty markası ile kullanmayı amaçlayan Activision, tamamen multiplayer odaklı Black Ops 4'e Blackout modunu ekledi. Benim de beta aşaması ile test ettiğim Blackout'un oldukça akıcı oyun yapısı ile iyi iş çıkardığını söylemek gerek. Diğer yandan Activision tam da geçtiğimiz ay, tamamen Battle Royale odaklı yeni bir CoD oyunu olan Warzone'u ücretsiz olarak yarınla. Oyun oldukça yeni, halen test ediyoruz, ilerleyen sayfalarda görüşlerimizi okuyabileceksiniz.

### GTA Online Motor Wars

Rockstar her zaman yaptığı gibi BR türüne farklı bir bakış açısı getirdi. Birçok firmaya göre elini daha çabuk tutan Rockstar, Ağustos 2017'de GTA Online'a Smuggler's Run güncellemesi ile Motor Wars oyun modunu getirdi. Bu oyun modunda esas olan araçları silahlandırmak ve rakip takımı yok etmekti. Yüksek dozda aksiyon sunan bu oyun modunu oynamak gerçekten de BR'in GTA bandrolünü hissettiyor.

### CS:GO Danger Zone

Valve da Battle Royale'e kayıtsız kalamayan yapımcı firmaların biri olarak 2018 sonunda CS:GO'yu ücretsiz hale getirirken, oyuna Danger Zone modunu ekledi. CS GO dinamiklerini ve silahlarını temel Battle Royale elementleri ile birleştiren oyun modu başlangıçta sadece eğlence sunuyor olsa da daha sonra dereceli sistemi de oyuna monte etti. Özellikle harita daralma sistemi benim oldukça hoşuma giden Danger Zone'u denemediyseniz bence bir BR oyuncusun olarak kaçırma.

Royale kavramı ortaya çıktığından bu yana bu oyun türüne her zaman gladyatör dövüşlerine benzettim. Gladyatör oyunlarında (Hepsinde olmasa bile) var olan, son adının ayakta kalması olayı, Battle Royale oyunlarındaki amacımızla aynı değil mi?

Uzun uzun Battle Royale'i anlatmaya gerek yok. Çok sayıda oyuncunun kapalı kaldığı bir haritada, en son hayatı kalan oyuncu ya da takım olmaya çalıştığımız, bu sırada çevreden ya da rakiplerimizi alt ederek karakterimizi güçlendirecek silah, cephane, zırh ya da benzeri eşyalar elde ettiğimiz bir oyun türü.

Peki tarihin derinliklerinden günümüzde kadar, insanlığın ilgisini çeken son adının ayakta kalma olgusu, günümüz oyun dünyasına nasıl dahil oldu? Battle Royale kavramının kökleri nereden geliyor? Popüler kültür, dolardan hızlı yükselen Battle Royale için neler üretti? Battle Royale piyasası PUBG, Fortnite ve Apex Legends'dan mı ibare? Çayınızı kahvenizi hazırlayın çok sevdiceğim okur! Keyifli olmasını umduğum bu yazida, ilk olarak Battle Royale kavramının üzerine parti ve-



riilen bir otobüsten atlayacak, kronolojik bir yolculuk yapıp çorba paramızı çıkamaya çalışacağımız 3-2-1 atlayın!

### Geçmişten Battle Royale izleri!

Cumhurbaşkanlığı dalgımız gökyüzünde 80'lerin havası esiyor. Aynı demin atladiğımız uçan otobüsteki parti gibi bir ortam var. Battle Royale (BR) değil, daha birçok oyun türünün adı anılmazken, 1983 yılında

ortaya çıkan bir oyunun 37 yıl sonrasında bazı BR dinamiklerine sahip olduğunu fark ediyoruz. Çocukluğunun oyunlarından ve NES'in unutulmazlarından Bomberman'de, bir bölüm geçmek için haritadaki tüm düşmanları yok etmemiz gerekiyordu. Ayrıca bu sırada saldırlarımızı güçlendirecek eşyalar arıyor, karakterimizi daha güçlü hale getiriyoruz. Bir nevi hayatı kalan son adam

## POPÜLER KÜLTÜRÜN BR OYUNLARINA ETKİLERİ

Battle Royale'in popüler kültürü olan etkisi geniş bir külliyat oluşturmadı belki ama mevcut popüler kültür, Battle Royale oyunları içerisinde, PUBG ve Fortnite bünyesinde bolca yer buldu. Özellikle

Fortnite'in bu konuda hayli iddialı olduğunu belirtmek istiyorum. Fortnite yaptığı anlaşmalar ile oyuna DC'den Batman, Catwoman, Harley Quinn, Marvel'dan Deadpool, Black Widow ve Star-Lord ve Star Wars serisinden pek çok kostüm kendine yer buldu. PUBG'de de yine yeri geldiğinde Harley Quinn ve Joker kostümleri ile karşılaştık. Hatta Battle Royale filminden bazı karakterlerin kostümleri dahi PUBG evrenine girdi.

Bu çığlığını gelecekte artarak devam edeceğini ise bariz.

**L**birbirlerini avlamalarını anlatıyordu. Hatta filmin 2003 yılında ikincisi de piyasaya çıkmış ama adından söz ettirmeyi pek de başaramamıştı. Valla ben de bu ikinci filmi daha yeni duydum yahu.

Elbette 2000'li yıllar boyunca, son adamın hayatı temalı birçok oyun modu ile karşılaştık ama harita alanı daralıyor artık sevgili okur. Eh yavaş yavaş loot yaparak ilerleyelim ve 2010'ların mayını arazisinde elenmeden önce, BR'in oyun dünyasındaki doğusunu bir kez daha keşfедelim.

2010'ların ilk yarısında patlayan ve çığ gibi büyüyen hayatı kalma oyunları BR'in doğusunda büyük pay sahibi oldu. Bu oyun türünde yeri geldi zombileri patakladık, yeri geldi yerlilerle toprak savaşına girdik, yeri geldi dinazorları ehlileştirip koskoca yırtıcı hayvanları bekçi köpeğine çevirdik. 2012 yılının Nisan ayında ortaya çıkan ve Açıklı Oyunları'ndan esinlenerek geliştirilen Mi-

olmaya ve bunu başarabilmek için daha iyi ekipmanlar edinmeye çalışıyorduk. Tabii ki bunu yapay zekaya karşı yapıyorduk ve Bomberman'ı bir BR oyunu olarak tanımlamak çok da doğru olmaz. Ama görüyoruz ki oyun dünyası için BR mekanikleri ve mantığı sandığımız kadar yeni değil. Paraşütleri açtık! Ama biraz geç açtık, 90'ların sonuna kadar geldik ve yere inene kadar buralarda süzüleceğiz. Gündümüzde kendi jenerasyonum ve öncesi için ikon olmuş bir marka piyasaya bomba gibi düşüyor. Belki şimdiki jenerasyon için fazla bir şey ifade etmeyecek olan Unreal Tournament (UT) karşılıyor bizi. 1999 yılında BR deyince aklı gelen ilk oyunlardan olan Fortnite'in tasarımcısı Epic Games, UT'yi geliştirdiğinde birçok mecradan tam puana yakın notlar aldı ve birçok ödülün sahibi

### Battle Royale kavramı doğuyor!

Yere indiğimiz zemin, 2000 yılının izlerini taşıyor. Şimdilik oyun dünyasından birazlık uzaklaşıyoruz. Oyun sektöründe Battle Royale türüne ilham veren bir sinema filmi karşımıza çıkıyor. Hatta ilham vermekle kalmıyor bu oyun türüne direkt kendi adını veriyor. 2000 yılında gösterime Battle Royale isimli Japon filmi, bir grup öğrencinin bir adada mahsur kalmasını ve hayatı kalmaları için





## SIRA DIŞI BİR BATTLE ROYALE OYunu: TETRIS 99

Ah, yılların Tetris'i... Bugüne kadar sayısız Tetris oyunu ve onun karbon kopyaları üretildi dardu. Özellikle çocukluğumda ciddi saatlerimi alan Tetris, 2019 yılında yepeniyi bir oyunla karşımıza çıktı. Nintendo Switch'e özel olarak çıkarılan Tetris 99, battle royale temelli bir Tetris oyunu olarak dikkatleri üzerine çekti. Yahu bir Tetris oyunu nasıl BR türüne ait olur diye düşünmeniz çok normal. Zaten ben de ilk kez duydumunda aynı tepkiyi vermiştim.

Multiplayer temelli Tetris 99, adından da anlaşıldığı gibi 99 oyuncuya aynı odada oyuna sokuyor. Aynı anda 99 oyuncunun mücadele ettiği oyunda, temel mekanikler klasik bir Tetris oyunundaki gibi işliyor ve bloklar üst üste gelip oyun ekranının en üstüne ulaşmadan inşa ettiğimiz duvarı yok etmeye çalışıyoruz. Ancak en temel amaç diğer 99 oyuncudan daha uzun dayanmak yeri geldiğinde onlara artık blokları göndererek işlerini zorlaştırmak. Tabii onlar da bizim için aynı hain planları kuruyorlar. Tetris'te rakipsizim diyorsanız sizi şöyle Switch'e doğru alalım efendim.



minecraft Survival Games modu bize Battle Royale'in ilk ciddi denemelerini sunuyordu. Aynı ay içinde, Dean Hall tarafından geliştirilen DayZ, sunduğu zombi temalı survival yapı ile bir ARMA II modu olarak adını duyurdu. DayZ modu o kadar sevildi ki 2013 yılında kendisi bir oyun haline geldi. Ancak bundan da bir süre önce Brendan Greene, oyuncular arasında herkesin tanıyacağı adıyla PlayerUnknown, DayZ için Battle Royale modunu tasarladığını duyurdu ve bu modu alfa aşamasına geçirdi. Bir mod diğerini doğurarak tarihin akşını değiştirdi.

Zaten Counter Strike, DOTA veya benzeri örnekleri incelediğimizde de mod yapımı cılığının oyun dünyasındaki büyük etkisini rahatlıkla görebiliyoruz. Alan iyice daralmaya başladı sevgili okur! Bu bölümün son sandıklarını da açalım. O da ne? Son açtığım sandıktan bir oyun modu daha buldum! Brendan Greene'in Battle Royale modunun çok sevilmesi, başarılı mod yapımcısını ARMA III içinde aynı konseptte bir mod yapmaya itti. Mart 2014'de PlayerUnknown's Battle Royale modu görücüye çıktı. O dönemler

## POPÜLER KÜLTÜRDE BATTLE ROYALE!

Battle Royale tarihini kısaca anlattığım bölümde oyunlardaki Battle Royale kavramının aslında aynı isimli bir Japon filminden esinlendiğini görmüştük. Aslında Battle Royale konseptinin sadece oyun dünyasında değil, popüler kültürde de bir etkisi oldu. Ha bu etki çok büyük olmadı ama yine de birçok içerik yazıldı, çizildi, filmi yapıldı. Peki dikkat çeken yapımlar hangileri oldu? Gelin beraber bakalım



### Hunger Games

Battle Royale'a ilham veren bir diğer eser de şüphesiz Açıklı Oyunları serisi olmuştu. Zaten Minecraft Survival Games modunun da bu seriden etkilenerek geliştirildiği biliniyor. İlk olarak 2008'de kitabı yayımlanan Suzanne Collins'in eseri Açıklı Oyunları sıra dışı hikayesi ve etkili karakter gelişimi sayesinde çok sevildi, çok okundu. Açıklı Oyunları serisinin sağladığı başarı çok geçmeden beyaz perdede de kendisini göstermesini sağladı. Serinin ilk kitabı temel alan filmi, 2012 yılında vizyona girip sağladığı başarı neticesinde ikinci kitabın da filmleştirilmesini sağladı. Yine sağlanan başarı neticesinde, Harry Potter'ın son kitabı temel aldığı filmlerde yaptığı şekilde, Alayıcı Kuş'u iki filmde kurguladı. 2014 ve 2015 tarihli bu filmler ile seride son nokta konuldu. Geleneksel olarak düzenlenen bir festivalde, bir gurup gencin birbirlerine karşı verdiği yaşam savaşını ve bu savaşa insanların görsel bir şov olarak nasıl izleyip kaldığına tanık olduğumuz Açıklı Oyunları, hem okumaya hem de izlemeye değer bir eser oldu. Geride ise sürükleyici üç kitap ve izlerken asla sikilmayacağınız dört film kaldı.

### Battle Royale

Aslında zaten 2000 yılında gösterime giren sinema filmini biraz olsun geçmiş sayfalarda anlattım. İlginç bir tesadüftür ki bu yazıya başlamadan önce, eski LEVEL sayılarını karıştırırken ta 186. sayıda, yani 93 sayı önce, çıkışından 12 yıl sonra olsa da bu filmin tanıtımını yazdığını gördüm. Konuya alakası olsa diğer bir ilginç tesadüf o dergi sayısının benim LEVEL'da yazmaya başladığım sayı olması. Vay be, zaman ne hızlı akıp gidiyor yahu. Öhm.. Konuyu dağıtmadan olayı anlatıyorum. Aslında filmden bir sene önce bir romanı olan ve filme aynı yıl içerisinde mangaya da uyarlanan Battle Royale, The Program olarak anılan bir etkinlikte, rastgele seçilen lise öğrencilerinin birbiriley savaşına ve hayatı kalma mücadelelerine tanık oluyorsunuz.

Battle Royale aslında çok da iyi kurguya sahip, Açıklı Oyunları gibi kült bir eser değil ama yine de özellikle manga okumayı seviyorsanız oldukça eğleneceğiniz söyleyebilirim. 2000-2005 arası 15 cilt çakaran seri açıkçası fena değil.

### Btooom!

Amatör şekilde manga çevirdiğim lise yılında, çevirmeyi hedeflediğim serilerden biri olsa da kendisine sıra gelmeyen ve sonsuza kadar rafa kalkan bir projem olan Btooom! özellikle gamer kitle için oldukça ilgi çekici bir konuya sahipti. 2009 yılında başlayan manga, 2018'e kadar devam etti ve açıkçası iyi değerlendirilirseydi, aynı zamanlarda piyasaya çıkan, benzer bir konuya sahip olan Sword Art Online'dan daha fazla ses getiremeye potansiyeline sahipti.

Btooom! manga ile aynı isimli bir oyunda dünyanın en iyi oyuncularından biri olan Ryota Sakamoto'ya odaklıyor. Bir şekilde oyunun gerçek hayatı uyarlanmış haline katılıp hayatı kalmak için çetin bir mücadeleye giriyor. Elbette bir yandan da eski hayatına dönmenin yollarını arıyor.

2012 yılında 12 bölgülük kısa bir animesi de yayınlanan Btoom! aslında 2016 yılında piyasaya çıkan bir de online oyuna sahip.

Battle Royale mekanikleri içeren bu oyun, batı pazarında yer almadiği için hakkında bir malumata sahip olmak pek de doğru değil.

kimse bu modun bir oyun türünün doğusunu sağlayacak PUBG'nin temellerini attığını bilmiyordu.

Yıl 2015'i gösterdiğinde

PlayerUnknown'ın mod yapımındaki ünү oyuncular arasında sınırlı düzeyde olsa da oyun yapımcıları arasında oldukça takdir edilir seviyedeydi. Sony Online Entertainment Brendan Greene'İ kendi Battle Royale formatını H1Z1'e adapte etmesi için danışman olarak kullandı. Bu dönemler, bugünden büyük çöküş yaşayan oyunun da en başarılı dönemleriyydi.

### Yeni bir çağ başlıyor!

Yavaş yavaş aksiyon artıyor! Sağdan soldan silah sesleri geliyor. Artık oyunun farklı bir aşamasındayız. Topladığımız

ekipmanla her şeyimizi ortaya koyma vakti. Şöyledir bir etrafa bakıyoruz. Her yer survival oyun dolu, canlı yayınlar bu oyulardan geçilmiyor. Yıl 2017 ve PlayerUnknown en büyük kozunu oynuyor. Bluehole'ün da desteği ile 23 Mart 2017'de PlayerUnknown's Battlegrounds'ı erken erişime açıyor. Böylece oyun tarihinde yeni bir dönemin kapıları açılıyor. PUBG çılgınlığı bir anda çığ gibi büyüyor. Sadece bir senede Xbox One ve PC'de 30 milyon satış rakamını aşarak rekora kırmış. (Şu anda 50 milyonu aştığı biliniyor.) Bununla da kalmıyor. Eş zamanlı oyuncu sayısında Ocak 2018 tarihinde 3,2 milyon eş zamanlı oyuncu ile rekora kırmış. Steam'de o zamana kadar bu alanda kırılmış en büyük rekor ise 2016'da 1,3

milyona yakın oyuncu ile DOTA 2'ye aitt. Elbette DOTA 2'nin aksine free to play olmayan bir oyunun bu alanda böylesine bir rekora kırması büyük yanıktır. (Hala Steam platformu için bu rekora devam ediyor.) Artık yavaş yavaş insanlar PUBG'den bahsederken onu Battle Royale türü olarak tanımlıyor. PUBG'nin piyasayı kasıp kavurduğu sırada beklenmeyen bir oyuncu adından söz ettirmeye başlıyor. Başlangıçta yapay zekaya karşı tower defence yapacağımız Co-Op temelli bir oyun olarak tasarlanan Fortnite için Epic Games tarafından ücretsiz oynanabilir bir Battle Royale modu geliştiriliyor. Zaten oldukça orijinal bir Battle Royale mantığına sahip olan Fortnite, PUBG'yi satın alama-

## İYİ BİR BR OLMAZSA OLMAZ BİLEŞENLERİ!

### 1- Kır loot!

Yahu bir kere de iner inmez şu toplar tüfekler bizim elimizde olsun arkadaş. Millet paraşütle indiği evden Terminator gibi çıkar yargı dağıtır, sıra bizim takıma gelince 2001: Space Odyssey'deki maymun-adamlar gibi elimizde kemikle hebe hebe hüble etrafta geziniriz. Bu ne yahu! Hangi oyun olursa olsun, düşmanlar dışarıda imparatorluğun klon ordusu gibi üzerimize gelirken oyun bize elimize en fazla bir altı patlıar verir ki bari Rus ruleti oynayıp kendi işimizi kendimiz görelim!

### 2- Ayrı düşen takım arkası

Ah her takımda o bir kişi var ki hiçbir zaman bir araya gelemediyoruz. Ya paraşütle haritanın diğer ucuna attır ya arabayı alır önden basar gider ya da dalmıştır 3-5 binada loot yapmaya arkadaş kalır. Ama asla oyun sonuna kadar bir türlü takım ile buluşamaz. Ah be dostum Ferhat ile Şirin, Kerem ile Aslı, Leyla ile Mecnun görse şu durumu şükrederler hallerine. Aramızda dağlar girdi, neredesin yahu artık bul bizi! Sana bu mektubu çok uzaklardan yazıyorum bak, sır bunun için postacı karga eğitti. Evet, evet karga. Bir yerlerde postunu yere serdilerse nasiplenir hem hayvancıız. Ee, herkes kendi lootu peşinde kardeşim!

### 3- Sinsi oyuncu

O sinsi kelimesinin sonuna daha ağır kelimeler eklememek için kendimi zor tuttum bak. Tamam arkadaş, Battle Royale oynuyoruz. Tabii ki her şey serbest ama bir evin içinde de 28 gün yatıp pusu kurma be. Ha bir de arkadan vuran beyzadeler var. Cesareti olan çıksın karşıma düello atalım kardeşim! (Orada da öldü.) Tutmayın beni, tutmayın!

### 4- Sıkı bacaklar!

Yahu 5 dakika loota daldık, ne ara daralmaya başladık bu alan diyorsun. Durmuş kapı önündeki aracı alayım diyorsun. Bir de bakiyorsun aracın yerinde yeller esiyor. Yahu bu oyunun komiseri, cendemesi yok mu? Araba çalındı, aloo!!

Tabana kuvvet koş babam koş ama yolda bırak aracı lastik izi bile bulamıyoruz yahu. Nerde bu oyunun milli ve yerli arabalar, ha? Bak ya arkadan da fırtına mıdır, gaz mıdır bir şeyler geliyor! Heey! Koşmaktan ciğerim ağzıma geldi yahu!! Biri kafama araba, motor, jet-ski falan fırlatsın, öleceğiz diyoruz burada!



yan oyunculara F2P bir Battle Royale imkanı sunmasıyla beraber BR dünyasına ikinci bir patlama yaşatıyordu. Bu durum daha önce bahsettiğimiz Unreal Tournament'ı geliştiren Epic Games için de beklenmedikti ve geliştirici firma için yeni bir dönem başlıyordu.

Fortnite, Battle Royale türüne arcade oyun yapısı, kaynak toplama ve düşmanlardan korunmak için yapılar inşa etme imkanı yeniliklerini beraberinde getirdi. Bir haftada 7 milyon oyuncuya ulaşan yapım, PUBG'nin Ocak 2018'de kırıldığı eş zamanlı oyuncu rekorunu bir ay sonra kırarak 3,4 milyon eş zamanlı oyuncuya ulaştı. Fortnite aynı zamanda farklı platformlar arasında çapraz platform desteği de sunuyordu. 2018'de 1 milyar dolardan fazla gelir elde eden Fortnite, peşinden 1.8 milyar dolar gelir elde ederek bu alanda zirveyi gördü. 2019 yılına kadar birçok farklı BR oyunu piyasaya出了sa da PUBG veya Fortnite

gibi bir başarı yakalayamadılar ve bu oyunlar genelde bu iki oyunun klonu olan oyunlardı. Şubat 2019'da ise Respawn, kimsenin adını duymadığı Apex Legends'i, halka açık bir test aşaması bile gerçekleştirmeden piyasaya sürdü. BR dünyasının üçüncü patmasını da Apex Legends tetiklemiş oldu. Titanfall evreninde geçen karakter yeteneği tabanlı BR oyunu, sadece sekiz saatte 1 milyon, bir haftada ise 7 milyon oyuncuya erişti. Battle Royale türünün bu üç büyüklerine yeni bir oyunun katılıp katılmayacağını henüz bilmiyor olsak da artık bu oyun türünün oyun dünyasının vazgeçilmez parçalarından biri olduğu kesin. Ah ne oldu, oyun mu bitti? Ne ara geldik yahu en son daralan alana? Demek son düşman da alan dışında kalıp öldü ve tek mermi sıkmadan oyun kazandık. (Yaşanmış bir PUBG hikâyesinden esinlenilmiştir.)



### Battle Royale'in geleceği

Battle Royale'ın çağımızın gözde oyun türü olduğu aşikar. Eh sonuçta bu kadar sayfadır boşanlatmıyoruz efendim. Ancak her oyun türünde olduğu gibi bu alanda da orijinal yapımlar devam etmediği takdirde sönüp gitmesi ya da sektörün birkaç ismin eline düşmesi oldukça endişe verici olur. Tabii ki PUBG'yi, Fortnite'ı veya Apex'i seviyoruz ama böylesine kaliteli oyunların tekrar gelmesi hatta bu oyunların sahip oldukları kaliteyi düşürmemesi için rekabet önemli bir faktör. Rekabetin olması için de taklitlerden uzak, özgür-lük dolu oynanış oldukça önemli. En yakın rakipleri DOTA 2 veya Lol'e oranla daha az oyuncu sayısına sahip olsa da hala bir belirli oyuncu kitlesi tarafından sevilerek oynanan Heroes of the Storm yenilikçi oyun yapısı ile bunu başardı. Ya da direk konumuz olan BR örneklerine baktığımızda, sayısız PUBG klonu yapım piyasaya çıkışmasına rağmen Fortnite gibi daha farklı,

arcade oynanış yapısı ile gelen bir oyun, bir anda dikkatleri üzerine çekti. Aynı şekilde Apex, BR türünü karakter yeteneği temelinde ele aldı.

Bu iki oyunun ve hatta şu anda isimleri çok da etkili olmasa bile Realm Royale, Radical Heights, SOS gibi oyunların etkileri ile piyasanın bu üç değerli yapımı da kendilerini geliştirmeye devam ediyor. Mesela PUBG dönemsel olarak farklı oyun modlarını oyuna eklemeye başladı ve oyunculara farklı deneyimler yaşatarak oyun içeriğini dinamik tuttu. Bir yandan da daha küçük oyun haritaları ile klasik BR deneyiminin daha fazla aksiyonun yaşandığı bir hale getirdi. Yenilikçi oyunlar çıktıça BR'nin de devam edeceğinin görülmeye başlıyor. Hatta büyük oyun firmalarının bu alanda yaptığı yatırımların daha da artacağını tahmin ediyorum.

Elbette BR'in en önemli potansiyellerinden biri ise yayıncılık ve e-spor. Battle Royale oyunu yayınları son yılların favori başlığı.



### PUBG- FORTNITE KAVGASI!

PUBG'nin ani patlama gösterdiği erken erişim döneminde, Fortnite'ın Eylül ayında piyasaya sürülmESİ ve beklenenin çok üzerinde ilgi görmesi, PUBG ekibini şoka uğratmış ve bir hayli endişeye sevk etmiş benzıyor. Aslında her iki firma, PUBG'nin geliştirilme aşamasında Epic Games'in geliştirdiği Unreal Engine 4 motoru sayesinde iş birliği yapmışlardır. PUBG ekibi ise Fortnite'in Battle Royale modunun piyasaya çıkmasıyla oyunun PUBG'nin karbon kopyası olduğunu iddia etmiş, burada bir konsept değil, fikrin kendisinin çalındığını dair ifadeler kullanmışlardır. Hatta PUBG ekibi daha da ileri giderek Epic Games'in, Fortnite'ın tanıtımında PUBG'yi referans olarak kullandığını iddia etmiş, olayı hukuki süreçte taşımiş Sevgili PlayerUnknown'ımız Brendan Greene ise başlangıçta yukarıdaki ile parallel ifadeler vererek Epic Games'i suçlaza da birkaç ay sonrasında Fortnite'ın Battle Royale türünü genişlettiğini söyleyerek oyun hakkında övgü dolu sözler sarf etti. Hukuksal dava ise 2018 Haziran ayında hiçbir sebep berlirtilmeksiz PUBG tarafının başvurusu ile geri çekildi.

Hatta dünyaca ünlü yayıncı Ninja, Fortnite ile turnuva dışı bir yayında en çok eş zamanlı izlemeyi aldı. Ünlü müzisyenler Travis Scott, Drake ve Amerikan futbolu oyuncusu JuJu Smith ile yayın gerçekleştiren Ninja, aynı anda 635 bin izleyiciye ulaştı. Eh haliyle yayıncılığının özellikle e-spor yayıncılığının BR evrenine katıldığı yadsınamaz. Yine de onlarda oyuncunun sunulması çok da kolay olmadığından hala BR e-spor izlenebilirliği olarak bazı konularda sınıfta kalyor.

Battle Royale artık hayatımızın bir parçası ve uzun süre de öyle kalacak gibi duruyor. Birkac sene içinde benim de yenilerini denemekten keyif aldığım bir türe dönüştürdü kendisi. Hapsirinca "Çok yaşal!" dileğine, en çok ihtiyaç duyduğumuz yer olan BR türü gerilimin de aksiyonun da en iyisini yaşamak için en doğru adres bence. E o halde, lootunuz bol, yaşamınız uzun olsun efendim!

◆ Enes Özdemir

# ANARSI REMASTERED



# CORONA VIRÜSÜ



Allah bin türlü belanı versin, e mi?! Sanki her şey çok güzeldi, böyle hiçbir derdimiz yoktu, bir de sen çıktı! Hayır bizim ülkeye özel bir saçmalık olsan diyeceğim ki, "Tamam, bu son noktayı, artık ülkeyi terk ediyorum." ama tüm dünyayı sardın be şerefsiz, illa Ronaldo gibi gidip ada mı satın alayım?! (Alabilirim, beni zorlama.)(!!!) Bak evladım, sen de bir canlı değil misin hem? Sen de yaşamak istemiyor musun? Bir canlıya tutunmadan yaşaman da mümkün değil. Eh, beni niye öldürmeye çalışıyorsun, manyak misin ark-

daşım?! Ben sana vücuduma girme demiyorum ki. Gel, oturalım birlikte. Tamam, bir iki öksürt, iki ateş yap, ona da razıym amma niye olayı abartıp tüm solunum yolumu iflasa sürüklüyorun, hasta misin oğlum?!

Valla şurada güzel güzel oyunlara geçirecektim, işimi gücüm bırakım sürekli seninle ilgili haberleri okuyorum, ne oyun zevki bıraktın, ne anarşı. Biriken tüm kinimi, nefretimi senin üstüne kusacağım, kaçacak yer ara! Kaç utan! Kaçman şerefsizdir!



## ORI AND THE WILL OF THE WISPS

İşte ismini yazarken vefata sürükleyen oyunlardan bir tanesi daha... Hele şu sondaki kelimeyi okurken insanın ağızı tavşan gibi oynamıyor mu, hasta oluyorum. Şimdi bu oyunun ilkine edecek laf pek azdı ama hayvanı zorluk seviyesi yüzünden insanı inceden de çılçırtmamıştı. Bu adet aynen devam ettirmiş canım yapımcılar ve eve tıkkılıp kaldığımız şu günlerde, oyuna sinirlenip, "Neyse bir hava alayım..." bile diyemiyoruz.

Oğlum siz ne biçim firmasınız lan? Hem böyle rengarenk grafikler, sevimli ortamlar, yaratıklar koyuyorsunuz oyuna, hem de sinirimizi tepemize çıkarıyorsunuz,

deli misiniz arkadaşım? Şöyledi iki eğleneyim diye oturdum oyunun başına, hepten tüm asabım bozulmuş halde kalktım. Bir daha da oturmam, peşinen söyleyeşim! Kafa sağlığını korumamız gereken en önemli vakitlerdeyiz, bana rahatlık lazım, eğlence lazım. Zor olacağın başka zaman ol, şimdi olmanın zamanı değil.

Bu bağlamda tüm oyun yapımcılarının sesleniyor. Devir mutluluk devri. Yapın bizi ölümsüz, yapın oyuncuları kolay, hep birlikte bağışıklığımızı artırılarım, eğlenelim, mutlu olalım. Ori'yi yapanlar gibi olmayın; onlar şeytanın ta kendisi!

## DOOM ETERNAL



Hah, geldi 1993'ün oyunu. Arkadaşım, oğlum, ciğerim, 27 yıl geçmiş üzerinden, yirmi yedi! Hala Doom diyor sun bana ya? Hatta Doom da değil, DOOM diyorsun ergen gibi. BEN DE HER SINIRLENDİĞİMDE BÖYLE Mİ YAZAYIM MESELA? Sakınım, tamam.

Bir dört yıl önce kadar yeniden DOOM diyerek karşımıza çıktı, eyvallah. Ama yeter. Git başka bir şey yap, sürekli aynı ekmeği yedirme bize. Ha yedireceksen de biraz yenilik kat be, bu ne böyle.

Bir heyecan hepimiz oyuna atladık gene, inkar etmiyorum. Dedik aksiyon, patlama, yeni mekanikler, ortamlar, bir şeyler. Sonra ne oldu? Daha bir saat geçti, her şey tekrar ediyor? Bir oyunu zorlaştırmak, oyuncunun başında

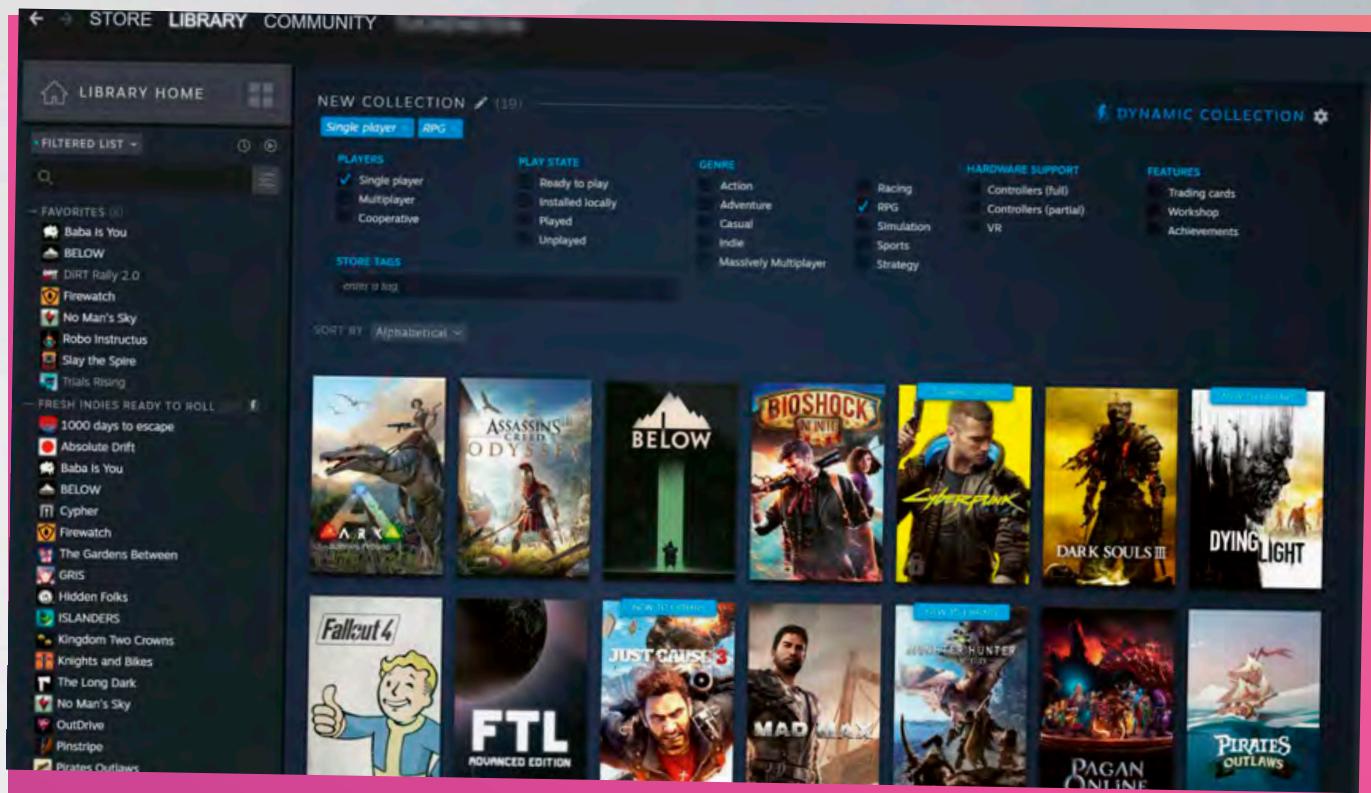
az düşmanla karşılaşıştıp sonra bu sayıyı artırmak değildir canım yapımcı. Buna ancak ve ancak BAŞTAN SAVMACILIK denir. (Sana özendim bak, büyük büyük yazdım.) Daha da kötüsü var, dur. Aksiyonu suratımıza çarpmaz elbette güzel ama sırf bir şeyleri vuracağın diye uyduruk uyduruk mekan tasarlamaya da yine üşençlik diyebiliriz ve bunu kabul etmem asla mümkün değil. Her bölüm birbirine bu kadar benzemek zorunda değildi, biraz da akılda kalıcı kısımlar olsaydı, zor muydu o kadar? Zormuş meğer.

Yine de stres atmak için iyi geldin dOOm EterNal (Gicliğim.), çok da şey yapmayacağımdı. Haydi git köşende oyna zebanilerinle. Haydi yavrucuğum. Haydi...

# TÜR LE RİN DEĞİ ŞİMİ

OYUNLARIN VE OYUN  
TÜRLERİNİN GELDİĞİ  
NOKTAYA YAKINDAN  
BİR BAKIŞ...





**O**yun dünyasının bugün geldiği nokta, sanıyorum ki bundan 30 yıl öncesinde çok az insanın tahmin edebileceği bir yerde. Özellikle benim gibi, teknolojinin ve oyunların tam anlamıyla geçiş yaşadığı bir dönemde doğduysanız, durumu daha farklı ele alabiliyorsunuz demektir. Yani cep telefonun olmadığı bir dünyada arkadaşlarla buluşup bir sinema filmine gitmekle, WhatsApp üzerinden iletişim halinde olabilmek arasındaki farkı yaşayanlar, aynı zamanda ilk defa "LAN" bağlantılarından, multiplayer şekilde oyun oynamayla, evinin konforunda herhangi bir şekilde online oyun deneyimi yaşayan kişilerdir. Bu iki dünyayı da deneyim etme hali, aynı zamanda bugün içerisinde bulunduğu oyun ve teknoloji dünyasını daha iyi kavramamızı sağlamaktadır.

Özellikle seksenli yıllarda başlayan ve doksanlı yıllarda zirveye çıkan teknolojik gelişmeler ile birlikte, oyun sektörünün de benzeri bir hızda büyüdüğünü gözlemliyoruz. Bir zamanlar sadece eğlence aracı olarak görülen oyunlar, başta internet alt yapısının gelişmesi ve buna bağlı olarak espor ve yayıncılık gibi farklı meslek gruplarının ortaya çıkması ile bugün sadece eğlence değil, aynı zamanda meslek haline de gelmiştir. Bu meslek olma hali, özellikle 2010 yılından itibaren oyun sektörünün dinamiklerini baştan aşağıya etkilemiş, bir noktada oyunları eğlence ve profesyonel oyunculuk olarak ikiye bölmüştür. Bölünmenin başladığı tarih kesin olarak verilemeyecek olsa da aslında tüketim alışkanlıklarının değişimi ve rekabetçi oyuncasının etkili olduğu görülmektedir.

Dijital oyunların büyük bir kısmı, yapısı gereği rekabetçidir. Rekabet, insanoğluna birçok

anlamda farklı bir eğlence, bir hizmet verir. Galip gelme hissi, her daim tatmin edicidir. Bu bağlamda bilgisayar oyunları, Pong'dan bugüne kadar geçen süre içerisinde o ya da bu şekilde rekabetçi bir yapı sunmaktadır. Bu rekabet başarda yapay zekaya ya da kısaca bilgisayara karşı bir rekabetken, zaman içerisinde oyuncuların birbirlerine karşı olan bir rekabet yapısına dönüşmüştür. Pek tabii bu rekabet halinin sektördeki yankılarını fark eden yapımcı firmalar, en az tek kişilik oyun kadar, rekabetin de yaşanabileceği oyun mekanikleri yaratmışlardır. Özellikle 1987 yılında üretilen MIDI Maze isimli oyunun "lan" bağlantı üzerinden birkaç bilgisayarin birbirine bağlı kalarak deneyime sunduğu multiplayer oyun modeli, rekabetçi oyun anlayışına bir yön ve ivme katmıştır. Akabinde, başta kablo ve devamında ADSL bağlantısı ile birçok oyunun sahip olduğu online sunucular devreye girmiştir, 2000'li yılların

başından itibaren online multiplayer deneyimi hayatlarımıza merhaba demiştir. O sıralarda ülkemizde herkesin ulaşabileceği bir şey olmasa da özellikle 2003 yılı itibarıyle birçok orta gelirli insanın evinde ADSL bağlantısı bulunmuştur. Sabit internet ile birlikte gelen sabit "ping" ile birlikte, resmen online oyun dönemi başlamıştır. Yine 2003 yılında Steam platformu devreye girmiştir ve 2005 yılında ilk yayılama anlaşmasını imzalamıştır. 2007 yılından sonra birçok oyunun tek tek kendisini gösterdiği platform, özellikle kopya oyun satışlarının global anlamındaki artışı büyük oranda durdurmuş, sunucuya bağlanmadan online oyun deneyim etmemi neredeyse imkansız hale getirmiştir. Döneminde çok eleştiri alan Steam platformu, bugün en çok kullanılan oyun platformu haline geldi. Yani 2000'li yıllar ile başlayan gelişmeler ilk olarak 2003 yılında önemli bir zıplama yaşamış, akabinde 2010





## OYUN MODELLERİ

Özellikle 2010 yılının ardından oyun dünyasını temelde ikiye bölmüş diyebiliriz. Bir taraf daha "casual" oyunculara hitap eden ve anlatı odaklı yapımlarken, diğer taraf daha "hardcore" oyuncuların konuyu işe çevirmesi ile ortaya çıkan espor arenasıdır. Anlatı temali oyunlar konusunda zaman içerisinde birçok isim ön plana çıkmış olsa da özellikle The Last of Us ve Detroit: Become Human gibi yapımlar, film ve oyun mecrası arasındaki çizginin iyice belirsizleşmesine sebep olmuştur. Benzeri şekilde Netflix tarafından üretilen Black Mirror: Bandersnatch de benzeri bir şeyi film mecrası için yapmıştır. Etkileşimli bir izleme deneyimi sunduğu için film midir yoksa oyun mudur? eSpor tarafındaysa işler eğlenme ve eğlencenin daha fazla odaklı olduğu bir noktaya doğru evrilmiştir. Rekabetçi oyun yapısı ve beraberinde getirdiği, takım, profesyonel oyuncu ve ödül gibi başlıklar, oyunlar için kendi içerisinde farklı bir endüstri kapısı açmayı başarmıştır.

yılında üretilen oyunlar ve esporun yükselişi ile yolu devam etmiştir.

Peki, bu süre zarfında oyunlar ne şekilde değişti. Daha doğrusu oyun ve oyunculuk ilişkisinin geldiği nokta nedir? Devam oyunlarının bir kısmı neden eskisi kadar kaliteli olamıyor ya da yeni oyunlar neyi farklı yapmayı başarıyor? En önemlisi, bundan 20 yıl önce en çok tüketilen türler, bugün ne durumda? Şimdi gelin, sizi tarih ve argümanlarla karışık, uzun bir yolculuğa çıkartıym. Bakın bakalım bu macerada kendinizden neler bulabileceksiniz...

## DİJİTAL OYUNLARIN DEĞİŞİMİ

Her ne kadar piyasa odaklı bir başlık gibi dursa da aslında dijital oyunların gelişimi sadece matematiksel bir eğri üzerinde ilerlememiştir. Bu işin sosyolojik bir boyutu da var. Her şeyden önce dijital oyunları -hatta genel olarak tüm oyunlara- bir simülasyon olarak anlamamız gerektiğini düşünmekteyim. Tüm oyunlar, gerçekten olan bir durumu simüle etmeye çalışırlar. Bir diğer deyişle de gerçekte olamayacak ama "olsa nasıl olurdu" sorusuna farklı şekillerde



cevap veren bir yapıya sahiptirler. Bu açıdan baktığımızda hem fantastik bir yönleri hem de gerçekçi bir yönleri olduğunu düşünebiliriz. Oyunlar genelde farklı şekillerde simülasyonlar ortaya koyarlar. Deneyim edilecek bir macera oyunu da yarış oyunu da farklı duygulara ya da deneyimlere ulaşmayı hedefler. Pek tabii konu spor ve yarış oyunları olduğu zaman simülasyondan kelime olarak anladığımız durum daha net bir şekilde görülür hale gelir. Spor oyunlarının en önemli ortak noktası, olabildiğince gerçekçi olmak, yani gerçeği simüle etmektedir. 3DFX teknolojisinin tam anlaşıyla kendisini gösterdiği 2000 yılı ile birlikte, spor oyunlarında da muazzam bir değişim yaşanmıştır. Geçen zaman içerisinde üretilen yeni oyun motorları sayesinde, daha gerçekçi fizik modellemeleri çalışılabilmiş, neredeyse gerçekten ayrı edilemeyecek kalitede oyunlar üretilmiştir. FIFA 2020 ve son NBA2K oyunları, bu "gerçekçi" olma halinin en üst noktalarıdır. Fakat burada dikkat edilmesi gereken (ve benim argümanım olan) esas nokta, bu iki yapının da aslında bir noktadan sonra yeterince değiş(e)memesidir. Aslında dijital oyunların değişimi ve zaman içerisinde ortaya çıkan eğlence ve rekabetçi oyun odaklı yapımlar da birazcık bu sorunun cevabı etrafına dönen kitleler tarafından yönetilmektedir. Neden bazı seri oyunlar günümüzde kötü işler çıkartıyorken, sektörde yeni giren isimler yılların tecrübelere kök söktürebiliyorlar? Konu hakkında sanıyorum en iyi örnek yarış oyunlarından gelecektir.

Spor örneğinden biraz daha farklı olarak, Need For Speed isimli yarış oyunu, belki de dünyanın büyük bir kısmına araba yarışı türüne deneyim ettiğinden ve diğer taraftan da peşinden gelecek firmalara ilham kaynağı olmuş bir isimdir. 2000'li yılların sonlarına doğru düşüše geçen satış ivmesine ve serinin bugün geldiği noktaya bakacak olursak, oyuncuların özellikle yarış türünde de simülasyona yakın bir deneyim istediklerini gözlemlemiş oluruz. NFS serisi her yeni oyundan, daha da "oyun" kalmayı başırıken, rakipleri olan Forza ve Grand Turismo

gibi isimler, her yeni oyundan hem görsel hem de deneyimsel olarak simülasyon tarafı daha ağır basan yapımlar üretmeyi başardılar. Kimi gözle gerçekten farkının ayırt edilmesi zor hale gelen bu oyunlar, içerik anlamında da NFS'ye göre daha dolu şekilde karşımıza çıktılar. Kullanılabilecek arabaların çeşitlerinden, arabalar üzerinde yapılabilecek modifikasyonlara, gerçekçi modellemelerden, sahip oldukları yarış pisti miktarına kadar NFS gibi devasa bir seriyi sollamayı başardılar.

Ortaya çıkan resme baktığımızdaysa, özellikle spor ve yarış oyunlarında, bazı firmaların özellikle simülasyon konusunda yaptıkları geliştirmeler ile kendi oyuncu kitlesinе rahat bir şekilde ulaşabildiğini görüyoruz. Yani spor ve yarış oyunu severlerin hedeflerinde, NFS gibi daha "oyun" bir araba yarısından ziyade, daha "gerçekçi" dinamiklere sahip olan oyunlar deneyim etmek yer aldığı söyleyebiliriz. Söz konusu deneyim olduğu zaman, Euro Truck Simulator 2 isimli oyunu da unutmamak lazım. Hem mekanikleri hem de oyuncuya sunduğu detaylar sayesindeambaşka bir kitleye ulaşmayı başaran Euro Truck Simulator serisi, aynı zamanda kamyon deneyimini farklı şekilde yaşamak isteyen oyunculara da oyun için destek sunuyor. Birçok kamyon sevdalısı, oyuncunun sunabileceği simülasyon deneyimini had safhaya taşımak için, kaliteli direksiyonlar satın aldığı gibi, kimileri de kendisine özel, gerçek bir kamyonunkine benzeyen ve kimi zaman gerçek bir kamyon'a ait olan konsollar kurarak, oyunu tam manasıyla yaşıyor. Spor ve yarış oyunları gibi yapımların giderek simülasyon olması, öyle görünüyor ki geçmiş yıllarda yaşanan yarışlara farklı bir boyut kazandırdığı gibi, bugünkü rekabet anlayışına da farklı bir açı kazandırıyor. Bu noktaya kadar genel bir çerçeve çizmeye çalıştım zira oyunların simülasyon olma hali, gelişimlerini ve oyunların kendi içerisindeki yarışı ziyadesiyle etkilemektedir. Şimdi de gelin, diğer oyun türlerine ve bu türlerde yaşanan değişimlere biraz daha yakından bakalım. Kimler gelmiş, kimler gitmiş...



## STRATEJİ TÜRÜYLE TANIŞTIĞIMIZ OYUNLAR

Fiziksel oyunların temeline baktığımız zaman, strateji türünün ağırlıkta olduğunu görürüz. 4.500 yıl önce üretilen Royal Game of Ur, 4000 yıl önce üretilen Sanet, Go ve akabinde gelen satranç gibi oyunların hepsi, stratejik derinliğe sahip, oyuncuya düşünmeye teşvik eden, planlama yapmasını talep eden oyunlardır. Dijital oyunlara baktığımız zaman da oyunların temelinde bulunan stratejinin,ambaşa bir tür olarak ortaya çıkışlığını görürüz. Bilinen ilk strateji oyunu ODYD2 platformu için üretilen 1979 yapımı "War of Nerves!" olarak bilinmektedir. Ta-kip eden yıllarda tek tük üretilen strateji oyunları, özellikle 1989 yılında karşımıza çıkan Populous isimli oyun ile kendisinden bolca bahsettirmeyi başarır. Fakat özellikle gerçek zamanlı strateji türünün bir anlamda görünür olmasını sağlayan 1992 yapımı Dune II isimli oyun, tür için esas kırılmayı yaşıtar. Sahip olduğu kullanıcı ara birimi ve 1984 yılında beyaz perdeye gelmesi ile büyük sükses yaratan Dune, roman serisini baz alması ile hem konu hem de oyun mekanikleri açısından çığır açıcı bir özelliğe sahiptir. Westwood Studios tarafından üretilen bu yapım, akabinde Warcraft serisinin de temellerini oluşturmuş, üretiltiği 1992 yılı ile günümüz arasında muazzam bir köprü rolünü üstlenmiştir. Strateji oyunlarının üretim adetlerine baktığımızdaysa ilk kırılmanın, Warcraft'ın da üretildiği

1994 yılında olduğunu görürüz. Toplamda yedi adet strateji oyunu çakan 1994 yılından sonra, 1996 yılında dijital oyun tarihinde ilk defa on adet oyun üretilmiştir. 1997 yılındaysa 29, 1998 yılında 30, 1999 yılında 14 ve 2010 yılına kadar geçen süre içerisinde on ve üzeri rakamlarda kalmıştır. Nitekim 2010 yılından sonra, strateji türündeki oyunların tek rakamlı hanelere düşüğünü, üretilenlerin de halihazırda yapımların devamı ya da remake'i oluklarını gözlemliyoruz. Hatta yakın tarihimize baktığımız zaman, üretilen strateji oyunlarının 1990'ların sonuna nazaran RTS'den ziyade sıra tabanlı ya da 4X modeli oldukları dikkat çekmektedir. Bu veriler de aslında oyun dünyasında bazı mekaniklerin değiştiğini, arz ve taleplerin ne şekilde ilerlediğini, hatta üretici firmaların piyasa stratejilerini bile anlamamızı imkan sunmaktadır. Öncelikle RTS'nin şekil değiştirmesinden başlamakta fayda olacaktır. Bir dönemin RTS çılgınlığı, Mart ayı içerisinde açıklanan Command&Conquer Remastered ile yeniden kendisini gösterse de Warcraft I, II ve III'ün remastered halleri günümüz oyun piyasası için düşündürücüdür. RTS türünün öldüğünü düşünenler olsa da aslında bu tür ölmemiş, sadece şekil değiştirmiştir. Özellikle StarCraft ileambaşa bir boyuta geçiş yapan RTS türü, 2002 yılında Warcraft III ile özellikle oyun mekanikleri açısından farklı bir açı kazanmıştır.

## RTS'DEN MOBA'YA

RTS türü özellikle Westwood Studios tarafından üretilen Dune II isimli oyun ile kendisini göstermiştir. Oyun mekanikleri ve kullanıcı ara birimi sayesinde bir anlamda türün başlangıcı sayılabilen Dune II sayesinde Warcraft isimli oyun üretilmiştir. Warcraft'ın üretimini takip eden yıllar içerisinde RTS türüne ait onlarca oyun üretilmiştir. Nitekim Warcraft III ile birlikte oyun içi mod yapım süreci başlamıştır. Yapılan modlar içerisinde bolca "Tower Defense" modu bulunsa da özellikle "Three Corridors" isimli oyun ziyadesiyle



deneyim edilmiş, birçok farklı beta modeli üretilmiştir. MOBA'nın atası olarak bilinen bu oyun modunu, DoTA takip etmiştir. Özellikle DoTA Beta oyun moduna baktığımızda, Three Corridors'ın geliştirilmiş bir versyonunu görürüz. DoTA'nın resmen bir oyun olarak üretimine kadar geçen süre içerisinde onlarca güncellemesi gelen

Oyun içerisindeki yapılabilecekler, oyunun optimum hızı gibi basit gibi gözüken ama tüm deneyime etki eden faktörler harika şekilde ayarlanmıştır.

Baktığımız zaman MOBA oyular, aslında RTS oyuların temelleri üzerinde yükselmektedirler. Yani fare ve klavye kontrolü ile bir ışık kurmak yerine, ışık etmek modeline sahiptirler. Yine RTS'lerde olduğu gibi micro ve macro yönetim modeline sahiptir ve oyuncunun yetenekleri doğrultusunda farklı sonuçlara ulaşmak mümkündür. Rekabetçi bir stratejik derinlikleri vardır. Yani MOBA'lar, aslında RTS'nin devamı niteliğindedir.

## MOBA DÜNYASI

Dijital oyun dünyasının en önemli eserlerinden bir tanesi olan StarCraft, uzunca bir süre şahsına münhasır yaşadı. Ta ki ikinci oyun üretilinceye kadar, elde ne varsa kullandı. Fakat ikinci oyun bir şekilde ilkinin yerini tutmayı başaramadı. Piyasada olan birçok RTS'den daha kaliteli ve espor yapısına uygunmasına rağmen, aradığı yeri bulamadı ve bugün en az deneyim edilen espor oyunu olma özelliğine sahip. Oyunun deneyim edilme miktarının azalmasındaki en büyük faktör, şüphesiz yeni nesil oyuncu ve oyunculuk anlayışıdır ki bu bağlamda MOBA'ların etkisi büyütür. Bu durum da aslında birçok eski oyunun kötü şekilde yaşadığına ya-

yon, son olarak DotA2 olarak piyasaya çıkmıştır. MOBA'yı baştan aşağıya yaratmış olmasına rağmen günümüzde en az oynanan MOBA oyun olma özelliğine de sahiptir. Aslında buradaki resme biraz yakından baktığımızda, Heroes of the Storm'un ziyadesiyle "Three Corridors" oyununa benzediğini görmekteyiz.



## MMORPG'LERİN YOK OLUŞU

MMORPG türü, 1997 yılında üretilen Ultima Online ile ilk defa bugün bildiğimiz anlamda deneyim edildi. Hatta baktığımız zaman kullanılan arabirimden oyun içi birçok mekanlığıne kadar Ultima Online'dan bugüne kadar çok da büyük değişiklikler yaşanmadı. Tabii değişen grafik teknolojileri, ödeme metodları, oyun içi destekler, sunucu kapasiteleri ve pek tabii oyun "lore" u ile diğer yapımlar Ultima'nın geride kalkasına sebep oldu. Özellikle MMORPG oynamaya WoW ile başlayanlar için -ki birçok oyun yapısı için geçerlidir- en zor deneyim Vanilla WoW'da yaşanır. Oysa ki ölübüñüz zaman tüm eşyaların loottanabildiği bir yapımlı olan UO'ya birçok Vanilla WoW oyuncusu bile dayanamaz. Benzeri bir düşünce bugün gelinen noktadaki oyuncuların da eski WoW deneyiminde zorlanacakları ve uzun süre bu yapımı kilitlenip kalacakları yönündeydi. Fakat beklenen olmadı ve Ragranos isimli boss bir haftadan yok edildi. Bu da aslında MMORPG mekaniklerinin bir noktada sonra "normalleşmesi" ve benzeri şekilde ilerlemesi ile alakalı olduğu gibi, aynı zamanda oyuncu deneyimlerinin de değişmesi anlamına geliyor. Bugün baktığımızda az sayıda insanın spesifik olarak MMORPG deneyim ettiğini gözlemliyoruz zira unutmamak gerekiyor ki 2000li yılların Online olarak oyun onama deneyiminin özel olma hali, bugün genel geçer bir kavramdan başka bir şey değil.

da eski ve önemli serilerin yetersiz yeni oyunlar ürettiği gibi bir intiba bırakır. Oysa ki en önemli değişken, birçok devam oyunun günümüz şartlarına uyum sağlayamaması ve birçoğunda "romantik" bir algı ile üretilmesinden kaynaklanmaktadır. StarCraft örneğine baktığımız zaman, böylesine detaylı, dünyanın en iyi mikro / makro yönetimine imkan sunan oyunun en az deneyim edilmesinin başında, bu iki faktör gelmektedir zira dönem, hızlı, çabuk bitebilen, az tuş kullanarak ilerleyebilen ve değişkeni az metalara sahip dijital oyunların devridir. Yani daha evvel de bahsettiğim üzere, RTS türü yok olmuş, farklı etmenlerle değişim göstermiştir. Duruma verilecek bir diğer örnek de yine oyun dünyasını bir süredir kasıp kavuran PUBG ve Fortnite isimli "Battle Royale" modundaki oyunlardır. Fark ettiyseniz moddur dedim, tür demedim zira Battle Royale bir tür değil moddur. Tipki Counter Strike'in, Half-Life modu olmasına benzer. Battle Royale günümüzde en çok tercih edilen ve tüketilen oyun modudur. Fakat bu modun temellerine baktığımız zaman aslında çok da yeni olmadığını görmekteyiz. Modun en önemli özelliği olan son kişinin hayatı kalması hali, aslında ilk olarak Bomberman isimli, 1983 yapımı bir oyunda "Last Man Standing" olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca bu mod, 2000'li yıllarda damgasını vuran birçok FPS oyunda bulunmaktadır. Benzeri şekilde, genel olarak "multiplayer deathmatch" olarak bilinen oyun modları, uzun yıllardır kullanılmaktaydı. Bu modların içerisinde mühimmat bulmadan, araç kullanmaya kadar uzanan muazzam bir içerik de vardı. Bugün bilinen Battle Royale oyularısa aslında 30 yıllık geçmişi olan bir multiplayer modun, içerisinde haritanın daralma mekanlığını ekleyerek yeniden servis etikleri, gørece yeni bir moddur. Yaşanan başarı ise doğru zamanda, doğru oyunu üretmek şeklinde okunabilir. Tipki RTS'nin şekil değiştirmesi gibi, bir dönem bolca oynanan klasik FPS ve TPS yapımlar da özellikle multiplayer taraftaki rekabetçi unsurun değişimi ile sınanmışlar, Quake III Arena ya da Unreal Tournament 2004 gibi hızlı oyunların yerini, daha farklı hızları doyan PUBG ve Fortnite gibi yapımlar almıştır. MOBA örneğinin farklı bir okuması olarak, Battle Royale modların

yoktan var olmamış, sadece hali hazırda olanı, günümüz tüketicisi için doğru şekilde sunmayı başarmışlardır demek mümkündür.

## MMO OYUNLARDAN GÜNÜMÜZE

Zaman içerisinde değişen ve gelişen oyunlara ve oyun türlerine baktığımız zaman, MMO daha sık anılan adıyla, MMORPG oyun türü sanıyorum geride kalan yıllara kıyasla en büyük yükselişi ve inişi yaşayan tür olmuştur. Her ne kadar MUD ve MUSH sistemler ile dinamikleri ortaya çıkسا da tam teşekkülü bir sunucu ve oyun içeriği ile karşımıza çıkan ilk MMORPG, Ultima Online'dır. 1997 yılında üretilen oyun, kısa sürede ülkemize de gelmiş, 1999 yılında Sanane sunucularında, akabinde Nebula sunucusu ile yoluna devam etmiştir. 1997 yılı ile 2005 yılları arasında baktığımızdaysa, Lineage, Dark Ages, EverQuest, Anarchy Online, Dark Age of Camelot, RuneScape, Final Fantasy XI, Ragnarok Online, EVE Online, Lineage II, Star Wars: Galaxies, Dofus, EverQuest II, Knight Online, Metin 2, World of Warcraft, Cabal Online, Guild Wars, Matrix Online, Silkroad Online gibi her birisinin kendisine has başarısı ve oyuncusu olan oyunlar ile karşılaşıyoruz. MMORPG'lerin 2010 yılına kadar geçen sürede sürekli revaçta olduğu ve hem deneyim hem de tüketim olarak fark yaratıkları bilinen bir gerçek. Fakat 2016 ile 2020 yılları arasında baktığımızdaysa her yıl bir adet olmak üzere, toplamda dört adet MMORPG üretildiğini görmekteyiz ki üretilen isimlerden hiçbiri, 1997 ile 2006 arası üretilen oyun başarılarının yakına bile yanışıpmayı başaramadı. Bir dönem insanların çığırlarca deneyim ettiği MMORPG türü için, bir noktada "yok oldu" demek doğru olacaktır zira günümüzde hem oyuncu hem de oyun anlamında az sayıda karşımıza çıkmaktalar. Bu değişimden de sebebinin yine rekabetçi oyun modeli üzerinden okuması yapılmaktadır. Özellikle günümüz oyuncusunun farklı oyuncuların bir arada, birbirlerinin yeteneklerine üstün gelmelerini izleyen olmaları, şüphesiz MMORPG gibi daha ziyade PvE ağırlıklı oyun modellerinin zamanla yok olmasına sebep olmuştur. Bu bağlamda World of Warcraft'ın yaşadığı gelişim ve değişim önemli

bir örnek oluşturulabilir. 2004 yılındaki üretimi ile 2008 yılına kadar geçen süre içerisinde 12 milyon kayıtlı kullanıcıya kadar ulaşmayı başaran WoW, 2020 yılında geldiğimizde 4 milyon 888 bin kayıtlı kullanıcıya sahiptir ve bu rakamın önumzdeki dönemde 4.5 milyona kadar gerilemesi beklenmektedir. (Konu hakkında statista verilerine bakılabilir.) WoW'un bu inişli çıkışlı grafiğine baktığımız zaman, özellikle 2019 yılında tekrardan karşımıza çıkan WoW: Classic yani 2004 yılındaki orijinal WoW mevzuunu dikkat çekiyor. Birçogunuzun bildiği üzere, WoW: Classic sunucularının tekrar açılması ile birlikte, başta eski WoW oyuncuları olmak üzere, döneminde ilk oyunu deneyim edememiş ve hakkında çok fazla şey duyan günümüz oyuncuları da sunuculara aksın etti. 30 bin kişiyi bulan sıralar ortaya çıktı ve sunucuların açıldığı gün Twitch platformu üzerinde 1.2 milyon kişi WoW: Classic izledi. Blizzard'dan gelen bir açıklamaya göreysse WoW: Classic ile aylık ödeme metoduna tabi oyuncu sayısı iki katına çıktı. Yani geçmiş yad etmek isteyen ve merak edenlerin bir araya geldiği, muazzam bir an yaşandı.

Fakat bu an çok da uzun sürmedi diyebiliriz zira orijinal WoW mekanikleri yüzünden zorlayıcı bir oyundu. Kendi içerisindeki dengesizliklerden, 40 kişinin bir arada hareket etmesi gereken raidlere kadar birbirinden farklı zorluğa sahipti. Fakat yeni oyuncular, Ragnaros isimli yok edilmesi bir hayli zahmetli olan Boss'u, bir haftada ortadan kaldırmayı başardı. İşte bu başarı, aslında oyunun 2004 yılına göre planlandığı ve aynı zamanda da oyunculuğun şekil değiştirdiğinin en önemli göstergelerinden birisidir. Oyuncuların tüketim alışkanlıklarını ve şekilleri, günümüzde o kadar farklı hale getirmiştir ki internette bulunabilecek geniş bilgiler ve stream yayınları sayesinde kısa sürede ilgili bilgilere ulaşabildikleri gibi, farklı medya araçları ile iletişimde kalarak bir dönemin aylar süren raid sonu canavarını, bir haftadan kısa sürede ortadan kaldırılmışlardır. Buradaki çıktı da aslında MMORPG türünün, günümüz oyuncularına hitap edecek mekanikler



## ÜLTİMA ONLINE

barındırdığına önemli bir gösterge olabilir. Bir dönemler Star Wars, Matrix gibi 2000'li yıllara damgasını vuran isimler için yapılan ve görünüşten kurtarmaya çalışan yapımların da gelişmemesinin en önemli sebeplerinden bir tanesi, değişen oyuncu ve oyuncuların tüketim alışkanlıkları gösterilebilir.

### GÜNÜMÜZE GENEL BİR BAKIŞ

Bugün oyun sektörüne baktığımız zaman, eğlence ve rekabetçi olarak ikiye ayırdığını söyleyebiliriz. Her ne kadar kendilerine ait birçok alt başlıklar olsa da temelde eğlence odaklı oyunlar, "narrative" yani anlatı bilimi tarafına kaymıştır. Rekabet odaklı oyuncularsa zaten zaman içerisinde espor'un oluşmasına sebep olmuş, eğlenceli farklı bir dinamiğe dönüştürümlerdir. Bu bağlamda, daha önceki yazılarımda da bahsettiğim, casual, hardcore, eSpor ve postcore oyuncu modelleri ortaya çıkmaktadır. Bugünün oyuncularına baktığımız zaman özellikle belirli bir kesimin hikaye odaklı oyunları deneyim ettiğini görüyoruz. Film benzeri tarzları ile dikkat çeken ve oyuna olan

etkileşimini minimumda olduğu Last of Us ve Detroit Become Human gibi oyunlarda, film ve oyun arasındaki çizgi neredeyse kaybolmuş durumdadır. Fakat gelişimlerine baktığımız zaman, 2005 yılında Fahrenheit ile başlayan hikaye odaklı oyuncular, düzenli olarak piyasada kendilerine yer bulmuşlar ve her yeni isimle tür bir adım ileriye taşımayı başarmışlardır. Esport odaklı oyunlardaysa oyun mekaniklerinin benzer şekilde islediğini deneyimliyoruz. Hikâyeden ziye oyun içi farklılık ve dengenin hedef alındığı bu mecrası, bir yandan da izleyicisine keyif vermek gibi önemli bir konuyu ön plana çıkarmaktadır. eSpor ortaya çıkışında kadar neredeyse "izleyici" olma halinin akla bile getirilmediği oyun endüstrisinde, özellikle kuş bakışı ya da izometrik kameraya sahip ya da dışarı bir kameradan oyunu izlemeye müsait olan oyunların, espor tarafında daha fazla rağbet gördüklerini deneyimliyoruz. Açıkçası son 30 yıla baktığımız zaman üretim ve tüketim anlamında büyük değişimler yaşandığını görmekteyiz. Eski oyuncuların birçoğu romantik birer anı olarak geçmiş kalmış durumda ve öyle görünüyor ki geri gelseler bile günümüz oyuncusun "doğu" şekilde modifye edilmeleri. Günümüz oyuncularıysa bir sonraki evrim için hali hızırda ürettikleri mekanikleri değiştirmeyi pek düşünmedikleri gibi, üreticiler ender şekilde farklı oyun tasarımlarına yelteniyorlar. Anlayacağınız oyunlar ve oyuncular son 30 yılda bir hayli değişti ve öyle görünüyor ki değişmeye de devam edecek. Yani oyunlardan ziye, oyuncuların geri kaldığı, eski isimleri romantize ettiği bir dünyada yaşıyoruz. Hayatın birçok noktasında olduğu gibi, oyuncular olarak da içerisinde kendimizi bulduğumuz dünyanın en iyisi olduğunu düşünüyoruz ve düşünmeye de devam edeceğiz ama unutmamak lazım ki bu bir tren ve her dönemde bir yenisini kalkıyor.

◆ Ertuğrul Süngü



# 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 keşfelerden derin uzaya...

## ÇEVRE

Gezegenimizin doğası mercek altında

## ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

## TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

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

**NİSAN  
SAYISI  
BAYİLERDE**

W  
E  
L  
C  
O  
M  
E



Sayfa  
**48**

## NIOH 2

Bu oyunda istirap daha ilk canavarda başlıyor!

Altın 9,0 - 10 puan

Gümüş 8,0 - 8,9 puan

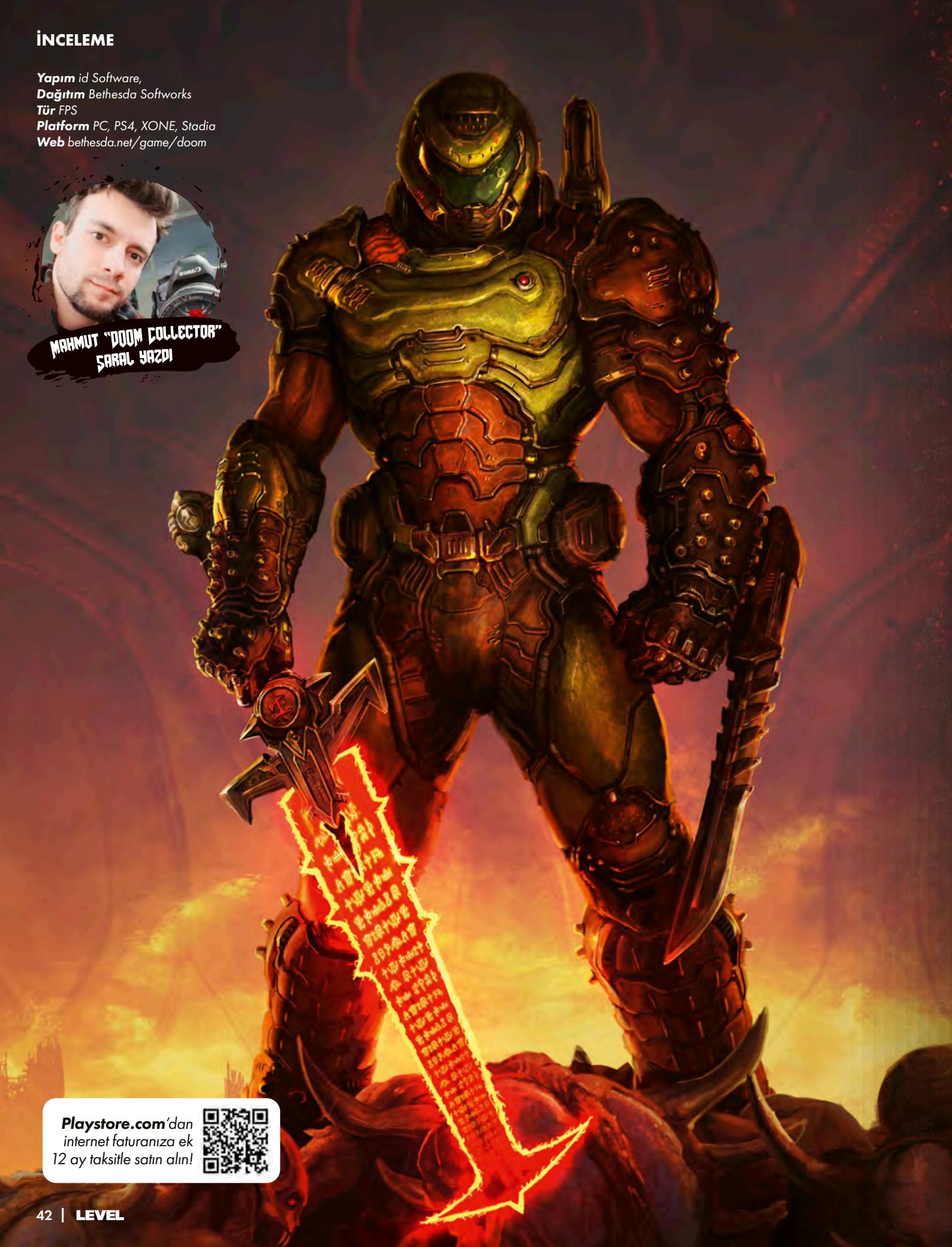
Bronz 7,0 - 7,9

## İNCELEME

**Yapım** id Software,  
**Dağıtım** Bethesda Softworks  
**Tür** FPS  
**Platform** PC, PS4, XONE, Stadia  
**Web** [bethesda.net/game/doom](http://bethesda.net/game/doom)



MAHMUT "DOOM COLLECTOR"  
SARAL YAZDI



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





## İD SOFTWARE'IN ŞİMDİYE DEK GELİŞTİRDİĞİ EN KAPSAMLI OYUNU

“Uzaydan gelebilecek tehlikeler neler olabilir?” diye sorsulsaydı ne cevap verirdiniz? “Göktaşı” ya da “uzaylılar” mı? Muhtemelen pek çok kişi bu yanıtları verirdi. Peki ya “Cehennem yaratıkları” cevabı? İşte bu, id Software’ın yıllar evvel belirlediği ve üzerine DOOM'u inşa ettiği fikirdi. Hikâye kısaca şöyleydi:

“UAC, silah ve boyut teknolojileri üzerine araştırmalar yapan bir şirket ve en güncel çalışmalarını yürütebilmek için ölü bir gezegen olan Mars'ta koloni kurar. Yapılan işinlanma denemeleri esnasında bir boyut kapısı Cehennem'e açılır ve böylelikle yaratıklar UAC Mars araştırma tesislerine akın eder!”

10 Aralık 1993'te oyuncuların beğenisine sunulan DOOM, ilk FPS oyunu değildi belki, ancak gelişmiş oyun motoru, sunduğu aksiyon, modlanabilir yapısı ve tabii ki Deathmatch modu ile kısa sürede büyük ilgi gördü. Bu oyunun bir yıl sonrasında

ise, Doom: Hell on Earth adlı ikinci oyunla karşılaştı. Adından da anlaşılacağı üzere, yaratık istilası gezegenimize taşınmış oldu. İkinci oyunun ilkine kıyasla en büyük farkları, daha büyük haritalar, daha fazla düşman ve Super Shotgun'dı.

### Ve sonra yıllar, uzun yıllar geçti.

Üçüncü ana oyuna kavuşabilmek için 2004 yılının yaz aylarına kadar bekledik. Grafiksel olarak sürekli Half-Life 2'yle kıyaslanan DOOM 3, seride çok farklı boyutlara taşındı. Korku odaklı tasarılanan, karanlık bir FPS'ydı, hâlâ da öyle. John Carmack'ın bu oyun için hazırladığı motor, gelişmiş modellemelerden gerçek zamanlı ışık ve gölgelere kadar pek çok detay sunabilirdi. Çoğumuz için “inanılmaz” bir görselliği vardı ve 15 milyon dolarlık geliştirme maliyetiley de tüm zamanların en pahalı oyun-

larından biriydi. DOOM 3'ün ilgi çekici bir diğer tarafı ise, id Software'ın profesyonel bir senaryo çalışmasıyla hareket ettiği ilk yapılmamıştı. İlk iki oyunun devamı değil, bir nevi seride yeni bir başlangıçı. Ve sonra yine yıllar ve yıllar geçti...

7 Mayıs 2008'de id Software'dan yeni bir açıklama geldi ve DOOM 4'ün geliştirildiği duyuruldu. DOOM 4, gerçekten id Software'ın en farklı oyunu olabilirdi. Senaryosu için ödüllü yazar Graham Joyce (RIP) ile anlaşmaya varılmıştı. Hell on Earth'ün daha modern ve gerçekçi bir versiyonu gibi, üstelik sinematik yapıda planlanıyordu. Evet, içinde Doomguy olmayan, bolca senaryo detayı barındıran, en gerçekçi DOOM oyunu...

Ama olmadı... DOOM serisinin ruhunu barındırmadığı ve Call of Duty tarzına çok benzettiği için DOOM 4'ün yapımı iptal edildi ve işlere sıfırdan başlandı. Derken, bu kez id Software'ın kurucularından John Carmack'ın ekipten ayrıldığı ve Oculus'a katıldığı bildirildi.

“John Carmack olmadan artık id olabilir mi, yoksa id'in sonu mu geldi?” düşünceleri hiç de az değildi. Geliştirilmekte olan yeni oyun, yani DOOM 2016, belki de id için ya tamam ya devam hamlesiysi...

Devam! 13 Mayıs 2016'da gelen DOOM 2016, uzun süredir seride hasreti çekilen elementleri yeni nesil teknolojilerle buluşturarak oyunculara sundu ve bu formül çok tuttu! Yani hızlı oynanış, büyük silahlar, yaratık akınları ve bol aksiyon! Bunlara bir de Mick Gordon'ın müzickileri eklenince, of of!

Sanıyorum DOOM Eternal öncesinde seride ilgili bu kadar bilgi yeterli. Şimdi gelelim id Software'ın en güncel ve en kapsamlı oyununa.





### **Her şeyin bir sonu vardır, ama DOOM "Eternal"**

DOOM 2016'nın finali itibarıyla akıllarda pek çok soru işaretü belirmiştir. Samuel Hayden, her ne kadar "Bu hikâyedeki kötü adam ben değilim" demiş olsa da bu ne derece doğrudur? Peki ya Doom Slayer'a ne olacaktı? Ve asıl akıllardaki o soru: "Doom Slayer, Doomguy'in ta kendisiymiidi, yoksa farklı bir karakter miydi?"

DOOM Eternal, DOOM 2016'nın finalinde yaşanan gelişmelerin bir süre sonrasında başlıyor. Dediğim ya, tipki Hell on Earth'ün modern versiyonu gibi aslında. Cehennem güçleri, akin akin yeryüzüne iniyor ve büyük bir savaş başlıyor. Heyecanınızı kaçırmamak için pek detay vermiyorum, ancak savaşın gidişatı insanlık için pek parlak olmayınca dünyadaki farklı güçler bir araya geliyor. Amaç, tek çatı altında birleşerek büyük bir güç oluşturmak ve istilaya karşı koymak. Bir yandan dualar edilirken bir yandan da bu yaşananların insanlık için büyük bir ceza olduğunu düşünenler var. Bir yandan da büyük kurtarıcıya dair söylemler, umutlar... Evet, Doom Slayer!

### **Yeryüzüne ayak basar basmaz garip duygular hissettim**

Herhalde DOOM 4'ün iptal edilmesine en çok üzülen kişi benimdir. Zira gündelik yaştırdı, fantastik yaratıklarla, hem de bir anda karşılaşmak çok ilginç bir deneyim olacaktı. Sanki gerçeğin ve gerçek üstü detayların ilk kez bir araya gelmesi gibi, ama olmamıştı... DOOM Eternal ise, bu konuda beni memnun etti. Sıradan bir binada, bir ofis ortamında ya da otel mutfağında Pinky ya da Mancubus ile karşılaşmak mı? Ah, bu harika!

Oyunumuz müthiş bir tempoya başlıyor! Hemen hikaye hakkında birkaç detay öğreniyor ve Cehennem güçleriyle çevrili sokaklarda iblis avına başlıyoruz. Yalnız, bunu yaparken çoğu zaman gözünüze etraftan almanız zor. Öyle güzel detaylar var ki, hayran kalmamak elde değil. İlk dikkatimi çeken detaylardan biri, hartiaların bir önceki oyuna kıyasla gerçekten çok daha büyük ve işlevsel tasarlannmış olması. Ziyaret edeceğimiz mekanlar arasında gezegenimiz, Phobos, Mars, Cehennem ve Hatta Cennet bile var. Buraya ufak bir parantez açmak istiyorum. Yapımcılar, "Eğer bir oyunda Cehennem ve iblisler var ise, Cennet ve melekler de olmalı" demişti. Ama akınıza kutsal kitaplardan yola cıkıldığı gelmesin, sonuca bu bir oyun. Özellikle gezegenimizde, yıkık dökük şehirler arasında geçen bölümleri çok beğendim. Hatta biraz daha fazla bölüm olmasını da isterdim.

### **Gördüğümüz en hızlı oynanış sistemi**

Haritalar gerçekten çok detaylı. Hem görsel hem de işlevsel olarak. Çeşitli atlama boruları, yukarıya hızla ulaşmanızı yarayan rampalar, kalabalık yaratık akınınından bir süreliğine kurtulmak ve haritanın boş kısmına geçiş yapmanızı sağlayan işinlanma delikleri ve dahası... Hatta Super Mario Bros.'u hatırlatan platform detayları da bulunuyor ve çok eğlenceliler. id Software, yalnızca zeminde değil, aynı zamanda havada da oynayabilmenizi hedeflemiştir ve bunda başarılı olmuş. Çift zıplama sisteminin yanında bu kez belirli noktalara tırmanabiliyoruz da. Üstelik bir de Super Shotgun'ımızın altında zincirli bir kanca var. Bu sayede daha dinamik bir oynanış mümkün oluyor. Mesela... Diyalim ki birkaç metre önenizde bir zombi var.

Tüfeğin altındaki zincirli kancayı ona atabilir ve böylece kendinizi zombinin olduğu bölgeye çekerek düşmanınızı hızla ortadan kaldırabilirsiniz. Diyalim ki siz aşağıdadınız ve yukarıda bir Pain Elemental var. Hemen ona nisan alabilir ve bir anda havada yol alabilir, hatta Dash sistemi sayesinde çok kısa sürede sağa sola ya da öne arkaya hareket edebilirsiniz. Bu anı hareketler yardımıyla düşmanlarınızı zor durumda bırakabileceğiniz gibi, onlardan gelen ani saldırılardan da bu sayede kurtulabilirsiniz. Benzer bir mekanlığı daha önce DOOM VFR'da ve Rage 2'de de görmüştük. DOOM Eternal'deki gerçekten en kolay ve en işlevsel hali olmuş. Unutmadan, etrafta pek çok easter egg ve eğlenceli detay da var. Biraz dikkatli gezmeniz yeterli.

### **Silah, çok daha fazla silah!**

Super Shotgun, oyundaki favori silahım! Yakin mesafede çok etkili ve pek çok yarığı birkaç atış ile ortadan kaldırabilirsiniz. Uzak

mesafelerde de zincirli kancasını kullanılarak mesafeleri kısalıyorsunuz. İster havada ister zeminde. Seride şimdiden kadar en sevdiğim Super Shotgun, DOOM II'dekiydi. Şimdi Eternal'deki de zirveye göz kiriyor.

Plazma tüfeği de özellikle kalkanı bulunan düşmanlar için yakın mesafede çok etkili. Otomatik tüfekle genellikle zayıf rakipleri avlarken yine bu tüfeğe takacağınız dürbün ile Revenant ve Mancubus gibi yaratıkların silahlarını uzak mesafeden devre dışı bırakabilirsiniz. Oyun boyunca nadir kullanabileğimiz ancak çok büyük etkisi bulunan iki silahtan söz edebiliriz. Bunlar, BFG ve The Crucible. Efsanevi BFG ile aynı anda birden fazla yarığı ortadan

kaldırma şansınız var. The Crucible ise, Cyber Demon'ı dahi tek seferde öldürmenizi sağlayacak kadar güçlü bir kılıç. Testere ise... Testere için pek fazla şey söylemeye gerek yok. Değdiği yeri güzelleştiriyor, çok etkilidir.

Tabii tıpkı DOOM 2016'da olduğu gibi Eternal'de de silahlarınızı geliştirebilirsiniz, yeni atış modlarını aktifleştirebilirsiniz. Örneğin, pom-palı tüfeği bir otomatik silah benzeri mekanizmayla kullanabilirsiniz ya da otomatik tüfeğinizi seri şekilde ufak bombalar atan bir silaha çevirebilirsiniz. Sonrasında, yaratıkları ortadan kaldırmanız için çeşitli challenges da var. Peki ya cephe, zırh ve sağlık paketleri ne durumda? Bunları elde edebilmek için düşmanlarınızı, özellikle de zayıf olanları çeşitli saldırılarda öldürmeniz gerekiyor. Örneğin, zırh parçaları toplamak için düşmanlarınızı alev silahıyla yakmalısınız. Cephe için testereyle kesim yapmalısınız. Sağlık paketleri için de Glory Kill, yani öldürücü vuruşları tercih etmelisiniz. Gelelim

giydığımız özel elbisemize. Evet, yine Praetor Suit giyiyoruz, ancak bu kez daha gelişmiş. Sol kolumuzun altında bir bıçak, yani DOOM Blade'ımız var. Aynı zamanda omuzumuzun üzerinde de alev ve bomba atar mekanizma bulunuyor. Tüm bunlar da Doom Slayer'ı daha güçlü konuma getiriyor, ama unutmayın, yaratıklar da bu kez daha fazla! Yani yine bir "denge" söz konusu. Ve tabii ki bir bölüme başladığımızda önce bizi güçsüz yaratıklar karşılıyor. Bu yaratıklar sayesinde hem alıştırma yaparak büyük aksiyon öncesi işinabilir hem de sağlık ve zırh gibi ihtiyaçlarımıza takviyeler yapabiliyoruz. Aynı zamanda zayıf yaratıklar için "beyaz kuşak rakipler" benzemesini de yapabiliyoruz. Tipki filmlerde de olduğu gibi, önce zayıf düşmanlarla aksiyon başlar, sonra da daha güçlü, yani siyah kuşak düşmanlar görünür. Aynı sistem DOOM Eternal'de de var. Oyunun ilk saatleri itibarıyla biraz zorlanabilirsiniz belki, ama sisteme alışıkça ve upgrade

yaptıkça işlerin daha da kolaylaşacağını göreceksiniz. Örneğin, etrafta bulacağınız Codex'ler ile (yanan parşömenler) hikâye detaylarını öğrenme şansınız var. Sentinel Crystal'ları sayesinde sağlık, zırh ve mermi kapasitelerinizi artırabiliyorsunuz. Praetor Suit Point'ları sayesinde yeni yeteneklere erişmek mümkün. Sentinel Battery'ler sayesinde de Doom Slayer'in kalesindeki bazı kilitli eşyaları açabiliyorsunuz.

### Doom Slayer malikânesine hoş geldiniz!

"Doom Slayer, yaratık avlamadığı boş zamanlarında ne yapıyor?" Bu soruya soran pek çok oyun sever vardı ve Eternal itibarıyla cevabını öğrenmiş oldu.

Doom Slayer'in Dünya'ya yakın bir mesafede koca bir şatosu var. Yapay zekâ VEGA'nın da yardımıyla nereye gitilmesi gerekiyorsa boyut kapısını aktif ediyor ve hemen işnaneleniyor.

## DOOM II'DEKİ PEK ÇOK EFSANE YARATIK DÖNDÜ!



### Cyberdemon

DOOM 2016'daki Cyberdemon tasarımını pek beğenmemiştim. Bu görüşe sahip başka oyuncular da vardı. Belli ki bu memnuniyet-sizlikten id Software ekibi de haberdar oldu ve klasik Cyber Demon görünümüne yakın bir tasarımla karşıladık efsaneyi.



### Arachnotron

Bir zamanlar "Spider Mastermind'in çocukları" benzemesi de yapılan bu yarı mekanik yarı organik örümcekler, gerçekten çok tehlikeli. Onları etkisiz hale getirmek için öncelikle kafa üstünde yer alan tüfeğini yok etmeliyiz. Böylece daha savunmasız oluyor.



### Pain Elemental

Özlediniz mi? Şahsen ben özlemiştim. Eskiye nazaran daha zorlayıcı bir yaratık olmuş. Oyunun Yönetmeni Hugo Martin'in dedidine göre, tipki yaşı, huysuz bir ev sahibi gibi hareket ediyor. Özellikle kol hareketlerine dikkat edin.



### Arch-vile

Bir diğer DOOM II efsanesiydi. Yapımcılar, özellikle Arch Vile'in efsanevi pozunu günümüz teknolojileriyle yeniden yakalamak için büyük uğraş vermiş. Bence başarılı da olmuş. Öldürülmeliği sürece pek çok yaratığı diriltebilen bu düşman, aksiyon sürecinde kilit noktalardan bir tanesini oluşturuyor.



### Zombieman

Yesil saçlı ve kırmızı gözlü zombi askerlere de merhaba! Pek güçlü değiller ve onları bıçaklamak büyük keyif. Kendileri DOOM (2016)'daki eski dostlarımızdan Possessed Soldier'ların yerini alıyor. Onlarla görüşmeyeli yıllar olmuştu.



### Doom Hunter

Haliyle yepyeni yaratıklar da var. Örneğin, çok merak edilen yeni düşmanlardan biri de Doom Hunter idi. Adından da anlaşılacağı üzere bu yaratık, Doom Slayer'ı avlamak için üretildi. Evet, yarı mekanik bir yaratık ve onu ortadan kaldırmak için evvela zırhını yok etmek gerekiyor.



Sonrasında şatosuna döndüğünde, kitap okuduğu bir kösesi, gitarları, sevdigi plaklar, oyuncakları, retro bilgisayarları (İçinde klasik DOOM'lar da mevcut), hatta sıkı bir oyun bilgisayarı bile var. DOOM Eternal'in Yönetmeni Hugo Martin, Doom Slayer'ın sahip olduğu üç monitörden oluşan oyun PC'sini önmüzdeki QuakeCon etkinliklerinde mutlaka fanlardan birinin tasarılayacağını düşünüyor.

Şatoyu gezmeye devam ettiğimizde, pek çok oda ve pek çok kilitli bölüm var. Bu kilitli bölümleri açmak için Sentinel Battery'leri kullanmalısınız. Örneğin, klasik Doomguy giysisine erişerek kullanabilir ya da daha farklı giysilere de erişebilirsiniz. Etraftaki duvara asılı boş çerçeveler de dikkatinizi çekecektir. Bu çerçeveleri doldurmak için haritalardaki her noktayı didik didik etmeniz ve plakları bulmanız lazım. Sonrasında da klasik id Software oyunlarına ait pek çok müziği dinleme şansınız oluyor.

Size bir de ipucu vereyim. Şatodayken tavanındaki bir havalandırma kısmında şoru işaretli göreceksiniz. Onu alabilmeniz için yapmanız gereken şu: Hemen orada, sağ ve sol üst kısımlarda desenli camlar var. İşte o camlardan bir tanesinde kırmızı düğme gibi bir nokta var. O noktaya ateş ederseniz, şoru işaretine ulaşmanız için bir ziplama paneli açılıyor.

Şatонun alt kısmında yaratıklarla antrenman yapabileceğiniz bir bölüm bile var.

### **Marauder'a merhaba deyin!**

Marauder'lar (Evet, birden fazlalar), ilk kez tanıtıldığından bu yana merak edilen ve sır perdesi tam olarak kaldırılmamış düşmanlardı. Dolayısıyla da oyuna kavuşur kavuşmaz yüzleşmek istedığım yegane rakiplerdi. id Software yetkilileri, Marauder'ı Darth Maul'a, Chuck Norris'e benzetiyor. Çünkü oldukça güçlü. Siz, Doom Slayer olarak çok güçlüsünüz, tipki siyah kuşak sahibi bir dövüşçü gibi, ama Marauder'lar da siyah kuşak sahibi ve sizin gerçek rakipleriniz. Bir Marauder'a çok fazla yaklaşmamalısınız, yoksa pompalı tüfeğiyle sizi avlayabiliyor, ama çok uzakta da durmamalısınız. Hem silahı, hem baltası hem de kalkanı var. Ona yalnızca saldır-

ya geçmeden hemen önce gözleri yeşil yandığı kısa sürede saldırlıbilirsiniz ve biraz da sabır olursanız gerisi kolay. Unutmadan, köpeğine karşı da dikkatli olmalısınız.

Tasarımı itibarıyla Marauder'in Doom Slayer ile bir bağı olup olmadığı çok merak ediliyordu. Çünkü üzerindeki zırhın kullandığı çift başlıklı pompalı tüfeğe kadar pek çok benzer nokta vardı. Detay vermeyeyim, ama evet, Slayer ile bağlantılıları var.

### **Zayıf noktalara dikkat**

Bu sefer direkt "önüne geleni öldür" düşünsesinde değiliz. Farklı yaratık tipleri ve hepsi de farklı saldırı yöntemleriyle ortadan kolaylıkla kaldırılabilir. Yapımcılar, yaratıklara ekledikleri yeni deformasyon sistemi sayesinde daha kanlı canlı bir aksiyona katılmamıza da imkân sunmuş oldu.

Diyelim ki karşınızda bir Mancubus var. Oldukça güçlü bir yaratık. Onu ortadan kaldırırmak için öncelikle kollarındaki roketleri devre dışı bırakabilirsiniz. Bunu yaptığımda ana saldırının gücü ortadan kalkacağı için genel gücü de düşüyor. Plazma tüfeği ya da pompalıyla vücuduna ateş etmeye başladığınızda da parçalanmaya başladığını, kemiklerinin dahi sayılaklılığını görüyorsunuz. Yani düşmanınız adım adım ölüme yaklaşıyor.

Diyelim ki karşınızda Cacodemon var. Ağzına bir tane bomba atın, kısa süre sonra komik bir yüz ifadesiyle yanıp sönmeye başlayacak. Böylece Glory Kill yaparak ondan kurtulabilirsiniz. Evet, her yaratığın zayıf noktası bulunuyor. Ve evet, tipki klasik DOOM'larda olduğu gibi bazı yaratıklar kendi aralarında da kavga edebiliyor. Bazen durup onları izleyerek de keyiflebilirsiniz. Gerek silahlar, gerek saldırı tipleri, gerekse de yaratıklara karşı hamleleriniz için ara ara kısa eğitim videolarıyla karşılaşıyorsunuz. Bu videoları atlamamanızı ve izlemenizi tavsiye ederim.

### **Battlemode var, Deathmatch yok**

id Software, yeni nesildeki yeni multiplayer deneyimini Battlemode ile oyunculara sunmak



istiyor. Ekip tarafından geliştirildiği belirtilen bu modda, bir tarafta Doom Slayer, bir tarafta da yine gerçek oyuncular tarafından kontrol edilen iki yaratık oluyor. Hem Slayer'ın hem de yaratıkların güçlü ve zayıf yönleri var.

DOOM Eternal, oyun biz basını mensuplarının resmi çıkıştan önceki bir tarihte ulaştırıldığı için senaryo modunu iki kez bitirebildim, ama 20 Mart'a kadar online tarafa adım atamadım. Resmi çıkışın gerçekleşmesiyle de soluğu Battlemode'da aldım ve ilk karşılaşmamda komik bir şekilde yenildim. Battlemode'daki ilk karşılaşmam için Arch Vile'i seçtim. Rakip oyuncular Türk idi ve bir tanesinde mikrofon da varmış meğerse. Ben daha bu mod nasıl oynanır diye bakınırken yenilmişim bile. Bunun üzerine rakibim de "Doom Collector'ü yendiiiiiiim!" diye bağırınca beni bir gülme aldı doğrusu.

Eğer bu modda yaratıklardan birini kontrol ediyorsanız, Slayer'ı yavaştırmak ve hatta öldürmek için başka yaratıkları da etrafa salabiliyorsunuz. Tabii Slayer da bu yaratıkları farklı şekillerde öldürerek cephe, sağlık ve zırh kazanabilir, dikkat etmelisiniz. Maçlar 3 raunt üzerinden oynanıyor ve genellikle birkaç dakika içinde tamamlanıyor. Genel olarak beğendiğimi söyleyebilirim, lakin oyuncu ekranında ve maça giriş esnalarında beklemek biraz can sıkıcı. Şöyleden düşünün, birkaç dakika oynuyorsunuz ve sonra birkaç dakika bekliyorsunuz. Bu böyle devam ediyor.

Yapımcılar, Battlemode için "Oyunun tek kişilik modunu beğenmiş oyuncuların rahatlıkla oynayabilecekleri ve keyif alabilecekleri bir mod" tanımlaması yapıyor. "Peki niye Deathmatch yok?" sorusu geldiğinde ise, "O tip modların artık eskidiğini ve bu oyunla yeni bir şeyler denemek istediklerini, yine de o modları oynamak isteyenler için Quake Champions gibi bir oyunun olduğunu" belirtiyor. Açıkçası bir DOOM oyununda Deathmatch'ın olmaması benim için büyük bir hayal kırıklığı. Hadi Capture the Flag gibi modlar neyse de Battlemode'un yanında en azından Deathmatch modunun olması gerektiğini düşünüyorum. Bir de Quake Champions'taki Instagib benzeri bir mod, yalnızca Super Shotgun ve zincirli kanca mekanizması kullanılmak üzere çok keyifli olabiliirdi.

### **id Tech 7 oyun motoru hakkında**

DOOM Eternal'da id Tech 7 oyun motoru kullanılıyor. Motorun en büyük avantajı, büyük hataları rahatlıkla tasarlayabildiği gibi 60FPS'de



## OYUN SÜRESİ

### İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Yaratıklarla tanışır tanışmaz onları  
ortadan kaldırılmaya ve hayatı kalmaya  
çalışıyorsunuz.

### İlk hafta ◆◆◆◆◆

Tüm gizli noktaları bulmak ve hikâye  
detaylarını öğrenebilmek için oynamaya  
başlayabilirsiniz.

### İlk ay ◆◆◆◆◆

Battlemode ile daha fazla vakit  
geçirebilir, hatta oynanış tarzınızı  
geliştirebilirsiniz.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

**%85** Yaratık öldürüyoruz.

**%10** Hikâye detaylarına göz atıyoruz.

**%5** Doom Slayer'in şatosunda  
vakit geçiriyoruz.



## ARTI

- Temposu bir an bile düşmeyen aksiyon
- Merak uyandıran hikâye detayları, sürprizler
- Gelişmiş ve oldukça hızlı oynanış sistemi
- Harika grafikler
- Harika müzikler

## EKSİ

- Deathmatch kavramı DOOM ile doğmuştu,  
ama Eternal'de olmaması büyük eksiklik

## SON KARAR

Doomguy ile Doom Slayer aynı kişi mi,  
yoksa farklı karakterler mi? Bunun cevabı  
oyunda. Doom Eternal, id Software'ın  
şimdiden dek hazırladığı en kapsamlı oyun.  
Hatta yılın en iyi FPS oyunu olmaya  
şimdiden aday.

90



optimize şekilde çalıştırabiliyor olması. Hatta eğer çok iyi bir PC'niz var ise, 1000FPS değerini görmeniz bile mümkün! Fizik motoru olarak da Havok'tan yararlanılmış.

Oyunu denediğim sistemim şöyleymi: Intel Core i7 6700 CPU, Nvidia GeForce RTX 2080 VC, 12GB DDR4 RAM, Samsung 860 Evo 500GB SSD, Asus MG248 24" 1ms 144Hz monitor. Bu sistemle oyunu Ultra Nightmare, yani en yüksek grafik ayarlarında rahatlıkla oynayabildim. Sonrasında GTX 1070'le de deneyimledim ve yine iyi sonuçlar aldım. Oyunun bölüm yükleme süreleri cidden çok kısa, hele de DOOM 2016'ya kıyasla! RTX 2080'in de bir getirişi olarak herhangi bir kasmaya karşılaşmadım, deyim yerindeyse yağ gibi aktı oyun.

Harita tasarımlarını çok beğendim. Özellikle dünyamızdaki harabe şehirler ve yine yaratıkları ziyarete gittiğimiz eski şehirler tekrar tekrar oynanabilirliği yüksek güzellikte. Zaman zaman durup en ufak detayı dahi incelediğim oldu. Yaratık tasarımları da övgüyü fazlasıyla hak ediyor. Zira az evvel de dediğim gibi bu kez yaratıklar üzerinde hazırlanan deformasyon efektleri çok etkileyici. Siz ateş ettiğe önce yaralıyor, sonra kemikleri, sonra da iç organları derken ölüme biraz daha yaklaştıklarını fark ediyorsunuz. Bu ince detaylar oynanışa da ayrı bir keyif katmış.

Aksiyon esnasında yaşanan hızlı anlar, patlamalar, ufak tefek partiküller, duman efektleri, alev topları derken ortaya gerçekten renk cümbüsü, görsel bir patlama çıkıyor ve tüm bu aksiyona rağmen oyunun çalışma performansında düşüş olmaması çok güzel. Genel olarak görsel detayları çok beğendim.

Öte yandan, oyun esnasında Nvidia'nın oyun içi video kayıt sistemi de gerçekten çok işime yaradı. Her bölümden yüksek çözünürlüklü video kayıtları gerçekleştirdim ve bunları YouTube hesabında paylaştım. Kayıt esnasında herhangi bir performans sorunuyla da karşılaşmadım. Ufak bir örnek vermek gerekirse, DOOM 2016'nın çıktıığı dönem, 1080p 60FPS video kayıtları için Elgato HD60 satın almıştim. Genel olarak işime yarası da çeşitli sorunlarla da karşılaşmıştım. Şimdi ise gerçekten böyle bir eklenmeye gerek kalmamış, GeForce

Experience ile işler çok daha kolay. Bu arada, Twitch'teki ilk yayınımları da DOOM Eternal için yaptığımı eklemek isterim.

### Mick Gordon, heavy metal korosu kurdu!

Mick Gordon, DOOM 2016'da yaptığı müzik çalışmalarıyla pek çok oyuncunun gönlünde taht kurmuştu. Özellikle BFG Division, zirve noktasıydı. Öyle ki bu müziği Eternal'de de duyuyoruz. Tabii Gordon, bu sıkı çalışmalar ortaya çıkarırken klasik DOOM müziklerindeki ritimlerden de esinlenmiştir. Aynı detaylar yeni oyunda da mevcut, hatta yeni oyun için kalabalık bir heavy metal korosu da kuruldu. DOOM Eternal'in Baş Ses Tasarımcısı Chad Mosholder da bu durum için "Oyunun baştan sona bir heavy metal albümü hissini uyandırmamasını istedik" yorumunu yapıyor.

### "Korkutukları tek sey... Sensin!"

DOOM Eternal, normal hızda oynarsanız yaklaşık 18 saatlik bir senaryo modu sunuyor. Eğer her haritadaki en ufak detayı dahi araştırmak ister, gizli noktaları bulmaya çalışır ve senaryo detaylarını öğrenmek için Codex'lerle vakit geçirirseniz, oynanış süreniz 20 saatin üzerine çıkacaktır.

Oyun, tipki bir çizgi roman gibi, eğlencesi ve aksiyonu bol bir FPS. Tabii ki sizi 90lara götürecek, ama bir yandan da günümüz sosunu hissettirecektir. DOOM Eternal, size şimdide kadarki en detaylı DOOM deneyimini sunuyor. Ek olarak, klasik oyularlardan DOOM 64'ün de yıllar sonra oyuncularla buluşturulması harika bir hareket. Teşekkürler id!

### Bir de tahmin

Yapımcılar, DOOM 2016 sonrasında oyunculardan senaryo moduna yönelik DLC taleplerinin çok fazla geldiğini, bu sebeple de Eternal'e hikâye DLC'leri hazırlayacaklarını belirtmişti. Bence bu eklentilerden bir tanesi, yaratık istilasının başlangıcını konu alabilir. Hem Eternal'de etrafta pek çok devasa Mech gördük. Aca-ba onlar oraya nasıl geldi? ♦Mahmut Saral



# NIOH 2

## ORTA YOLU OLMAYAN OYUN

Vay be, Nioh. İlk oyunu ancak PC için çıktıktan sonra deneyim edebilmiştir ve incelemesini de benden okumışınız. "Paketlemenin" bir oyun için ne kadar önemli olabileceğinin özetini gibi idi Nioh zira Geralt'a benzeyen bir kahraman ve Soulslike benzeri mekanikleri sebebiyle "hepsinden biraz katılmış, ortaya saçılmış" bir oyun izlenimi veriyordu. İnanın bana, oyuna başlamadan önce ne kadar kaliteli olabileceği ile alakalı hiçbir fikrim yoktu. Çok beğendim, okudunuz zaten, oyun da herkesin gözünde değerini yavaşça ve sindire sindire buldu.

İlk Nioh kendisini Sengoku döneminin alternatif bir tasviri içinde anlatıyordu ve İrlandalı bir denizci olan William ile uzun ve zorluklarla dolu bir yolculuğa çıkıyordu. Oyunun kadrosu ise bildiğiniz all-star takımıydı. Hattori Hanzo, Edward Kelley (bildiğiniz Simyacı), Honda Tadakatsu ve John Dee gibi karakterlerle kesişen maceramız 100 saat geçiyor, bittiğinde de damaklarda muhteşem bir tat bırakıyordu. Nioh kendisini dönemde ilgili olan herkesin bileceği tarihi olayların etrafında var etmiş, oraya oturtmuş ve malzemeyi usta bir şef edasıyla işlemiştir de, devamı nasıl gelecekti?

### Her şeyi başa sarıyoruz

Bu başa sarma hikayesini iki açıdan ele almak gerek. Birincisi, Nioh 2'nin büyük bir kısmı ilk oyunun geçtiği tarihten yüz yıl kadar önce geçiyor, ufak bir kısmı ise, şimdilik söylemek istemediğim bir döneme konurlenmiş durumda. Bir de Japon kültüründe basitçe "iyi veya kötü canavarlar" diye bilen Yokai diye bir şey var, kuvvetle muhtemel duymuşsunuzdur, zaten bu oyunda bolca görecelerimiz arasındalar. Bir kısmı bize türlü faydalarda bulunuyor, bir kısmı ise "sinek vizlisi"

ile "çoğu oyunun son bossundan bile kuvvetli bu ya!" diye bileniz zorluk seviyeleri arasında yayılmış düşmanlar. İşte, karakterimiz de yarı insan, yarı Yokai diye bileniz bir Shiftling. Tüm bunları kattığımızda elimizde ilk oyundaki kahramanımız William'dan çok daha fazla özümseyebileceğimiz bir karakter gelişimi var.

İkinci konu ise Team Ninja ilk oyunun elde ettikleri ile yetinmemiş ve Nioh'u Nioh yapan bazı özellikleri çöpe atıp her şeyi yeni baştan düşünmüştür. Öncelikle bu defa karakterimiz sabit bir görünümü sahip değil, kadın veya erkek olabiliyor ve inanılmaz detaylı bir karakter yaratma ekranı var. The Sims 4 seviyesinde diyelim de iyice anlaşılır. Burada biraz zaman geçirdiğinizde başka hiçbir oyunda gördüğünüz bir karakter yaratılma şansınız var. Yokai ve Guardian güçlerimizin türünü de yine bu karakter yaratım ekranından seçebilirsiniz. Hemen

ardından geriye oyuna başlayacağınız silahları seçmek kalıyor. Bu kısmın da yeri zira ilk oyuna dündüz bir kılıçla başlıyorduk hatırlayacaksınız. Nioh 2'de Monster Hunter World'e benzer bir sistem var, çok sayıda silah arasından iki adedini seçmeniz isteniyor. Burada şunu belirtmek isterim, ne seçerseniz seçin oyunu oynadığınız süre boyunca yüzlerce farklı silaha denk geleceksiniz. Yani, bir kez seçtiniz, beğenmediniz, verim almadınız, her zaman değiştirme şansınız var, zaten kısa süre sonra "Corrupted" hasar veren ilk Yokai silahına kavuşmuş olacaksınız. Ayrıca oyun boyunca düşmana göre de silah seçmenizin gereceği durumlar olacak, endişe etmeyein, damarlarınızda Yokai kanı akıyor, haliyle Fatih kamyon gibi yük taşıyabiliyorsunuz. Ben kılıç ve Orochi ikilisini tercih ettim, pişman olduğum anlar da oldu ama genel anlamda benzer konfigürasyonları (hızlı + güçlü / uzun mesafeden hasar veren) tercih etmeye devam ettim.





### Silahlar, tutuşlar, yetenekler

Nioh 2'nin ilk oyunun üzerine eklediği konular özellikle yetenekler konusunda. Bir silahi yanınızda taşıdığınızda onu kullanma yeteneğiniz artırıyor ve kullandığınızda da yeni hareketler öğrenmekte kullanabileceğiniz yetenek puanları elde ediyorsunuz. Bu konunun level atladıkça karakterinizi geliştirebileceğiniz (oyunu kaydettığınız sunaklardan yapıyorsunuz) yeteneklerden farklı olduğunu ve salt silahları ilgilenirdiğini de hatırlatmak isterim. Karışık geldiyse sıkı durun, her silahın dört farklı tutuş (yüksek, alçak, ilerde, geride) için öğrenmeniz gereken hareketler de farklı! Bu tutuşların farklı düşmanlarda farklı etkileri olacağını düşünürseniz, dağıtırken dikkatli olun derim. Önerim, rakiplerinizin en sağlamları apartman boyunda olacağının aşağıdan vuruşlara ağırlık vermeniz. Keyfe keder bir şekilde dağıtırsanız oyunun ortalarından itibaren çekeceğiniz istirabı tahmin bile edemiyorum.

Bir de şunu söylemek gerek, oyunda kusursuz bir kombinasyon yok zira Soulslike oyunlarına taş çıkartan bir acımasızlık

bekliyor sizleri. Bunun bir tık ötesi tüm eşyalarınızın da öldüğümüz yerde kalması olur herhalde. Nioh 2'de zorluk seviyesi yok ve daha oyuna başlar başlamak gittiğiniz ilk köyde bir adet Enki (biraz uğraştırmak ama zafları olan bir tosuncuk) ve göreceğiniz ilk mini boss olan Gozuki karşılaşacak sizi. Gozuki'yi öldürmek, evet bu oyunları uzun süredir oynuyorsanız mümkün Level 2 iken bile. Ama sakin, sakin bu işi kafaya takip oyunun başında saatlerce uğraşmayın, oyundan fazla soğursunuz. Gozuki'nin mekanında kaç tane Level 2 ruhun göğe yükseldiğini gördüğümde şok geçirdim. Yahu arkadaşlar, geri döner sonra kesersiniz, bu neyin inadı?

### Oyun stilini oturtmak

Bu zorlukla mücadelede elbette bize yardımcı olacak şeyler var. Birincisi Yokai güçlerimiz. Üçgen + Daire tuşlarına basarak Guardian Spiritlerin ruhumuza doluşmasına izin veriyor ve güçlenip olmadık hasarlar verebilen bir iblise dönüşüyoruz. Bu güçleri kullanabilmek için



de R2 + üçgen (ağır saldırısı) ve R2 + kare (hızlı saldırısı) tuşlarını kullanıyoruz. Bunları burada da yazıyorum ki "kısıtlı karakter sayısı olan incelemede bile yazıyorsa çok önemlidir" diye düşünün, heh.

Oyunun başında seçeceğimiz bu güçlerin ve Guardian Force'ların farklı farklı yetenekleri var. Bu güçleri ve R2 + daire kombinasyonunu o kadar çok kullanacaksınız ki, oyunda en fazla yaptığınız şey haline gelecek bir süre sonra.

Nioh 2 geçirdiği değişimlerin ardından Soulslike tarzına daha fazla benzemiş, ancak kendi yorumunu katarak. Soulslike deyince de iki şey hemen öne çıkarıyor: Dash + parry yani kaçınma ve savuturma. Silahları taşımakta zorluk çekmiyorsanız da, kullanırken, özellikle de ağır saldırılarında ciddi anlamda stamina kaybediyorsunuz, haliyle dash + parry ikilisine stamina kullanımını da eklemeniz gerekiyor. Haliyle, etkili birkaç vuruş yaptıktan sonra L1 tuşıyla gardınızı alın veya L1 + X tuşu ile geriye dash ile düşmandan uzaklaşın. Silahi savuracak gücünüz yoksa ufak bir Gaki bile canınıza ot埋kabilir.

Bir de, beklenmedik şeylere her zaman hazır olmanız gerekiyor. Enki gibi ona yaklaşmadıkça kendisini göstermeye Yokailer olduğu gibi size tuzak kurmaktan imtina etmeyecek canavarlar da var. Sakince avını tüketen bir Gaki aniden boynunuza sıçrayıp canınızdan can götürebiliyor.

Neyse ki mavi renkteki mezardaki gibi gözüken bazı noktalarda diğer oyuncuların karakterlerini yardıma çağırabiliyorsunuz, tabii ki level gereksinimini karşılayabiliyorsanız. Gördüğünüz kırmızı mezarlar ise o noktada göğe yükselen diğer oyuncuların ruhları, istiyorsanız savaşıp onur puanı kazanabiliyorsunuz.

### Soul Core olayı

Nioh 2 ile gelen yeniliklerden birisi. Karşımıza çıkan mini bosslardan düşen bu soul corelar basitçe "özel yetenekler" olarak tarih edilebilir. Guardian Spirit'lerde bulunan attunement limiti dahilinde kullanabildiğimiz bu soul corelar bize çok farklı yetenekler sağlayabiliyorlar (Yokai Skills) ancak onları tipki kodamalar gibi





## OYUN SÜRESİ

**İlk 1 saat** ◆◆◆◆◆

Gozuki'yi vaktinden evvel alt etmeye çalıştığınızda oyunu silme düşüncesi akınıza geliyor olabilir.

**İlk hafta** ◆◆◆◆◆

Oyunun mekaniklerine alışınız, Yokai tarafınızla büütünleşiniz, hala kocaman bir macera sizi bekliyor.

**İlk ay** ◆◆◆◆◆

Eğer oyunun her şeyini görmek, her düşmanı kesmek istiyorsanız muhtemelen halen buralardasınız.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

**%50** Dash ve Parry manevraları ile kaçıyoruz

**%30** Ağır saldırı veya hafif saldırı.

**%20** Yokai yeteneklerimizi kullanıyoruz.



## ARTI

+ 100 saatlik aşşın bir oynanış süresi

+ Çok sayıda silah, canavar, bir tepe içerik

+ Sorunsuz optimizasyon

## EKSİ

- Oyun, türü sevmeyen herkes için çok zor

- Grafikler pek başarılı değil

- Movie Modu ziyan olmuş

## SON KARAR

Kendi türünün en iyi oyunlarından birisi olduğunu söylemek mümkün. İlk oyunun üzerine çok koymasa da kalite çizgisini korumayı başarmış. Sabrınız ve yeteneğiniz varsa büyük keyif alacaksınız.

85



sunağa götürmemiz ve Manage Soul Cores menüsü altından kullanmamız gerekiyor. Götüremeden ölüsek hayatı, sonsuza kadar kayboluyor. Aynı şekilde soul core taşıırken öldüğümüzde Guardian Spirit de üzerinde uyuyor ve mezarımıza doğru koşuyoruz, ulaşamadan öldüğümüzde soul core yine kayboluyor. Acımasız değil mi? Oyun apartman kadar devleri devirdikten sonra bile canımızı yakmanın yolunu bulmuş işte böyle.

Bu noktada önerim şu, oyunu hafife alınmayın. İki gün boyunca uğraşmanız bile sakın kafaya düşünmediğiniz sürece alt edemeceğiniz düşmanlar çıkacak karşınıza. Bu oyunu satın aldığınız zaten türü seviyorsunuzdur diye düşünüyorum, oyunu alt edecekleriniz de zaten ama enerjinizi doğru kullanmanız ve sabrınızı çok zorlamamanız şartıyla.

Her ne kadar yarı canavar olsanız da bu besin zincirinde en üst sırada değilsiniz, haliyle aklınızı kullanmanız şart.

### Biraz da teknik tarafı

Hemen söyleyeyim, oyunun efektleri çok hoş, optimizasyonu iyi ancak grafikleri ilk oyundan çok farklı değil. Muhteşem

grafikler bekliyorsanız fena halde hayal kırıklığına uğrarsınız. Neyse ki Team Ninja önceliklerinizi belirlemeniz adına size bazı seçenekler sunmuş. Action Mode'u seçerseniz standart PS4'te 720p/max 60fps (evet değişken), PS4 Pro'da ise 1080p/60fps bir oyun deneyimi yaşayorsunuz, son derece de akıcı şekilde. Movie Mode'u tercih ederseniz ise PS4'te 1080p/30fps, PS4 Pro'da ise 1800p/30fps bir oyun deneyimi bekliyor sizi. Görebileceğiniz gibi Pro'da bile "native" 4K desteği bulunmuyor.

Movie modda hemen fark edebileceğiniz şey Anti-aliasing'in kısılmış olması ve maalesef kaplamaların artan kalitesi pek hissedilemiyor. Bir anda karşınıza 30fps çalışan, her tarafı merdiven efekti dolu bir oyun geliyor ve ışık hızıyla Action Mode'ą geri dönüyorsunuz. Belki Movie Mode üzerinde biraz daha çalışılır ve biz de ileride tekrar deneriz, kim bilir? Sonuç olarak Nioh 2 son derece iyi, ancak oyuncu seçenek bir yapım. Haliyle sadece türü sevenlere hitap ediyor. Bu türü yeni girişecekseniz, kuvvetle muhtemel oynadığınız ilk ve son soulslike yapım olacaktır. ♦ **Kürşat Zaman**



# Tom Clancy's The Division 2: ◊ Warlords of New York

İti an, çomağı hazırla...

**//Sevdığınız bir şeyin kendi kendini yok ettiğini, paramparça olduğunu izlemek çok acıdır. Felaketler bizden ötedeymiş gibi hissettilir, bizimle alakası yoktur... Uzaklarda bir yerlerde, başka birilerinin mücadeleсидir. Ta ki kapı eşliğimize, bulunduğuuz şehre gelene kadar, işte o zaman ne kadar savunmasız olduğumuz anlarız, hepimiz... Ve artık vurduğunda, tamanen geldiğinde, afallatır. Düşeriz... Kendimizi öfke, korku ve hayatı kalma mücadeleşine gömeriz.”**

2014'te The Division tanıtım filmi E3'te ilk gösterildiğinde bu sözlerle ve çarpıcı bir sinematsel başlığıyordu. Çoğumuzun (ne yazık ki halen çoğumuzun, hepimizin değil) evlerinden çıkmadığı ve bazlarını biraz eğlemek için bu sayfalarda gezinmek için geldiğini biliyorum. Genelde yazılıara goygoya başlıram, beni okuyan bilir ama bu sefer nasıl giriş yapacağımı bilemedim. Hiçbir şey yokmuş gibi saklanılkı mı yapsam, yoksa bu sefer, her zamankinin aksine ciddi bir giriş mi yapsam? Çünkü hayatın cilvesi bu ya, şu zamanlarda bana düşen oyun The Division'dı. Bu satırlara kadar geldiyseniz goygoya yapamadığının farkındasınızdır. Far-kıdalık iyidir, özellikle bu zamanlarda ve belki de bugünlere oynayabileceğiniz en anlamlı oyunlardan birisi The Division 2 ve ilk ek paketi Warlords of New York.

### Felaketin tam ortasında...

The Division benim gözümde Diablo'nun toplu tüfekli üçüncü şahıs tarafından görünen halidir ve Diablo'dan bir başka farkı da çok sağlam detay içeren, harika bir hikâyesinin olmasıdır. Klasik iyi ve kötünün savaşı yerine insanlığın muhtemel geleceğine dair karanlık bir tarot kartı açan, gerçeğe yakın bir kurgudur. Bu yüzden zaten isminin başında 'Tom Clancy's' var. Doğruya doğru, The Division 2 ilk oyun kadar ilgi görmedi. Belki de bu yüzden Ubisoft eski oyuncuları da çekmek adına ek paketle bizi tekrardan New York'a geri gönderdi. Ne yalan söyleyeyim NY'e ilk görev için döndüğümde köyüme geri gelmiş gibi sevinip, toprağı öpesim geldi. Çünkü Washington D.C'nin olabildiğince geniş sokakları ve açık parkları pek hoşuma gitmemiştir. New York'un dar ve karanlık sokaklarında çatışmak Gotham'da suçlu dövmekten

zevk alan Batman gibi mutlu olmama sebep oldu.

Yeni ek paketle gelen birçok yeni içerik var. Öncelikle artık seviye sınırlaması 30 değil 40. Haklamamanız gereken Warlord'ların hepsine girişikten sonra rahatlıkla son seviyeye ulaşabilirsiniz. Son kapışmanız ise tanıdık biri isimle oluyor ki bu da güzel bir şey; Aaron Keener... Uzun süreden beri avlamak için peşinde koştuğumuz manyağı yakalamaya çalışmak insanı gaza getiriyor. Ek paketin sonunda olanlar (söylemem) ve sürekli The Division aslında sizi kandırıyor gibi lafları Warlord'lardan o kadar çok duydum ki bir sonraki oyunda hikâyede sağlam bir ters köşe ile Ubisoft bizi şaşırtabilir gibime geliyor. Kim ne derse desin öyküleme konusunda ben Ubisoft'u bayağı seviyorum. Fakat genele baktığınızda WoNY oyuna dair çarpıcı değişiklikler getiriyor mu? Hayır... İlk oyunun temelleri neyse halen o, Diablo vari sezonsal görevler eklenmiş bu Division için bir yenilik olabilir fakat grind temelli oyunlarda artık alıştığımız bir taktik. Lakin bu tip oyuncular sevenler eşya toplamak için saatlerce adam kesmeye (konu The Division ise vurmayı) sevdikleri için olay şu noktada kilitleniyor: Bundan zevk alıyor musunuz, almıyor musunuz? Eğer konuya Diablo açısından bakıyorsam, hayır efendim alımıyorum. Aynı üç beş yeteneği saatler boyunca binlerce kez kullanarak keseceğim on binlerce yaratıktan düşecek iki üç eşya için yağmur duasına yattyorsam alımıyorum. Ama The Division'da durum biraz farklı çünkü nişanalarak çatışmaya girmek bir şeyler yaptığım hissi uyandırıyor. Ve hepsinden ötesi Dark Zone'da PvP stresiyle eşya kasmaya çalışmak WoNY'de de ayrı bir zevk. Ama her iki oyunu da sıkılmadan oynamak istiyorsanız





gereken en önemli sistem gereksinimi nedir? Oynarken muhabbet edebileceğiniz iyi bir arkadaş yoksa grind çekilmek oluyor.

### Ekipmanlar köye kadar

WoNY ile The Division silah depomuza gelen yeni teçhizatlar var. Bunları Warlord'ları öldürdükten sonra kazanıyzınız. Vivian Conly'yi indirdiğinizde yakma özelliği olan Sticky Bomb'u alıyzınız mesela. Düşman yanarak belirli bir süre hasar altındayız.

Javier Kajika'yı öldürdüğünüzde Shock Trap denilen nevaleye sahip oluyorsunuz. PvP'de kullanmayı sevdığım teçhizatlardan birisi. Şöyle çalışıyor; düşmanın geleceği belirli bir bölgeye atıyorsunuz. Rakibin tam üzerine basmasına gerek yok etki alanına girse tetikleniyor ve şoka uğrayıp önce olduğu yerde balık gibi titriyor sonra da hareket hızı yavaşlıyor. Bu esnada adamı mermi manyağı yapıyorsunuz. Theo Parnell'le düelloyu kazandığınızda ki öldürmesi en kolay Warlords bence; Decoy'a sahip oluyoruz. PvE'de kullanmayı sevdığım bu özellik, hologram yaratarak düşmanı yanıltmaya yarıyor. Genelde çok güçlü gelen son dalga düşmanı püskürmek için mükemmel bir cihaz. PvP'de ise oyuncuların kullandığı dronları üzerine çekiyor. Büyük bir avantaj sayılmasız.

James Dragov'u öldürdüğünüzde gene yapış-

kan bomba düşüyor fakat ilkinden farklı olarak daha geniş bir alanda ve daha fazla hasar veriyor. Gene PvP'de kullanıyzsanız rakibinizi yuvaladığını anda bundan kurtulabiliyor (nasıl bir mantıkta).

WoNY haritasını bu sefer biz keşfetiyoruz yani savaş sisi var. Peşine düşüğünüz hedefleri bir iki kolay görevden sonra bularak değişik bir hikâye usulüne gitmiş Ubisoft. Adım adım bulduğunuz ipuçları ile Aaron Keener'a yaklaşmaya çalışıyoruz. Hikâye ne yazık ki çok kısa, ek paket çok çabuk bitiyor ama benim olayım öykü değil eşya kasmak diyeyseniz WoNY birçok yenilik sunuyor. En büyük değişiklik Skill Power'in yerini Skill Tier sisteminin yerini almıştır. Üzerinize giydığınız eşyalar size Skill Tier ya da Armor Tier gibi özellikler veriyor. Artık menüde sol kenara baktığınızda göreceğiniz Skill Tier seviyeniz neyse kullandığınız yetenek, mesela Sticky Bomb'un etkisi ona göre artıyor. Recalibration Center'dan eşyaların verdiği özelliklerle oynayarak Skill Tier'inizi ayarlayabiliyorsunuz. Asıl önemli olan burada "Overcharge" bazı şartlar ki bunlar rastgele düşüyor bu özelliğini tetikleyebiliyor. Eğer Skill Tier'iniz 6 ise Overcharge olup normalin neredeyse iki katından fazla etkili Skill kullanabiliyorsunuz. Gear Talent'lar ise artık sadece sırt çantanızda ve çelik yeleğinizde mevcut olmakla birlikte verdikleri özellikler anomal olur şekilde değişti ve



dengelendi. Bunları yazmaya kalksam sanırım iki sayfa daha ayırmam gereklidir o yüzden oyunu dikkatlice okumanızı öneririm.

### Dark Zone ne durumda?

The Division oynuyorsanız oyunun asıl başlığı anın Dark Zone olduğunu bilirsiniz. Seçilebilecek zorluk derecesiyle DZ'ye girme özgürlüğü burada savaşmayı seven ajanlar için kendilerine geliştirmek adına harika bir fırsat. SHD seviyesinin neredeyse sonsuza kadar oyuncunun kendini geliştirmeye olanak sağlama imkânı vermesi Dark Zone'u sürekli oynatabilecek bir konuma getirmiştir. Eğer ben karakterimi yeterince kastım diyeyseniz bu sefer de Stronghold'lara LEGENDARY zorluk seviyesinde buyurabilirsiniz.

Doğrua doğru The Division 2'nin savaşlığınız şehir dışında birinci oyundan pek bir farkı yoktur ve bu yüzden Ubisoft'un umduğu ilgiyi oyunculardan görmedi. Bana kalırsa WoNY'taki bu değişiklikler zaten ikinci oyunun içinde olmalıdır bunun için oyuncular ayrı para ödememeliylerdi. Fakat buna rağmen WoNY bir ek paketin sunması gereken her şeyi oyuna katıyor ve eğer The Division 2'yi bitirdikten sonra oynamadıysanız güzelim oyuna resmen hayat öpücüği veriyor. Kelime sınırlımı aşım farkındayım, virüsü ciddiye alın ve mutasyon geçip bizimle yaşamayı öğrenene kadar evinizden çıkmayın. Lütfen... ♦ Nurettin Tan

## KARAR

**ARTI** Skill Tier sistemi ve Dark Zone'un tekrar düzenlenmesi. New York'a geri dönmek şahane.

**EKSİ** Ek paket hikayesinin çok çabuk bitmesi ve Warlord'ların oyuncuya zorlamaması.



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



**Yapım** The Brotherhood **Dağıtım** The Brotherhood **Tür** Macera, RPG **Platform** PC **Web** [thebrotherhoodgames.com/studio/beautifuldesolation](http://thebrotherhoodgames.com/studio/beautifuldesolation)

# Beautiful Desolation ◆

Adı gibi güzel ve yine adı gibi kasvete boğulmuş...

**H**er yıl böyle beklenmedik bir yerden fırlayıp oyuncuların ilgisini çekmeyi başaran, minik çaplı ama iyi inşa edilmiş oyunlar çıkar. Geçtiğimiz yıl Disco Elysium bunun en güzel örneklerinden biriydi. Tamam, oyunun iyi olacağı her halinden belliymi ama hem dergi olarak hem de oyuncular olarak çok beğendigimiz bir yapımdı.

Beautiful Desolation, verdığım Disco Elysium örneği ile aynı gömleği giymiyor fakat birçok noktada doğru formülü kullanarak iyi bir oyun olduğunu gözler önüne seriyor.

## Sağlam bilim kurgu, sağlam oyunda bulunur

Beautiful Desolation, daha öncesinde Stasis ve Cayne isimli oyunlarıyla çok iyi yorumlar alan The Brotherhood isimli bir firma tarafından ge-

liştirildi. Bu arada Cayne'i oynamadıysanız da mutlaka bir göz atın derim. Steam tarafında ücretsiz olarak sunulmuş nadir güzel oyunlardan biridir.

Kickstarter projesi olarak başlayan Beautiful Desolation, firmanın önceki oyunlarını andıran bir yapıya sahip. İzometrik kameradan oynanabilen, RYO öğeleri bulunan, bulmaca/macera tadında sağlam bir bilim kurgu oyunu. Fakat bu RYO öğeleri, oyunun ilerleyen sahalarında bize biraz sıkıntı çıkartacak cinsten. Oraya atlamanın, oyunun hikayesine de bir bakalım isterim.

Hikayemiz 1976 yılında, Güney Afrika Cumhuriyeti'nin başkenti Cape Town'da başlıyor. Bir araba içerisinde yolculuk eden iki kişinin konuşmasına tanıklık ediyoruz. Bardaktan değil sanki gök yarılmışcasına

yağan yağmurun altında yolumuzu bulma- ya çalışırken, gökyüzünde devasa bir yapı beliriyor. Daha sonrasında isminin Penrose olduğunu öğreneceğimiz bu geometrik şekil ortalığı karıştırıyor ve bir kazayla yolculugu- muzu sonlandırıyor.

Kaza sonrasında ana karakterimiz Mark Leslie'nin sevgilisi Charlize'i kaybediyoruz ve hikaye bir anda 10 yıllık bir anlatıyla 80lı yılların sonuna geçiyor. Aslında bir gazeteci olan Mark, Penrose'a kafayı takıyor. Biricik sevgilisinin kaybının neden olduğu fenome- nal olayı çözmek için kardeşi Don ile birlikte bu cisme doğru bir uçuş gerçekleştiriyor ve oyunumuz da tam burada başlıyor.

## Artık Kansas'ta değiliz

Penrose'a çıkış ortalığı münçiklamaya baş- lamamızla beraber ortalık yine karışıyor ve kendimizi bir vorteksin içinden çekiliş alınırken görüyoruz. Kendimize geldiğimizde bir şeyle- rin yanlış olduğunu hemen anlıyoruz. Çünkü artık kendi zaman dilimimizde değiliz!

Oyun net olarak belirtmese de dünyanının bir- kaça yüz yıl sonraki haline atlamiş bulunuyoruz. Hem bu kasvetli dünyada yolumuzu bulmaya çalışacak hem de geriye dönmenin yollarını arayacağız. Bu yolculukta bize kardeşimiz Don ve biraz sinir bozucu bir karakteri olan Pooch isimli askeri köpek robottu yardımcı oluyor.

Yeni geldiğimiz dünya gözüktüğü haliyle bize Cape Town'u andırıyor ama cehresi çok değişmiş. Ortalık bildiğin Fallout olmuş. Jamaika aksanıyla konuşan tamirci robotundan tutun da mutasyona uğramış insanlarına kadar birçok





farklı fraksiyonla karşılaşıyoruz. Her tarafın kendince kuralları ve düzenleri var. Hikayenin final kısmına yaklaşırken bu üç büyük taraftan birini seçerken, onların adetlerinin ve düşüncelerinin hangisinin bize uygun olduğunu anlamak için de biraz vakt geçirmemiz gerekiyor. Çünkü bilinen dünya düzeni baştan aşağıya değişmiş.

Beautiful Desolation, bu açıdan bakıldığından birkaç farklı elementi bir araya getiriyor. Fallout gibi görünmesine karşın Sanitarium ve Planescape'in bir birleşimi gibi duruyor. Ayrıca sinemada severek izlediğim District 9 ve Arrival filmlerinin konusundan da biraz beslenmiş ancak bu esin kaynaklarını birebir kopyalamak yerine, üzerine kendi fikirlerini yansıtmış. Kopyala-yapıştır mantığının ötesinde, çok orijinal bir dünya ortaya çıkartılmış. Mekan, bölüm, karakter ve canavar tasarımları kendine has. Orijinallik konusunda The Brotherhood ekibi benzersiz bir iş çıkarmış. Kendinizi bu dünyaya kapılabilirlik oldukça kolay.

Oyunun seslendirme ve müzükleri konusunda da başarılı olduğunu göreceksiniz. Seslendirme içinde ana karakterimiz Mark'ın yanı sıra kardeşim Don ve manyak köpek robot Pooch'a özel bir yer açmak lazım. Ayrıca yolculüğümüz boyunca karşımıza çıkacak tüm yan karakterler de baştan aşağıya seslendirilmiş durumda.

Müzik konusunda da oyun dünyasının önemli bir ismiyle çalışılmış. Doom, Wolfenstein, Need for Speed gibi oyunlarda imzası bulunan Mick Garden, Beautiful Desolation'ın müzüklerinin arkasındaki isim.

### Oynarken kaybolmak

Tasarım ve hikaye kısmında, Beautiful Desolation'ın doyurucu olduğunu söyleyebilirim. İşin oynanabilirlik kısmına geldiğimizde işler biraz değişmeye başlıyor. Başlangıçta RYO tasarıma sahip, macera oyunu gibi olduğunu söylemiştim. Ancak oyunda geçirdiğiniz birkaç

saatin ardından kendinizi bir RYO oyununda değil de bir point&click macera oyunundaymış gibi hissediyorsunuz.

Diyaloglar sınırlı biçimde karşımıza çıkıyor. Her soru önem teşkil ediyor ancak farklı bir yanıt alabileceğini hissetirmiyor. Daha önce benzer bir sıkıntıyı Fallout 4'te yaşamıştım. Bu durum RYO seven biri için sinir bozucu olabilir. Çünkü hikaye o kadar güzel ki daha fazlasını istemenize karşın diyaloglardaki tekdüzelik, ilerleyen saatlerde monotonluk yaratıyor. Bu da oyunun tasarım kısmına bayılmış olan benim hiç mi hiç hoşuna gitmedi. Bu noktada bir sorun daha baş gösteriyor. Nerede, ne yapacağınızı bazen bilemiyorsunuz. İpin ucunun kaçtığı çok yer oldu. Sırı bu yüzden ara sıra YouTube'daki tam çözüm videolarına danışmak zorunda kaldım. Oyun-daki nesneler bazen gözüküyor. Ayarlar menüsündeki ufak bir kutucuğu işaretlemesiniz, resmen piksel avına başlıyorsunuz. Eh, nerede ne aramanız gerektiğini de unutursanız hayırlı işler. Neyse ki oyuna bir günde eklemişler de adımlarınızı geriye doğru takip edebiliyorsunuz.

Oyunun bulmacaları işi biraz keyiflendiriyor. Genellikle birkaç farklı yerden topladığınız ipuçlarını birleştirmeniz isteniyor. Oyunun mekanik anlamında sırtını dayadığı özelliklerden biri de bu zaten. Etraftan bulduğunuz bazı parçaları envanterinizde birleştirmeniz de gerekebiliyor. Ne yazık ki son sahalarда bölüm tasarımları, sır oyun uzun olsun diye komplike bir hale getirildiği için can sıkıcı olabiliyor. "Yazar burada ne anlatmak istemiş acaba" diye boş boş ekrana baktığım çok oldu. Hatta gitmem gereken yeri algılamak için gözlerimi yordum. Meğerse aradaki kütüğün üzerinden karakterim geçiş yapabiliyormuş. Hadi onu da geçtim, gitmek istediğim yere tıklamış olsam da gidebiliyormuşum.

Başlangıç kısmında öğretici alan gibi bir bölüm olsa da oyuncuya çok fazla bilgi

vermemesi de benden eksi bir puan almasına yol açtı. Bu tarz oyunlarda, neyi nerede nasıl yapacağımızı en azından bize göstermesi gereklili diye düşünüyorum. Yoksa amaçsızca etrafta dolaşmak yorucu olabiliyor.

### Eve dönüş

Yine de eksilerle artıları bir araya koyduğunda, ortada şahane bir bilim kurgu hikayesi var. Tasarimsal açıdan hayretler içerisinde bırakacak bir oyun Beautiful Desolation. Hele ki günceye işlenen kara kalem çizim çalışmaları muazzam. Müzikler, seslendirme derken oyun bir şekilde kendisini oynattırmaya devam ediyor.

Bu macera kısmını biraz daha dinamikleştirebilmesi adına dövüş mekaniği üzerinde biraz daha çalışmış olmalarını dilerdim. Horoz dövüşüne benzeyen, çok basit bir böcek dövüşü sekansı dışında oyunda aksiyona girmiyor desek yeridir. Zaten açıkça görülmüyor ki bazı kısımlar da aceleye getirilmiş gibi. Koca haritaya tek bir nesne almak için girdiğimiz oluyor. Bu alan da tahmin edebileceğiniz gibi geniş ve boş bir alan. Harcanan vakti yazık doğrusu, diyor insan.

Dediğim gibi bazı durumları göz ardi ederek, fiyatı doğrultusunda (Steam'de 32 TL) iyi bir yatırım Beautiful Desolation. Yaklaşık, tabii tam çözüm bakmazsanız, 16-18 saat arası bir oynama süresi tanıyor. Ayrıca bitirdikten sonra hikayenin nasıl farklı bitemeğini görebilmek için bir kere daha kendisini oynatma potansiyeline sahip. ♦ **Özay Şen**

## KARAR

**ARTI** Taş gibi hikaye. Esin kaynaklarını güzel yönetmişler. Seslendirme ve müzikler. Görsel tasarım muazzam

**EKSİ** Tekdüze anlatım tuzağına düşüyor. Görevler içinde kaybolmak kolay.



# Animal Crossing: New Horizons



Switch'in en son çılgınlığı ile buluşma vakti!

**S**u aralar hepimizin içinden gürül gürül bir "alıp başımı gidesim var" hissinin aktığını biliyorum. Doğa ultisini açmış bize kombo attığı için, pencereden dışarı burnumuzu bile uzatmaya korkar hale gelsek de en azından oyunlar sayesinde bir nebze olsun bu kaçış hissini tadabiliyoruz. Ben de bu ay sizlere bünyenizde "Mars'a tek taraflı gidiş biletini alma" etkisi yaratacak bir oyunla geldim: Animal Crossing: New Horizons. Nook Inc. şirketinden biletinizi alıp, uçağa atlayıp terk edilmiş bir adada yeni bir hayatı başlamanın vakti geldi. Artık geri dönüş yok.

## Uzaklara, çok uzaklara

Animal Crossing serisinin Switch için çıkarılmış olan en yeni oyunu New Horizons, oldukça keyifli bir hayatı kalma -hatta yeni bir hayat kurma- simülasyonu. Bayık bakışı rakun rehberimiz Tom Nook önderliğinde adım attığımız belediye parklarından halice adamızda, Robinson Crusoe gibi sersefil bir şekilde hayatı kalma mücadelesi vermek yerine, biz ve çevremizdekiler için sıfırdan bir şehir inşa ediyoruz. Karakterlerimiz de bu durumdan öylesine mutlu ki ilk işleri meyve

suyu kokteyli yaparak kendilerini bekleyen güzel günlere kadeh kaldırmak oluyor. Ah, darısı başımıza!

Sonrasında gündelik ada işleri devreye giriyor. Her günümüz balık ve kelebek yakalamaya, odun ve meyve toplama, ekip biçme ya da kaynak alışverişi ile geçiyor. Bununla birlikte, oyun içinde sizi en çok eğlendirecek şey ise topladığınız materyallerle yeni eşyalar üretmek. Adada eli işe yatkın bir tane insan evladı olmadığı için milletin evine kadar her şeyi biz yapıyoruz. Gerçi iyi de oluyor çünkü kelebek yakalamaktan kısa zamanda içimiz daralıyor.

Oyundaki tüm mekanikler gibi eşya üretimi de gayet basit. Genellikle odun, metal, dal parçası gibi kolaylıkla bulabileceğiniz hammaddeler ile gerçek bir Derya Baykal gibi her şeyi üretebiliyorsunuz.

Bu arada, tabii ki tüm bu şeyler o kadar da hayırına yapmıyoruz. Karakterlerimiz yabani gibi yaşamaya gelmedikleri için, beraberlerinde para birimi gibi kapitalist esintiler de getirmişler. Adaya adım atar atmaz, daha yüksek oksijenin mayışlığını atamamışken, Tom Nook tam bir alacaklı gibi çadırımıza

gelip "Borcun var," diyor. Yetmiyor bir de ödeme planı sunuyor utanmadan. Faturayı geciktirince günde 85 kez arayan telefon operatörü gibi davranışmasına biraz içerleşem de, sunduğu aşırı saçma ödeme planı beni biraz gülmüşti. Çünkü bize sunduğu Nook Kilometre Programı (Nook Mileage Program) dahilinde Tom, bildiğiniz mutlu ve düzgün yaşamamızı istiyor bizden. Ada işleriyle uğraştıkça, oyun içerisinde yapılabilecek herhangi bir eylemi yapmaya devam ettikçe oyun içi telefonumuzdaki bir uygulama ilerlememizi kaydediyor. Belirli aşamaları kat ettikçe (20 balık tutmak gibi) hesabımıza belirli miktar Nook Miles yatırılıyor. Kazandığımız bu mllerle başlangıçta borcumuzu ödedikten sonra, birikimimizi başka adalara seyahat etmek için kullanabiliyoruz.

## Hayati sıfırlamak dediğin...

Yani, sonuçta kendimizi dünyanın kalanından soyutladık diye gidip iki issız ada görmeyecek de değiliz. Üstelik bu adalarda bizde olmayan meyveler ve yeni komşular bulma şansımız da oluyor. Bir-iki demeden topluluğumuza ekleyeceğimiz insanlar sayesinde





kendi küçük Kolonya Cumhuriyetimizi kurma- ya başlıyoruz. Üzücü ki diğer adaların hepsi birbirine benzıyor. Başlangıçta sizin adanız da onlara benziyor. İssiz ada sonuça, AVM görmeyi beklememek gerek elbet ama birkaç kez seyahat ettikten sonra iş ilginçliğini kaybetmeye başlıyor, benden söylemesi.

Zaten Animal Crossing ilginç ve heyecan verici olmak için yaratılmış bir oyun değil bence. Daha ziyade, ritim ve akış içerisinde ilerleyen bir oyun. Ağaçlar büyüyor, meyve- ler tükenip yeniden çıkıyor, kargolar günün belirli saatlerinde geliyor, siz ne olduğunu anlamadan yavaş yavaş çevrenizdeki her şey gelişip ilerliyor. Oyunda her şey günden güne değişiyor ve her yeni günün sizin için yeni bir etkinlik anlamına geldiğini biliyor- sunuz.

Ben normalde de bu tarz hayatı kalma veya şehir kurma oyunlarını severim, ancak tam bir manyak olduğum için bir oyunu beğendiğimde kusana kadar başından kalmamak gibi bir adetim vardır. Gecemi gündüzüme katıp o şehri tamamlayana kadar içim rahat etmez. Animal Crossing'de ise bunu yapamadığımı görünce ufak çaplı bir şok yaşadım diyebilirim. Hatta oyunun başlarında durumu kabullenemeyip yapacak bir iş kalmadığında dört tane kuş yuvası bile yaptım. Ancak kısa zaman sonra oyunun kendine özgü bir ritmi olduğunu ve günün

büyük bölümünde balık tutmak ya da sahilde deniz kabuğu toplamak gibi basit ve sakin işlerle uğraştığımızı anladım. Bu oyunda her gün bir iki yeni eşya üretiyor, eftaftan kaynak toplayıp bunları satıyor, kazandığımız oyun içi para birimi Bells ile online alışverişler yaparak kargomuzun ertesi gün gelmesini bekliyoruz. Etkümüz tohumlar zamanla büyüyor, zamanla yeni şeyler üretmeyi öğreniyoruz. Anlayacağınız oyunda her şey zamanla gerçekleşiyor.

### **Yavaşlayan bir hızla...**

Başlarda, benim gibi seriyi daha önce oynamamış olanlar için, işler biraz alışma süreci içinde ilerlese de kısa zamanda her şey rutine bağlıyor. Ne kadar oynadığınıza bağlı olarak ilk haftanın sonunda çadırınızın yerine bir ev inşa etmiş, yeni ada sakinleri edinmiş ve eklenen yeni yapırlarla birlikte yaşa yavaş bir kasaba olma yolunda ilerliyor olabilirsiniz.

Animal Crossing ile ilgili en çok hoşuma giden de bu keyifli ilerleyiş oldu sanırım. Oyunun resmettiği sakin ve basit yaşam tarzi, altında gerçek bir kaçış duygusu barındırıyor. Hayattan bıkıp ipini koparan sizin aranızda katılıyor.

Oyundaki saatler, günler, haftalar gerçek zamanla eş olarak akıyor. Yani bulunduğu- nuz yerde vakti 23 Mart, öğlen 14.00 ise

oyun içerisinde de aynı. Sizin şehrinizde güneş yavaş yavaş batarken oyunda da batmaya ve gün yerini geceye bırakmaya başlıyor. Bu yüzden oyun başta hangi bölgede yaşıdığını sorarken buna göre seçim yapın, böylelikle daha gerçekçi bir deneyim yaşayabilirsiniz.

Bu arada, haliyle ben henüz diğer mevsimleri görememiş olsam da öğrendiğim kadariyla tarihle birlikte mevsimler de değişiyormuş.

Her mevsim değişen çevre koşullarıyla birlikte arkadaşlarınızın kıyafetlerinin, balık türlerinin ve bortu böceğin de değiştigini göreceğimizi umuyorum.

Animal Crossing serisi, ciddiyetten uzak çizgi film benzeri görsellerle oldukça çocuksu görünse de bu minnoş Pokemonvari karakterlerimizin gayet ciddi bir hayat gayeleri var. Hepsinin bir nedenden ötürü içinde bulundukları toplumdan kaçıp yeni bir hayat kurma hayalinin peşine düşmüş kişiler. Zor bir durumdan kurtulmaya çalışmak yerine umutla çalışıp çabalıyor olmaları -bence- oynarken insanın kendisini de motive ediyor. Karakterlerimizin haddinden fazla naif ve mutlu halleri yer yer içimi sıçrısına de onlar için bir şeyler yapıyor olmak hoşuma gitti. Özellikle elinden kırmızı flamasını düşürmeyen, sevimlilikte yüksek lisans yapmış Tommy'yi muhtemelen gerçek hayatı çok üzəcekleri için, o adada naif bir dünya kuruyor olmaları beni mutlu etti.

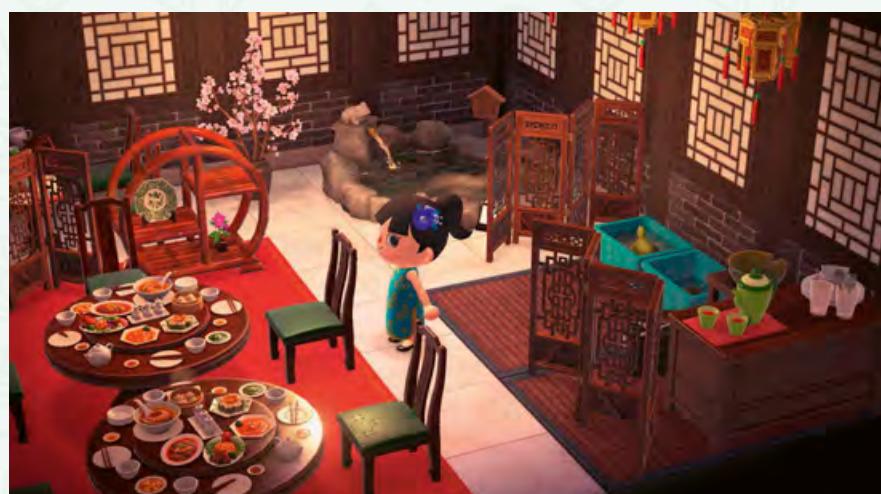
Ne diyelim, kendilerini çok iyi anlıyor ve bizim de meye sularımızı güzel günlere kaldıracağımız vaktin gelmesini diliyorum.

### **◆ Berçem Sultan Kaya**

## **KARAR**

**ARTI** Gayet basit materyaller kullanarak adayı baştan sona dekore edebiliyorsunuz. Şehir kurma simülasyonlarını kendine has özelliklerle harmanlamış. Nook Mileage Program sayesinde her eylemin bir ödüllü oluyor.

**EKSI** Tüm adalar hemen hemen aynı. Pek çok şey zaman alıyor. Her konsolda tek bir kayıt yapılabiliyor.





**Yapım** Moon Studios **Dağıtım** Xbox Game Studios **Tür** Platform **Platform** PC, XONE **Web** [www.orithegame.com](http://www.orithegame.com)

# Ori and the Will of the Wisps ◆

"İlk oyunun muhteşemliğinin yakalayabildi mi?" sorusunun cevabı burada, koşun!

Ori and the Blind Forest bence bir klasik. Sadece bir kez başına oturup en azından giriş kısmını geçtikten sonra bile oyun hatırlınızdan bir daha çıkmıyordu. GörSELLİĞİ, hikaye anlatımı ve oynanışıyla tek kelimeyle muazzam bir deneyimdi.

Moon Studios'un bir devam oyunu hazırlaması kaçınılmazdı ve seneler önce Will of the Wisps'i duyurarak herkesi tekrar heyecana boğdular. Gecikmeler, ertelemeler ile hepten biz oyuncuları cüleden çıkartan yapımcılar, nihayet oyunu yayımladı ve huzurlu günler başladı.

Hikaye olarak ilk oyun kadar vuruğu başlamasa da yine bir çeşit ufak felaketin gerçekleştiği oyun, uçma konusunda pek başarılı olamayan baykuş arkadaşımızın kayboluş hikayesiyle başlıyor. Üç dakikalık uzaklığa gitmiş olsa da biz yine de onu labirent benzeri bir haritayı aşarak bulmaya çalışıyoruz ve elbette bu iş –yine- hiç de kolay değil. Önceki oyunda ne güçler kazandığımıza bakmadan, bizi tamamıyla gücsüz bir halde bırakan sevgili Moon Studio, neyse ki kısa

süre içerisinde yine mücadeleci bir karaktere sahip olmamızı sağlıyor. Önce kendimizi savunacak bir silah buluyoruz, sonra çift zıplama, ardından havada ileri atılma... derken her durumda hayatı kalabilecek bir karaktere kavuşuyoruz.

Metroidvania tanımlamasıyla özetleyebileceğimiz oyun, bu geliştirdiğimiz karakterle birbirinden farklı engelleri aşma üzerine kurulu ve bolca da ileri geri gitmemizi istiyor. Oyun da bir takım yan görevler bulunuyor örneğin ve bunların çözümü, bazen daha edinmediğimiz bir güçten geçiyor. O gücü almak için de bambaşka yerlere gidiyoruz ve sonra görev yerine gidip bir de görevi yaptıktan sonra görevi teslim etmek üzere o karakteri buluyoruz. Özellikle oyunun başlarında bu durum bizi oyun alanına da alıştırıyor. Sürekli gezdiğimiz için zıplama, tutunma vb. mekaniklere daha iyi alışıyoruz.

Gamepad'ın üç farklı tuşuna atayabileceğimiz üç yeteneğin yanında, kahramanımız üç tane de pasif yetenekle donatılabiliriyor. İşin kötüsü, neredeyse her türlü aktif ve pasif güç o kadar kulağa hoş geliyor ki, "keşke daha fazlasını kuşanabilseydik" demekten kendini alamıyorsunuz.

Will of the Wisps, önceki oyun kadar zorlayıcı bir yapıya sahip, bu konuda kuşkusunuz olmasın. Bolca ölecek, oldukça sinirlenecek, bunu fark edip oyunu bir köşeye bırakıp birkaç saat sonra geri döndüğünüzde ise o bölgeyi kolaylıkla gecebildiğinizi görüp neşelenecesiniz. (Sinirlendikçe yeteneksizleyioruz bence.)

Oyun mekanikleri, görsellik ve bölüm tasarımları yine harika, bunlara hiç laftım yok. Yalnız enteresan bir şekilde oyun içerisindeki geçişlerde garip bir amatörlük sezdim. Eskiden oyunlarda, bölüm içerisinde büyük bir değişime neden olacak bir hareket yaptığımda oyun, o bölüm, o değişimle baştan yüklerdi ve bunun için kısa bir bekleme süremiz olurdu. Ekran kararır, birkaç saniye sonra o yeni halde karşımıza çıkardı. Bu eski dönemin hilesiydi çünkü makineler anlık değişimleri kaldırılamıyordu ama bunu Ori'de de görmekteyiz. Kaldı ki Xbox'ta saçma FPS düşüşleri yaşanması da canımı sıkmadı değil. Tüm bunlara ek olarak, sürekli kullandığımız haritanın da yine anlık açılmaması ve kısa bir bekletme yaşatması da bunların üzerine tuz biber oldu. Özette sanki oyun geliştirilmiş, geliştirilmiş, sonra ekip başka işlere yönelmiş, oyun bir köşede yatmış, artık çok vakit geçtiği için de, "cila'yı boşverin, böyle yayımlayalım" denmiş. Bu başka bir oyunda olsa bayağı sınırlı bozucu olurdu ama Ori'nin temeli o kadar sağlam ki, bu sorunlar bile onun güzelliğini gölgeleyemiyor.

Özette bu oyun her türlü satın alınır, huzurla başlanıp sınırlı noktalanan. ♦ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** Etkileyici görsellik, mücadeleci oynanış, müthiş atmosfer.

**EKSİ** FPS düşüşleri, bazı yapımcı amatörlükleri, haritanın geç açılması.





**Yapım** Luden Studios **Dağıtım** Luden Studios **Tür** Strateji **Platform** PC Web [ludeon.com/blog](http://ludeon.com/blog)

# RimWorld - Royalty

Daha ileri bir koloni kurmak için!

RimWorld piyasaya çıkincaya kadar, oyun dünyasının gelişme potansiyelinin neredeyse yok olduğunu düşünmeye başlamışım. Evet, sanatsal ve estetik anlamda sürekli bir gelişme ve hatta değişim söz konusuydu ama günün sonunda "yenilikçi" bir yaklaşım bulmak ziyadesiyle zordu. Nitekim RimWorld geldi ve oyun dünyasında hala yapılacak, yapılabilecek birçok şey olduğunu yüzüme vurdu. Uzaktan bakınca çok basitmiş gibi gözük en muazzam oyun, kendi içerisinde o kadar çok detaya sahip ki anlata anlata bitiremeyebilirim. Benim için çıktığım dönemde açık ara yılın oyunu ödülüne alması gereken RimWorld, yapıtlarıyla yetinmeyip bir de genişleme paketi çıkarmayı ihmal etmedi. Peki, zaten böylesine detaylı bir oyuna daha ne gibi ekleniler yapıldı? Gelin onu da birlikte görelim.

RimWorld'ü bilmeyenler için, kısaca hayatı kalma oyunu diyebiliriz ama bu gerçekten çok kısa olur. RimWorld içerisinde tüm karakterlerin kendilerine has bir dünyası var. Kendi kendilerini geliştirebiliyor, çevreleri ile etkileşime geçtikçe değişip gelişiyorlar. Deneyimleri kimi zaman onları olumlu yönde geliştirirken, kimi zaman da delirmelerine yol açabiliyor. Tüketebecek bolca kaynak, üretmeyi bekleyen yüzlerce farklı şey var. Anlayacağınız RimWorld kendi içerisinde yaşayan, devasa bir dünya.

Royalty isimli indirilebilir içerik paketi ile kolonilerimiz "Royal" yani bir anlamda soylu unvanları alabiliyorlar. Knight ve Count gibi unvanlar ile ön plana çıkan karakterlerimiz, aynı zamanda

bladelink silahlar ve psik güçlere sahip olabiliyorlar. Pek tabii bu unvanı taşıyan arkadaşlarımızın kendilerine göre ihtiyaçları oluyor. Misal, lüks odalar ya da bir taht odası gibi... Ayrıca piyano ya da Arp gibi cihazlar calabiliyor ve soylu kıyafetleri talep edebiliyorlar. Zaman içerisinde psik güçler konusunda gelişen karakterlerimizin aşırı güçlendiğine şahit oldum. Zihin güçleri ile düşmanlarını manipüle edebildikleri gibi, diledikleri zaman köp edip, diledikleri zaman birbirlerine saldırmalarına sebep olabiliyorlar. Konu hakkında ıllerleyen ve "Advanced Psychast" seviyesine ulaşan karakterlerse büyük topluluklara zarar verebiliyor, objeleri ya da insanları işinlayabiliyor ya da müttefiklerini bir süreliğine görünmez yapabiliyorlar. Anlayacağınız psik güçler büyük ölçüde fark yaratıyor. Genişleme paketi ile gelen bir diğer yenilik, daha doğrusu geliştirme de görevler konusunda olmuş. RimWorld genel olarak rastgele yaratılan görevler üzerine kurulu bir oyundur. Oynadığınız ne bileyim iki oyunda birbirine benzeyen görevlere nadiren rastlarsınız. Halihazırda olan bu sisteme, bir de görevler yapıldıkça elde edilebilecek yeni eşyalar ve pek tabii Soylu unvanlar eklenmiş. Bu da demek oluyor ki bolca görev yapmamız şart. Orijinal oyunda bulunan Mechanoid'ler, genişleme paketi ile birlikte "mechanoid cluster" isimli mechanoid binalar yapabiliyorlar ki bu binalar sayesinde de yeni taktiksel maceralara yelken açabiliyoruz... Son olarak, eklenen yeni "Imperial Technology" ile de eski silahlar ile fütüristik teknolojiyi harman-

layabiliyoruz. Yani artık elinde plasma sword ile dolaşan karakteri görmeye almamız gerekiyor. Açıkçası RimWorld gibi bir oyuna, hele ki böylesine detaylı bir eklenen paketin eksik bulmak biraz güç olsa da sanıyorum en büyük sorun, yaşanan olaylara yeterince müdahale edemiyor ve bir noktadan sonra işleri kendi başına kontrolden çıktığını şahit olmak diyebilirim. Ha bir de psik güçler sanki denge problemleri yaratmış gibi duruyor. Bunun haricinde ana oyuna eklediği yeni özellikler ile RimWorld dünyasınaambaşa bir tat katın, dopdolu bir paket olmuş. ♦ Ertuğrul Süngü

## KARAR

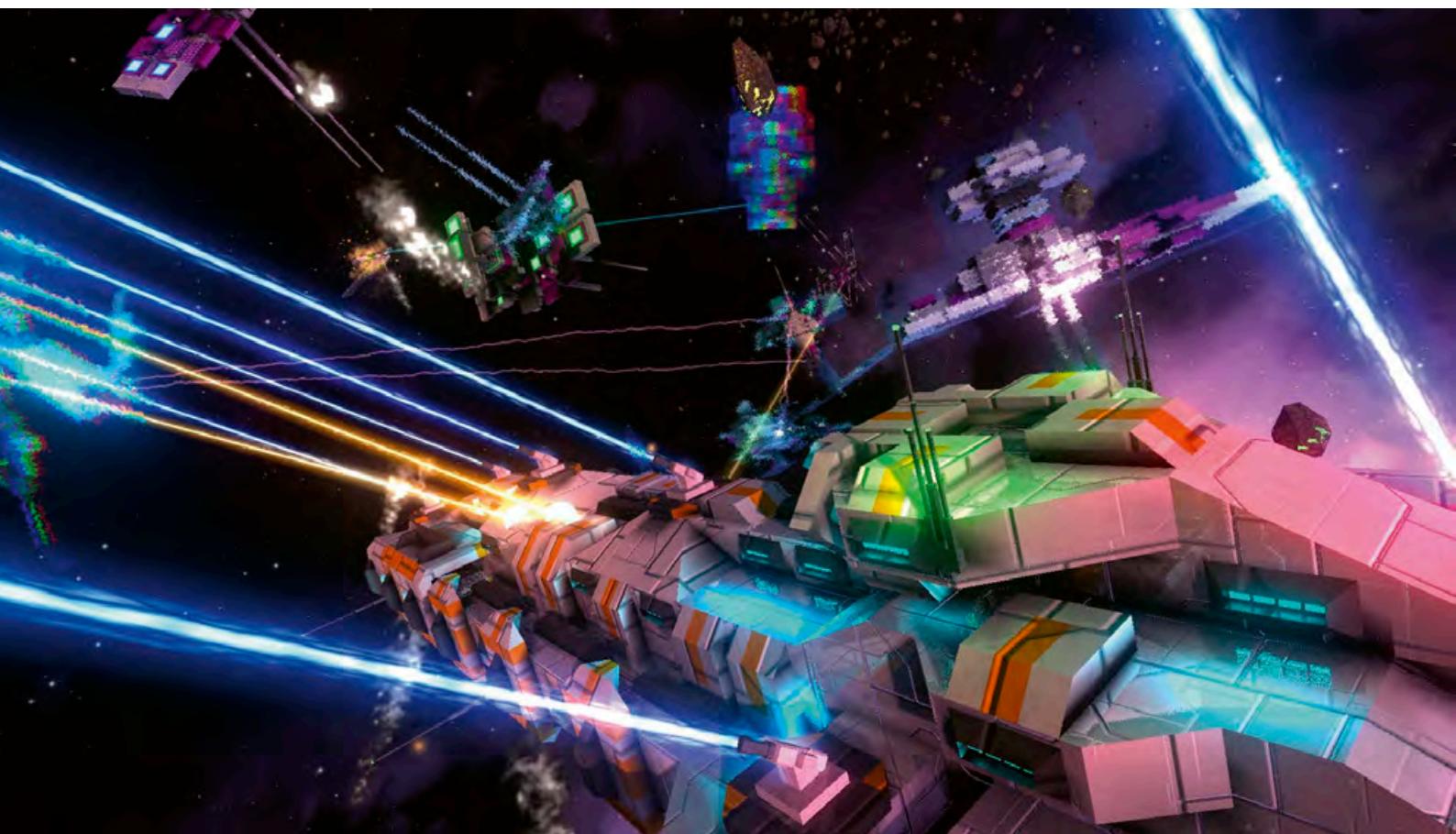
**ARTI** Royalty ile oyuna eklenen yenilikler. Geliştirilen görev sistemi.

Eklenen silahlar ve diğer birçok eşya.

**EKSİ** Psik güçler biraz dengeyi bozabiliyor

90





**Yapım Boxelware Dağıtım Boxelware Tür Simülasyon Platform PC Web** [www.avorion.net](http://www.avorion.net)

# Avorion

Bugün uzayda yeni bir imparatorluk daha kuruldu!

**U**zayın sahip olduğu sonsuzluk algısı, bitmek tükenmek bilmez imparatorluk kurmahevemizini tatmin etmeye çok elverişli olduğundanızısanırı, ne zaman etkileyici, güzel, sürükleyici bir bilim kurgu oyunu bulsam, bakıyorum yine imparatorluk kuruyoruz. Hayır, galaksi imparatorluklarına karşı değilim, kuralım, yönetelim, uzak galaksilere medeniyet götürürelim ama arada uzayın devasa boyutları içinde bireysel kahramanların da öykülerine şahit olsak, fena mı olur?

Neyse, bu ay piyasaya çıkan Avorion, aslında erken erişimden beri oynayıp takip ettiğim bir oyundu. Temel olarak, tamamen uzayda geçen Space Engineers ile X4: Foundation (veya X Universe serisi) oyunlarını andıran bir yapıya sahip. Onu aslında başka bir oyunla benzetirmek kolay değil zira ne Space Engineers kadar detaylı bir mühendislik imkanı tanıyor, ne de X evreni kadar detaylı bir senaryo sunuyor. Ancak her güzel oyunun en tatlı yanlarını alıp oyuncuya etkileyici, sürükleyici bir başka oyun ulaştırmayı başarıyor.

## Ne yapıyoruz bu evrende?

Avorion'da temel olarak yaptığımız şey,

madencilik. Evrende dolanırken, bol bol bulduğumuz asteroidleri kazıyoruz, maden elde ediyoruz ve elde ettigimiz madenlerle gemimize inşa edip büyütüyoruz. Minik bir uzay gemisinden, dev bir savaş gemisine ulaşıyoruz ve elbette yanımıza kocaman da bir filo ekliyor, hatta uzay istasyonları vs. derken, bir de bakanmış ki dev bir imparatorluk kuruvermişiz. Tabii tüm bunları aslında sadece madencilik yaparak

elde etmek mümkün değil ama teorik olarak her şeyi madencilik yaparak elde edebiliyoruz. Tabii oyun da sadece madencilikten ibaret değil. Çeşitli fraksiyonların cirit attığı bir galakside dolasıyoruz ve bu fraksiyonların verdikleri görevlerle oyunu ilerletiyor, fraksiyonlarla ilişkilerimizi güçlendirdikçe ticaretimizi ilerletiyoruz. Yeni kaynaklara ve yeni imkanlara ulaşıkça oyunun ana öyküsünde





de ilerleme şansı buluyoruz. Avorion, teknik olarak küp küp grafik yapısıyla, uzaydaki Minecraft olarak da adlandırılıyor. Ancak elbette Minecraft'tan çok daha gelişmiş olduğunu kabul etmek gerekiyor. Oyundaki temel mantık, sahip olduğunuz kaynaklarla uzay gemileri üretmek üzerine kurulu. Uzay gemilerini ise tamamen siz tasarlıyorsunuz. Çok gelişmiş bir gemi tasarım modülü sayesinde, küp küp gemi parçalarını eže büke, uzata kısalta, döndüre döndüre kendi geminizi ve gemilerinizi tasarlıyor, ardından da görevlere gidiyorsunuz. Tabii burada, belki akla mantığa ters olan detaylardan biri, belki de çok şiddetli bir çatışmanın ortasında, oyunu durdurup, gemi tasarım modülünü açıp, savaşın tam ortasında gemiye zırhlar, silahlar, motorlar eklemek ve bir anda rakibin karşısında güçlü duruma geçmek olabilir. Yani, oyun bu "mantığı" ile biraz ciddiyette uzak duruyor. Daha çok bir oyun geliştiricisinin eline verilmiş oyun tasarım modülü hissini uyandırıyor. Oysa, gemi tasarım süreçleri sadece uzay istasyonlarında mümkün olan bir sürece dönüştürülmeymiş, çok daha gerçekçi ve sürükleyici bir imparatorluk kurma öyküsünü ya-

şayabilirmiştir. Zira, beni ayar eden bu özellik dışında, oyun diğer noktalarıyla çok sürükleyici bir yapıya sahip. Çatışmalar çok sürükleyici, madencilik zekice tasarılanmış, fraksiyonların verdikleri görevler, istasyonların ihtiyaç ve talepleri, uzak bölgelerde ortaya çıkan yardım çağrıları, NPC'lerin dinamik diyalogları derken... Kendinizi yaşayan bir evrenin içinde koştururken buluyorsunuz. Buna tamam. Ama o uzayın ortasında, aklına gelen her yerde ve her an gemi tasarlamayı mümkün kılan saçılık olmasaymış... Gerçi biliyorum, Minecraft ekolünden gelince, insan bunu garipsemiyor ama kardeşim uzay ortasındaki çatışmanın en sıcak yerinde, az önce motorları patlamış gemiye, çat diye kocaman motor mu takılır?

### Oyunun öyküsü de var

İlginçtir ama bu oyunun küçük de olsa bir öyküsü de var. Siz, galaksinin merkezine doğru yolculuk etmek durumunda olan bir garip uzay yolcusunuz ve merkeze yaklaşıkça daha değerli madenlerle karşılaşıyorsunuz. Her yeni maden bölgesi de size yeni teknolojiler kazandırıyor. Örneğin ilk aşamada demir madenleriyle uzay gemisi yaparken, sonraki kuşakta

titaniumla karşılaşıyorsunuz ve titanyum size enerji depolamak için pil teknolojisi sağlıyor. Sonraki kuşakta yer alan maden ise enerji kalkanı üretmenizi sağlıyor. Bu şekilde kendinizi geliştire geliştire ve elbette filonuzu da büyüterek yolunuza devam edip, evrenin merkezine ulaşmaya çalışıyorsunuz.

Evrenin merkezine ulaşığınızda da ne mi oluyor? Bir oyuncu, bu sorunun cevabını kendisi oynayıp bulacakken neden oyun dergisinden okumak istesin ki? Soruyu sormadığımı farz edelim. Ancak özet olarak, bu yolculuk boyunca karşılaşığınız görevlerle öykünüzü devam ettirip yolunuzda ilerliyorsunuz. Çok ahim şahım bir öküy söylemez ama öyküsü olan oyunlara sempatim hep daha fazla oluyor.

Sonuç olarak, Avorion benzeri fazla olmayan, özgün bir uzay-bilimkurgu-survival oyunu olarak kalbimizi calmayı başardı. Daha da gelişmesini, DLC'ler ve güncellemeler ile daha da zenginleşmesini dileriz. Oyunun temeli sağlam, devamının da başarılı olacağına inancımız tam. Avorion'un öyküsü bana biraz RimWorld'ü de hatırlatıyor. RimWorld ile aynı dönemde ortaya çıkan bu indie oyun, özgün yapısı ile piyasadan olumlu tepkiler aldı ve uzun da süre gelişimi ni sağlıklı şekilde tamamladı. Umarız bu tür oyunların sayısı daha da artar. Hayır, karantina günlerinde sokağa çıkamıyor olmamızın acısına ilaç gibi de geldi. Tebrikler. ♦ **Cem Şancı**

## KARAR

**ARTI** Hızlı, sürükleyici oyun yapısı. İsteseniz tasarıma ve çatışmaya odaklı oynanışa imkan vermesi, isteseniz huzurlu, barış dolu bir uzay imparatorluğu kurmayı sağlama.

**EKSI** Çatışmanın ortasında gemi tasarımlı değiştirmenize imkan veren mantık hatası. Daha zengin bir öyküsü olsa, hayır demezdik.



**Yapım** Crowbar Collective **Dağıtım** Crowbar Collective **Tür** FPS Platform PC Web [crowbarcollective.com/games/black-mesa](http://crowbarcollective.com/games/black-mesa)

# Black Mesa

Levyeli adamın hikayesine geri dönüş...

Oyun tarihinin gelmiş geçmiş en iyi oyunları arasında bulunan, oyunculuğun anlamını değiştiren ve oyumlarda sinema kalitesinin sunulabileceğini gösteren Half-Life yeniden aramızda. Fakat bu sefer 8 sene süren çabaların ardından yenilenmiş arayüzü ve elden geçirilmiş grafikleriyle.

Aslında Black Mesa'nın tarihi epey geriye, ta 2004 yılında çıkan Half-Life 2'ye kadar dayanıyor. Bu dönemde oyunun promosyonunu yapmak isteyen Valve, elindeki markaları elden geçirip piyasaya sürmeye karar verdi. Bunun için de bugün bile halen geçerliliği olan Source grafik motorunu kullanacaktı. Ancak tam da o sıralar orijinal Half-Life ile çalışmalar yapan ve sonradan adı Crowbar Collective olacak bir grup amatör geliştirici ortaya çıktı. Half-Life'ı modernize edip sonuna Source ekleyerek 2005 yılında Valve desteği ile piyasaya çıkardılar.

Aradan geçen zaman içerisinde Valve'in de bu ufak geliştiriciye desteği artmıştı. Madem siz böyle bir işe kalkışınız, size tam destek diyerek kanatları altın alırdılar ve yıllar süren geliştirilme sürecinin ardından Black Mesa ile bizleri buluşturdu.

Black Mesa'nın tam sürümünün çıkış tarihi de bir hayli manidar. Biliyorsunuz ki mart ayının sonu itibarıyle Half-Life: Alyx isminde yeni bir oyunumuz oldu. VR teknolojisini sonuna kadar kullanan Alyx, birinci ile ikinci oyun arasındaki boşlukları da doldurmayı başardı. Çıkışından birkaç hafta önce de tam sürümünün aramiza katılmış olması güzel bir reklam çalışması değildir de nedir diye size sorarım ey güzel Level okurları!

Tabii dediğim gibi Black Mesa bir süredir aramızda. Erken Erişim sürecinde çakılı kalan oyunumuz, topluluk desteği ve geri bildirimlerle beraber ayakları yere sapasağlam basan bir yeniden uyarlama olarak karşımıza çıktı. Peki Crowbar Collective bu işin arkasından alınının akiyla çıkabilmiş mi? Hadi biraz bunu konuşalım.

## İlk iş gününde ortaklısı karıştıran adam

Hikayeyi aslında hepimiz biliyoruz. Gordon Freeman isimli teorik fizikçi, Black Mesa adındaki çok gizli bir firmada işe başlar. Firma o kadar gizlidir ki yeryüzünde gözükten kışkırdan daha büyük bir bölüm yerin altına uslenmiştir. Hatta birbirinden farklı onlarca, belki de yüzlerce birimden oluşur. Nihai amaçları tam olarak bilinmemekle beraber,

insanoğlunu daha da ileriye götürecek teknolojik geliştirmelerin yanı sıra bilimsel deneyler de yaparlar. Freeman, azıcık geç kaldığı iş yerine adımını attığı gibi kendisini bir deneyin ortasında bulur. Deneyi çalıştırır fakat her şey ters gider ve Xen olarak bilinen farklı bir gezegende uzaylılar dünyamıza ener. Kendimizi bu cehennem ortamından kurtarmaya çalışırken, bir de bakmışız ki aslında gezegenimizi ve tüm insanlığı kurtarmamız gereken bir maceraya atılmışız. Levyeli süper bilim-insanı Gordon Freeman ile dünyada başlayıp ötesine geçen bu maceranın önemini anlata anlata bitirememeyiz. Dergiye sadece bu konu hakkında bir dosya konusu yapsak bile yeridir.

Half-Life, çıktığı dönemde ne kadar değerli ve önem teşkil eden bir oyun olduğunu ispat etti. Aradan onlarca yıl geçmiş olmasına rağmen halen konuşulur. En iyi oyunlar listeinde mutlaka ilk üç arasındaki yerini de korur. Elbette Half-Life da diğer kültür oyunları gibi zamana yenik düşmeye başlayan bir oyun. Grafik işlemcilerinin neredeyse portal kapısı açabilecek güce ulaştığı bu dönemde, grafiksel anlarda doyurucu bir oyun olmaktan çok uzak. Oynamabilirlik kısmında yine tartışılabılır bir konu. Black Mesa sayesinde, Half-Life nostaljimizi doyurucu bir şekilde kapatabileceğiz.



“Half-Life’ın 10/10 aldığı o büzide sayfaları hatırladınız mı?”





### **Black Mesa'ya hoş geldiniz!**

Yıllar yillardan bu derginin afacan bir okuryken, buna benzer bir başlığı sevgili Sinan Akkol atmıştı Half-Life için. Half-Life incelemesini yazarken, ne kadar önemli bir ana imza attığının farkında değildi bilemem ama burada onun da ismini geçmeden olmaz diye düşündüm. O zaman 10 üzerinden 10 puan alan (O zamanlar 100lük puan sistemimiz yokmuş) Half-Life'a övgüler yağdırdığı yazısını da buraların eli altın makası Kürşat Zaman'ından rica edip tekrardan bir okumak istedim. Belki yazının bir köşesinde o sayfalardan birinin de hatirasını yerleştirmiş olabilirim. Neyse efendim nostaljiyi uzun tuttum fakat Black Mesa'nın incelemesine artık geçmemiz gerekiyor. Hikaye bildiğimiz gibi olmasına karşın gördüğümüz kişi aynı kişi değil. Yeni bir oyun oynuyormuş gibi de değilsiniz. Sanki eski bir dostu seneler sonra görmüşsunuz de eskiyi farklı bir dilde yad ediyormuşsunuz gibi gözüküyor. Black Mesa'nın bu açıdan en dikkat çekici özelliği, oyunun gerçekten korku bilim kurgu türünde olduğunu hatırlatıyor olusu. Öyle yerlerde ecel terleri döktüm ki anlatamam size. Kendi kendime "Yahu bu oyun bu kadar korkunç muydu?" diye serzenişlerde bulunum. Elbette bu durum oyunun ruhani bütünlüğünü bozmuyor. Atmosfere katkı sağlayan yepyeni müzikler ve animasyonlar sayesinde aradığınız doyuma ulaşıyorsunuz.

Elden geçirilme konusu sadece grafiksel anlamda değil tabii ki. Bölüm tasarımları da orijinali bozmayacak biçimde değiştirilmiş. Mesela laboratuvara giriş yaptığımız alanın tepesinde devasa ekran yerine, tavandan sarkılmış çoklu ekraneler yerleştirilmiş. Ya da askeri birliklerden tabana kuvvet kaçtığımız yeryüzü bölümünde, sağa sola yerleştirilmiş kaktüsler var. Bunlar hiç göz tırmalamıyor. Bu açıdan da hiç çekinciniz olmasın.

Işıklendirme konusunda da oldukça kaliteli

bir iş çıkarılmış. Dedim ya korku unsuru çok tadında yansıtılmış. Özellikle Ofis kompleksine girdiğimiz alanlarda bu tedirginliği yaşıyorsunuz. HEV zırhının üzerindeki fener ışığı daha da anlamlı bir hale bürünyor. Yani uzun lafın kısası bölüm tasarımlarında orijinal haline hiç dokunulmadan eklemeler yapılmış.

### **Xen'siz olmaz**

Yapılan eklemeler arasında yeni ses efektleri ve müzikler var. Zaten bunun olması normal. Ayrıca oyunun bulmaca mekaniklerini baştan aşağıya değiştiren bir özellik de var. Half-Life 2'den hatırlayacağınız etraftaki objelerle etkileşime geçme durumu Black Mesa'da da mevcut. Yani yerden bir bardak alıp düşmana eğlence olsun diye fırlatabilirsiniz. Eğlence olmasın, ortam şenlensin diyorsanız sağda solda bulacağınız işaret fişeklerini atıp yanarak can çekismelerini izleyebilirsiniz.

Oyundaki bildik birçok bulmaca, yeni eklenen obje kaldırma mekaniğiyle biraz değişikliğe uğramış. Bu konudan hiç rahatsız değilim. Çünkü oyunun Xen tarafında geçen kısmı yepeni bir oyun olmuş desem, yeridir. Ara başlıkta yaptığım soğuk espriden de anlayacağınız üzere Black Mesa'da, Xen tarafı oldukça ağır basıyor. Orijinal oyunda çorak bir arazi olan ve neredeyse bir saat sonunda final bossuna ulaşmamızı sağlayan, ara bir geçit gibiydi. Ancak Black Mesa'da buralara yepeni yerler eklenmiş. Gonarch ile yapacağımız kışkırtmaya ulaşmak için daha komplike bir mekan bulmacasını çözmemiz gerekiyor. Bu detaylar benim çok hoşuma gitti. Zorlayıcı olmasının yanı sıra hikayenin bu kısımlarına derinlik katmış.

### **Black Mesa alınır mı?**

Aslında hepinizin kafasındaki soru da bu; biliyorum. Önceden uyarmakta fayda var. Black Mesa, yeni nesil oyuncularla eski kafayı ortak noktada buluşturacak bir yapıya sahip. Ne yazık ki her görevi işaret



eden oklar, mini haritalar, yanarlı söneri kapı girileri bu oyunda yok. Xen kısmında kaybolma imkanınız çok yüksek. Ayrıca bir görev takip mekanizması olmadığı için ne yapmanız gerektiğini de kaçıramazsınız. Eğer bu rahat kafadaysanız, Black Mesa'nın 90lar'a ait dilini kabul etmek zorundasınız. "Yok yahu, oradan gidilmez. Daracık yol yapmışlar, kesin orası değildir" dediğiniz yer asıl gitmeniz gereken yol olabilir. Bazen de ufacık bir butona basmanız gerekebiliyor. Gözden kaçırırsanız saatlerce kendi adımlarınızı geriye takip etmek zorunda kalırsınız. İyi tarafıysa, oyunun yapay zekasının bir hayli geliştirilmiş olması. Son dönemde karşılaştığım en iyi yapay zekaya sahip oyunlardan biri. Düşman tiplerinin farklı saldırı biçimleri olmasına karşın, bizi ne zaman kışır ne zaman açığa alımları gerçeklikleri çok iyi biliyorlar. Başlarda biraz afallaya bilirsiniz.

15-16 saat sürecek olan Black Mesa tecrübesi, belki bir RE2 remake kadar "yeni" değil. Bunu da kabul etmek lazım. Source grafik motorundan kaynaklı hatalar da oyun oynamaya keyfinizi bozuyor. Yine de Half-Life'a aç kaldığımız bir dönemde Black Mesa kompleksini talan edip Xen'e kafa tutmak halen keyif veriyor. ♦ Özay Şen

### **KARAR**

**ARTI** Kült yapısı bozulmadan günümüze uyarlanmış, Xen bölümünde yapılan eklemeler, Yeni mekanikler, Müzik ve ses efektleri, Hikaye ve sunum

**EKSİ** Grafik motorundan kaynaklı hatalar, Yeni nesil oyunculara alışmış olanları yorabiliyor



**Yapım** Mastfire Studios **Dağıtım** Mastfire Studios **Tür** Aksiyon **Platform** PC Web [www.blackwake.com](http://www.blackwake.com)

# Blackwake



Korsan olmanın dayanılmaz hafifliği...

Denizlerdeki korsanlık çağının bitti sanıyorsak da aslında bitmedi desem, şaşırır mısınız? Afrika'nın çevresindeki sularda, ticari gemiler veya kişisel yatları soyan, insanları rehin alıp fidye isteyen korsanlar hala yoğun olarak faaliyetlerine devam ediyorlar. YouTube'da, "pirate attack" gibi bir arama yaparsanız, bu sularda ticari gemileri silahlı korsan botlarından korumak isteyen gemi mürettebatının korsanlarla girdikleri silahlı çatışmaları seyredebilirsiniz. Bunlar ne yazık ki gerçek ve kimisi bir ay önce, kimisi 5 yıl önce çekilmiş görüntüler ama bize şunu anlatıyor, korsanlık bitmedi.

Blackwake, korsanlığın ilk dönemlerinde, yanı keşifler çağında, yelkenli gemilerle yapılan korsan saldırılardını konu alan bir oyun.

Oyunumuz aynı zamanda, multiplayer olarak ve FPS mantığında çalışan bir yapıya sahip. Teknik olarak, arkadaşlarınızla, ekipinizle bir geminin kontrolünü alırsınız, yelkenleri açıp kapatıyor, dümeni kontrol ediyor, topları doldurup ateşliyor ve düşmanla savaşıyorsunuz. Hatta bordalama işlemi sırasında, düşmanla yakın dövüşe geçiyorsunuz. Blackwake, hızlı, akıcı, eğlence faktörüne odaklanmış, multipayer partilerinde yükselmeyi hedefleyen bir oyun. Bir deniz ve gemi tutkunu olarak, yelkenleri açıp dalgaların üzerinde süzüldüğümüz bir gemiyle yönettiğim oyun benim her şekilde hoşuma gitmiyor ancak bir gemi yönetme zorluluğu sizin veya başka oyuncuları zorlayabilir. Geminin üzerinde sallana sallana savaşmak yerinde, elinize otomatik silah alıp cephede savaşmayı tercih edebilirsiniz. Fakat, oyunlarındaki yorumlar, genel olarak pek çok oyucunun büyük keyif aldığından da ortaya koyuyor.

Öte yandan, korsanlık deyince, ben de korsanlığın tarihine ve felsefesine dair okuduğum pek çok metni hatırlamadan duramıyorum. Daha önce de korsanlı oyunlar hakkında yazdığım bir incelemede bahsetmiştim, geçmişin korsanları

aslında tam anlamıyla, "katil, tecavüzcü, sayko manyaklar" olarak tanımlanamayabilir. Özellikle korsan liderlerinin, yerlesik monarşik düzendeki güç mekanizmasının dengeleyici parçası olduğunu öne süren savlar var. Yani, aklımız karışmasın, farazi de olsa bir örnek verelim... Bizim Hulusi abi, Akdeniz'de firtinalar estiren bir korsan olsun diyalim. Bu Hulusi abimizin, emrindeki 3-5 gemiyle, Akdeniz'de dolaşan ticari gemileri soyarken, örneğin, İngiliz bayraklı gemilere saldırımı ama mesela Fransız bayraklı gemileri saldırmamayı tercih ettiğini biliyoruz. Hulusi dayı neden böyle bir şey yapıyor, çünkü dönemin monarşik dünyasında, bir bölgedeki ticareti kontrol etmek isteyen kralların "taşeron" güvenlik gücü olarak çalışıyor ve Fransız gemilerine bulaşmadığı sürece, İngiliz gemilerini soyup batırarak yolunu bulmaya devam ediyor. Fransız limanlarına sığınabiliyor, Fransız askeri gemilerinden koruma alabiliyor ama İngiliz askeri gemilerini de görünce savaşa giriyor veya kaçabiliyor. Kaldı ki, o çağların de facto deniz hukukunda kabul edilen bu hegemonya kurma yöntemini, Osmanlı Devleti'nin kullandığını biliyo-

ruz. Bu bilgileri gerçi, liselerde tarih hocalarımız da veriyor ama korsanların aynı zamanda "monarş" dünyasında "emir altın" girmeyi sevmeyen ası, özgür ruhlu, sisteme isyan eden "güç odaklı" olduğunu da unutmamak gerekiyor. Bu savı dile getiren diziler ve romanlar da dünya kültüründe yer alıyor. Dolayısıyla, hazır bir korsanlık oyununa girișecek olursanız, boş vaktinizde korsanların felsefi alt yapısını da anlatan makalelere göz atmanızı tavsiye... Ya kimi kandırıyorsunuz, tabii açıp okumayacaksınız. Bu oyunu kapatınca PUBG atmak için telefonu açacaksınız. Neyse, iyi eğlenceler, çok da takılmayın bunlara, keyfinize bakın. ♦ Cem Şancı

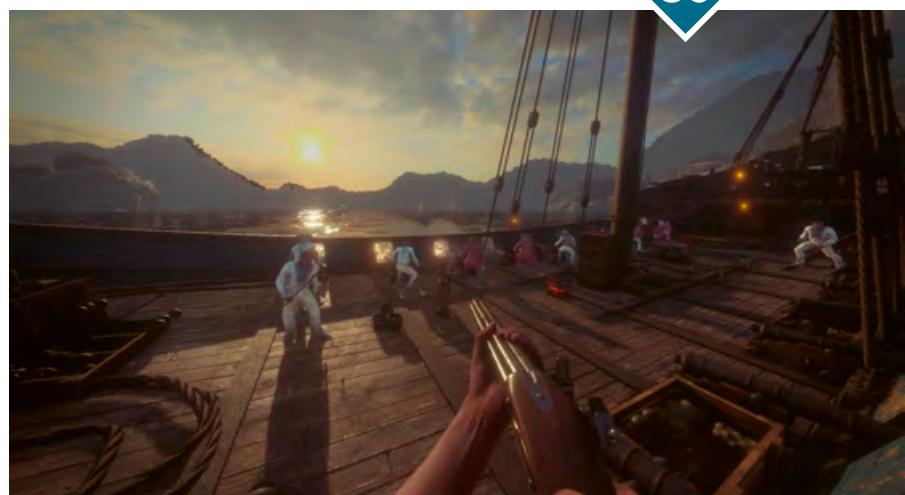
## KARAR

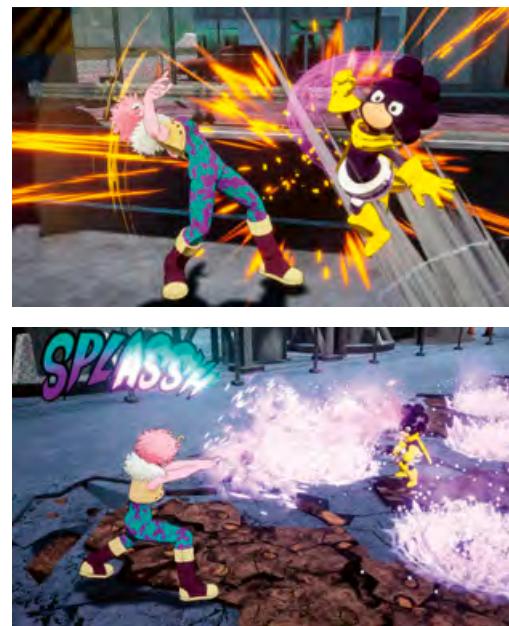
**ARTI** Eğlenceli bir multiplayer modu var. İnce ayarlı bir mizah dili kullanmışlar.

Denizler, dalgalar, yelkenler.

**EKSI** Silah sistemleri daha derin olabilir. Gemi yönetimini biraz daha kolaylaştrmak lazım.

80





**Yapım** Byking Dağıtım Bandai Namco **Tür** Aksiyon, Dövüş **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** en.bandainamcoent.eu

# My Hero One's Justice 2

Midoriya, fanlarını memnun etmekte sıkıntılı çekmeyecek

Sırasızlar kafamı nereye çevirsem Bandai Namco'nun yayınladığı oyunlar çıkıyor karşıma. Kakarot ve One Punch Man gibi popüler anime uyarlamalarına bir yeniği olarak My Hero Academia'yı ekleyebilirim. Baştan beririyim; öyle ahim şahim bir oyun olmasa da en azından fanlarını tebessüm ettirecek bir yapıp var karşımızda.

My Hero One's Justice 2, adı biraz farklılık gösterse de My Hero Academia evreninde geçen bir anime ve hikayesi de bizi serinin "Provisional Hero License Exam Arc" hikayesinden başlayarak "Shie Hassaikai Arc" hikayesine kadar uzanıyor. Hikayeyi dövüşler çeklinde gerçekleştiriyor ve orijinal seslendirmeleri gerçekleştiren seyyuların da katkılarıyla kendimizi dahil ediyoruz. Dragon Ball veya Naruto oyunlarından alışık olduğumuz kendi karakterimizi My Hero One's Justice 2'de yaratamasa da, serinin aşina olduğumuz karakterlerine yeni kıyafetler ekleyebiliyor ve gerek iyi, gerekse kötü adamları kontrol etme fırsatı yakalıyor. Oyunun kahraman senaryosunu bitirdiğinizde oylara bir de kötü adamların gözünden

bakabileceğiniz senaryo açılıyor. İçerik pek fazla değişmiyor ama oylara kötü adamların gözünden de bakma fırsatı yakalıyorsunuz. Örneğin ilk senaryoda Deku olarak Himiko'yu alt etmeye çalışırken ikinci senaryoda Himiko olarak Deku'ya karşı mücadele ediyoruz ve bu dövüşte Himiko'nun düşünceleri ile niyetine de kendi açısından tanıklık ediyoruz. Normalde Deku bu savaşı kazanıyor ama Himiko ile ikinci senaryoda kazansak bile sanki Deku kazanmış gibi gidiyor hikaye.

Dövüşler birebir şeklinde geçiyor ve yeri geldiğinde destek olarak yanı karakterleri çağırabiliyorsunuz. Dövüşler eğlenceli, hakkını yememek lazımdır. Özellikle çizgi roman (daha doğrusu Manga) tarzı çizimleri ile oyun görsel bir şölen sunuyor. Hızlı dövüşler, "poww" şeklinde ekranda beliren efektler ve kombo çeşitleri ile dövüşler zevkli geçiyor. Hikaye olarak bilindik olayları oyunda tekrarlasak da dediğim gibi kendimizin yaşaması farklı bir tecrübe. Lakin bu tecrübeden dolu dolu faydalanaılmak için animeyi/mangayı bilmeniz şart. Aksi takdirde "bu kim?", "niye böyle yapıyor?", "ne alaka?" gibi ardi ardına sorular uçuşur kafanızda.

Dövüşlerle gelen bir artı da karakterlerin orijinal hareketlerinin pürüzsüz bir şekilde oyuna aktarılmış olması. Durum böyle olunca her karakterin kendine has bir tarzı oluyor ve her farklı karakter, farklı bir deneyim yaşıyor. Dövüşlerin yaşadığı arenalar da seriden alınmış tanındık mekanlar.

Mission Mode ile kendi kahraman acentenizi kurup, kahramanlarınızı görevde yollayabiliyorsunuz. Elbette ilk başta belirli ve zayıf karakterleriniz var. Ne kadar görevde/dövüse

çıkarsınız karakterler o kadar güçleniyor ve para kazanarak işleri büyütübiliyorsunuz. Bir görev seçtikten sonra düşmanlar ile oyun tahtası benzeri bir yapıda yerinizi alıyorsunuz. Sizin amacınız oyun tahtasındaki önemli yerleri korumak, düşmanın ise yok etmek. Tabii en sonunda düşmanla çarpışma kaçınılmaz oluyor ve yumruklar havada uçuşmaya başlıyor.

My Hero One's Justice 2, cereza tadında bir oyun. Serinin hikayelerini yad etmek ve kontrolleri kendiniz elinize almanız ideal. Bunun dışında hikaye bakımından zaten yeni bir şey yok ve dediğim gibi My Hero Academia'yı bilmeyorsanız bu oyun size bir hayli anlamsız gelir. ♦ Rafet Kaan Moral

## KARAR

**ARTI** Orijinal karakterlerle gösterişli dövüşler

**EKSİ** Fazla yüzeysel ve hikaye herhangi bir yenilik sunmuyor. Seriye aşina olmayanlara hitap etmiyor

70





**Yapım** Koei Tecmo **Dağıtım** Koei Tecmo **Tür** Strateji Platform PC, PS4 Web [www.koietecmoamerica.com/rtk](http://www.koietecmoamerica.com/rtk) 14

# Romance of the Three Kingdoms XIV

Çin dünyasına açılan yeni bir kapı daha!

Biliyorum bazılarınız için böyle garip Uzak Doğu oyunları var. Bir yandan görüyorsunuz ama bir yan dan da elinizi bile sürmüyorsunuz. Fakat bir şekilde var olduğularına eminsiniz. Birçögün benzer çizimleri ve hatta oyun dinamikleri söz konusu ve hemen hemen hepsinin birbirine benzetiyorsunuz. Hatta çoğu, tipki bu oyunda da olduğu gibi acayıp rakamlar var. Aslında bir bakıma haklısınız ama haksız olabileceğiz tek nokta, kimi zaman siz şarşabilecek kalitede içeriğe sahip olabilmeleri. Misal, Romance of the Three Kingdoms XIV'ü ele alalım; bu oyuncusun ilk olarak 1985 yılında piyasaya çıktığını biliyor muydunuz? O zamandan bu zamana kadar geçen sürede gerçekten de 14. oyundan kavuştuğunu, yani o rakamın rastgele bir sayı olmadığını? Dedim ya, Uzak

Doğu oyunları kesinlikle göz ardı edilmemesi gereken yapımlar arasındalar. Peki, nedir bu 35 yıllık serüven bir de ona bilmek lazım değil mi en beğendiğim okur?

Serimiz, aslında "Romance of the Three Kingdoms" isimli bir roman ile "Records of the Three Kingdoms" isimli tarihsel verilerin harmanı ışığında ortaya çıkan bir yapım. Genel hatları ile baktığımız zaman 4X strateji olarak tasarılanmış bir oyundur ama kendisine has mekanikleri de mevcut. Oyunumuzun genelinde, içerişine daldığımız her görevde bir şekilde düşmanı ortadan kaldırılmaya çalışıyoruz. Yapı itibarıyla Total War oyunları ile Civilization oyunlarının bir araya geldiği, şahsına münhasır bir oyun modeli yaratılmış diyebiliriz.

Oyun içerisinde özellikle Çin tarihinde önemli yere sahip olan birçok karakterle karşılaşmak dikkat çekici. Sıra tabanlı olması sayesinde tüm stratejilerimizi önceden planlayıp, aksinde uygulamaya geçirebiliyoruz. Üzerinde bulunduğu haritanın hemen her yerinde birimlerimizi zorlayacak farklı arazi koşulları bulunuyor. Bu bağlamda, ordularımızı hareket ettirmeye şekillerimiz de çok önemli. Konu ordular olduğu zaman bir diğer dikkat çekilmesi gereken husus da ikmal yollarının önemi oluyor. Açığcası Total War oyunlarından farklı olarak, ilerlediğimiz her kare, topraklara katılmış sayılıyor ve bu karelerin ana toprak bütünlüğümüz ile bağlantısı kesildiği anda, ordumuz olumsuz olarak etkileniyor. Bir bölgeli tam olarak ele geçirmek içinse bağlı olan şehri almamız gerekiyor. Şehirleri ele geçirmek için de farklı kuşatma yöntemleri kullanıyoruz.

Bu arada belirtmek isterim, savaş ne yazık ki ana haritada cereyan ediyor. Yani Total War serisindeki gibi detaylı harici bir savaş ekranı beklemeyin. Savaşları etkileyen başlıklardan bir diğeri de komutanlarımız. Her komutanın kendisine ait

bir özelliği bulunuyor. Hatta kendilerine has savaş stratejileri de mevcut. Yani hangi komutan, ne gibi bir savaşa sokacağımızı belirlemek, genelde tüm gidişatı etkiliyor. Diploması de bir diğer önemli kriter. Özellikle seriyi takip edenlerin iyi bileceği üzere, ya diploması ve şehir odaklı giden bir strateji ya da karakteri geliştirme odağında ilerleyen bir strateji izlenir. Açıkçası ben yine karakter odaklı gittim ve kısa sürede oyunda bir hayli ilerleyebildim. Diploması kısmı da önceki oyuna göre bir tık detaylandırılmış diyebilirim ama büyük yenilikler de görmedim. Genelde tutarlı ilerliyor olsa da baş dönük değişiklikler yaratmadığı da kesin. Oyundaki kaynak yönetimi ve hesaplanması gayet başarılı olsa da 4X stratejilerden alıştığımız detaydan yoksun. Bir de ben oyunu deneyim ettiğim sırada frame rate 30 FPS'ye sabitlenmişti ki ekranı bakarken resmen canım acıdı. Grafik konusunda da pek bir şey beklemememizi tavsiye ederim. Açıkçası seri için önemli gelişmelerin yaşandığı bir oyun olmuş. Özellikle Total War ile 4X strateji arasında bir oyun mekaniği arıyor ya da deneyim etmek istiyorsanız, denemeye değer... Pek tabii temayı beğenmeyenlere diyecek bir lafım yok.

Genelde etiket fiyatlarından bahsetmemesem de bu oyundan en büyük sıkıntısı fiyatında diye düşünüyorum; böyle bir oyundan, böylesine bir fiyat etiketini hak ettiğini ne yazık ki düşünmüyorum. ♦ Ertuğrul Süngü

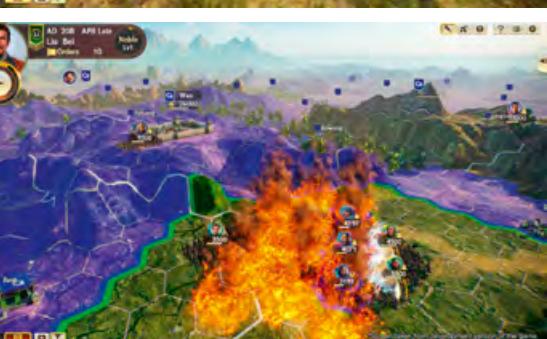
## KARAR

**ARTI** Kendisine has oyun yapısı.

Karakterlerin oyuna etkileri.

Yapılacak çok fazla iş olması

**EKSİ** 30fps kilidi. Temanın ve grafiklerin eski hissettirmesi. Stratejik derinlik bir yere kadar. Oyunun fiyatı çok pahalı





**Yapım Spike Chunsoft Dağıtım Bandai Namco Tür Aksiyon, Dövüş Platform PC, PS4, XONE  
Web en.bandainamcoent.eu/one-punch-man/one-punch-man-hero-nobody-knows**

# One Punch Man A Hero Nobody Knows

Yeni bir şeyler denemenin vakti gelmedi mi?

Popüler anime uyarlamalarında şu sıralar popüler bir tema var: Birincisi kendi karakterini oluşturmak. İkincisi belirli mekanlarda serbestçe gezinmek. Son olarak üçüncüsü ile serbest gezinilebilen mekanlardan görevlere başlamak veya online/offline dövüşlere katılmak. Bu formülü çeşitli Dragon Ball oyunlarında ve Jump Force adlı oyunda gördük. Hatta çoğu dövüş içerikli anime oyununda da gördük. Bu hususta tek harici tutabileceğim Dragon Ball Z: Kakarot. Maalesef negatif kategoriye sevilen anime serisi One Punch Man da giriyor ve tek söyleyebileceğim: SIKILDIK ARTIK! Yine bu tarz oyunlarda olduğu gibi kendi yarattığımız bir karakteri canlandırıyoruz. Hikayeye giriş yapmadan önce karakterimizin cinsiyetini ve görünüşünü belirledikten sonra uzunca bir tutorial (nerede ne yapılır, hangi tuş neye yarar vs.) ile oyuna giriş yapıyoruz. Flashback şeklinde karakterimizin bir canavar saldırısına maruz kaldığına ve

Saitama tarafından kurtarıldığına tanıklık ediyoruz. Elbette Saitama Reis canavarı bir darbe hallediyor. Yaşanan bu olaydan sonra bizim karakterimiz de kahraman olmaya karar verir ve animenin birinci sezonunu karakterimizin gözünden yeniden izler/oynarız. Ana görevler ve yan görevleri tamamladıkça seviye atılıyor, yeni yetenekler kazanıyor ve Saitama kadar olmasa da en azından bir Genos kadar güçlü olmaya çalışıyoruz. Oyunun karşılıklı dövüş kısmı benim gözümde en iyi yerichunkü Genos gibi, Boros, Fubuki ve elbette Saitama gibi karakterleri canlandırma fırsatı yakalıyoruz. İster online olarak isterseñ arkadaşlarınızla birkaç saat güzel vakit geçirebilmek mümkün. Tabii bunun için oyunda biraz ilerlemiş olmak şart chunkü karakterlerin neredeyse hepsi oyuncun başında kapalı. Kendi karakterinizle kendi kendinizi döversiniz. Peki, Saitama ile dövüşmek nasıl oluyor? Sonuçta adam bir yumruk ile rakibini hallediyor. Cevap aslında

basit: Tıpkı animedeki gibi Saitama'yı bir nevi yan karakter yaparak! İki karakter kırın kırana dövüşün ve kurtarıcı olarak Saitama gelsin, bitti gitti. Senaryoda düşmanınız ile kapışığınızda, düşmanın enerjisi bittiğinde yahut sizden kat ve kat güçlü birisine karşı dayandığınızda Saitama gelip dövüşü saniyede bitiriveriyor. Aslında Saitama olarak oynamak zekli. Hiç hasar almıyor ve dövüşü dilediğiniz zaman bitirebilme gücüne sahipsiniz. Ha, ne oluyor? Sizin yarattığınız ve geliştirmeye çalışığınız karakter hep yancı rolünde kalıyor.

Dövüşler ve combolar genel olarak iş görür seviyede. Tabii ilk başladığınızda zayıf ve yeteneksiz bir karakteri canlandıryorsunuz ama ilerledikçe güçleniyor ve diğer karakterleri de kontrol etme fırsatı yakalıyorsunuz. Öte yandan sıkıcı yan görevler ve aniden bir düşmanın belirip sizden onu alt etmeniz istenmesi ile oyuncunun süresi uzatılmaya çalışılmış. One Punch Man: A Hero Nobody Knows için özetle Dragon Ball karakterlerini çıkarın ve One Punch Man karakterlerini koyn de mem yeterli olur. Saitama'nın dövüşlere dahil olana kadar beklemeye çalışmamız fena bir düşünce değil ama dediğim gibi kullanılan sistem artık yoruldu ve bu tarz oyunlarda daha yenilikçi bir içeriğe muhakkak ihtiyaç duyuluyor. ♦ **Rafet Kaan Moral**

## KARAR

**ARTI** Saitama'nın gelip dövüse dahil olması, Saitama ile oynamak

**EKSİ** Hikaye yavaş ilerliyor, Sürekli önmüze koynulan sıkıcı yan görevler, Bizim karakterin ana karakter olmaması, Sistem artık sıkılmaya başladı





**Yapım** Spike Chunsoft **Dağıtım** Nintendo **Tür** RPG, Roguelike (Ölmeli Oyun) **Platform** Switch **Web** [mysterydungeon.pokemon.com/en-us](http://mysterydungeon.pokemon.com/en-us)

# Pokemon Mystery Dungeon Rescue Team DX

Minik Pokemonlar türdeşlerini kurtarıyor!

Bu ay da nostaljik esintiler taşıyan Pokemon başlıklarından biri ile karşı karşıyayız. İlk olarak 2005 yılında çıkarılmış olan Mystery Dungeon serisinin yenilenmiş üyesi olan Pokemon Mystery Dungeon: Rescue Team DX, alışık olduğumuz tarzda keyifli bir Pokemon macerası ile karşımızda. Ufak çaplı bir kişilik testi ile başlıyoruz öncelikle. Oyun, çeşitli durumlar karşısında ne gibi tepkiler vereceğimizi sorarak kişiliğimizi analiz ediyor kendince. Ardından çıkan sonuca göre "Sen artık bu'sun kardeşim, hayırlı olsun," diyerek bizi bir Pokemon olarak atıyor. Hemen sonrasında kendimize bir de Pokemon arkadaş seçip geçiyoruz oyunun kendisine. Hafızasını kaybetmiş bir Pokemon olarak başlıyoruz hikayeye. Geçmişimiz hakkında hatırladığımız tek şey eskiden bir insan olduğunu anlayamadığımız bu duruma da her şeye alıştığımız gibi hemen alışıyoruz ve bizi kurtaran yeni arkadaşımızla birlikte başka Pokemonları kurtarmanın peşine düşüyoruz. "Kurtarma

Takımı" kurma maceramız da tam bu noktada başlıyor. İçinde bulunduğuumuz Pokemon evreninde yaşanan bir takım doğa olayları sebebiyle, pek çok Pokemon mağaralarda esir kalmış durumda. Arkadaşımızla her gün yeni işler alarak mağaralara girip Pokemonları bulmaya çalışıyoruz.

Anlaşılacağı üzere oyunun asıl meselesi mağaralarda kat kat gezerek aldığımız görevi tamamlamaya çalışmak. Tabii görevler boyunca karşımıza çıkan öfkeli Pokemonlarla da bol bol dövüşmemiz gerekiyor. Çünkü yaşanan anomaliler yüzünden bazı Pokemonlar çok gergin ve saldırganlaşmış durumda (Ortam çok gergin Fuat, bilmirum, herkes çok gergin). Neyse ki bu Pokemonların bir kısmı sağlam bir dayaktan sonra kendilerine gelip ekipimize katılmaya gönüllü oluyor. Böylelikle ekipimizi yavaş yavaş büyüterek daha zor mağaralarda daha güçlü hale getiyoruz. Üstelik nadir bulunan (rare quality) Pokemonlar ekstra yetenekleriyle oyun boyunca hayat kurtarıcı olabiliyorlar (mağaralarda daha

fazla elma bulabilme gibi yetenekleri var). Karşılaştığımız tüm bu Pokemonları kalıcı olarak ekipimize katabilmek için ise şehir merkezinden kamp alanı satın almamız gerekiyor. Yeterli alan olduğu müddetçe Pokemonlar bu kamplara yerleşerek onları görevde çağırmasını bekliyorlar.

Bunun dışında şehir merkezinde RPG oyunlarının olmasa olmazı bir mağaza, paramızı yatırabileceğimiz bir banka, envanterimizi hafifletmek için eşyalarımızı emanet verebileceğimiz bir dayı (belki de abladır, çok emin değilim), egzersiz yapıp seviye atlayabileceğimiz bir salon ve yeni işler bulabileceğimiz bir postane var. Her görevden önce bu yerleri birer birer gezerek kendimizi bir sonraki görev için hazırlıkla hale getirmemiz bizim açımızdan faydalı. Nitekim eksik eşya ile görevde gittiğimizde ölmemiz ve ölünce elimizde kalanları da kaybetmemiz görevleri biraz zorlaştırıyor.

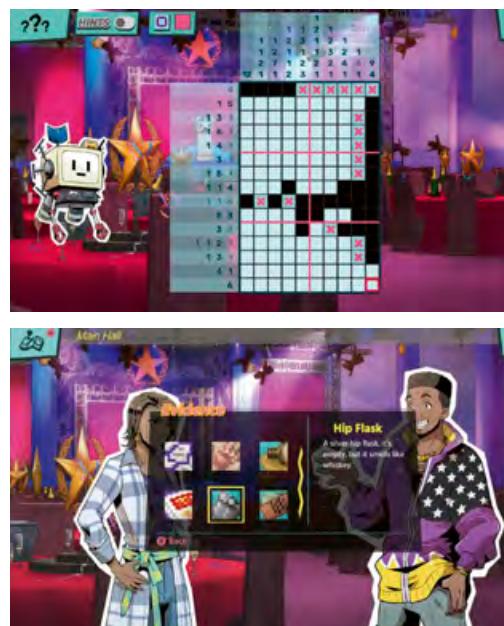
Oyun ilerledikçe zindanların zorlukları ve Pokemon çeşitliliği arsa da bir yerden sonra işlerin tekrara sardığını söylemeyecek. Özellikle envanterim doluyken etrafı gezmenin hiçbir cazibesi olmadığı için birbirine benzeyen savaşları ardi ardına tekrarlayarak görevi tamamlayıp sonraki güne geçmekten başka yapğı çok bir şey olmadı. Bu sebeple, oyun kendini bir şekilde oynattırıyor olsa da zamanla yeni bir şeyler görmek de istiyor insan. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

## KARAR

**ARTI** Sevimli karakterler. Civil civil, göze hoş gelen grafikler. Düzgün işleyen dövüş mekanikleri.

**EKSİ** Oyun kendini tekrar ediyor. Düşmanların can barları görünmüyör. Envanter çok kısıtlı.





Yapım Mediatonic Dağıtım The Irregular Corporation Tür Bulmaca Platform PC, Switch Web [www.mediatomicgames.com](http://www.mediatomicgames.com)

# Murder by Numbers

Küçük bir robot ve genç bir aktrisin şehrin en başarılı dedektif ikilisi olacağı kimin aklına gelirdi?

**A**çıkçası hobi konusunda çok kısır bir insanı söylemam. Bolca hobim olmasına karşın tabii ki diğerlerinden daha üst sıralarda olanlar var. İlk iki sırayı da tartışmasız şekilde video oyunları ve çizgi romanlar alıyor -Bu sebeple Metehan İğneci'nin dergiye katılmamasına en çok sevinenlerden birisi de bendlim. Murder by Numbers da tam olarak bu iki hobimi bir araya getiren, ilk bakışta benim için oldukça heyecan verici olan bir yapım. Açıkçası oyunda geçirdiğim süreçte bu heyecanımın bir miktar da olsa düşküünü inkar edemem. Gelin size bunun sebeplerini bir bir anlatayım.

Murder by Numbers'da oyunun hemen başında, çalıştığı sette işlenen bir cinayet sonrası dedektiflüğe soyunan -ki kendisi oynadığı dizide de bir dedektifi canlandırmış- genç aktris Honor ve ona yardımcı olan küçük robot Scout'ın maceralarına tanık oluyoruz. Hikaye anlatımı "görsel roman" şeklinde olan yapının bana sorarsanız en dikkat çekici tarafı da bu. Görsel anlamda neredeyse kusursuz olan yapım, benim gibi çizgi roman severlerin oldukça ilgisini çekecektir. Ne var ki bu hikaye anlatımı sırasında maalesef bazı diyaloglar oldukça sıkıcı, karakterlerin tepkileri ise gereksiz derecede abartılı olabiliyor. Ayrıca soruşturmalar boyunca yapacağınız seçimlerin maalesef hikayeye bir etkisi yok. Diyaloglarda genellikle tüm seçenekleri sırayla seçmeniz gerekiyor. Lakin oyunun hikayesinin hala oldukça akıcı ve ilgi çekici olduğunu söyleyebilirim. Atmosfere oldukça uygun olarak müzik seçimlerini de hesaba katınca, biraz

olsun etkimiz olsa hikaye pekala kusursuz olabilirmiş.

Bu noktaya kadar oyundan çok bir çizgi romanın bahsettiğimin farkındayım. Gelelim Murder by Numbers'a oyun dememizi sağlayan etkene, yani Picross'a (Nonogram ve Griddlers olarak da anılmaktır). 1987 yılında Japonya'da bulunan bu bulmaca türünde amaç, verilen rakamları kullanarak doğru kutuları karalamak ve bu şekilde bir şekil/resim/grafik elde etmek. Çeşitli boyutlarda olabilen Picross'u ilk etapta Sudoku'ya benzetmek de mümkün. Picross hakkında ayrıntılı bilgi vermeye bana ayrılan bölüm yetmeyeceği için burada kesiyorum fakat şunu net şekilde söyleyebilirim, oldukça eğlenceli ve zaman zaman zorlayıcı bir zihin oyunuyla karşı karşıyayınız. Merak etmeyin, oyuna başladığınızda Picross'la ilgili temel kuralları ve bazı ipuçlarını içeren bir eğitim bölümü sizleri karşılaşacak.

Picross dışında Murder by Numbers'ta delil topladığımız küçük bulmacalar da bulunuyor ama oldukça kolay olan bu bulmacalarda toplam geçiriceğiniz sürenin 15 dakikayı geçmeyeceğini garanti edebilirim. Murder by Numbers temelde başarılı sayılabilcek bir yapım. Ne var ki hikaye anlatımı ve oynanışı ile oldukça niş bir kitleyi hedeflediği de bir gerçek. Eğer ki çizgi roman ve bulmaca yahut "Phoenix Wright" serisini seviyorsanız verdığım puanın üstüne 20 puan ekleyebilir ve gözünüz kapalı şekilde oyunu alabilirsiniz. Çizgi roman ve bulmaca ikilisinden birini seviyorsanız aşağıda gördüğünüz puan sizler için. Aksi durumdaysa 20 puan düşürmekten

çekinmeyin ve haliyle Murder by Numbers'tan uzak durun, kısır yapısı ve hikaye anlatımı ile sizin oldukça sıkacaktır. Tolga Yüksel

## KARAR

**ARTI** Etkileyici görsel tasarım.

Başarlı müziker. Picross!

**EKSİ** Diyaloglar zaman zaman zorlama ve sıkıcı. Seçimlerinizin hikayeye etkisi yok. Picross dışındaki bulmacalar yavan

70





**Yapım** Zordix Racing **Dağıtım** Bigben Interactive **Tür** Yarış **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** zordix.com/project/overpass

# Overpass

Dağda tepede yarışmak piste benzemiyormuş

Yarış oyunlarının yeri ayrıdır. Her ne kadar günümüzde giderek simülasyona dönüşmüş ve eskinin daha "oyunsal" yarış deneyimlerinden pek eser bulamasak da kendi içerisinde düzenli olarak simülasyon çitasını bir adım daha yukarı taşıyan oyunlar bulunmakta. Overpass adını daha önce duymamış olma ihtimaliniz yüksek ama Zordix isimli oyun geliştirici, daha evvelden Snow Motor Racing Freedom isimli oyun ile üzerinde pek durulmamış bir yarış tipini baz alarak piyasaya çıkmıştı. Benzeri bir durum Overpass için de geçerli zira bu oyun da bildiğimiz, klasik yarış oyunlardan biraz daha farklı. Nasıl mı? İşte o kısmı için elimden geldiği kadar yardımcı olmaya çalışacağım...

Overpass'de araziye karşı meydan okumaya çalışıyoruz. Hal böyle olunca da karşımıza seçenek olarak UTV ya da ATV araçları çıkıyor. Oyunda kariyer modu, genel geçer hızlı yarış modu, split-screen, hot seat ve online oyun modları bulunuyor. Kariyer modu tarafına girdiğimiz zaman birçok Need for Seed oyunundan da alışık旧だらう, dallanıp budaklanan bir maceraya atılabiliriz. Hatta baktığımız

zaman kariyer modu içerisinde uzun bir yol var diyebilirim. Fakat bu moda ya da herhangi bir multiplayer moda girmeden önce, "Quick Race" aracı ile bolca yarış yapmanızı tavsiye edeceğim. Neden mi? Çünkü Overpass'a alısmak birazcık güç de ondan.

Öncelikle şunu belirtmek isterim, bu oyun öylesine bir yarış oyunu değil. Hatta öylesine engellerin olduğu bir yarış oyunu hiç değil. Yapıcı firma UTV ve ATV araçlar üzerinde öylesine bir çalışma yapmış ki resmen oyunu oynadıkça cihazların çalışma mantığını anladım. Bu bağlamda iddialı bir fizik motoru söz konusu olduğunu söyleyebilirim. Karşımıza çıkan engebeli arazide bulunan birçok farklı obje, aracımızı bambaşka şekillerde etkileyebiliyorken, benzeri şekilde aracın ağırlık merkezi ve kontrolünü de bu fizik motoru elverdiği sürece dengelememiz gerekiyor. Her şeyin bu kadar hassas olduğu bir oyunda, kısa sürede içerisinde daldığımız parkur, herhangi bir yarış pistinden çok, çözülmesi gereken bir bulmacaya dönüşüyor. Zamana karşı yapılan yarışlarda, önce kullandığımız cihazı, akabide de parkuru çözmek büyük önem arz ediyor. Misal, karşımıza çıkan kalın gövdeli boruları doğru hızda geçmezsek, bir anda ortasına çakılıp kalmak isten bile değil. Parkurların genel zorluğu haricinde, belirlenen sınırlara ya da dönüşlerdeki bayraklara da çarpmamak gerekiyor zira bu sınırların ihlali, otomatik olarak süremize olumsuz olarak yansıyor. Daldığımız arazilerde aracın kontrolünü kaybedip ters dönmek mümkün olduğundan, "R" tuşu ile aracımızı düzeltip yola devam edebiliyoruz.

Kontroller temelde çok basit olsa da dediğim gibi, aracı tanıtmak ve araziyi anlamak esas problem. Ayrıca, özellikle UTV'lerde bulunan 2WD, DIFF ve 4WD olarak üçe ayrılan kullanım modellerini de iyi anlamak gerekiyor. Nispeten rahat arazilerde 4WD ile gitmek uygunken, özellikle sık taşlardan oluşan arazilerde ilerleyebilmek için "DIFF" -arazi vitesi- moduna geçmek gerekiyor. Anlayacağınız bolca tırmanma, keskin dönüş, çamur ve bilumum zorluk bu oyunda kendisine yer bulmayı başarmış. Fakat sabitlenmiş kamera ile resmen kavga ettim. Farklı açılardan aracı görebilmek tamam ama neden sabitlenmiş kamera? Onu hiç anlayamadım. Kariyer modundaysa pratik turu olmadığı için genelde can sıkıcı sonuçlar ile karşılaşım. Yani zaten alınan zarar kalıcı oluyor ve tamir için değerli vakitimden veriyoruz. Bari pratik turu olsaydı da rahat etseydik... Bir de unutmadan, fizik motoru bazı noktalarda o kadar fena patlıyor ki anlatılmaz yaşanır ki bu da oyuncun en büyük eski tarafı.

Demem o ki Overpass kesinlikle şahsına münhasır bir oyun. Özellikle UTV ve ATV tarzı araçlar ile arazi yarışı severlerden ya da bu deneyimi yaşamak isteyenlerden sonra, kaçırmanız gereken bir oyun diyebilirim.

◆ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Detaylı oyun mekanikleri. Farklı araç fizikleri. Aracının oyuna ve fizik motoruna etkileri  
**EKSİ** Sabit kameranın yarattığı sıkıntı. Kariyer modundaki bazı sınır bozucu noktalar





**Yapım** Anvil Game Studios **Dağıtım** Anvil Game Studios **Tür** Aksiyon **Platform** PC Web [www.holdfastgame.com](http://www.holdfastgame.com)

# Holdfast: Nations At War



Sıraya gir, doldur, bekle, ATEŞ!

19. yüzyıl savaşları, özellikle endüstri devrimi ile birlikte gelişen askeri mühimmat ile birlikte savaş stratejileri yönünden büyük değişimler yaşatmış, bilinen savaş tarihinin en önemli dönemlerinden birisidir. Dönem hakkında film izleyenlerin büyük bir kısmı, Napolyon Savaşları denen dönemdeki sira olup, hiçbir yere kimildamadan ateş etme mantığını büyük oranda kavrayamadıkları gibi, bu türdeki savaş filmlerini de yavaşlığı yüzünden izlemeyi pek tercih etmezler zira günümüzün bilinen aksiyon temposunu bu türdeki filmlerde bulamazlar. Benzeri bir durum oyuncular için de geçerlidir. Oyun piyasasına baktığınız zaman, Napolyon Dönemi savaşlarının temelde olduğu FPS ya da TPS türü oyun bulmak zordur. Nitekim, Holdfast: Nations At War bu soruna uzun süreli bir cevap olacak gibi duruyor.

Bu oyunu benzersiz kılan özelliklerin başında, oyuncuların konuya çok iyi anaması ve Napolyon dönemi savaşlarında olması gereken şekilde, topluluk halinde ilerlemeleri yer alıyor. Her ne kadar tek başına ilerleyebiliyor olsanız da tıpkı döneminde gerçekleşen savaşlarda da olduğu gibi, bir arada kalıp, yüksek ateş gücüyle düşmana saldırmak, ilerlemeyi kolaylaştırıyor. TPS kamera açısına sahip olan oyunda, hedef vurmak bir hayli zor ki aslında bu da döneminde kullanılan misket tüfekleri ile ne kadar zor nişan alındığına önemli bir vurgu diye düşünüyorum. Oyunda seçilebilecek 21 farklı sınıf mevcut ve aralarındaki farkı zaman içerisinde iyice çözmeye başlıyorsunuz. Dileyen oyuncular, dönemin en önemi birimlerinden olan müzisyen rolünü üstleniyorlar. Bu sayede birimlere moral ve az da olsa hayat bonusu sağlayabiliyor, akabinde bolca asist puanı kazanabiliyorlar. İçerisine daldığımız birçok farklı harita var. Haritalarda doğru yerleri tutmak, doğru yerlerden saldırırda bulunmak çok önemli. Tüm oyuncuların mütemadiyen konuşarak ilerlediği oyunda, gerçekten kendinizi Napolyon dönemi savaşlarından

bulmamız mümkün. Birlikte hareket ederek bir anda süngü saldırısında bulunmak muazzam bir heyecan. Ayrıca at kullanımin da olduğunu belirtmek isterim. Her ne kadar mekanikler biraz zorluyıcı olsa da süvari saldırılarının da keyfi bambışka. Kara savaşlarının haricinde, gemi savaşlarına katılmak ve mürettebat olma duyusunu yaşamak da mümkün. Deniz savaşları cephesindeyse her birinin kendisine has özellikleri bulunan beş farklı gemi bulunuyor. Tek toplu ufak bir gambottan, 50 topluk devasa firkateyne kadar çökabilecek gemi boyutları, benzersiz deniz savaşı deneyimleri yaşamaya da imkan sunuyor. Beta aşamasında çok fazla oyuncusu olmaması nedeniyle deneyimde sorun yaşamışım ama Mart ayı içerisindeki deneyimlerimde, 300 kişi gibi hatırlı sayıları miktarda oyuncunun online olduğunu gördüm ki bu da fazlasıyla yeterli bir rakam. Kalabalığın getirdiği seslerse cabası. Holdfast, özellikle seslendirmeler konusunda iyi bir iş çıkarmış diyebilirim. Farklı kalibrelerdeki silahların patlama sesleri ile moral müziklerinin bir arada kaldığı, harika bir dönem oyunu olmuş. Pek tabii bu oyuna alışmak, herhangi bir aksiyon oyununa alışmak

tan daha zor. Dediğim gibi, hedef vurabilmek biraz vakit aldığı gibi, hareketli hedefleri vurmak gerçekten uğraş gerektiriyor. Mermi doldurmak, ortalama on saniye kadar sürüyor. Sıcak savaşa girdiğimizde uzun süre çömelip doğru zamanı beklememiz gerekebiliyor. Yani klasik aksiyon oyuncularının hemen alışabileceği bir oyun olduğunu hiç zannetmiyorum. Aslında sorun da birazcık burada başlıyor zira yapısı gereği, tıpkı dönem filmlerini sevmeyenler gibi, oyunun yapısı da kimilerine göre çok bayat gelebilir. Günün sonunda temposu yavaş ve kendisini tekrar eden bir yapıp. Yine de bol oyuncu ve diyaloglarla muazzam bir deneyim sunduğunun da altını çizmek gereklidir. ♦ Ertuğrul Süngü

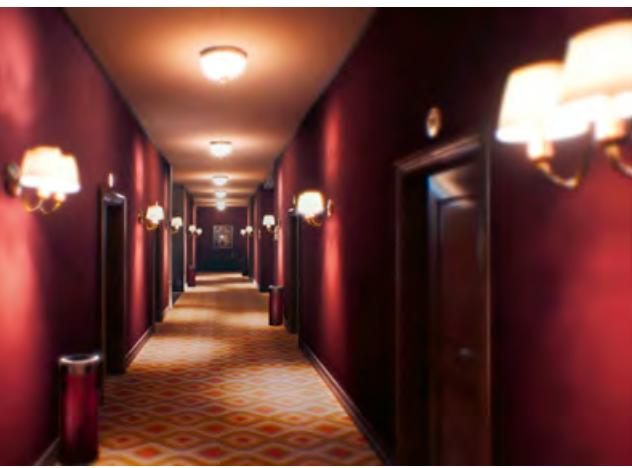
## KARAR

**ARTI** Harika atmosfer. Farklı sınıflar ve oyun modları. Oyuncuların dönemi yansitan stratejiler kurmaları.

**EKSİ** Kimileri için yavaş oyun dinamikleri. Isabeli atış yapmanın uzun süre alabilmesi.

85





**Yapım** One-O-One Games **Dağıtım** Daedalic Entertainment **Tür** Macera **Platform** PC Web [www.tsorf.games/home](http://www.tsorf.games/home)

# The Suicide of Rachel Foster

Güzel şeyleri karıştırmak istemişler ama ortaya bir bulamaç olmuş...

Bir oyun düşünün ki Gone Home, Firewatch ve What Remains of Edith Finch gibi küçük ama ses getiren oyunların en iyi özelliklerini bir araya getirmek istemiş. Herhalde ortaya acayıp güzel bir şey çıkar, değil mi? Ne yazık ki cevap hayır. Bir yüreme simülörü olsanız bile. Mesela 2013 yapımı Gone Home'u ele alalım. Senaryo olarak sürükleyciliği ile göz dolduruyordu. The Suicide of Rachel Foster da Gone Home'un kullandığı formülü bir benzerini kullanmak istemiş lakin her oyunun orijinalliğini kendinedir. Bir formül tuttuysa bir daha tutacağıının garantisini asla yoktur.

Oyun kendi içinde ikiye ayrılıyor: İlk yarısı ilgi çekici, şaşırtıcı ve bir nebze ürkütücü. İkinci yarısı ise sönükk ve sıkıcı. Bir müddet sonra oyun yukarıda söylediğim oyunlara benzemeye başlıyor. Bu tarz oyunların içeriğini – potansiyelini bildiğimiz için anı bir düşüş gösteriliyor. Yani yaratıcılığı geçtim, kendine has bir tarzının bile bulunmadığını fark ediyorsunuz. Özellikle Gone Home'u

oynadıysanız ne zaman, nerede ve ne olacağını tahmin edebilirsiniz. Dolayısıyla The Suicide of Rachel Foster'ı oynamak kısa bir süre sonra işkenceye dönüşüyor.

Talihsiz oyuncumuzun ana karakteri Nicole adındaki arkadaşımız. Ailede yaşanan bir ölüm üzerine memlekete, Montana'daki aile oteline geri döner. Otel dağların arasında, tipki The Shining filmindeki otel gibi kocaman ve boştur. Ve tipki The Shining filmindeki gibi Nicole da burada kötü hava şartlarından dolayı mahsur kalır. Firewatch benzerliği de tam burada devreye giriyor. Nicole, elinde kocaman bir telefon ile otelde gezinmekte ve Irving adında biriyle görüşmektedir. Lakin Firewatch'un aksine, Nicole ile Irving'in muhabbeti pek ilgi çekici değil. Karakter seslendirmeleri vasat. Hikâye daha da vasat. Durum böyle olunca Nicole ile doğal olarak herhangi bir bağ kuramıyorsunuz ve hikâyeyin içine çekilmek imkânsız bir hal alıyor. Oysa ki oyunun amacı Nicole ile duyguşal bir bağ – empati kurmamız lakin

bu bağı kurabilen birisi var ise tebrik ederim. Fazla abarttığını düşünenler var hemen kısa bir açıklama yapayım: Bu tarz, yüreme simülörü olarak adlandırılan oyunların amacı oyuncuyu hikâyesi ile içine çekmekti. Bunu başaramadıktan sonra ister harika grafikleriniz olsun, isterse başka bir şey hepsi boş. The Suicide of Rachel Foster, ürkütücü de söyleabilecek bir geçmişte yaşamış olayları aktarmaya çalışıyor ama nafile.

Bir müddet sonra Nicole'un eline hayalet avcılığı ekipmanı da geçiyor. Bu ekipmanla otelin koridorlarını gezerek çeşitli sesleri takip ediyoruz. Tam bu anda işler belki düzellecek diye düşünürken fark ediyoruz ki hikâyede ilerlemek için bu cihazı kullanmanızı bile gerek yok. Tek amaç oyunu biraz daha uzatmak olmuş. Eh, oyuna beş – on dakika daha heyecan geldikten sonra monotonluğa devam ediyoruz.

The Suicide of Rachel Foster üzerinde çok uğraşıldığı belli. Özellikle grafiklerine ve grafiksel olarak yarattığı atmosfere diyecek bir sözüm yok. Lakin bu tarz bir oyunun kalbi olan hikâye yerlerde. Oyundaki korku öğelerine ve şaşkınlara odaklanıp, daha özgün bir hikâye üzerinde durulsaymış ortaya sağlam bir şey çıkabilmiş. Son söz olarak bu yapımı es gelebileceğinizi söyleyerek yazıyı birazcık üzgünle sona erdiriyorum.

♦ Olca Karasoy Moral

## KARAR

**ARTI** İlk başta gizemli ve ilgi çekici gözükmesi

**EKSI** Çok geçmeden hikâyeye olan ilgi kayboluyor. Karakterlerle bağ kuramıyorsunuz. İçeriği az çok kestirebilirsinizden fazla monotonlaşıyor



# Broken Lines

Düşman hattının arkasında kaldığımız bir diğer WW oyunu...

**G**eçtiğimiz aylarda hakkında atıp tutanlar olmuş dergide. Yok efenim sırı oyun olması bile Sonat için artı puanmış, yok efenim Sonat'ın elinin ayarı yokmuş, ya gömüyor ya övüyormuş falan. Hayret bir şey ya! Ben böyle mobbing görmedim. Dergi yazarı ol mutlu ol dediler, gördüğümüz muameleye bakar mısın sevgili okur. Ahah! Şaka bir yana dergi içerisinde laf atışmaları olayını çok özlemişim, yazarı değil sadece okuru olduğum dönemde en sevdigim olaylardan bir tanesi idi bu yazarlar arası atışmalar, seviliyorsunuz sevgili Özay ve Kürşat Bey. Ayrıca buradan beni sürekli sağdan soldan mesajlar ile darlayıp "abi yine tek inceleme yazmışsin bak, daha fazla lüfen!" diyen takipçimize de buradan selam olsun, bak bu ay tam istedigin gibi. Sadece oyunlar değil film ve dizilerin de ardi arkası kesilmiyor konu Dünya Savaşı olunca. Anlatacak ya da uyarlanacak hikâye ve cephe çok fazla kabul ediyorum. Ve anlatılan kahramanlıklardan daha fazla yaşlanmış acılar söz konusu, biliyoruz. Broken Lines biraz işin aksiyonu kadar bu tarafına da parmak basıyor.

"Pause and Play" yani durdur ve oyna mekanığıne alışık olanlarınız vardır diye düşünüyorum ancak Broken Lines bu işi biraz daha kendine özgü bir hale getirmiştir. WW2 dönemini konu alan oyunda düşman hattının arkasına düşmüş olan uçaklarlarından kurtulabilenleri yanımıza alıyor, siviller ile karşılaşıyor ve tabii ki düşmanlar ile savaşıyoruz. Her zaman olduğu gibi çok detaya girmiyorum ki oynarken keşfe debilesiniz.

Demistik ya, işin aksiyonu kadar yaşanmışlıklara da parmak basılması söz konusu. Oyun esnasında yanınızdakiler ile sohbet edebiliyor, geçmişleri hakkında bilgiler edinebiliyoruz. Bu sohbetler inanın ki oyunda yapacağınız seçimleri direkt olarak etkileyebilecek konuşmalar olabiliyor, çünkü yaptığımız her seçimin iyi ya da kötü bir sonucu oluyor. Kimisi dostluklarını daha da sağlamlaşmasına sebep olurken kimisi aralarının açılmasına, hatta takımınızın yeni traitler elde etmesine bile olanak sağlayabiliyor. Bütün bunlardan bahsetmişken oyuncunun birbirinden farklı beş sonu olduğun da söylemeden geçmeye yemem.

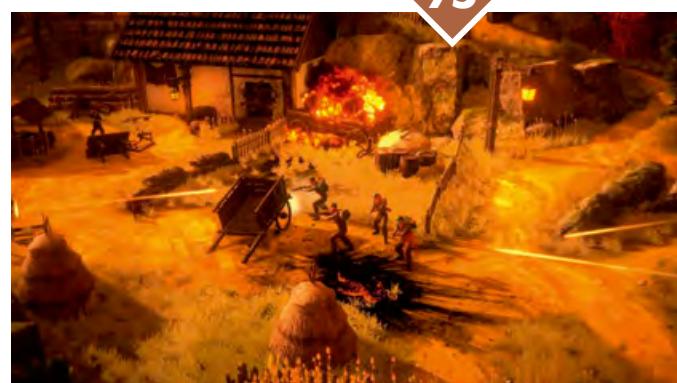
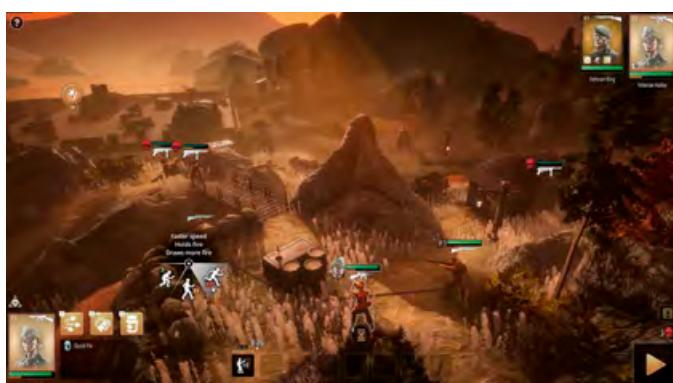
Bazı oyuncular için sıkıntı olabileceğini düşündüğüm kısım ise oyuna başlarken bir slot seçiyoruz ve kayıt dosyamız onun görev sonlarında kayıt alıyor. Bu da seçimler söz konusu olduğunda geri dönüşü olmayan bir yol demek. Hani demiştim ya seçimler önemli, işte bu olay yüzünden "bu olmadı ya" diyerek o seçimi değiştirmeye şansınız yok. Savaş esnasında askerlerinizin, stres ve moralleri çok büyük önem taşıyor, zaten artık bu tip oyunlarda olmazsa olmaz mekanikler haline gelmiş olduğu için "vay be!" dedirtmedi bana. Silah ve ekipmanlar bunların efektif mesafeleri vb. bütün detaylar, ne kadar açıkta olduğumuz, isabet oranları, her karakterin kendine özgü silah, ekipman ve yetenekleri gibi şeyler de yine olması gerekiği gibi oyundaki yerini almış. Aksiyonlar sekiz saniye sürüyor, seçimlerimizi yapıyor ve play diyoruz. Saniye alttaki süre barında ilerliyor ve sonunda oyun duruyor. Fakat süre boyunca oyunu durduramıyoruz, sadece düşman görürse oyuncu kendisi duruyor ve tekrar aksiyon ayarlama şansı veriyor. Görsel olarak çok başarılı olduğunu söyleyemem, seslendirme kısmı da sadece anlatıcı için geçerli, oturup okumak zorundayız. Okumak sorun değil de her bir karakteri kendi sesinden dinlemek isterdim açıkçası, atmosferi de daha iyi yansıtabilirdi bana kalırsa. Broken Lines farklı bir oyundu, ufak tefek sıkıntılar için de hakkını yemeyeceğim. ♦ **Sonat Samir**

## KARAR

**ARTI** Perma Death ve Friendly Fire sistemi. Karakterler arası ilişkilerin oyuna etkisi. Kendine özgün tur bazlı işleyiş getirmiştir.

**EKSİ** Sadece anlatıcının seslendirilmiş olması. Görsel olarak çok başarılı olduğunu söyleyemeyiz

75





**Yapım** Lantern Studio **Dağıtım** Coconut Island Games **Tür** Bulmaca Platform PC, Mac **Web** [www.lantern-studio.com](http://www.lantern-studio.com)

# Luna: The Shadow Dust

Biraz Miyazaki, biraz Over the Garden Wall, üzerine de azıcık Samorost...

Ara sıra önume böyle bağımsız oyunların düşmesine bayılıyorum. Derginin gediği bağımsız oyun inceleyen yazarlarından değilim fakat geldi mi de uzun süre sonra sahibiyle buluşan evcil köpek gibi kuyruğumu sallamaya başlıyorum. Kuyruğum yok ama öyle mutluyum işte, anlayın. Elbette her bağımsız oyun iyi olacak diye de bir kaide yok. Ancak ara sıra aralarından çok başarılı yapımlar çıkabiliyor. Bunlardan biri de Luna: The Shadow Dust oldu.

Lantern Studios isimli ufak bir firma tarafından geliştirilen Luna, 2016 yılında bir Kickstarter projesi olarak başlayıp geçtiğimiz ay itibarıyle de oyuncularla buluşan bir oyun.

Oyunumuz 90ların meşhur point&click bulmaca

oyunları modelinde tasarlanmıştır. Yani amacımıza

ulaşabilmek için faremizle bol bol ekrandaki

nesnelerle etkileşime girmemiz gerekiyor.

Luna'nın kendine has çizimleriyle bulmacalar da

birleşince ortaya güzel bir oyun çıkmış.

Hikayemiz, hafızasının bir bölümünü kaybetmiş

ve gökyüzünden düşmüş bir karakterle açılıyor.

Bu isimsiz karakter elbette bizim ana karakterimiz. Karşımıza çıkan devasa bir kuleye giriyor ve odaları arşınlayarak en tepeye ulaşmaya çalışıyoruz. Hem kulenin ne olduğunu hem de bizim başımıza neler geldiğini çözmeye çalışırken dünyayı ele geçirmeye çalışan karanlık ve gölgemiş baş düşmanımızla da mücadele etmemiz gerekiyor.

Bu mücadele kısmı tabii bir platform ya da aksiyon oyunları kadar dinamik değil. Genelde doğru zamanda, doğru yere basmalı ya da yolumuzdaki engelleri kaldırırmak üzerine kurulu. Her bir oda bir bulmaca. Bunları çözmek için yolculuğumuzda bize topırlak bir kedi yardımcı oluyor. Oyunun hikaye anlatma biçimini çok takdir ettim doğrusu. Luna'nın hiçbir yerinde bir yazı ya da diyalog metni yok. Hadi bunları geçtim bir seslendirme bile yok. Ana menüye bastığınızda dahi hiçbir şekilde metinle karşılaşmadıınız. Bu açıdan hikaye anlatmanın zorluk çıkaracağını düşünüyorsunuz ama çizimler o kadar tatlı ve atmosferi sağlayan müzikler o kadar güzel

ki birkaç saatliğine büyülü bir masalın içine atlıyorsunuz. Görsel dilinin bu kadar kuvvetli olması, oyunu oynatan yegane unsurlardan biri. Odalarındaki bulmacalarдан bazıları da oldukça orijinal. Mesela bir odada kedinin ve isimsiz kahramanın gölgesini kullanarak yolu açmaya çalışıyoruz. Eh, bu tarz mekanikler başka oyunlarda da var elbette ama dediğim üzere anlatımla beraber birleşince bulmacaları da çözmek keyifli bir hale getiyor. Yine de zorluk çıkartan bulmacalar yok değil. Oyunda hiçbir şekilde yazı bulunmaması, ipucu kısmını da ortadan kaldırıyor. Bir süre oda da her şeye tıklayınca parlayan ya da bir okla işaret eden ipuçları da çıkmıyor. Ara sıra kendimi salak gibi hissedip her şeye tıkladığım oldu. Fakat bulmacalar o kadar da zorlu değil. Birkaç deneme de ne yapmanız gerektiğini anlıyorsunuz. Oyunun bir hayli kısa olması ve bulmacalarındaki bazı tutarsızlıklar gözüme çarpan en büyük sıkıntılar. Yoksa oynanabilirlik açısından, atmosfer ve müzik tercihleri konusundan hiçbir sıkıntı yok. Oyunun çizimlerini, geliştirici firmadan da kurucularından olan Beidi Guo isimli biri yapmış. Buna özellikle baktım çünkü çok severek izlediğim Over the Garden Wall çizgi dizisinin tasarımlarını bir hayli andırıyor. Zaten oyun, girişte de bahsettiğim üzere birçok farklı yerden ilham alınarak hazırlanmış. Bu harman yapısı içreti de durmuyor. Aksine oyuncuya daha da cezbeder hale getiriyor. ♦ Özay Şen

## KARAR

**ARTI** Çizimler ve atmosfer. Müzikler oldukça başarılı. Metin kullanmadan hikayeyi anlatması

**EKSİ** Kısa sürüyor. Bazı bulmacaların zorlayıcı olması





**Yapım Alt Shift Dağıtım** Humble Bundle **Tür** Strateji Platform PC Web [www.cryingsuns.com](http://www.cryingsuns.com)

# Crying Suns

Bu robotların fişini kim çekti?

2012'nin efsane indie oyunu Faster Than Light'ı hala oynamamış olanınız kaldı mı, bilmiyorum. Gerçi, FTL'i oynamadıysanız bile FTL-gibi oyunları sonrasında mutlaka oynamış olmalısınız. Kendi çapında bir tür yaratılan FTL -hala bu türe bir isim vermedik di mi Hulusi abi?- basit ama sürükleyici oyun tarzıyla indie oyun geliştiricilerin de gözdesi oldu. İşte, bugün karşımızdaki oyun FTL ile çok ağır benzerlikler gösteren ancak bence FTL'den çok daha başarılı, öyküsü, animasyonları, alt yapısıyla daha zengin bir oyun deneyimi sunan bir oyun.

Crying Suns, temel olarak, eski bir donanma komutanının ölüktен sonra yeniden hayatı döndürülmesiyle başlıyor. Bu abimiz, Allah Allah, neden öldürüm, neden clonumu hayatı geri döndürdüñüz, utan bizim kocaman imparatorluğumuz vardı, imparatorluğa ne oldu falan feşmekan derken bir de bakıyor ki, imparatorluk uzun yıllardır ortada yok, galaksinin uzak kösesindeki bir klonlama merkezinde kendisi ve internet fişi çekilmiş bir tane robot kardeşimizle baş başa kalmışlar. Ellerinde de eh işte kıvamında bir uzay gemisi var ve bu uzay gemisini kullanıp, galaksinin merkezindeki imparatorluk sarayına ulaşmaları lazım. Fakat o da ne, bu arkadaş-

ların peşine, imparatorluktan boşalan yeri dolduran korsanlar çetesi düşüyor. Ama öyle böyle değil, devasa bir armada.

Bizim Amiral dayıyla robot kardeşimiz de klon merkezinden uyandırdıkları iki tane de subayı yanlarına alıp kaç babam kaç, koşturuyorlar. Yani olay mekanizması FTL'in aynısı. Arkada düşman armadası, önde bizim dayılar, koştur koştur savaşarak ilerliyorsunuz.

Bu macera boyunca yıldız sistemleri keşfedyorsunuz, gezegenleri ziyaret ediyorsunuz, uzay istasyonlarında bakım onarım ticaret yapıyorsunuz, düşman gemileriyle savaşyorsunuz ve bazı gezegenlere inip yardım sinyallerini vs. araştırıyorsunuz, bu görevlerden de ödüllerle dönüyorsunuz ya da komandolarınızı kaybediyorsunuz.

Neyse... Oyun aslında tatlı, naif bir strateji/RPG olarak tasarlanmıştır. Siz ilerledikçe yeni imkanlar, yeni yetenekler açılabilir ama bunlar çok kısıtlı. En sonunda da zaten düşman gemileriyle savaşmak gerekiyor ki, burada hem ana geminizden kalkan fighterlar hem de ana geminizin üzerindeki silah sistemlerini kullanıp, düşmanı yenmeye çalışıyorsunuz. Fakat ne yazık ki oyunun bu kısmı FTL'deki kadar detaylı bir savaş yöne-

timi içermiyor. Hatırlarsanız, FTL'de geminin her sistemini farklı farklı kontrol etmek hasar alan bölgelere mühendis göndermek, gemini içine sızan düşmanlarla savaşma vs. derken kaptırıp gidiyordunuz.

Crying Suns ise, öykü ve animasyon olarak daha başarılı olsa da savaş ve oyun mekanizması ile daha basit kalıyor gibi görünüyor. Ama oyun güzel. Sadece FTL ile karşılaşırınca eksik kalan yanları var gibi hissediyorsunuz.

Bağımsız oyun geliştiricilerini desteklemek adına, bu tür güzel, başarılı yapımları desteklemek gereğiğine de inanıyorum. Dolayısıyla, bu türü seven bir oyuncusanzı, koleksiyonunuza katmanızı tavsiye ediyorum. ♦ **Cem Şancı**

## KARAR

**ARTI** Başarılı bir indie/bağımsız oyun lezzeti veriyor. Piksel grafiklerle hazırlanan animasyonlarının Retro kıvamı yerinde.

**EKSİ** Daha derin bir taktik savaş mekanizması olmamış. Oyunun ilerleme sistemi FTL'den farklılaşsa, daha yenilikçi bir yöntem bulansa, güzel olmuşmuş.

80





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

## Falcon Age

Bu oyunu oynayan üç vakte kadar evinde şahin besler, net!

Piyasaya çıkmalarının üzerinden epey zaman geçmiş olsa da bir yıldır satılan VR cihazlarının sayısı maalesef aynı yıl satılan Ferrari otomobillerinin sayısını geçemedi ülkemizde. Bu durum dergi tarafında da farklı değil, evinde sanal gerçeklik gözlüğü olan yazarları kısrıklara boğuyor, el üstünde tutuyoruz. Arada kaçan oyunlar olmuyor mu, oluyor tabii. Falcon Age bunlardan birisi ve kendisi VR gözlüğü olmadan da deneyim edilebilen, grafik tarzı olarak Firewatch'u andıran bir macera oyunu. Oyunda avcı, kadim bir kabilenin ası kızı Ara ile kesişiyor yollarımız. Ara'nın gezegeni asabi bir robot şirketi tarafından işgal edilmiş ve kendileri eleş-

tiriye pek açık "cihazlar" değiller. Haliyle, Ara'nın ufak bir agresifliği kendisinin tek başına entere edildiği bir çalışma kamپına postalanması ile son buluyor. Koşüşümüzün camından beslediğimiz bir şahin ve ufak yavrusu ise tek dostlarımız. Birbirinin aynısı gibi geçen 42 günün ardından (oyunda da öyle geçiyor, fenalık geçirdim) bir yolunu bulup kamptan kaçıyoruz ancak gezegen lafin tam anlamıyla ilgine kadar sömürümüş, bayağı çorak bir halde. Tüm harita benzer dokularla kaplı bölgelerden oluşuyor ve bu yaklaşık 4 saat sürece olan macevânızda biraz canınızı sıkarabilir. Oyunda seçimi olarak savaşmak veya savaşmamak

mümkün, basit dövüş mekanikleri yanında ışık hızıyla büyüp serpilen şahinimiz ile de bu sevimsiz robotları geldikleri yere def etmeye çalışıyoruz. Kontrol şeması pek bir kullanıcı dostu, Apex Legends'daki ping sistemine benzer şekilde şahini hedefe yönlendirebiliyoruz ve eğer çok uzakta değilse İslığımıza hemen tepki veriyor. Diğer taraftan oyun genel anlamda birbirini tekrar eden görevlerden oluşuyor ve türü sevmeyenler için farklı şeyler vadetmiyor. VR gözlüğünüz varsa daha fazla keyif alabilirsiniz.

◆ **Kürşat Zaman**

65

**Yapım Level-5 Dağıtım Level-5 Tür RPG Platform Switch, 3DS Web** [www.snackworld-official.com/en](http://www.snackworld-official.com/en)

## Snack World The Dungeon Crawl - Gold

Kralımız WhatsApp'tan yazmış, krallığın onuru için görevde çıkacağız!

Eşsiz bir manga serisi olan Snack World, ilk kez 2017 yılında 3DS için oyun haline getirilmişti. Ancak ne yazık ki yalnızca Japonya'da yayınlanan oyunu Switch'te İngilizce oynamabilmek için üç yıl daha beklememiz gerekiyordu. Neyse ki, nihayet Level-5 firmasının yerelleştirmeyi yapmasıyla birlikte Snack World'ü oynayabil hale geldik.

"Peki, nedir bu Snack World?" dersek; kendisi aynı hikayedede akıllı telefonlar ve ejderhalar gibi modern ve orta çağ öğelerini iç içe geçirilen fantastik bir RPG oyunu. Oyunu kendi yaratlığımız karakterimizle -klasik olarak- hafızamızı kaybetmiş şekilde başlıyoruz. Tam bir babaşosunun kızı şımarıklığında olan prensesin dikkatini çekmemiz sayesinde,

kralın adamları arasında girip krallık için görev yapmaya girişıyoruz.

Ana hikaye ve yan görevler olarak ikiye ayrılan görevler sırasında bulunduğuuz alanı keşfedip bölüm sonu canavar ile dövüşmemiz ve peşinde olduğumuz nesneyi elde etmemiz gerekiyor. Her zindanı tamamladığımızda hem bulduğumuz nadir nesne hem de kralın hediyeleri sayesinde bir sürü kazanç elde etmiş oluyoruz. Bu zindanlarda başarılı olabilmemizi sağlayan en önemli mekanikler ise Jara adı verilen silahlar ve kıyafetlerimiz. Her silah farklı yaratıklar karşısında güçlü iken trend kıyafetler giyiyor olmamız daha nadir nesneler bulmamıza olanak sağlıyor.

Cep telefonlarından mesajlaştığımız ve prenses için trend parçalar bulmaya çalışırken yaratıklarla savaştığımız Snack World: The Dungeon Crawl - Gold aşure gibi her yerden karışık unsuru barındıran bir oyun. Esprili tarzı kimilerine fazla yavan gelebilecek olsa da bence, kendini ciddiye almaması sayesinde eğlenceli diyaloglar ortaya koyuyor. ◆ **Berçem Sultan Kaya**



70



**Yapım** Studio Seufz **Dağıtım** Application Systems Heidelberg **Tür** Macera **Platform** PC, Mac **Web** [www.399d-23h-59m-59s.com](http://www.399d-23h-59m-59s.com)

## The Longing

Gerçek saat dilimi ile 400 gün süren bir oyun oynamak ister misiniz?

**T**he Longing, oynadığım en farklı oyun olma özelliğini kazandı. Oyuna başladığında gerçekten ne ile karşılaşacağımı bilmiyordum. Kendi halinde düşük bütçeli bir yapıp diye düşünerek başladım. Gölgel adında bir karakteri yönettiğimiz oyunda yeraltı kralımız ile birlikte yaşıyoruz. Kralımızın oyuncunun başında bize dört yüz gün sürecek bir uykuya dalacağını, bu süre boyunca uyandırılmak istemediğini, günü geldiğinde tüm özlem ve korkuyu sonlandırmak için dört yüz günün sonunda kendisini uyandırmamızı söyleyerek uyumaya başlıyor. Evet, The Longing yapımının ana konusu bu kadar. Biz de Gölgel ile bir başımıza bu yeraltı mağarasın-

da yapayalnız kalmışız. Oyun başladığında üst bölümde zamanlayıcı başlıyor ve gerçek Dünya süresi ile eşit olarak dört yüz günden geri sarmaya başlıyor. Zamanı hızlandırma tuşu yok. Oynamaya başladım, mağara içinde geçtiğim her kapıdan farklı bir yere çıkmaya, kaybolmaya ve konsept olarak mükemmel sanatsal mekanların arasında gezinmeye devam ettim. Yapımı biraz araştırdıktan sonra gerçekten de oynanışın mağara içerisinde kralı uyandırmayı beklemekle geçeceğini öğrendim. Oyun içerisinde Gölgel ile gezdiğimiz mekanlar da süre ile bağlantılı. Mesela bir yerden geçerken merdivenlerin ortasında bir delik, deliğin üst tarafında da toprakları

düşmeye başlayan çıkıştı görüyorum. Oyun bize bu toprağın zamanla düşerek merdiveni tamamlayacağını anlatıyor, bunun için de bir hafta süre gereklidir. Ya da bir yeri geçmemiz için örümceklerin ağılarını örmesini beklememiz gerekiyor ve istesek de istemesek de bunu beklemek zorundayız. Tüm oynanış, mekanlar ve yapılabileceklerin hepsi zaman/karşılık ilkesine bağlı. The Longing, sanatsal yapısı, oynanışı, müzikleri ile beğendim ve bu gibi yapımların daha çok çıkışmasını istediğim bir oyun olmuş.

◆ Tunahan Ertaş

80

**Yapım** Felistella **Dağıtım** Idea Factory International **Tür** RPG **Platform** PC, PS4 **Web** [ideafintl.com/azurlane-crosswave](http://ideafintl.com/azurlane-crosswave)

## Azur Lane: Crosswave

Bilindik alternatif gerçeklik senaryolarından sıkıldınız mı?

**A**zur Lane, 2017'de mobil platformlar için çıkan, Asya ülkelerinde büyük beğeni toplamış, 2D bir aksiyon oyunu. Şubat ayı itibarıyla da PS4 ve Steam platformlarında "büyük oyun" olarak karşımıza çıktı, bu defa Azur Lane: Crosswave adıyla. Oyunda birbirinden iddialı kıyafetleriyle dikkatleri çeken anime kızlarımızdan oluşan grubumuzla, savaş gemilerini yenmemiz gerekiyor. Tek bir liderle çıktığımız yola, savaşarak kazandığımız puanlarla diğer kızları da ekibe katarak

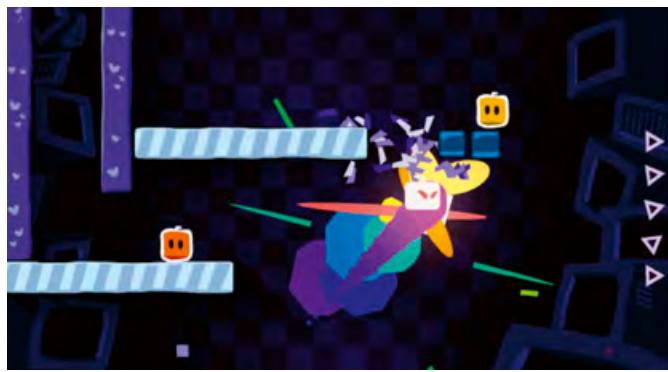
yenilmez bir takım oluşturuyoruz. Yenilmez diyorum çünkü şimdije kadar girdiğim savaşların hiçbirini kaybetmedim. Daha başında olduğum için kolay olabilir diye düşündüm ama saatlerce oynadım ve bütün savaşları başarılı bir şekilde kazandım. Savaşmak için, karakterimizin oldukça basit bir haritada, soru işaretleri olan yerlere gitmesi gerekiyor. Bu yerler savaş ekranına gitmenizi sağlanmanın yanında diğer kızlarla uzun uzun konuşmalarını izlemenizi gerektiriyor. Oyunun %65'in anime kızların birbirleriyle olan sohbetlerinden olduğunu söyleyebilirim. Hikâyeyi anlamak adına ve yazan kişilere de saygı duyduğumdan genelde okumaya çalışırım ama Azur Lane bunu o kadar abartmış ki bir süre sonra "üzgünüm kızlar" dierek o sahneleri hızla geçmeye başladım. Hem girdiğimiz savaşlarda hem de haritada topladığımız hazine sandıklarıyla kazandığımız malzemelerle, kızların ekipmanlarını güçlendiriliyoruz. Mağaza

bölümünde de kullanmadığınız eşyaları satıp yenilerini alabilmeniz mümkün. Savaşlığımız alan, düşmanlar, savaş şekli hiçbir şekilde değişmiyor, hep aynı. Oyunu bitirdikten sonra da yan görevlerle kızların seviyelerini artırmanız mümkün. Azur Lane kendini tekrar eden çok sıkıcı bir oyun ama Asyalıların neden bu kadar bağlanmış olduğunu da bir iki video izleyince anlayabileceğinizi düşünüyorum.

◆ Nevra İlhan

55





**Yapım** Mushy Jukebox **Dağıtım** Mushy Jukebox **Tür** Platform & Macera **Platform** PC Web [mushyjukebox.com](http://mushyjukebox.com)

## A Night at the Races

Oyun içinde, çok zor bir oyun!

**Y**ahu teker teker gelin! Önce Ori and the Will of the Wisps, şimdi de bu... Sağol Umut! Ben ki "zor" oynlardan uzak duran bir bünyeyken, bir ayda iki tanesi fazla oldu. İki kişilik Türk bir ekip olan Mushy Jukebox'ın elinden çıkan A Night at the Races, bir "point & click" tarzı macera oyunu gibi başlayıp kısa sürede işin hiç de böyle olmadığını bizlere gösteriyor. Oyunun kahramanının çeşitli borçları bulunuyor ve bunları ödemek için de bir oyun turnuvasına katılıyor. Başarılı olma görevi de bize veriliyor. (Point & Click kısmını oynasaydık? Olmaz mıydı?)

Oyundaki telefonumuza gelen kodu bilgisayarındaki linke girerek indirdiğimiz oyun, bizi dünyada görebileceğiniz en sağlam platform oyunla-

rından birinin başına oturtuyor. Kontrol ettiğimiz "şey" çok hızlı hareket ediyor, duvarlardan sekebiliyor ve ziplama, ileri atılma gibi hareketler de yaparak "check" işaretine ulaşmaya çalışıyor. Daha doğrusu bunu biz sağlıyoruz. En başında sadece basit platformları aşarken, tutorial benzeri görevleri bitirip World 1'e geçtikten sonra asıl mücadeleyle karşılaşıyoruz. Önceki görevlere kıyasla daha uzun bölümlerin bizi beklediği World 1, diğer dünyalarla karşılaşıldığında da meğer çerez gibi kalyormuş. Yani Umut gerçekten bu oyunu tasarlarken ne düşündün, merak ediyorum. Parmaklarımı dolama olsun da klavye başında ölüp gidelim mi? Bence bunu istedin ama nedense bunu yaparken keyif de alındı. Bir bölümü geçmek için sürekli çabalamak,

bazen şans eseri doğru hareketleri yapmak, bazen de çok tekrardan sonra müthiş bir refleks geliştirip başarılı olmak inanılmaz bir tatmin sağlıyor. Hem oyuna bir senaryo derinliği katmak, hem de gözlerimizi ve ellerimizi dinlendirmek için, bölüm aralarına macera unsurları da giriyor ve oyunun içindeki ekranдан kafamızı kaldırıp başka öğelerle de ilgilenebiliriz. Bu anlamda da oyunda tatlı bir 90'lar macera oyunu havası olmuş, çok hoşuma gitti.

Son derece tatmin edici bir platform & macera oyunu olan A Night at the Races'ı herkese tavsiye ediyorum; virüse olan hincınızı bu oyundan çıkartabilirisiniz! ♦ **Tuna Şentuna**

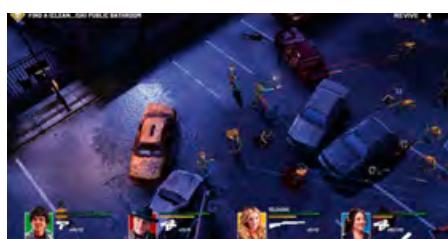
90

**Yapım** High Voltage Software **Dağıtım** GameMill Entertainment **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** [bit.ly/39ileRy](http://bit.ly/39ileRy)

## Zombieland Double Tap - Road Trip

Filmi izleyenler varsa hiç tadınız kaçmasın...

**I**lk olarak 2009'da izlediğimiz Zombieland, yine aynı kadroyla çektiği devam filmini, geçtiğimiz yıl yayınladı. Film oldukça absürt olduğu



oyunda da bunun etkilerini bol bol görebilirsiniz. Oyun da tipik filmdiği gibi dört ana karakterden oluşuyor; Tallahassee, Columbus, Wichita and Little Rock. Wichita'yı seçip oynaya başlıyorum, evde 4 kişiye kadar birlikte oynayabilemeniz mümkün. Aksiyon dolu bir oyun olacağını başlar başlamaz anlıyorsunuz. Uyarılar ve oyunu nasıl oynayacağınız, zombiler size saldırırken ekranda büyük puntolarla gösteriliyor. Kafa karışıklığı olacak da bir durum yok açıkçası oynanış oldukça basit, ilerleyip size saldıran zombileri, sağdan soldan bulduğunuz silahlarla öldürmeye çalışıyorsunuz. Fazlasıyla bu tarz film ve dizi izlediğim için herhangi bir zombi saldırısında yapılması gerekenlere oldukça hakimim. Yavaş hareket ederler ama birine takıldıgınızda, karıncalar gibi başınıza üşümeleri an meselesiştir. Burada da bu kural geçerli, bir zombi sizi yakaladığında kurtulmanız çok da

kolay olmuyor ve saniyeler içinde ölebiliyorsunuz. Eğer bölüm sonu olmadan ölüseniz de en baştan başlamak gerekebiliyor ve bu da biraz yorucu. Hızlı hareket edebilen Ninja, kusma yeteneği olan Vombie ya da hemen her yerden çıkan palyaçolar gibi toplamda 15 farklı zombiyle karşılaşabiliyoruz. Silahlar da çok çeşitli, onları bazen bir araba bagajından ve bazen de bir dönme dolaba saklanmış halde bulabiliyoruz. Aralarda karakterlerin komik diyalogları bazen uzasa da takip etmek eğlenceli. İlk bakıldığına grafiklerin kötülüğü ve oyunun basit hali "bu nasıl bir oyun" dememe sebep olsa da ilerledikçe tuhaf bir zevk almaya başladım. Bazen kötü filmlere ya da oynlara karşı koyamama hali olur, Zombieland: Double Tap- Road Trip tam da bu duyguya hissettiriyor. ♦ **Nevra İlhan**

60



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

## The Legends of Heroes: Trails of Cold Steel III ◆

Bu oyunu oynarken aklıma hep Kürsat geldi

Efendim şimdı bazı oyunlar iyi olabilir, lafımız yok. Ama mesela brokoli de iyi, sağlıklı. Fakat sevmeyeni çok? Zorla brokoli mi yedirelim o insanlara. Trials of Cold Steel serisi de aynen böyle bir durum benim için. Bakışınızda iyi bir JRPG. Serinin her oyunu, bir öncekinden daha iyi falan ama zorla mı arkadaşım, isinamadım işte. Yine de serinin bu son oyununa yaraşır bir inceleme ortaya koyup Kürsat'ı utandıracagım; bu seriyi bana iteleyen ondan başkası değil çünkü! İkinci oyundaki iç savaştan 1.5 yıl sonrasında konu eden ve tüm olayları –nihayet- bir finale bağlayan Trails of Cold Steel III, kahramanımız Rean'in artık mezun olup bir eğitimden olarak dışlanmış ve topluma ayak uyduramamış kişileri topluma kazandırmaya çalışmasını konu ediyor. Rean yine

eski dönem arkadaşlarını bolca görüyor ama yepeni karakterler oyuna ekleniyor, hepsini sevmek pek mümkün olmasa da (Musse çok saçma misal.) çoğu kısa sürede alıştıyorsunuz. Sıra tabanlı savaş sistemi yine gayet iyi işliyor; şu devirde bile gideri var. Başka oyunlarda gördüğümüz Break sistemiyle düşmanlarımızın sırası geldiğinde efektif hareket edememelerini sağlayabiliyor, Brave Order özelliğiyle de hasarı geri yansıtma, azaltma gibi perk'lerle savaşın gidişatında rol oynayabiliyoruz. Bunlara ek olarak artık birbirine bağlanmış iki karakterle Burst hareketini yaparsak devasa hasarlar vermemiz mümkün olabiliyor. Tümavaşlar öünüze gelene saldırmaktan çok, doğru zamanlamayla, doğru yeteneği, doğru düşmana karşı kullanmak üzere

şekilleniyor. Bence tüm seri boyunca oyunun en kuvvetli kısmıavaşları oldu, geriye kalan kısımlar –senaryo dahil- geri planda kaldı. Serinin bu son kısmında zindanlar yine yavan, oluşturulan dünyadaki tasarımlar da 1900'lereinden kalma. Ne çok JRPG oynadık ki daha ilk kasabasından insanı tavlayabiliyor; Cold Steel III onlardan biri değil. Eğer bir şekilde bu seride buluştıysanız ve her oyununu oynadıysanız, elbette ki bu kısmı da oynamadan geçmeyein ama müthiş bir JRPG fanatığı dejilseniz, genel anlamda bu seriyi pas geçebilirsiniz.

*Not: Verdiğim inceleme puanı objektif puandır. Kendi zevkime göre bu oyuna 60'dan fazlasını vermezdim; bana hiç hitap etmedi.* ◆ Tuna Şentuna

82

**Yapım** Echo Chamber Games **Dağıtım** Curve Digital **Tür** Simülasyon Platform PC **Web** curve-digital.com/en-gb/games/detail/48/table-manners

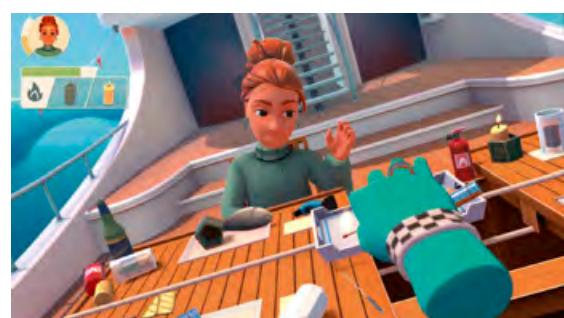
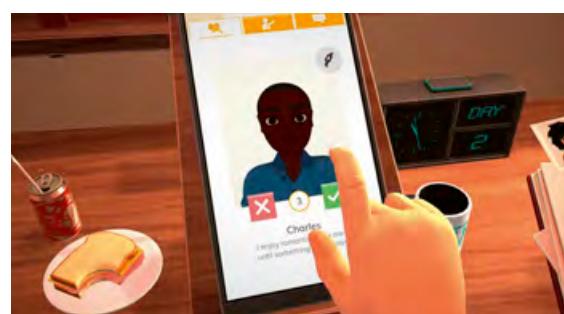
## Table Manners

Kölelik 1800'lerde kalmamış mıydı ya?

Daha çok flört ettiğimiz kişinin her dediğini nasıl yaparız simülasyonu gibi bir şey olmuş bu. Neyse, oyuna biraz daha objektif bir bakış açısı ile bakalım. Temelinde aşırı eğlenceli ve saran bir oyun. Basit, hızlı ilerliyor, yer yer sinir bozucu ama tam da evde bütün gün ne yapsam dediğiniz zamanlarda çok iyi iş görebilecek bir oyun. Oynanış bakımından Surgeon Simulator'a çok benzıyor. Kontrolleri başta sinir bozucu gelse de zaten oyunun bütün olayı kontroller.

Oyunu açtık, karşısına direkt olarak bir sağ el, sol el seçimi geliyor. Gerçi ikisi de aynı derecede zor gelecektir bence. Genel geçer popüler diller için dil desteği mevcut. Grafik kalitesi tercihlerimizi de yapıp başlıyoruz. Oyunda bizden beklenen Tinder benzeri bir flört uygulamasından insanları seçmek ve bunlarla randevulaşmak. Oyunun genel amacı bu. Ana karakterimizin kadın mı yoksa erkek mi olduğu belli değil. Bu yüzden o kısım tamamen oyuncunun hayal gücüne bırakılmış.

Kadın ya da erkeklerle randevuya çıkabiliyorsunuz. Tıpkı Tinder'daki gibi beğenme durumumuza göre sağa sola kaydırıyoruz, birini seçiyoruz, biraz konuşup randevuya çıkmıyoruz. Ve esas eğlence o zaman başlıyor. Öncelikle baştan itibaren bir iki eleştirimi dile getirmek istiyorum. Oyundaki flört uygulamasında kişilerin kendilerini tanıttıkları kısa yazılar toplamda 3-5 tane falaş. Bütün karakterlerin altında aynı yazılar dönüp duruyor. Çok seçim var gibi gözükse de aslında yok yani. Müzikler ve oyunun genel gidişatı bir yerden sonra tekdüzeleşiyor ve kendini tekrarlar bir hâle geliyor. Ayrıca randevuya çıktığımız kişilerin tepkileri de öyle. Yapa zeka konusunda sıkıntılılar var. Adamı pürmüz ile yakıyzınız, adam boş boş bakıyor. Ancak bu fiyat için bu oyun iyi mi şeklinde bakacak olursak, bu fiyat için uygun denilebilir. ◆ Gizem Kiroğlu



78



Tür Auto Battler Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## TFT: Team Fight Tactics ◆

Neden League of Legends'ın yapımcılarından olduğunu görünce şaşırmadım acaba?

Ben de kendi kendime diyorum ki, Allah Allah, bu oyun neden bütün en çok satanlar listelerine giriyor. Nesi var bu oyunu bu kadar kıymetli yapan? Zaten halihazırda kendisini denemek için can atacak devasa bir hayran kitlesi olan bir League of Legends oyunu imiş. Ne DOTA ne de League of Legends'a bayılmayan biri olarak bu oyunu oynamaya son derece ön yargılı başladığımı söylemek istiyorum. Oyunda ne yapılmazı gereğiğini çözmem de biraz zaman alıyor. Belki halihazırda LOL oyuncusu olan birine kolay gelebilir, ama ben çözümek için oldukça vakit harcamak zorunda kaldım. Oyunda League of Legends şampiyonlarından bir

takım oluşturuyoruz ve rakiplerimizi alt etmeye çalışıyoruz. Oyunun genel amacı bu. Bunu yaparken de seviye atlıyoruz. Kahramanlarımızı güçlendirmeye falan yapıyoruz. Sonra herkesin birbirine Allah ne verdiyise daldığı karşılaşmalarda yer alıyoruz. Genel olarak oyun bundan ibaret. İndirdikten sonra 500 MB civarı güncelleştirme yüklenmesini zorunlu kılmış ve bunu asla arka plandayken tamamlamıyor olması insana sinirden tırnaklarını yedirtse de vakit öldürmek için güzel bir tercih. Arada bir ufak tefek anlık takılmalar oluyor. Yani zaten bilgisayar denginde bir performans beklemek hata olur, ufak tefek optimizasyon sorunlarının olması oldukça normal. Ama o grafikler yok

mu! Evet. Yahu, grafikleri çok güzel uyarılmışlar! Oynarken baktığım seyden oldukça keyif aldım. Gerek renkleri, grafiklerin genel yapısı gerekse de arka plandaki müzikleri ve ses efektleri çok güzel bir şekilde mobile uyarlanmış. Ama tam olarak LOL'daki o aksiyon ve hızı yakalayamıyor tabii ki. Ortada heyecandan parçalayacakmış gibi basacağımız bir klavyemiz de yok. Ama yine de heyecan hissini ciddi bir oranda tadabiliyoruz. League of Legends hayranlarının zaten deneyeceğini düşünüyorum, ama biz diğerleri de vakit öldürmek için severek oynayabiliriz bence. ♦

86



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Slap Kings

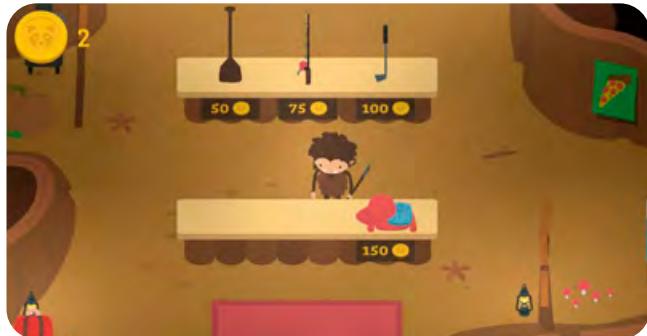
Biri Osmanlı tokadı mı dedi?

Böyle bir oyun olması ne değişik şey, değil mi ya? Çata çuta birine girişiyorsun ve oyunun bütün amacı, konusu bu. Gerçi normal dövüş oyularıyla karşılaşacak olursak evet, oldukça güzel. En çok satanlar listesinde adını görmek de bir hayli ilginç fikrime. Oyuncuların bu oyunda ne bulduğunu tam olarak anlayabildiğini söyleyemem. Oyunda bir karakterimiz var. Bu karakterimiz sırayla önmüze ne çıkarsa tokatlıyoruz. Kimi zaman bu bir ayıcık, kimi zaman bir insan olabiliyor. Oyun parası toplayıyor, karakterimizi geliştiriyoruz. Tokadımızın şiddeti için oyundaki hareketli bir metronomda doğru zamanı yakalamamız gerekiyor. Ardı sıra önmüze farklı ırklardan pek çok insan çıkıyor ve hepsini tokatlayarak oyunda ilerliyoruz. Aşırı basit oynanışı ve grafiksel olarak göze hoş gelen alt yapısı ile oyuncuyu hemen kendi içine çeken ve zamanın nasıl geçtiğini anlayamadığımız bir oyun. Ayrıca karakterlerin hareketleri çok güzel bir şekilde animasyona dökülmüş. Gerçekten pek

çok enteresan vuruşla karşılaşabiliyoruz. Adam vururken takla falan atıyor yani. İzlemesi de oynaması da eğlenceli. Ancak cidden o kadar sık reklam ile karşılaşıyoruz ki artık illallah diyoruz. Yok böyle bir şey. Rakip değişti reklam, geri çek reklam, devam et reklam, sağa dön reklam, sola dön reklam... Tamam ücretsiz oyun ama bu kadar reklam çok sinir bozucu oluyor. Arada güçlendirme almak için para toplayalım diye kendi hür irademle izliyor olsam da zorunlu tuttukları reklam sayısı cidden çok fazla. Bir de oyunda bir şey eksikmiş hissi var. Muhtemelen hiçbir müzik alt yapısı olmadığı için, ama cidden o boşluk hissi kendini fark ettiriyor. Arka kaya alkış, nida gibi ses efektleri koymuş olsalar da bence bir tür müzikal alt yapıya kesinlikle ihtiyacı var. Tüm bunların dışında gerçekten eğlenceli ve uzun elinizden bırakmak istemeyeceğiniz bir oyun. Evde, yapacak bir şey bulamadığımız o uzun ve sıkıcı günlerde günümüzün renklenmesine yardımcı olabilir. ♦



64



Tür Bulmaca Platform iOS Fiyat Apple Arcade ile Ücretsiz



## Sneaky Sasquatch

Yer misin, yemez misin?

“Sasquatch” yani nam-i değer “Koca Ayak”.

Amerika’da varlığına inanan ve bundan oldukça korkan, hatta belki geceleri rüyalarına giren insanlar olduğu gibi, en az onlar kadar belki de daha fazla bu canlıların varlığına inanınları ohmak olarak gören bir kesim mevcuttur. Varlığına dair deliller yetersizdir. Bu oyun da işte tam olarak bu canlıyi konu alıyor. Oyunda karakterimiz tatlı mı tatlı bir Koca Ayak ve insanlar bizi görünce korkuyorlar. Bu yüzden kamp alanlarına girmemiz de yasak. Ama aslında oldukça dost canlısı ve kimseye zarar vermeyen tatlı bir hayvanız. Oyundaki görevimiz gizlice kamp alanlarına sizmakin ve insanların yiyeceklerini

çalmak. Bu çalduğımız yiyecekleri hem kendimiz hayatı kalmak hem de sevgili dostumuz ayıya satıp para kazanmak. Bu paralarla kendimize kazma, kamufle olmamızı sağlayan kıyafetler, balık tutmak için oltalar gibi pek çok yardımcı malzeme satın alabiliyoruz. Kıyafet aldığımızda insanlar bizi görünce korkmuyorlar ve bir nebe olsun hayatı karıştırıyoruz. Bunun dışında sanki corona kapacakmışcasında insanlardan uzak duruyoruz. Oyunda ilerledikçe ek görevlerle de karşılaşıyoruz. Örneğin birden karşımıza çat diye bir tilki çıkıp “Hadi üç beş kişiyi korkut. Korkutsan sana bilmem kaç altın vereceği.” diyebiliyor. Oyunda tespit edildiğimizde ise kaçmak çok zor,

çünkü yine kontrollerle ilgili büyük bir sorun var. Ki muhtemelen bununla ilgili bir güncelleştirme gelecektir diye düşünüyorum. Ekranın sadece bir kısmı değil tamamı kontrol etmek için kullanılabildiğinden ötürü hızlı hareket etmemiz gereken durumlarda karakterimiz kilitleniyor. Sağa sola dönüyor düz koşuyor ya da yerinde dönüyor. Dolayısıyla güvenlikten kaçarken sıkıntı yaşayabiliyoruz. Bunun dışında herhangi olumsuz bir yönü görmedim. Yine oynayıp aşırı memnun kaldığım Apple Arcade oyunlarından biri. Grafikleri güzel ve oyun genel olarak aşırı tatlı. Muhtemelen elini atan keyifle oynayacaktır. ♦

92



Tür Simülasyon, Strateji Platform iOS Fiyat Apple Arcade ile Ücretsiz



## Outlanders

Age of Empires'a mobil rakip çıktı...

**S**arımlım bütün Apple Arcade oyun yelpazesi içerisinde su ana kadar oynadığım, beni en çok saran oyun olabilir. Yatmadan önce telefonumu baş ucumda şarja takip net bir iki saat oynuyorum. Gerek müzikleri gerekse de grafikleri yüzünden tam bir “yatmadan önce oynu” gibi hissettiyor. Genel olarak bakacak olursak, oyunda ilerlemek için bölgüleri geçmemiz gerekiyor. Bunu inanılmaz tatlı ve bazen de zor bir şekilde gerçekleştiriyoruz. Oyunda her bölümde bir ana bir de opsiyonel yan görev bulunuyor. Bunları yapmak için de çoğu zaman bir zaman sınırı veriliyor. Biz de oyuncular olarak bu zaman sınırı içerisinde istenilenleri yerine getirmeye çalışıyoruz. Her bölümde yapacağımız görevlerin kısa birer de hikâyesi bulunuyor. Oyunda her şey mantık çerçevesinde ilerliyor. “Hani şimdi neden 60 odun toplayalım ki?” gibi amaçsız, akla yatmayan görevlerin peşinde koşturuyoruz. Bölgüleri geçmek için de gerçekten zorlandığımız bölgüler oluyor. Gra-

fikleri de oldukça güzel oluşturulmuş. Yumuşak hatları ve renkleriyle insanın gözünü yormuyor. Ekranın alt ve üst kısmına görünürlük açısından butonların kayıp olmaması için birer beyaz şerit çekilmiştir. Müzikleri ise oldukça yumuşak ve sizi asla rahatsız etmiyor. Ancak önemli bir sıkıntısı var ki oynarken bazen verdigimiz komutlar algılanıyor ya da yanlış algılanabiliyor. Buna örnek olarak yol, tarla gibi şeýlerin inşaatını gerçekleştirirken yanlışlıkla yol vb. yapmak istemediğimiz bir yere dokunduysak, bunu hiçbir türlü geri alamamamızı verebiliriz. Bu gibi durumlarda komple işlemi iptal etmemiz gerekiyor. Yani sarımlım bu noktada bir güncelleştirmeye ihtiyaç var. Velhasıl kelam toparlayacak olursak, normalde strateji oynamayı sevmeyen insanlara bile hitap edebileceğine inanıyorum. Oldukça eğlenceli ve sevimli bir oyun. Özellikle de değişik bir oyun denemek isteyen oyuncular için güzel bir seçenek olarak tercih edilebilir. ♦

89



## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. TFT: Team Fight Tactics
2. TRT Çocuk Anaokulum
3. Spiral Roll
4. Join Clash
5. 101 YüzBir Okey Plus



## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Plague Inc.
2. Başkanlar
3. Hitman Sniper
4. Football Manager 2020
5. Minecraft



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Woodturning Voodoo
2. Brain Test
3. Brawl Stars
4. Slap Kings
5. PUBG MOBILE LITE

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. PARS: Özel Kuvvetler
3. Earn to Die
4. Football Manager 2014
5. İnşaat Sim 2014



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Bullet League



Beklenmedik bir hit daha!

**O**yunun grafikleri ne kadar güzel olmuş ya, animasyonda yer alan ekibi tebrik etmek lazım. Oyun akip gidiyor yani. Uzun süredir bu kadar eğlenceli bir mobil aksiyon oyunu oynamamışım. Telefonda aksiyon oynamaktan hoşlanmayan biri olarak ben bile bayıldım. Başta biraz sarmayacak gibi gelse de biraz oyundan sonra cidden obsesif bir şekilde oyuna yapışım diyebilirim. Oyunda hem tek oyunculu hem de çok oyunculu gibi seçenekler var. Çok oyunculu kısımda arkadaşlarınızla ya da rastgele insanlarla oynayabiliyorsunuz. Oyunda karakterinizden, öldüğünüzde çıkan mezar taşına kadar her şeyi özelleştirebiliyorsunuz. Kontrol bakımından oldukça pratik ve sorunsuz. Gereksiz donmalar falan olmuyor. Yine de ilk oynadığımızda alışmak için biraz çaba isteyebi-

lir. Bunların yanı sıra oyunda aksiyon anlamında çok değişik özelliklere rastladım. Bunlardan biri de havadayken düşmana kilitlenip ateş edebiliyor oluyoruz. Karşılaşmanın ortasında bu dinamik gerçekten çok işe yarıyor. Sadece ilk başladığınızda oyunda silah bulmak her zaman istediğimiz kadar kolay olmuyor. Keza bu yüzden oldukça fazla kez kendimi ölü buldum. Ariyorum taryorum, silah düşmüyör. Biri çat diye tepeme gelip beni öldürüyor sonra. Oldukça uzun soluklu bir oyun. Elinize aldiğinizde zamanın nasıl geçtiğini dahi anlamıyorsunuz. Aşırı akıcı ve saran bir ilerleyişi var. Ama belli başlı bir performansı yakalamak istiyorsanız, kesenin ağzını da biraz açmak zorundasınız. Biraz para dökerek karakterini üst seviyeler çok daha rahat çıkartabilirsiniz. ♦

82

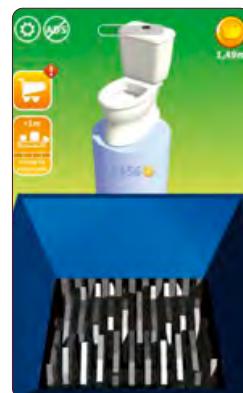


Tür Simülasyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Will It Shred?

Abi, oyun konsolunu atmayın, taksitle aldık...

**G**ünümüzde aşırı popüler olan ve şahsen benim asla anlayamadığım ASMR furyasına bir mobil oyun da katılmış bulunmakta. Oyunun temelinde çeşitli nesneleri alıp onları parçalayan bir makineye atıyoruz. Bunların parçalanma sesinin bizi tatmin etmesi, uykumuzu getirmesi falan bekleniyor ASMR denilince. Bende böyle bir etkisi olmadı açıkçası. Belli bir oranda keyifli sayılabilir. Ama elimizi neye atsak yine reklam fiskırıyor. Nesneleri parçalıyoruz, parçaladıkça para kazanıyoruz, parçalamak üzere yeni nesnelerin kilidini açıyoruz. Buraya kadar her şey güzel. Reklam izlerseniz de çok hızlı bir şekilde para kazanabilirsiniz. Durum böyle olunca da nesnelerin tamamı çok hızlı bir şekilde tükeniyor. Ortalama iki üç günde bütün nesneleri açabiliyorsunuz. O zaman da oyunda zaten yapacak başka bir şey kalmıyor.



Yani kısa soluklu bir oyun diyebiliriz. Seçilen nesneler de oldukça ilginç. Kendimizi bir anda alarfanga tuvaleti makinaya atarken bulabiliyoruz. Koca tuvalet yani. PlayStation 4 atıyor falan. Nesneler güzel ama parçalanma animasyonu çok kaba kalmış. Tam o ASMR hissini vermiyor. Hem görüntü hem ses olarak hatta. Evet, bazı nesnelerin sesi fena değil. Ama coğunlukla çok mekanik, yapay olduğu çok belli. Kulağa çok batıyor yani. Dolayısıyla ben oyunun tam olarak amacını gerçekleştirebildiğini hissedemedim. Bunun yanı sıra bir de nesnelerin çoğu çok da tatmin edici değil. Bundan kastım teneke kutu falan gibi saçma, parçalanması o tatmin hissini vermeyecek pek çok nesne var. Oturup saatlerce oynanmaz. Mutlaka seveni vardır ama genel olarak oyuncuları çok fazla kendine bağlayabileceğini düşünmüyorum. ♦

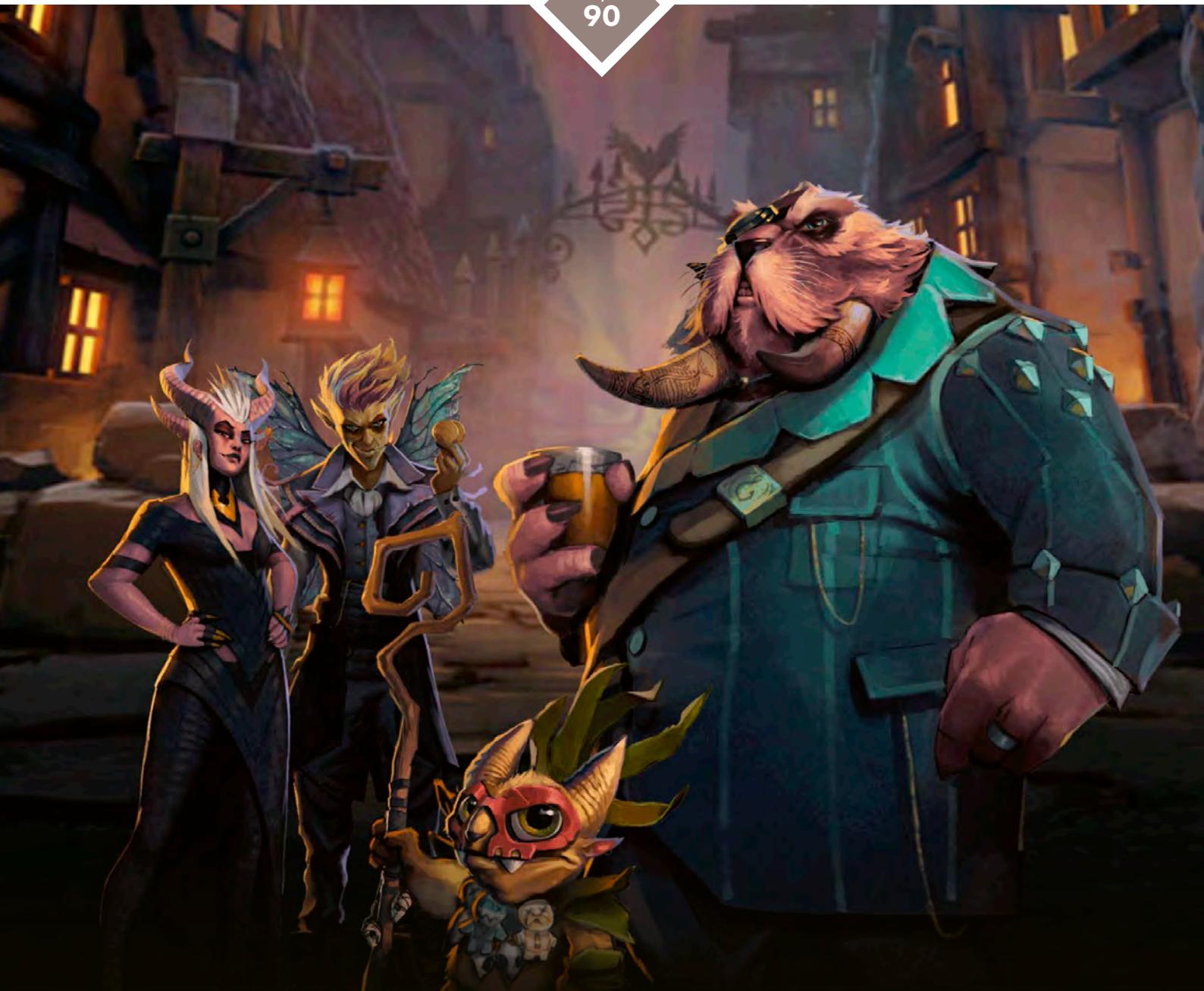
◆ Gizem Kiroğlu

56

# DOTA UNDERLORDS

Valve'ın Auto Battler'ı nihayet erken erişimden çıktı?  
Peki TFT'ye ne kadar rakip olabilecek?

Sayfa  
**90**



# ONLINE



## RAINBOW SIX SIEGE

# Beşinci yıl içeriklerine yakından bakalım!

İlk duyurulduğunda The Division'ın gölgesinde kalan, çıktıgı zaman da herkesin kısa süre sonra sönüp gideceğini düşündüğü Rainbow Six Siege beşinci yılina girmiş durumda. Siz bu satırları okurken beşinci yıl ilk sezona başlamış olacak. Ben de Rainbow Six Siege'de bizleri gelecekte neler bekliyor şöyledir bir özet geçeceğim. Beşinci yıl içerisinde ilk iki sezonda ikişer adet yeni operatör gelecek. Bu operatörler G. Afrika, Norveç, Hollanda ve Ürdün'den. Şu an zaten Iana ve Oryx oynanabilir durumda. Oryx defansif bir operatör olarak tavan kapaklarına ziplayabilmesi ve daha da çığın tarafı kırılabilir duvarlara omuz atması, hatta operatörlerde omuz atıp onları yere düşürebilme yeteneği ile oldukça can sıkıyor. Oturup bu satırlarda tabii ki taktik anlatmayacağım size ama Iana da boş değil simdi. Saldırı tarafının operatörü olan Iana, bizzat kullanılabılır hologramı sayesinde çok acayıp operatör kombinasyonlarına veya çok çığın kafa karıştıracak taktikler uygulamaya olanak sağlıyor. Her sezon olduğu gibi, bu iki operatöre de eğer sezon biletiniz yoksa bir hafta sonra erişebileceksiniz. Elbette oynayabilmek için biriktirdiğiniz renownları harcayıp operatörü açmanız gerekiyor. Bu arada Ash için Tomb Raider skin'i, Caveira için de yeni bir elite skin eklenidi.

Battle Pass olayımız yine devam ediyor bunu en başta belirtiyim. İlk iki sezonda tabii ki yenilikler iki operatör ile bitmiyor, Oregon ve House haritaları da yenileniyor. Ayrıca iki de etkinlik gerçekleştirilecek. Hem Ubisoft hem de oyuncular Arcade Playlist olayını sevdiler, biraz oyunun

stresinden uzak eğlencelik bu içerikleri ne redeye herkes sevgi ile kucaklıdı. Golden Deagle yılın ilk Arcade etkinliği. Şarjörde tek mermisi olan DE ile oynanacak. Her atıştan sonra şarjör değiştireceğiz. Üç ve dördüncü sezonda ise bu sefer birer operatör eklenecek fakat S3 operatörü belli değil, S4 ise Tayland olacak. Yine iki harita için değişiklik geliyor. Bu haritalar ise Skyscraper ve Chalet olacak. Yine bu sezonlarda iki Arcade Playlist etkinliği de bizleri bekliyor olacak.

Bu arada oyuna sonunda bir replay sistemi geliyor. Hem hile kontrolünde kolaylık hem de nasıl daha iyi oynamam diyenlere yol göstereceğini düşünüyorum. Ayrıca ikinci sezonda geleceğini tahmin ettiğim Smart Ping sistemi nihayet bizlerle, direkt olarak tuzak vb. şeyleri ping yaparak takım arkadaşlarımıza gösterebileceğiz bu sayede. Uyarı gitmeyecek rakip tuzak sahibine, bu da daha taktiksel bir oynanışa sebep olacak. Bu olayın IQ'yu boşça çıkartacağını sanmıyorum. Lord gibi o da sağlam bir yenileme alacaktır, değişecek bence. Lord demişken, Lord'umuz da değişti, artık sabit silahını elinde taşıyor. Bir de attığı yeri yakan bir grenade launcher taşıyor, büyük sıkıntı hehe. Son olarak bir Proximity Alarm alet edevatı var ki bu da işleri çok değiştiriyor. Operatörlerin geldiği yeri daha rahat anlayabileceğiz, çünkü bir operatör yakınından geçerse bu cihaz ötmeye başlayacak.

Bütün bunların yanında biraz da altıncı sezondan bahsedildi. Sezonlarda birer operatör eklenecek. Her sezon oynanış mekanikleri ve yenilemeler olacak, dört tane

harita olacak ama isimleri ve nasıl oldukları henüz belli değil. Tabii ki eski haritalara yapılacak yenilikler ile Arcade Playlist olayları da hız kesmeden devam ediyor. Hard breacher dediğimiz Termite ve Hibana gibi operatörleri zayıflatmayacak şekilde, diğer operatörler için hard breach sağlayabilen ek ekipmanlar eklenecek. Harita ban sistemi geliyor, sistem Ranked ve casual modlarda olacak. Son olarak ise oyuncu itibar sistemi düşüncesi var Ubisoft'un. Bu sistem ile oyuncular birbirine itibar puanı dağıtabilecekler, (teraziye tıkladım +rep hesabı) itibar durumuna göre de oyuncu pozitif ise pozitif, negatif ise negatif oyuncular ile eşleşecek. Açıkçası bunun suistimal edilmesinin önüne nasıl geçecekler bekleyip göreceğiz. R6 ile ilgili bildiğim yenilikler bir sayfada aktarmaya çalıştım. (Öhhm..Kürsat bey.. öhmm) Umarım sizler de gelen yeniliklerden memnunsunuzdur. Son olarak diyeceğim şudur ki, iyi iletişim kurmak oyunu kazanmanın ilk kuralı, bunu unutmayın. Ne kadar sınırlensiniz de anlatmaya çalışın, toxic oyuncu olmayın. Belki bir oyunda karşılaşmak dileği ile, kendinize iyi bakın efenim. ♦ **Sonat Samir**





## TAKTİK SAVAŞLARI

# Üçüncü set ile galaksiler arası bir seyahate hazır mısınız?

Ardı ardına duyurduğu oyunların büyük yanıtı uyandırması, Riot Games'in League of Legends'a ya da Taktik Savaşları'na olan özenini birazcık bile aksatmadı. Özellikle Taktik Savaşları için Haziran 2019'dan bu yana iki farklı set çıkardı ve bu setlerde yaptığı ayarlamalar ile oyun yapısını dinamik tutmayı başardı. Riot Games, değişen köken ve sınıflar, şampiyon kadrosunun yenilenmesi gibi aslında riskli olsa da oldukça başarılı girişimlerde bulundu.

İlk Taktik Savaşları seti olan Hizip Savaşları oyunun çıkışına denk gelmiş ve kısa sürede beni bağımlı yapıp günlerimi harcatmıştı. Ancak bu ilk setin auto battler türü için Riot Games'in yaptığı ilk girişim olması, dengeleme mekaniklerinin sahilğini işlemesini engellemiştir. Açıktası oluşturacağınız birkaç kompozisyon garanti olarak ilk dörde girmenizi sağlıyordu. Başarılı olabileceğiniz kompozisyon miktarı da çok çeşitli değildi. Bunu iyi gören Riot Games ikinci set olan Elementlerin Yükselişi ile uzun süre dengeyi korudu. Neredeyse her bir kompozisyonu etkisiz kılan bir kompozisyon kurulabiliyordu. Ancak özellikle son güncellemelerle ikinci setin durumu biraz ilk setin haline benzemeye başladı.

Geçtiğimiz ay ise Riot Games oyunun üçüncü setini duyurdu. İkinci Set ile

elementler temasını benimseyen Taktik Savaşları, üçüncü set ile uzay çağını yaşıyor. Aslında siz bu yazıyı okurken bir aksilik olmazsa oyunun üçüncü seti olan Galaksiler'i oynuyor olacaksınız. Gelin yeni oynanış mekaniklerine yakından bakalım.

Bir kere oyunun uzay temasına sahip olduğunu ve şampiyonların LoL'ün uzay temasındaki kostümleri üzerinden tasarılandığını belirtiyorum. Set 2'deki köken ve sınıfları unutabilirsiniz. Baştan öğrenmeniz gereken yeni köken ve sınıflar oldukça rekabetçi bir yapı sunuyor. Bir kere ikinci set ile gelen elemental hücre sistemi üçüncü set ile ortadan kalkıyor. Bence bu oldukça isabetli bir karar. Zira bu sistem oyuna yeterince etki edemiyordu ve yapılan dizilimlerde oyuncular elemental hücreleri pek dikkate alımıyordu. Yeni sete "Galaksiler" adının verilmesi ise aslında yeni bir oynanış mekanığından geliyor. Oyun başladığında rastgele olarak girdiğiniz galakside bazen tamamen alıştığınız normal sistemde maç yapacaksınız ama bazen farklı galaksilere düşeceksiniz. Mesela bir galakside oyuncular iki adet yetiş Neeko ile oyuna başlarken, diğer galakside ilk şampiyon havuzunda sadece dört altınlık şampiyonlar olacak. Riot Games ileride yeni galaksileri de üçüncü sete

dahil olacağını belirtiyor.

Öte yandan kökenler ve sınıflarda neredeyse tamamen değişmiş durumda. Eski sınıf ve kökenlerle tek tük karşılaşacağınız ve birçok sınıf ve kökeni öğrenmek için biraz zaman harcayabilirsiniz. Artık kökenler büyük ve küçük kökenler olmak üzere ikiye ayırlıyor ve genellikle oyun sonundaki kompozisyonumuzda önemli bir yer tutacak. Küçük kökenler ise büyük kökenler kadar etkili olmayacak ama bazı yeni mekanikleri oyuna katacaklar. Mesela yayınlanan videoda, Meka Pilotları kökeninden üç farklı şampiyonun birleşerek daha güçlü hale geldiğini gördük. Yeni sınıflar da aynı şekilde çeşitlilik gösterse de asıl dikkatimi çeken yine yayınlanan videoda yer alan Thresh'in bench üzerinden dost şampiyonları savaş alanına sürebilmeye yeteneğini oldu diyebilirim. Galaksiler seti ile beraber yepyeni bir heyecana daha atılacağız. Yeni Galaksiler görev kartı ile birçok görevi tamamlayarak ücretsiz olarak yeni içeriklere sahip olabileceğiz. Eh tabii ki yeni setle beraber çok tatlı yeni minik efsanelerimiz ve mücadeleleri renklendiren yeni arenalarımız da olacak. Yakında mobil platformlarda da geleceğimiz Taktik Savaşları'nda yeni takıtlar ve yeni heyecanlar bitmeyecek gibi görünüyor!



# TEAMFIGHT TACTICS™ GALAKSİLER

## ÖZET BİLGİLER

### KÖKENLER

**SEMAVİ** | Tüm takım arkadaşları verdikleri hasarın (2) %15, (4) %30, (6) %60 kadarı iyileşir.

Xayah 1 Rakan 2 Xin Zhao 2 Ashe 3 Kassadin 3 Lulu 5

**ASİ** | Asiler çatışmanın başında her bitişik Asi başına 8 saniyeliğine (3) 150 Kalkan ve %10 Hasar Artışı, (6) 225 Kalkan ve %12 Hasar Artışı kazanır.

Malphite 1 Ziggs 1 Sona 2 Yasuo 2 Master Yi 3 Jinx 4 Aurelion Sol 5

**ZAMAN BÜKÜCÜ** | Tüm takım arkadaşları her 4 saniyede bir (2) %15, (4) %35, (6) %65 Saldırı Hızı kazanır.

Caitlyn 1 Twisted Fate 1 Blitzcrank 2 Shen 2 Ezreal 3 Wukong 4 Thresh 5

**UZAY KORSANI** | Bir Uzay Korsanı son vuruşyla bir birimi katlettiğinde (2) %50 ihtimalle 1 Altın, (4) %50 ihtimalle 1 Altın ve %15 ihtimalle bir eşya kazanır.

Graves 1 Darius 2 Jayce 3 Gangplank 5

**SİBERNETİK** | Bir eşyaya sahip Sibernetikler (3) 35 SG ve 350 Can, (6) 80 SG ve 800 Can kazanır.

Fiora 1 Leona 1 Lucian 2 Vi 3 Irelia 4 Ekko 5

**YILDIZ MUHAFİZİ** | Bir Yıldız Muhabizi yetenek kullandığında diğer tüm Yıldız Muhabizileri (3) 30 Mana, (6) 60 Mana kazanır.

Poppy 1 Zoe 1 Ahri 2 Neeko 3 Syndra 3 Soraka 4

**SONSUZ KARANLIK** | Bir Sonsuz Karanlık katledildiğinde en yakındaki Sonsuz Karanlık takım arkadaşına (3) %50, (6) %80 İlave Hasar artı bu etkinin önceki yüklerini kazandırır.

Jarvan IV 1 Mordekaiser 2 Shaco 3 Lux 3 Karma 3 Jhin 4

**VALKYRIE** | (2) Valkyrie saldırısı ve yetenekleri canı %50'nin altındaki rakiplere her zaman kritik vuruş yapar.

Kai'Sa 2 Kayle 4 Miss Fortune 5

**MEKA PİLOTU** | (3) Çatışmanın başında üç rastgele Meka Pilotu birleşerek kattedilene kadar varlığını koruyan bir Süper Meka oluşturur.

Annie 2 Rumble 3 Fizz 4

**HİÇLİK YARATİĞI** | (3) Hiçlik Yaratıkları gerçek hasar verir.

Kha'Zix 1 Cho'Gath 4 Vel'Koz 4

**KILIÇ USTASI**

Kılıç Ustaları (3) %30, (6) %55 ihtimalle isabet halinde fazladan iki defa saldırılabilir.



Fiora Xayah Yasuo Shen Master Yi Kayle Irelia

**MİSTİK**

Mistikler takımlarına (2) 30, (4) 120 Büyü Direnci sağlar.



Sona Karma Soraka Lulu

**TETİKÇİ**

Tetikçilerin her dördüncü saldırısı iki kat hasar veren (2) üç, (4) dört ilave atış yapar.



Graves Lucian Ezreal Jinx Miss Fortune

**KORUYUCU**

Koruyucular yetenek güçlerinin (2) %15, (4) %35 (6) %80 kadarına eşdeğer kalkan kazanır.



Jarvan IV Rakan Xin Zhao Neeko

**DÖVÜŞÇÜ**

Dövüşüler (2) 300, (4) 750 Can kazanır.



Malphite Blitzcrank Vi Cho'Gath

**KESKİN NİŞANCI**

(2) Keskin Nişancılar hedefleri ve kendileri arasındaki her hücre başına %12 Ilave Hasar verir.



Caitlyn Ashe Jhin

**PATLAYICI UZMANI**

(2) Patlayıcı Uzmanlarının yetenekleri isabet alan rakipleri 1,5 saniyelikse sersemletir.



Ziggs Rumble Gangplank

**BÜYÜCÜ**

Tüm takım arkadaşlarının yetenek gücü (2) %20, (4) %40, (6) %80 artar.



Twisted Fate Zoe Ahri Annie Lux Syndra Vel'Koz

**CASUS**

Casuslar çatışmanın başında rakip takımın arka saflarına sıçrar. Casuslar çatışmanın ilk (2) 6 saniyesi boyunca %60 Saldırı Hızı kazanır, (4) %80 Saldırı Hızı kazanır ve etki bir rakip alt edildiğinde yenilenir.



Kha'Zix Kai'Sa Shaco Fizz Ekko

**UZAY GEMİSİ**

(1) Uzay Gemileri saniye başına 20 Mana kazanır, tahtada manevra yapar, hareket kısıtlamalarından etkilenmez ve normal saldırı gerçekleştiremez.



Aurelion Sol

**MANA YAĞMACISI**

Mana Yağmacılarının (2) ilk saldıruları, (4) tüm saldıruları hedefin bir sonraki yeteneğinin bedelini %40 artırır.



Darius Kassadin Irelia Thresh

**ÖNCÜ**

Öncüler (2) 60, (4) 250 Zırh kazanır.



Leona Poppy Mordekaiser Jayce Wukong

**PARALI ASKER**

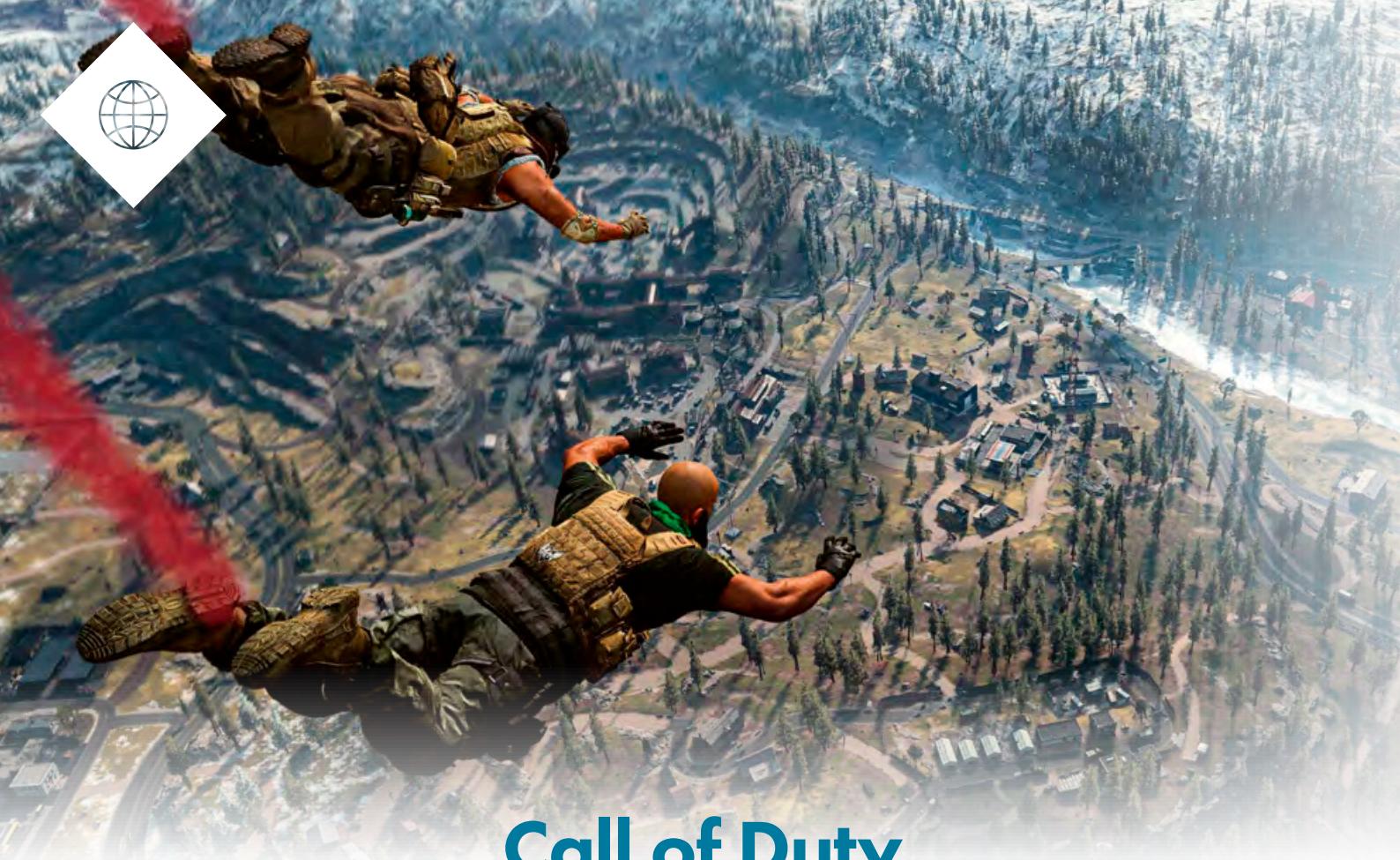
(1) Paralı Askerler altın karşılığında yeteneklerini geliştirebilir.



Gangplank Miss Fortune

\*Not: Sinerji ve nitelikler Açık Beta'dan alınmıştır ve değişime açıktır.





# Call of Duty WARZONE

Çok sevdiğimiz FPS'i Battle Royale havası sardı!

Battle Royale evrenine her geçen gün yeni bir oyun ekleniyor. Call of Duty markası, zaten Black Ops 4'ün Blackout modunu yayınlamış bu konuda takdirimi kazanmıştı. Ancak Activision bu işi daha da ileriye taşımak istemiş olacak ki geçtiğimiz ay aniden yeni bir Battle Royale oyunu olan Warzone'u duyurdu ve birkaç gün sonrasında oyunu Battle.net, PS4 ve Xbox One üzerinden oynanışa açtı. Şimdi burada direkt Warzone'a giriş yapacağım zira Battle Royale nedir, ne değildir diye merak edenler için zaten derginin diğer sayfalarında bulabileceğiniz Battle Royale dosya konusunu hazırladık. Ancak Warzone'un beta sürümü ile aniden ortaya çı-

ması, onun hakkında birkaç kelam etmemi zorunu hale getirdi.

## 100GB'lık dev!

Activision'in Battle Royale türündeki potansiyeli küçümsemedigini gösteren bir oyun olmuş Warzone. 10 Mart tarihinde tamamen ücretsiz şekilde oynanabilir olarak yayınlandı bile. Battle.net'e girip oyunu hemen indirebilir ve bu heyecana katılabilirsiniz. Eğer PS4 oyuncusu iseniz, Fortnite ve Apex Legends'da olduğu gibi PS Plus aboneligi gerektirmeden oyunu oynayabilirsiniz. Ancak uyarılmış olayım, Warzone içi tam anlamıyla "kendi başına oyun" diyebilir miyiz bilemiyorum. CoD: Modern Warfare içerisinde erişebildiğimiz oyunu indirirken, Modern Warfare'i de indirmiş oluyoruz! Eğer Modern Warfare'i almadiysanız tabii ki sadece Warzone'a erişiminiz oluyor. Buradaki sorun şu ki Warzone için 82 GB boyutunu aşan bir dosya indiriyoruz. Yani sevgili Infinity Ward, sevgili Activision şu oyunu tam manasıyla bir standalone olarak piyasaya sürmek bu kadar mı zordu acaba? Her neyse, oyunun Apex gibi ani ve sürpriz bir şekilde duyurulması oldukça büyük yanık uyandırdı diyebilirim. Oyuncu sayısı adeta sağınan bir yağmur gibi artış gösterdi.

İlk 24 saat içinde 6 milyon oyuncuya erişen Warzone, dört günde 15 milyon oyuncu barajını aştı. Peki Call of Duty markasını da arkasında alan Warzone neler vadediyor?

## Modlar ve oynanış

Warzone içerisinde üç farklı oyun modu barındırıyor. Battle Royale, Plunder ve Solo Battle Royale. Solo Battle Royale modu başlangıçta oyunda yer almazken, yayınlanmasından bir hafta sonra oyuna dahil oldu. Battle Royale (BR) ve Solo Battle Royale (SBR) modlarında temel olarak, bildiğimiz klasik tarzda bir Battle Royale oyununa dahil oluyoruz. BR modunda üç kişilik takımlar halinde oyun oynarken SBR modunda tek dostumuz kendimiz ve silahlarımız oluyor. Ancak oynadığımız harita olan Verdansk'a her iki oyun modunda da 150 oyuncu ile beraber atlıyoruz. Ancak yere inerken paraşütümüz istedigimiz zaman açıp kapatabiliyor, dolayısıyla istedigimiz noktaya daha rahat inebiliyoruz. İner inmez elimizde tabanca olması sebebiyle de -bir nebze olsun- çaresizlik hissine kapılmıyoruz. Daralan alana hareket ederek nadırlıklarla göre sıralanan silahları, zırhları ya da envaçesit diğer eşyayı kasalardan bulmaya çalışıyoruz. Şimdi buraya kadar her şey normal, gelelim





oyunun fark yarattığı noktalara. Bir kere oyunda pek çok modern silah olduğu gibi KAR98K ya da Dragunov gibi tarihin ün yapmış ölüm makineleri de mevcut. Tabancalar, SMG'ler, makineli ya da ağır makineli tüfekler, pompalılar hatta Bazooka dahi oyunda yer alıyor. Oyunun silah yelpazesinin bir hayli geniş olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Öte yandan mekan tasarımları ve çeşitli oyun mekanikleri çatışmaları hem taktiksel hem de aksiyonun dozu açısından zenginleştiriyor. Oyunda yer alan siper alma mekaniği, loot yaparak bulduğunuz ve siper olarak öünüze açabileğiniz kalkanlar, aynı şekilde loot yaparak bulabileceğiniz bir drone ile çevreyi havadan kontrol edebilmek ve buna göre bir hareket rotası oluşturmak gibi birçok stratejik oyun mekanığı var. Hepsi de oyuna farklı bir heyecan katmayı başarmış. Ayrıca çeşitli noktalarda ortaya çıkan mağaza kasaları ile kalkan, bomba ya da önceden ana menüden hazırladığınız loadoutları satın alabiliyorsunuz. Satın almak için gerekli parayı ise yine loot yaparak toplayabiliyorsunuz. Bir loadouta koyacağınız silahları tam olarak istediğiniz şekilde seçemiyorsunuz. Bunun için oyun oynayarak seviye atlayıp yeni silahlar açmalısınız. Daha güçlü ekipmanlara sahip olmak için yapabileceğiniz bir diğer etkinlik ise kontratlar. Harita üzerine bir kontrat bulup kabul ettığınızda oyun size belirli bir görev veriyor. Bu görevler bir bölgenin savunmasını belirli bir süre boyunca gerçekleştirmek ya da hedeflenen bir rakip oyuncuyu öldürmek olabiliyor. Görevleri alıp yapmazsanız çok bir şey kaybetmiyorsunuz ancak görevleri yapmak ekipmanlarınızı geliştirmenize yardımcı olabiliyor.

### Gulag da nesi?

Warzone'a beni en çok bağlayan özellik ise Gulag isimli mekanik oldu. Apex Legends oynadıysanız öseniz dahi çeşitli checkpoint noktalardan takımınızın sizi geri döndürme şansı olduğunu biliyorsunuzdur. Warzone'da da bu sistem iki farklı şekilde işliyor. Bunlardan biri Gulag isimli arena yoluyla gerçekleştirken diğeri ise takım arkadaşlarınızın gerekli miktarda parayı toplayarak yine belirli bir checkpoint noktasını

da sizi hayatı döndürmesi oluyor. Ama tabii burada dikkat çeken nokta Gulag arenası. İlk ölümünden sonra kısa bir demo araya giriyor. Demoda esir kampı haline getirilmiş bir kalenin zindanına atılıyor ve ölen oyuncular sırayla küçük bir alanda rastgele elimize verilen bir silahla 1v1 karşılaşmalarına dahil oluyorsunuz. Kazanan oyuncular ise oyuna dönüyor. Gulag ayri bir mod olarak yayınlansa bile beni saatlerce başına kilitleyebilecek bir mekanik. Sadece Gulag'a gitmek için öğleden zaman bile oldu. Bu arada takım arkadaşlarınız sizi istediği zaman oyuna döndürübiliyor ama Gulag şansını her oyunda sadece bir kere elde edebiliyorsunuz. Oyundaki bir diğer oyun modu ise Plunder. Plunder'ı Battle Royale olarak değerlendirmek aslında çok da doğru olmadığını söyleyebilirim. Plunder modunda amaç yine üç kişilik takımınız ile haritada olabildiğince para toplamak ve bu paraları güvenli şekilde kaçırmak. Para kazanmak için loot yapmalı ya da öldürdüğünüz düşmanlardan para toplamalısınız. Topladığınız paraları Bir takım 1 milyon dolara 30 dakikadan kısa sürede ulaştığında ise devreye bonus raunt giriyor. Bonus raundun sonunda en çok para toplamış olan takım mücadeleden galip ayrılıyor. Plunder modunda öseniz bile sürekli tekrar

doğabiliyor ve takımınıza yakın bir noktadan haritaya düşüyorsunuz. Maksat tamamen para toplamak ve önüne geleni oyun boyunca yok etmek. Ayrıca Plunder modunda yine çevreden silah veya ekipman bulabildiğiniz gibi, her doğusunuda farklı loadoutlarınız arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Bu yüzden loadoutları kendiniz için kullanışlı olarak ayarlamanzı oldukça önemlidir. Warzone'da problemler noktalarından biri oyunu hala beta aşamasında olmasının getirdiği teknik sorunlar. Buglar ve bazı optimizasyon sorunlarının biraz can sıkıcı olduğu çok açık. Ayrıca keşke bu oyun Modern Warfare'ın içinde değil, apayrı bir oyun olarak sunulsaydı da 80-100GB boyutıyla disklerimizde yer kaplamasaydı. Activision'ın Battle Royale türüne oldukça olumlu yaklaşması bu evrene yeni bir oyun kazandırılmasını sağladı. BR dünyasının gelecekte daha da gelişeceği kesin ama Warzone bazı teknik sorunların üstesinden gelirse gelecekte de bu türün önemli oyunları arasında yer alacağı benziyor.

◆ Enes Özdemir





# DOTA UNDERLORDS

Erken erişim geride kaldı, önumüze bakıyoruz!

Auto Chess'in popülerliği ile beraber oyun sektörünün auto battler türü ile tanışması, aniden rağbet gören her oyun türünde olduğu gibi bu türde pek çok yeni oyunla tanışmamızı sağladı. Dota'nın modlanması ile ortaya çıkan Auto

Chess'in başarısı, Valve'ın tornasını harekete getirdi. League of Legends'in da Taktik Savaşları'ni geliştirmesiyle, bu alana daha fazla ağırlık veren Valve, Dota Underlords için kolları sıvadı ve oyunun yapımında Auto Chess'in yaratıcısı

Drodo Studio'dan da yardım aldı. Geçtiğimiz yılın Haziran ayında piyasaya çıkan Dota Underlords erken erisimi geride bıraktı, tamamen ücretsiz ve Türkçe olarak da oynanabilir durumda. Haydi gelin oyunun derinliklerine biraz daha dalalım.



## Underlordlar

Oyuna ismini de veren Underlord sistemi, Dota Underlords'un en önemli kozlarından. Bildiğiniz gibi auto battler oyun türünde sahaya sürdüğünüz minyonlar oynanış yapısının en büyük parçasıdır. Dota Underlords'da da bu durum değişmiyor. Yapılan rastgele teklifler ile kahraman satın alıyor ve onları güçlendirmeye çalışıorsunuz. Ancak kahramanların dışında her oyun için bir adet Underlord seçiyorsunuz. Underlordları kahramanlara oranla daha güçlü şampiyonlar olarak tanımlayabiliriz. Diğer kahramanlar gibi birleşip güçlenmeleri mümkün olmasa da birden fazla yeteneğe sahipler. Şu anda sadece dört adet Underlord bulunuyor. Underlordlar iyileştirme ve rakipten eşya çalma yeteneği olan Enno, takımına ve kendisine buff yeteneği sağlayan Hobgen, savaş alanına soktuğu fiçılarla rakibi zayıflatıp, dostlarını güçlendiren Jull ve seçtiği bir düşmanı kendi saflarına katan Anessix'den oluşuyor. Tabii her bir Underlord daha fazla yeteneğe de sahip. Gelecekte yeni Underlordlar göreceğimize de inanıyorum.



## Oyun modu çeşitliliği

Dota Underlords şu anda içerisinde dört farklı oyun modu barındırıyor. Bu oyun modları Nakavt, Standart, İkili ve Antrenman isimlerine sahip. Nakavt modu benim en çok oynadığım oyun modu oldu. Kısa oyun süresi ile bana oldukça cazip gelen bu modda her şey daha hızlı gelişiyor. Dört raunta yenilgi alan oyuncular eleniyor. Yani toplamda dört yenilgi almadan oyunu tamamlyorsunuz. Bunun yanında Nakavt modunda bir kahramanın seviye atlaması için aynı kahramandan iki tane bulmak yeterli oluyor ve birinci seviyeden sonra Underlord seçiyorsunuz. Standart

mod ise auto battler türünün klasik oyun yapısını sunuyor ve her oyuncunun 100 canla oyuna başlıyor. Nakavtten farklı olarak bir kahramanın seviye atlaması için üç tanesi bir araya geliyor ve 9. raundun ardından Underlord seçiyorsunuz. Her iki oyun türünde de dereceli oyun ya da normal oyuna girebiliyor, gerçek oyunculara karşı oynayabildiğiniz gibi botlara karşı da mücadele edebiliyorsunuz. İkili oyun modunda bir arkadaşınızla beraber standart bir oyuna girebilirken Antrenman modunda tahmin edebileceğiniz gibi yeteneklerinizi test edebiliyorsunuz.

## Şans ve strateji

Auto battler oyun türünün temel mantığı bu iki temel faktöre dayalıdır. RNG (Random Number Generator) dediğimiz şans faktörü tabii ki oyuncunun kaderini belirleyen olumlu bir etken ama auto battler türünün en güzel yanlarından biri de yapacağınız doğru hamlelerin şans faktörünü lehinize çevirmeye imkanı sunması. Dota Underlords'da da durum değişmiyor. Tabii ki oyundaki en büyük şans faktörünü her raunt başında marketin size sunduğu kahraman teklifleri oluşturuyor. Doğru kompozisyonu bulmak ve daha güçlü bir takım oluşturmak için markette doğru

kahramanlara denk gelmeniz çok önemli. Oyunun başında yapacağınız doğru seçimler, markette acele etmeden, daha doğru noktalarda yapılan rerolllar, seviye atlama rauntlarını iyi seçip doğru zamanında bu alanda altın yatırımı yapmanız şans faktörünün değişmesine neden olabiliyor. Özellikle oyunun orta bölümünü iyi para biriktirerek geçmeyi başarısızsan artan reroll şansı ile istediğiniz kahramanları bulma ve güçlendirme ihtimaliniz daha çok artıyor, bunun sonucu olarak oyun sonunda güçlü kompozisyonlarla bir anda galibiyet serileri oluşturabiliyorsunuz.



## Şehir gezintisi

Dota Underlords size sunduğu yeni mücadeleler ile oyun saatlerinizi uzatıyor. Mesela ana menünün alt kısmında yer alan şehir gezintisi modunu başlangıçta bir senaryo modu sandım ve çok heyecanlandım. Bu anlamda küçük, tatlı detaylar barındırsa bile aslında bunu senaryo olarak tanımlamak pek de doğru olmaz. Sadece kimi zaman yapay zeka ile kimi zaman ise gerçek mücadelelere girerek çeşitli görevler tamamliyorsunuz.

Mesela oyun sizden bazen yapay zekaya karşı sizi savastırıyor. Bunu normal bir auto battler savaş sistemini kullanarak yapabildiği gibi bazen de bariyerlerin arkasına saklanmış olan düşmanları açığa çıkarıp yok ediyorsunuz. Öte yandan bazı durumlarda ise belirli Underlordları kullanarak görevleri tamamlamanız istiyor. Bu görevleri tamamlamak Mücadele Bileti'ne ekstra puan kazandırabiliyor.

## Mücadele bileti ve kozmetik

Günümüzde pek çok oyuncunun yaptığı gibi, Dota Underlords da battle pass sistemi kullanıyor. Zaten ücretsiz oynanabilen oyuncunun ekmeğin teknesini doldurmak için bu tür bir yol seçmesi gayet anlaşılabilir ve bence birçok oyunda oldukça başarılı işleyen bir sistem bu. Dota Underlords'da da oyuncuları oynadıkça tecrübe puanı kazanıyor. Bu tecrübe puanları oyuncuya bir seviye ilerlemesi sağlıyor. Bu alanda seviyeniz arttıkça birçok eşya kazanabiliyorsunuz. Bu eşyalar ve

arayüz kozmetikleri çok çeşitli alanlarda olabiliyor. Underlords portre çerçevesi, iletişim balonculukları, spreylər, efektlər, Underlord kostümleri gibi birçok içerik mevcut. Tabii bu seviye ilerlemesinden kazandığınız eşyaları elde etmeniz için yaklaşık 30 TL'lik Mücadele Biletini satın almanız gerekiyor. Eğer oyuncunun bağımlısı olursanız sonuna kadar degecek bir ücret olduğunu düşünüyorum zira 100 seviyelik mücadele biletı, 100 farklı ödül anlamına geliyor.



**ÜCRETSİZ  
KARGO!**

# LEVEL

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



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



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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

**DB**  
DOĞAN BURDA DERGİ

# Lenovo Legion Y540

Lenovo'nun sık ve kuvvetli laptopu oyuncuların  
kalp atışını hızlandırıyor.

Sayfa  
**95**



# DONANIM

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



# Acer Predator Helios 300 (PH317-53) ◆

Oyuncuların gözdesi Helios RTX ile buluştu!

**G**eçtiğimiz haftalarda Acer'in giriş seviyesi oyuncu laptopu Nitro 5'i incelemiştik hatırlarsınız. Helios 300 serisi ise tercih ettiğiniz konfigürasyona göre orta veya üst sınıfa hitap eden bir ürün ve bu sayfalarda PH317-53-750A konfigürasyonu ile konuğumuz olur. Elbette 2019 yılı sonlarında bizlerle buluşan bu modelin en büyük farklı teknik tarafta, ancak tasarım konusunda da bazı değişiklikler söz konusu. Öncelikle, geçtiğimiz yıl incelediğimiz Helios 300'e ana hatlarıyla benzese de bu defa siyah-kırmızı yerine siyah-mavi ağırlıklı bir tasarım tercih edilmiş. Çerçeve ince sayılaz ve ürün de toplamda 2.95kg ile oldukça ağırlı. Diğer taraftan boyutları büyük olsa da 24mm ile yeterince ince olduğunu söyleyebiliriz. Bu tasarım tercihi bir miktar sadeleşmeyi de beraberinde getirmiş zira ürünün egzoz tabir ettiğimiz havalandırma çıkışları artık kırmızı renkte değil, kasa ile aynı "Abyssal Black" renginde. Eğer agresif bir tasarımını tercih ediyorsanız bu değişim muhtemelen hoşunuza gitmemiştir diye düşünüyorum. Üründe mekanik klavye kullanılmamış, 17.3 inch kasanın da avantajıyla tuşların kullanımı son derece rahat. Üründe dört bölge RGB aydınlatma kullanılmış, tuş başına ayrı ayrı aydınlatma bulunmuyor. Ayrıca kapaktaki Predator logosu da ışıklandırılmış ve bu ışıklandırma kapatılamıyor.

Helios 300'de 17.3 inçlik, 1080p/144Hz mat IPS bir panel kullanılmış, tepki süresi ise 3ms. 300 nit parlaklık sundabilen panelde G-SYNC bulunmuyor, ihtiyacınız var mı, tartışılır. Hem görüş açısı hem de renklerin doğruluğu anlamında performansı oldukça başarılı bulduk. Ürünün teknik tarafı ise hayli donanımlı. Helios 300'de Intel'in dokuzuncu nesil 6 çekirdek 12 izlekli Core i7-9750H işlemcisi, 32GB DDR4-2666Mhz RAM ve NVidia GeForce RTX 2070 Max-Q (8GB GDDR6) ekran kartı kullanılmış, ayrıca Intel HD 630 tümleşik ekran kartı da bulunmaktadır. Bu da masaüstü uygulamalarda daha uzun batarya dayanımı ve daha sessiz bir çalışma ortamı sağlıyor. Üründe kullanılan depolama birimleri ise 256GB SSD (Western Digital SN720) ve 1TB HDD'den oluşuyor.Çoğu oyuncu için yeterli bir alan. 180W'lık bir adaptörle gelen ürünün boyutları maalesef batarya kapasitesini artırmamış. 58Wh'lık batarya 3.5-4.5 saat yoğun kullanıma izin verse de oyun oynadığınızda bu süre ciddi anlamda düşüyor. Soğutma performansı ise takdire şayan. Denedığımız beş oyunda işlemci 76 dereceye kadar yükselirken GPU tarafından en fazla 65 derecelik bir ısı gördük. Bu son zamanlarda gördüğümüz en iyi değerler ki özellikle CPU tarafında 80 derecenin üzerinde görmeye çok alışkınız. Maalesef bu madalyonun diğer yüzü gürültü seviyesi. Dördüncü

nesil Aeroblade fanlar soğutma tarafındaki olağanüstü performanslarını maalesef sessizlik konusunda gösteremiyor, yük altında ses 55db seviyesine kadar yükselmekte. Hoparlör sistemi bir laptop için gayet başarılı olsa da bu seviyede yapabilecekleri bir şey kalmıyor. Peki oyun performansı ne durumda? Yaptığımız testlerde Forza Horizon 4'te Ultra ayarlar ile 115fps'in altına hiç düşmezken, piyasadaki en büyük sistem canavarı olan Red Dead Redemption 2'de Ultra ayarlar ile ortalama 43fps alındı. Tüm bunlar sırasında soğutma sisteminin işini son derece başarılı şekilde yaptığı da tekrar belirtelim. Acer Predator Helios 300, bir önceki neslin üstüne hayli tadında bir güncelleme olmuş. Eğer üst seviye, büyük bir oyuncu bilgisi istiyorsanız tam aradığınız ürün olabilir. Fiyati ise bizim test ettiğimiz konfigürasyonda 15.500TL civarında. ♦ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Çok başarılı soğutma performansı. Oyunlarda yüksek performans. Malzeme ve işçilik kalitesi. Rahat kullanımlı klavye.

**EKSİ** Yük altında gürültü seviyesi çok yüksek.



# Lenovo Legion Y540 - 17IRH ◆

Performanslı küçük kardeş!

Lenovo'nun Legion serisi Intel'in 9.nesil işlemcileri ile yenilendi bildiğiniz gibi, daha geçen ay burada oldukça başarılı bir model olan Lenovo Legion Y740'ı konuk ettiğ ve çok beğendik. Legion Y540 da aynı ailenin bir alt sınıfı olarak tabir edebileceğimiz bir model. Kendisine özgü tasarımını aynen koruyan ürün Y740'ın sahip olduğu RGB klavye ve GSYNC destekli panellere sahip değil. Bunun dışında, bizdeki 17IRH versiyonunun 17.3 inçlik ekraniyla ağabeyine oldukça ilginç bir alternatif olduğunu belirtmiş oldum.

Lenovo Legion serisi biliñdi gibi hayatı kendisine özgü bir tasarıma sahip. Herkese göre mi, tartışılır. Diğer taraftan biz bu tasarımlı, bellı sıkıntıları olsa da çok beğeniyoruz. Lenovo bu ürünlerde yine yüksek kaliteli bir plastikten üretilmiş, çok da agresif olmayan bir kasa kullanmış. Tek parmakla kolaylıkla kaldırılabilen Y540'ın ekranını kasaya bağlayan menteşeler arka kısım yerine arka-üst gövdede yer alıyor. Bu da daha ilk bakışta rakiplerinden ayrılan, uzaktan bakınca bile Legion serisini ayırt edebilmenizi sağlayan bir özellik. 180 derece yatabilen, adeta bir tablet'e dönünen panelin alt kısmında kalın bir çerçeve bulunurken diğer üç kenarda çerçeve son derece ince. Bu tasarım da ürünün metrelerce uzaktan bile fark edilebilmesini sağlıyor.

Bu tasarımın maañesef kötü de bir etkisi var. Kameraya üst çerçevede yer bulunamadığından aşağıya alınmış. 720P çekim kalitesi yeterli olmadığı gibi bir de yüzünüze görebilsin diye ekranı arkaya yatırmak zorunda kalmışınız. Üründeki klavyede arkadan aydınlatma mevcut ve beyaz renkte, RGB desteği ise bulunmuyor. Genel anlamda büyükçe tuşlar kullanılmış ve yazı yazarken de hayatı konforlu denilebilir. Multitouch özellikli touchpadde ise halen çoğu kişinin vazgeçmediği iki adet düğme kullanılmış. Klavye

yüzeyinde parmak izi kalsa da kuru bir bezle temizlemek pek problem değil, iz bırakmıyor. Ürünün en pratik yönlerinden birisi de Ethernet portunun arka kısmında kalması. Hem göz zevkiniz bozulmuyor, hem de kullanım konforu artıyor. Y540'ın ağırlığı yaklaşık 2.9kg. Ne ağır, ne de hafif diyebiliriz. Diğer taraftan ürüne güç sağlayan 230W'lık adaptör hayli irice.

Y540 pek çok seçenek içinden kendinize uygun konfigürasyonu belirleyebileceğiniz bir seri. 15 ve 17 inçlik paneller (Kendi aralarında 60 ve 144Hz seçenekleriyle), Core i5-9300H veya Core i7-9750H işlemciler, GeForce GTX 1650, GTX 1660Ti ve nihayetinde RTX 2060 ekran kartları yanında son derece zengin bir depolama alanı seçeneği arasından istediğiniz konfigürasyonu seçmeniz mümkün.

Bize gelen 17IRH modelinde 17.3 inçlik, 1080p/60Hz bir IPS panel bulunmaktadır. 300 nitlik parlaklık değeri önceki modellerden iyi olsa da kendi sınıfında "eh" denilebilecek seviyede. Bu panel renklerin %72'sini görüntüleyebiliyor. 17IRH modelinin diğer teknik özellikleri ise Intel Core i7-9750H işlemci, 16GB DDR4-2666MHz RAM, GeForce GTX 1660Ti ekran kartı, 256GB SSD + 2TB HDD şeklinde sıralanıyor. Bu konfigürasyon kağıt üzerinde tüm oyuncuları çalıştırılmaya ve gayet de iyi bir performans vermeye muktedir, zaten aldığımız sonuçlar da bunu doğrular nitelikte.

Control'de 1080P/High ayarlarında savaş sahne lerinde bile 50 FPS'in üzerinde kalmayı başardık. Battlefield V Ultra DX12 ayarları ile 60 FPS, The Witcher III Ultra ayarları ise 75 FPS, tam bir sistem canavarı olan Assassin's Creed Odyssey ise Ultra ayarları ile 42 FPS gibi sonuçlara ulaştı. Bu oyuncular çalıştırırken ekran kartında 73 derece, işlemcide ise 85 derece sıcaklıklar gördük. Hiç

fena sayılmasa da ürünün performans modunda 50db'ın üzerinde gürültü ürettiğini belirtmemiz gereklidir, bu da klasik bir değer.

Ürün size Undervolt ayarı yapılmış halde gelmiyor, eğer overclock işleriyle ilgileniyorsanız akılınızda olsun. Performans modunun getirişi de işlemcinin güç çekme limitini 45W'tan 50W'a yükseltmek ve fanları tam hızla çalışırmaktan ibaret. 57WH'lik batarya maañesef yoğun oyun deneyimlerinde 80 dakika civarında tükeniyor, internet / film kullanımında kullandığımız süre ise 3.5 saat ile 4 saat arasında. Kağıt üstündeki rakamlara ulaşamasa da fena sayılmaz.

Laptoplar bildiğiniz gibi ne yaparsa yapsın bir kulaklı¤ın yerini tutamıyor ancak ürünündeki Harman ses sistemi oldukça iyi bir iş başarıyor. Dolby Atmos'un yazılım deste¤ini de arkasına aldığına belirtmeden geçmeyeelim.

Y540 yine son derece başarılı bir model olmuş. Eğer Y740'ın ek olarak sundukları ilginizi çekmiyorsa daha ekonomik ve yine son derece rekabetçi bir seçenek. Fiyat konusunda ise, biz bu incelemeyi yaptığımız sırada ürünün Türkiye fiyatı henüz belirlenmemiştir. Benzer bir konfigürasyonun 15.6 inç ekranlı modelinin (2TB yerine 1TB HDD ile) 9300 TL civarına bulunabildiğini belirtelim.◆ **Kürsat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Şık ve performanslı, ses kalitesi başarılı, Ethernet portu arka panelde, 144Hz panel seçeneği (opsiyonel), 256GB+2TB depolama alanı, klavye mekanik olmasa da başarılı

**EKSİ** Kameranın konumu ve kalitesi kötü, ekran parlaklı¤i halen iyi sayılmaz, RGB klavyenin olmaması



# Huawei P Smart Pro ◊

Kocaman ve uygun fiyatlı bir telefon arayanlara!

**H**uawei'nin orta sınıf akıllı telefon ailesi olan P serisi, P Smart Pro modeliyle orta segmente konumlanan güzel bir modele imza atmış. P Smart Pro, büyük telefonlardan biri. 6.59 inç büyülüüğündeki ekranı ve 163 mm uzunluğundaki gövdesiyle, büyük telefonları tercih eden kullanıcılarla hitap eden P Smart Pro, öte yandan biraz ağır bir telefon oluyor. P Smart Pro'nun ağırlığı 206 gram olurken, yine 8.8 mm kalınlığı ile benzer büyük ekranlı telefonlar arasında arka sıralara yerleştiğini söylemeyeceğiz. Ancak telefonun gerek arka yüz tasarımlıyla, gerek ince çerçeveli ekranıyla güzel göründüğünü de söylemek lazımdır. P Smart Pro, çentiksiz bir ekrana sahip. Huawei P Smart Pro'nun ekranı 6.59 inç boyutunda. IPS LCD panelin kullanıldığı ekran Full HD+ olarak da isimlendirdiğimiz 2340x1080 piksel çözünürlüğünde görüntü üretiyor. 19.5:9 görüntü en – boy oranı sunan ekranın piksel yoğunluğu ise 391 ppi seviyesindedir.

Huawei P Smart Pro'nun teknik kadrosuna baktığımızda, telefonun Kirin 710F işlemcisi kullandığını görüyoruz. 8 çekirdekli bu işlemci, P smart (2019) modelinde kullanılan Kirin 710'un özel bir sürümü. 2.2 GHz frekansında çalışan 4 Cortex-A73 çekirdeğinin yanı sıra 4 adet 1.7 GHz frekanslı verimlilik odaklı Cortex-A53 çekirdeği bulunuran bu işlemcisile hem performans hem verimlilik altında selef model Kirin 659 işlemciye göre önemli kazanımlar sağlanıyor. Telefon grafik işlemci Mali-G51 olurken, kullanılan RAM kapasitesi 6 GB, depolama alanı ise 128 GB olarak karşımıza çıkıyor. Telefonun batarya kapasitesi 4000 mAh olurken, teknik kadroya ilişkin olarak telefonda 802.11 n standardında Wi-Fi, 4.2 standardında da Bluetooth'un yer aldığı söylenebilir. Öte yandan

P Smart Pro'da NFC desteği de yer almıyor. Huawei P Smart Pro, Android 9 işletim sistemiyle geliyor ve telefonda Google desteği yer alıyor. Yani P Smart Pro ile Google servis ve Google uygulamalarını kullanabiliyorsunuz. Bu konuda herhangi bir sıkıntınız yok. Öte yandan telefonun arayüzünün de EMUI 9.1 olarak karşımıza çıktığını söyleyelim.

P Smart Pro'nun AnTuTu Benchmark testine geldiğimizde ise, telefonun 182 bin 747 puan aldığı görüyoruz. Bu puan segmenti için ortalama bir sonuç anlamına geliyor. Huawei P Smart Pro'yu kullandığımız süre içinde hem PUBG hem Call of Duty'de değerlendirdik. Her iki oyunla da epey vakit geçirdik. Bu bağlamda özet olarak söyleyebiliriz ki, PUBG'de HD çözünürlükte akıcı bir oyun deneyimi sağlayan telefon, Call of Duty'de ise daha ilmlı bir kullanıdı gözetliyor. Bu oyunda orta kalite grafiklerde akıcı oyun sağlarken, grafiği yükseğe çektiğinizde daha düşük FPS sağlıyorsunuz.

Huawei P Smart Pro için yaptığımız kapsamlı test aşamalarında elbette merak ettiğiniz pil ömrü sorularına da yanıt aldık. Telefonda 4000 mAh kapasitesinde batarya yer aldığı söylemişlik. PUBG'de 30 dakikalık oyun sonucunda yüzde 9 şarj kaybı yaşayan P Smart Pro, Call of Duty'de ise yine 30 dakika sonunda yüzde 10 kayıp yaşadı. Bu sonuçlar da yine gayet ideal duruyor. Huawei P Smart Pro, 10 W'lık şarj aleti ile beraber geliyor. Telefonu bu şarj cihazı ile şarj ettiğinizde, ilk 30 dakika içinde yüzde 30'u şarj olabiliyor.

Huawei P Smart Pro'da ana kamera kurulumu 3'lü dizilimden oluşuyor. Yani Huawei P Smart Pro'da arka tarafta 3 kamera yer alıyor. Burlardan ana kamera 48 MP ölçüsünde olurken,

f/1.8 diafragma sahip. Geniş açılı çekimler yapabilen bu kamera, lazer ofokus sahibi. Ancak bir optik imaj sabitleyici yer almıyor. İkinci kamera, ultra geniş açılı olarak karşımıza çıkarıyor. Bu kamera da 8 MP olarak yer alırken, diafram değeri daha düşük olarak f/2.4 şeklinde karşımıza çıkarıyor. Telefonun 3'üncü kamera ise 2 MP ölçüsünde derinlik ölçümlemesi için yer alıyor. Yani fotoğraflarınıza alan derinliği katıyor. Telefonun arka kameraları LED flaş ile desteklenmiş ve Full HD çözünürlüğünde 60 kare kayıt yapabiliyor. Ön kamerasa baktığımızda ise burada da 16 MP ölçüsünde, üstten açılabilir bir kameranın yer aldığı görüyoruz. Bu kamera da f/2.2 diafragma sahip ve Full HD çözünürlüğünde 30 kare video kaydı yapabiliyor.

Huawei P Smart Pro'nun ana kamerası özellikle iyi ışık koşullarında gayet sağlam sonuçlar üretiyor. Detay zenginliği olsun, renk doğallığı olsun bir bütün olarak baktığınızda gayet iyi bir fotoğraf görüyorsunuz. Ancak ışık koşulları düşürgünde de grenler belirginleşiyor. Bu noktada da telefonun gece moduna başvuruyorsunuz. Şu an P Smart Pro'yu 2659 TL fiyatla bulabiliyorsunuz, fakat bu alanda daha güçlü modeller olduğu aşikar. ♦ Ercan Uğurlu

## KARAR

**ARTI** Güzel tasarım, başarılı görüntü üreten geniş ekran, Google servislerini destekliyor, iyi pil ömrü, sınıfına uygun kamera performansı, 3.5 mm kulaklık接口, microSD kart desteği

**EKSİ** Yavaş şarj, NFC, 802.11ac, BT 5 yok, yüz tanıma yok, ağır, fiyat/performans noktasında önemli rakipleri var

LEVEL  
EDITÖRÜN  
SEÇİMİ



# Monster Huma H4 V3.2

Monster'dan iddialı bir iş bilgisayarı!

Monster'in Huma ailesinden bu kez 2'inci modeli inceliyoruz. Daha önce Huma H4 V2.1'i incelemiştik. Yeni model ise Huma H4 V3.2 olarak karşımıza çıkıyor ve yenilenmiş teknik kadro ışığında farklılıklar gösteriyor. Hemen önce teknik kadrodan bahsederek başlamanız istiyoruz. Zira Huma H4 V3.2, özellikle bu konuda selefine kıyasla farklılıklar getiriyor. Bu modelinde Intel'in yeni 10'uncu nesil Comet Lake işlemci ailesinden Core i7-10510 CPU'dan güç sağlayan Huma H4 V3.2, böylece işlem gücüyle bu platform için yüksek performans vadediyor.

4 fiziksel çekirdek ve 8 izlek sahibi olan Core i7-10510 işlemcinin yanı sıra laptop'ın teknik detayları arasında göze çarpan noktalardan bir diğeri ise 2 GB GDDR5 kapasiteli NVIDIA GeForce MX250 grafik işlemcisi yer alıyor. Böylece halihazırda Intel yerel grafik biriminin yanı sıra, güç gerektiren grafik uygulamalarında da Huma H5 V3.2'yi değerlendirebiliyorsunuz. Elbette bu laptop'la oyundan oynayabilirsiniz, ona da geleceğiz. Huma H4 V3.2, 8 GB RAM kapasitesine sahip. Bu modellerde tek kanal bellek kullanımı bir nebze üzücü olsa da, satın alım aşamasında kapasite artırımı yapabilmeniz avantaj getiriyor. Bu modeli dilseniz 16 GB kapasitesine yükseltebiliyorsunuz. Benzer konu depolama noktasında da geçerli. Huma H4 V3.2, 512 GB kapasiteli M.2 SSD'ye yer veriyor. Ancak ayrıca bir M.2 SSD slotu daha boş durumda. Böylece dilseniz buraya da sonra farklı M.2 SSD ile doldurarak kapasiteyi artıtabilirsiniz. Bu arada laptop'ta yer alan M.2 SSD'nin Samsung'un PM981 modeli olduğunu da söyleyemek lazım. Performansıyla oldukça iddialı olan bu SSD, Monster'in söylemiyle 3500 MB/s sıralı okuma, 2200 MB/s sıralı yazma performansı gösteriyor. Bizim

yaptığımız CrystalDiskMark testinde de benzer sonuçlar almayı başardı. Zira test sonucunda 3515 MB/s sıralı okuma performansı alan disk, sıralı yazma noktasında da 1946 MB/s gibi bir sonuç üretti ki, bunlar da fazlasıyla iyi değerler. Bu adımı kapatmadan önce oyun konusuna da değinelim. Huma H4 V3.2, MX250 grafik işlemcisi ile ana akım oyunları da çalıştırabilen bir model oluyor. Elbette bu laptop ile Red Dead Redemption 2 falan oynamayacaksınız, bunu beklememek gereklidir. Ama Huma H4 V3.2 ile bir PUBG oynayabilirsiniz, bir Fortnite oynayabilirsiniz.

PUBG'de 60 – 70 fps değerler alabilen Huma H4 V3.2, bu performansta 75 – 77 GPU sıcaklığına ve 70 – 75 derecelerde de CPU sıcaklıklarında dolaşıyor. Öte yandan oynadığımız bir diğer oyun olan Fortnite'ta ise yine yüksek kalitede 48 – 55 fps sonuçlar üreten laptop, GPU isısıyla 77 derecelerde gezinirken, işlemci isısıyla da 75 – 80 derecelere göz kırpıyor. Evet, peki, Monster Huma H4 V3.2 pil ömrüyle ne kadar süre tanıyor? Monster, Huma H4 V3.2 için 8 saatte kadar pil ömrü iddiasında bulunuyor. Elbette biz laptop'ın pil ömrü süresini kendi yaptığımız testlerle ölçümledik. Bu süre kullanım yoğunluğunuza göre değişkenlik gösteriyor. Ancak bilmeniz açısından, misal 30 dakika yüksek grafik ayarlarında Fortnite oynadığımızda, laptop'ın pilin yüzde 66'dan yüzde 22'ye kadar gerilediğini de söyleyelim.

Huma H4 V3.2, tasarımlıyla başta da söyleğimiz gibi oldukça kompakt ve sade bir model. Yalnızca 1 kilogram ağırlığında dolan laptop, böylece çok kolay şekilde taşınabiliyor. Yine sade tasarımını sebebiyle de profesyonel kullanıcıların beğenecikleri bir model olmuş kansınsızdır. Laptop'ta 2 adet 2W'lık Sound Blaster

destekli hoparlör yer alıyor ve performansıyla bu platform için yeterli seviyedeler. Ayrıca notebook'un bağlantılarına baktığımızda, burada geniş seçenek olduğunu görüyoruz. 2 adet USB 3.1 Gen1 portunun yanında ayrıca USB Type-C portu da yer alıyor. Öte yandan USB 2.0 da bulunurken, görüntü aktarımı için HDMI bağlantı da unutulmamış. İnternet konusunda fizikal olarak Gigabit Ethernet portu bulunan laptop, kablosuz tarafta da 802.11 ac destekli çift kanal desteği sunan Intel Wireless 9560 yongasından faydalıyor. Son olarak laptop'ta Bluetooth 5 desteği bulduğunu da söyleyelim.

Monster Huma H4 V3.2'nin ekranı da tipki selef gibi 14 inç büyüklüğünde. Zaten iki model de aynı kasa yapısıyla birbirine benzeyen. Mat malzemeli LED IPS panelden oluşan ekran, Full HD çözünürlüğünde görüntü üretiyor. IPS panelin kullanılmasından dolayı 178 derecelik görüş açısı sağlayabilen ekran, mat malzemeden dolayı da ışık yansımalarından pek etkilenmiyor.

Huma H4 V3.2, sahip olduğu özellikleri ve kompakt yapısıyla bu türde bir notebook arayanların beğenisini kazanacak bir laptop. Yeni nesil işlemcisi ve diğer bahsettiğimiz özellikleriyle segmentine uygun performansıyla göz dolduran laptop şu an piyasada 6099 TL fiyat etiketiyle bulunabiliyor. ♦ **Ercan Uğurlu**

## KARAR

**ARTI** Kompakt yapı. İyi performans.

512 GB M.2 SSD. Ek M.2 slotu.

İdeal pil ömrü. Bakım hizmeti desteği

**EKSİ** Klavye tasarımını, kart okuyucu yok



## AOC AGON AG273QCG

Monitörde RGB aydınlatma 6 bin TL eder mi?

**I**ş yalnızca iyi bir bilgisayar toplamakla bitmiyor; bilgisayarın ürettiği performansı ortaya koyacak iyi de bir monitör istiyorsanız "biraz" paraya kiymanız gerekiyor. Eğer biraz da RGB çırılığının gönül verenlerdenense, bu dönüp duran ışık şeridinin cazibesine kapılmadan edemiyorsunuz. Arka tarafta daire şeklindeki alandaki ışıklandırma dilediğiniz gibi ayarlamanız mümkün. Bu ışıklandırma güzel görüntü üretiyor. Özellikle ekranı duvara yakın kullanacaksanız, duvardaki ışık huzmesinden gayet keyif alacağınız açık.

AGON AG273QCG, aynı zamanda 1800R kavisli bir ekranın sahibi olmasına da dikkat çekiyor. Bu modelde 27 inch büyüğünde bir TN panele yer veren AOC, böylece tepki süresinin önem kazandığı bir monitöre imza atmış. 1 ms gibi oldukça iyi bir tepki süresinin sahibi olan monitör, 2K oyunculara hitap ediyor. Monitörün azami çözünürlüğü 2560x1440 piksel, yani Quad HD. Bu anlamda eğer gözünüz 4K monitörlerde ise, bu model size göre değil. Oyuncu monitörlerinde 60 Hz tazeleme hızını geride bırakan uzun zaman oldu. Bu model, 165 Hz tazeleme hızına sahip monitörlerden biri oluyor ve NVIDIA G-Sync desteği sunuyor. Monitörün parlaklık değeri, 400 kandela olurken, tipik kontrastı 1000:1, dinamik kontrast aralığı ise 50M:1 şeklinde. 16:9 görüntü oranına sahip olan monitörün görüş açısı ise TN panelden dolayı 170'e 160 derece şeklinde. Evet, IPS'e göre dar bir görüş alanı, ancak TN panelin oyunculara kazandırdığı avantajların yanında pek sözcü edilmez doğrusu.

Sonuç olarak AOC AGON AG273QCG fiyatı yüksek modellerden biri oluyor. Şu an bu monitörü piyasada 5800 TL ila 6100 TL arasında fiyatlarla bulabiliyorsunuz ki, pek de ucuz sayılmaz. ♦ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Üst seviye performans. 164Hz / G-Sync. Kavisli tasarım. RGB ışıklandırma.

Ergonomik tasarım. Hoparlör var

**EKSİ** Fiyatı çok yüksek

85



## HyperGear Flex Xtreme

85 TL'ye şahane bir kablosuz kulaklı!

**B**ilkom tarafından Türkiye'ye sağlanan HyperGear Flex Extreme modeli özellikle ekonomik ve bütçeye uygun, kablosuz yapıyı gözeten ve boyun askısıyla gelen bir cihaz. Bu boyun askısı hem ergonomik kullanım sağlıyor, hem de malzemesiyle dayanıklı. Uçlarından kabloyla ayrılan kulak içi kulaklıkların da kutu içerisinde farklı boyarda silikon başlıklar mevcut. Bunlardan kulağınızı uygun olanı seçmeniz hem konfor hem ses izolasyonu anlamında önemli. Boyun bandının bir yanında cihazı kullanmanızda yardımcı olacak tuşlar yer alıyor. Buradan müziğin sesini ayarlayabiliyor, şarkılar arasında dolaşabiliyor ve telefonunuza gelen çağrıları cevaplayabiliyorsunuz.

Cihazın kulaklık başlıklarını da manyetik olarak birbirlerine yapılıyor, böylece kullanmadığınız durumlarda boynuzda sallanmıyor. Öte yandan elimizde siyah renkli modeliyle bulunan HyperGear Flex Extreme, ayrıca beyaz, pembe ve mavi renk seçenekleriyle de bulunabiliyor. Flex Extreme bir Bluetooth kulaklıktır. Bluetooth 4.2 sürümünü destekliyor. Bu sayede kolaylıkla cihazınızın Bluetooth özelliği üzerinden bağlantı sağlayabiliyorsunuz. HD ses desteği sağlaması oldukça önemli olurken, yaptığımız denemelerde telefon görüşmeleri için sınıfına göre gayet uygun bulunduk. İşin müzik kısmında ise yüksek bekleneniz yoksa Flex Extreme'den memnun kalacağınızı söyleyebiliriz. Bas ve tiz dengesi olsun, mid seslerde de biz keyif aldık. Ses çıkıştı yüksek olduğundan toplu taşımada da gayet verilmeli.

Bu arada Flex Extreme'in 7 saatte kadar pil desteği gösterdiğini de söyleyelim. Sonuç olarak değerlendirdirsek HyperGear Flex Extreme, sınıfı için gayet başarılı bir kablosuz kulaklıktır. HyperGear Flex Extreme'in fiyatı ise 85 TL. ♦ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** İdeal performans. Sağlam yapı. Kolay bağlantı. Uygun fiyat. Siri desteği. Yüksek ses çıkışı

**EKSİ** Su koruması yok

85



## HyperX Alloy Origins Core

Taşınabilirliğe önem verenler için...

Esporcuların alışkenlikleri elbette standart oyunculardan bir miktar farklı. Bir oturma pozisyonu, herhangi bir bileşenin yaratıldığı bir rahatsızlık veya ilk kez kullanılan bir donanım direkt olarak performansı olumsuz yönde etkiliyor. Tipki yeni bir basketbol topuna veya çemberin sertliğine alışmaya çalışan basketbolcular gibi düşünün. Hal böyleyken, esporcuları bir masaya oturtup "aha da bunu kullanacaksın" demek abesle istigal. HyperX bu gerçeğin farkında olduğundan daha önce deneyip son derece memnun kaldığımız Alloy Origins modeli, daha rahat taşınabilir bir hale getirmiş, peki nasıl, elbette nümerik tuş takımını atarak.

Tipki Alloy Origins gibi hayli sade gözüken klavye, pürüzlü bir dolumiyum gövdeye sahip. Ön yüzeye herhangi bir çinkı olması standart yükseklikteki tuşları ortaya çıkartmış. Bu tip "Tournament Edition" klavyelerde alışlageldik üzere kablo istendiğinde çıkartılabilir, bağlantı için USB-C kullanıyor olması ise kocaman bir artı. Keşke kutuya taşıma çantası da dahil olsaydı demekten alamadık kendimizi.

RGB destegine sahip olan klavyenin aydınlatması bir hayli parlak ve NGenuity yazılımı üzerinden de dilediğiniz şekilde programlanabiliyor. Bu modelde pek çok farklı anahtar seçenekleri olsa da oyuncuların çoğunun HyperX Red veya CherryMX Red anahtarlarını seçeceğini düşünüyorum. HyperX'in kendi anahtarları CherryMX Red'e yakın değerlere (45 gram çalışma ağırlığı, 1.8mm etkinleştirme noktası) sahip, aslında biraz daha hassaslar. Maalesef hem bu ekstra hassaslık hem de nümerik tuşların eksiksliği yüzünden yazı yazma işiniz çoksa tercih edilmemesi gereken anahtarlar. Belki CherryMX Blue anahtarlar sizin için daha doğru seçenek olabilir.

Ürün daha ilk bakışta kendisini, amacını anlatan bir ürün. Taşınabilirliğe önem veriyor, gittiğiniz yer klavyenizi de götürüyorsanız aradığınız yanıt Alloy Origins Core. Fiyatı ise gayet yüksek, 820 TL'den başlıyor. ♦ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Malzeme ve işçilik kalitesi. Farklı anahtar seçenekleri. Çıkarılabilir kablo.

**EKSİ** Fiyatı yüksek. Yazı yazmak için uygun değil. Taşıma çantası yok.

84



## Western Digital Black SN750 (500GB)

Performansta zirveyi hedefleyenler için

SD'ler artık oyun oynama teması etrafında şekillendirilen bilgisayarların olmazsa olmazı konumunda. Üstelik iş bu kadarla da sınırlı kalmıyor, performans amaçlı olarak geliştirilmiş SSD'ler de oyuncuların arzu nesneleri arasına çoktan girdi bile. Western Digital'in bir önceki nesli olan SN700/720 serisi SSD'leri bilindiği gibi büyük beğeni kazanmıştı, zaten önceki sayfalarda yer alan Acer Helios 300 incelemesinde de bizden övgü aldılar. Western Digital Black serisinin gösterdiği büyük başarı firmayı rahatlattırmış olacak ki SN750 karşımızda duruyor, küçük ama yerinde performans farkları ve değişiklikler ile beraber. Black SN750 250GB, 500GB, 1TB ve 2TB olmak üzere dört farklı kapasiteye sahip, 2TB'lık model ilk kez bu seride karşımıza çıkıyor. Diskte kapasite arttıkça performans da artıyor. Ancak diskin en iyi ve optimum performansı 1 TB'lık modeliyle sağladığını söyleyebiliriz, en azından kağıt üzerinde. 500GB modelin firma tarafından vaat edilen performans değerleri ise 300TBW yazma ömrü, 3470 MB/s sıralı okuma ve 3000MB/s sıralı yazma performansı. Yaptığımız Crystal Mark değerlerinde 3535 MB/s sıralı okuma ve 2933 MB/s sıralı yazma değerlerine ulaştığımızı da söylemem gereklidir.

Görebildiğiniz gibi Black SN750 en elit seviyedeki performans beklenilerini bile karşılayacak kadar hızlı bir ürün. WD Black SN750'de de şirketin kendi SSD kontrolcüsü tarafından yönetilen 64 katmanlı 3D NAND'ı kullanılmış. M.2 2280 form faktöründe olan diskte ayrıca bir oyun özelliği yer alıyor ve bu sayede ufak beklemelerde diskin idle konuma geçmesi önlenerek (Yani APST kapatılarak) performans iyileştirmesi sağlanabiliyor. Bunun için Western Digital SSD Dashboard'u yüklemeniz gerekiyor. Görüdüğünüz gibi piyasadaki en başarılı ve performanslı ürünlerden birisi var karşımızda. Yeni sistem toplayanlara rahatlıkla öneremeliyiz, fiyatı ise 500GB modelde 720 TL'den başlıyor.

♦ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Çok yüksek performans.

Oyun modu mevcut. Soğutucu seçeneği.

**EKSİ** SN700/720 ile aynı donanıma sahip.

92

LEVEL  
EDITÖRÜN  
SEÇİMİ



## Asus ROG Strix Arion ★

Oyunculara özel disk kutusu!

Oyunculara özel cihazlar üreten Asus, daha önce ROG ailesi için harici SSD sürücü kutusu Strix Arion'u duyurmuştu. Mobil ortamda da yüksek veri performansı isteyen, özellikle oyunculara hitap eden Strix Arion, 2280, 2260, 2242 ve 2230 biçimli NVMe SSD'lerle uyumlu olarak çalışıyor ve USB-C 3.2 Gen 2 bağlantısı sayesinde de üst seviye performans sağlıyor. Strix Arion, tasarımlıyla oyunculara göz kıpran, öte yandan alüminyum alaşımı kasası, iç yüzeyinde ise termal pedler ile güzel bir ısı dağıtımını sağlayan, malzeme kalitesiyle de üst seviye bir model oluyor. Kutunun üst kısmında ROG logosu ve şeffaf şerit ile RGB deseni sağlanırken, bu işiklandırmayı Asus Aura Sync yazılımı ile istediğiniz gibi renklendirebiliyorsunuz.

Strix Arion, hem USB-C hem USB-A portlarına kolayca takılabilir. Kutu içerisinde USB-C'den USB-C ve USB-C'den USB-A kabloları mevcut. Böylece cihazı farklı platformlarda kullanabiliyorsunuz. Strix Arion futüristik tasarımlıyla dikkat çekici olduğu kadar performansıyla da etkili bir cihaz. Peki, Strix Arion, Seagate FireCuda M.2 SSD ile nasıl bir performans gösterdi dersiniz? Yatışımız CrystalDiskMark testinde saniyede 986 MB/s veri okuduğunu gördüğümüz Strix Arion, yazma performansıyla da arada fark koymayarak yine 968 MB/s sonuç üretti. Bu anlamda performansıyla göz dolduran diskin, günlük kullanımında da yine aynı sonuçları almanız mümkün. Yani iş yalnızca sentetik testlerden ibaret değil. Sonuç olarak değerlendirirsek, Strix Arion'un gerek tasarımını gerek kullanımını ve gerekse performansıyla fazlaıyla etkileyici bir cihaz olduğu kesin. Her anlamda ürünün birinci sınıf olduğunu kabul etmek gerek. Eğer M.2 SSD'niz her an elinizin altında olsun istiyorsanız, yakından değerlendirmenizi öneririz. Fiyatı 59 Dolar + KDV. ♦ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Yüksek performans. Malzeme kalitesi.

RGB desteği. Kolay kurulum

**EKSİ** Alüminyum kasa & termal ped.

IP68 desteği güzel olabilirmiş

90



## Logitech C922 Pro ★

Hem oyunculara hem profesyonellere!

Evet, Koronavirüs salgını sebebiyle pek çokımız artık evden çalışıyor. Elbette bu süreçte de toplantıların pek çoğu sanal ortama taşındı ve internet üzerinden yapılmıyor. Bu noktada iyi bir görüntü için iyi bir web kamerası da gerekiyor pek tabii. C922 Pro yalnızca YouTube veya Twitch kanalı için video çekenlere değil, iyi bir web kamerası isteyen herkese hitap ediyor. Logitech, özellikle daha önceki modellerinde de yer verdiği tasarım anlayışını bu modelinde de benimsemiş ve ortaya esnek kullanımlı bir web kamerası çıkmış

Logitech C922 Pro, temel olarak 1080p çözünürlükte 30 kare video kaydı yapabilen, illa 60 kare görüntü istiyorum diyenelere de bunu 720p çözünürlükte kayıtlı yaptığı sunan bir web kamerası oluyor. Kurulumu ve kullanımı da bir hayli kolay olan cihazı, biz de bir süredir evden çalıştığımız için kullanıyoruz. Açıkçası görüntü performansıyla gayet tatmin edici bir cihaz.

Logitech C922 Pro, 78 derecelik bir görüş açısına sahip. Otomatik odaklama özelliği bulunuyor ve bu işi de oldukça iyi katıyor. Kamera karşısında çok hareket eden biriyerseniz, odaklamakta zorlanmayacak. Ancak yaptığımız denemelerde küçük objeleri kameraya yaklaştıırıp göstermek istediğinizde, odaklama problemiyle karşılaşmayı da söyleyelim.

Düşük ışık performansıyla da güzel bir deneyim sağlayan kamera, eğer karanlık bir ortamdan yayın yapmayı istiyorsanız size bu fırsatı verecek bir cihaz oluyor. Kamera bunun için her iki yanında da ışık bulunduruyor. Gündüz koşullarında da başta söyleğimiz gibi gayet başarılı bir görüntü performansı sağlayan kamera, ses konusunda da buna koltuk çıkıyor. Cihazın her iki yanında mikrofon bulunuyor. Bu arada son olarak kameranın 3 aylık premium XSplit lisansı sunduğunu da söyleyelim. Şu an Logitech C922 Pro'yu piyasada 938 TL fiyatla bulabildiğiniz bilgisini de verelim.

♦ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Video performansı. Başarılı otomatik

odaklama. Ergonomik tasarım. Düşük ışık

performansı.

**EKSİ** Küçük objelerde odak sorunu. Fiyat

90



# KÜLTÜR & SANAT

Sayfa  
106

## OTAKU CHAN

Bir süre evde kalacağımıza göre, tüm zamanların en iyi animelerine göz atmak hiç de fena olmayacaktır, ne dersiniz?

# KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Madem tam zamanlı bir şekilde evdeyiz, o zaman okuma ve izleme işlerine çok daha fazla vakit ayıryabiliriz. Kulağa hiç de fena gelmiyor, değil mi?

## ALBÜM

# ALAN WALKER DIFFERENT WORLD

**I**şte ben, işte geç kalmışlık, işte vurdum-duyumazlık! Hayır ben bu arkadaşımın Faded adlı parçasını yıllar önce dinleyip çok da beğenmiştim. Oradan uyansana, bu adamın diğer şarkılarını da dinle desene kendine. Ama yok, kafam o kadar çalışmamış.

Geçtiğimiz aylarda On My Way parçaıyla (Bu parçayı aşırı beğendim.) birlikte tekrar tanıştığım Alan Walker'ın bir tane albümü bulunuyor ama onun dışında da tonla single'ı mevcut. Lakin Norveçli bu DJ arkadaşın müzikiyle tanışmak için Different World çok güzel bir seçim oluyor. 15 parçadan oluşan albüm güzel bir introyla açılıyor, güzel parçalarla ilerliyor ve Sing Me to Sleep'e gelince melankolik bir havaya bürünyorsunuz. (Bu parçayı da çok sevdim.) Darkside albümün favorilerinden, keza Alone da öyle. Albümün son parçası Faded' i ise mutlaka bir yererde dinlemişinizdir ama tüm olan bitenden bir haberseniz de sizi muhteşem bir müzikal

yolculuk bekliyor demektir.

Bu arada Alan Walker, "Walkers" adında bir oluşuma da imza atmış durumda –ki bunu YouTube kliplerinde fark ediyorsunuz. Zaten arkadaşımın kliplerinin her biri de bir çeşit ufak bilim-kurgu hikayesi gibi seyrediyor. Klipi olan parçaları mutlaka YouTube'dan deneyimleyin, çok daha fazla keyif alırsınız. ♦



## ANİME

# KIMETSU NO YAIBA (DEMON SLAYER)

**A**nime konusunda geri kaldığımı rahatça itiraf edebilirim. Bunda animelerden eskisi kadar keyif almıyor olumun etkisi büyük; artık çok seçici oldum maalesef. Böyle olunca araştırma işinden de uzak kalyorsunuz ve hangi anime iyi, ne ilgimi çeker, onu da pek takip edemiyorum fakat 2019'un en iyi animeleri listesine ulaştığım saniye nelerin hoşuma gideceğini de anladım ve birkaç tane seriyi resmen birer oturulta bitirdim. Bunlardan bir tanesi de Kimetsu No Yaiba; yani Demon Slayer.

Bir çeşit Dracula hikayesini andiran animede, insanlarla zebaniler arasında bir çeşit savaş söz konusu ama bu büyük ölçüklü bir mücadele değil. Sayıları çok da fazla olmayan güçlü ve hepsi farklı yeteneklere sahip Zebanı Avcıları, insanlarla beslenen zebanileri avlıyor ve her sene ekibi genişletmek için adaylar alıyor. Bunlardan bir tanesi de kahramanımız Tanjiro Kamado. Ailesini bir zebani saldırdı sonucu kaybeden ve kız kardeşi de bir zebaniye dönüsen Tanjiro, tüm zebanilere hayat veren adamı (Dracula'ya çok benzettim)

bulup öldürmek için güçlü bir Demon Slayer olmak üzere çalışıyor da çalışıyor ve biz de onun Naruto-vari gelişimini heyecanla takip ediyoruz.

Her bölümü ayrı bir heyecan olan 26 bölüm-lük ilk sezon, maalesef anime stüdyosunun finansal zorluklar içersine girmesiyle ikinci sezonuna belki de hiç kavuşamayabilir ama bir anime filminin hazırlanmakta olduğu haber ile biraz rahat nefes aldı. Umalım da devamı gelsin, böyle kaliteli animeler kolay bulunmuyor. ♦

## ANİME

# YAKUSOKU NO NEVERLAND

2019'un bir başka sağlam animelerinden olan Yakusoku No Neverland, kılıçlar, efektiler, büyüler, müthiş yeteneklerden uzak, gerilim ve merak uyandıran, sağlam bir anime serisi. Yakusoku No Neverland de ilk sezonunu tamamlamış durumda ve herkes merakla ikinci sezonu bekliyor.

Hikayeye göre çeşitli yetim çocukların bir malikanede yaşamlarını sürdürüyor –ki bu kocaman ev, ormanla çevrili, dünyadan kopuk bir yerde konuşlanıyor. Zaman zaman çeşitli çocukların aile buluyor ve evden ayrılıyor; onun arkadaşları da kah sevinerek, kah üzülerek bu ufaklıyı yolcu ediyor. Ve fakat bilmiyorlar ki arkadaşları yeni bir aileye değil, dünyayı yönetmekte olan zebanilerin sofrasına yemek olarak gidiyor... Çocuklardan birkaçının bu durumu fark etmesi gecikmiyor ve işler bir anda sarpa sarıyor. O evden nasıl kaçacaklar, yem olmaktan nasıl

kurtulacaklar, 30'u aşkın çocuğu da beraberlerinde nasıl götürücekler... İşte ilk sezonda tüm bunların nasıl gerçekleşeceğini nefessiz izliyoruz.

Bir takım hoş plot twistlere sahip olan ama

bir Death Note zekası da pek barındırmayan Yakusoku no Neverland (Neverland Sözü olarak çevrilebilir. Söz derken de söz vermeyi kast ediyor.) izlenmeyi hak ediyor, kaçırma yin derim. ♦



## FİLM

# CONTAGION

Bazı problemlerim olduğu kesin. Dünyayı kasıp kavuran salgın- dan uzaklaşmak yerine, ona daha da yakın oynam diye salgın filmleri izleyip durdum, en çok da Contagion'ı beğendim. Film öyle ki, Corona'dan çok daha ölümcül bir virüsü konu etmesi dışında, her türlü detay şu an yaşadıklarımıza çok benziyor.

Senaryoya göre Amerikalı bir kadının Hong Kong seyahatinden dönmeye birlikte hastalanması da bir oluyor. Aniden fenalaşan ve ardından evinde ölüveren kadının kocası (Matt Damon canlandırıyor.) daha sonra kızyyla buluşuyor ve hastalığa karşı başıklığının olduğunu da öğreniyor. Film -su an tahmin ettiğinizin aksine- Matt Damon'ın etrafında dönmemiyor, başka birçok kişinin ve virüsün yayılma hikayesini konu ediyor. Virüsün şu anki şekilde çok benzer bir şekilde bulaştığını görüp asabınız güzelce bozuluyor ve finalde nasıl bir çözüm getirildiğini merak ederek tüm filmi nefesinizi tutup izliyorsunuz.

Bu tip felaket filmlerini izlerken hep düşünürüz ya, "Neyse ki dışarıda hayat normal." diye... İşte ekranın kafayı çevirip bir bakıyoruz ki pencereden dışarı, aynı problem şu anda gerçekte de var. Ve tabii ki bu hiç de iyi hissettiyor. O yüzden eğer benim gibi hem sorunlu, hem de dirayeli değilseniz, virüs olayı ortadan kalkmadan bu filme çok bulaşmayın... ♦

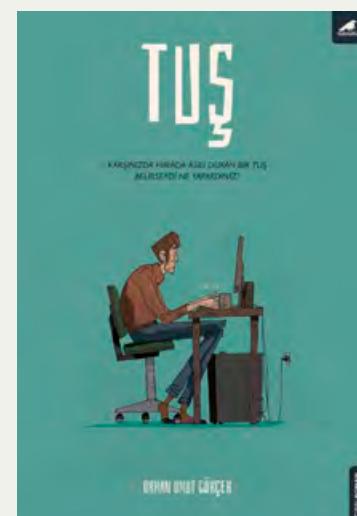
## ÇİZGİ-ROMAN

# TUŞ

“Bir gün, evinizin tam ortasında havada asılı duran bir tuş belirse ne yapardınız?” gibi son derece basit bir şekilde anlatılabilen bir temaya sahip olan Tuş, Orhan Umut Gökçek tarafından yazılmış ve çizilmiş, çok da güzel bir işe imza atılmış.

Her şeyden önce çizgi-romanın çizimleri Avrupa standartları diye amiyane bir şekilde adlandırılabilir. Tarzda ve çizimlere gerçekten hasta olmanız isten bile değil. Çizgi-romanı kitabımda görüp sadece çizimlerine baktığım saniye bile alınam gereğiğini anladım, konusunun ne olduğuna bakmadan... Bu anlamda Orhan'ı (Şu saniye samimi olduk.) tebrik etmek gerekiyor. Çizimler bir yana, çizgi-romanın hikayesi de bir hayli ilginç ve daha da ilginç bir şekilde bu virüslü günlere benzer bir durumu anlatıyor. Dediğim gibi bir gün, insanların evlerinde, sokaklarda çeşitli tuşlar belirmeye başlıyor ve bu tuşlara basıldığında genellikle patlayıp hem basanı, hem de çevredekileri öldürüyorlar. Nadir bir şekilde de bazlarına basınca içinden altın dökülüyor. Haliyle bu da insanların bir kısmının kumar oynamasına neden oluyor, ülke kaosa sürüklüyor. Kahramanımız ise tüm bu durumları daha sakin bir şekilde karşılayan bir adam ve çevrede ne olup bittiğini onun gözlemlerinden inceliyoruz.

Okuması gerçekten çok keyifli olan çizgi-romanın sonu belki daha iyi bağlanabilirdi diyerek tek eleştirimi yapıyorum. Çizgi-roman tuşunlarının her halükarda arşivine eklemesi gerekiyor, o kadarını söyleyeyim. ♦



♦ Tuna Şentuna



Covid-19 yüzünden evden  
çıkıyoruz. Peki ne okumalı?

**M**askeler alındıysa, eller günde sayısız defa yıkıyor ve gereksiz temastan kaçılıyorsa okula da gitmemiz bu günlerde canlar fazlasıyla sıkılacaktır. Peki, sosyal medya ve Youtube'un bittiği yerde ne yapabiliriz? Ya da şu yeni aldığımız oyunu o kadar iyi oynadık ki, iki günde bitirdik. Şampiyonuz. Klasik yöntemlere dönüp, belki biraz çizgi roman okuyabiliriz diye düşünenler için biz de bir liste hazırlamaya karar verdik. Aslında DC fanatiklerini bekletiyoruz ama toplumsal dayanışmaya en çok ihtiyacımız olduğu şu günlerde PhD olarak boş vaktlerinize katkıda bulunmak istedik. Gabriel Garcia Marquez'in klasiği Kolera Zamanında Aşk kadar olmasa da bu eserler de bu zamanlarda hoşunuza gidecektir diye umuyoruz. Tabii ki ana konumuzdan şaşmamalı. Dertenen çizgi romanların belirli bir temada olması adettendir diyerek gelin bakalım, yazılmış en iyi salgınla ilgili ve post-apokaliptik çizgi romanlar hangileriymiş?

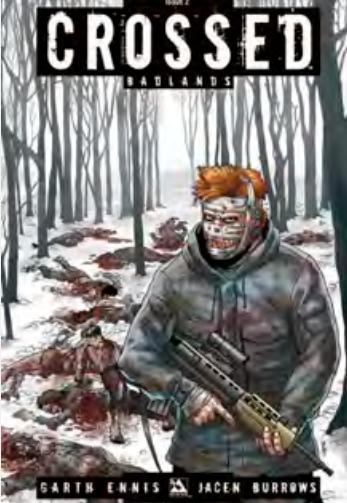
#### 10 Kamandi

1972 ile 1978 arasında Jack Kirby'nin yazdığı seri aynı zamanda efsanenin kendisi tarafından yazılmıştır. Epik DC editörü olan Carmine Infantino, Maymunlar Cehennemi'nin çizgi roman haklarını alamayınca Kirby'den benzer bir konsept yaratmasını ister. PoA'i izlememiş olan Kirby, bir şekilde kült film serisine benzer bir çizgi romanlar hazırlar. İnsanlığın zeki hayvanlar tarafından yönetildiği bu çağımızda, çapsız ve teknolojisiz kalmış bin bir türlü musibetle mücadele ediyoruz. Kamandi'de dünyada kalan son çocuk olarak ana kahramanız! Sadece Kamandi'ye değil, diğer yan karakterleri de seveceğiniz seri bildiğim kadlarıyla ne yazık ki Türkçe olarak hiç basılmadı. Kısa mesajı atom bombalarına karşı dikkatli olun!



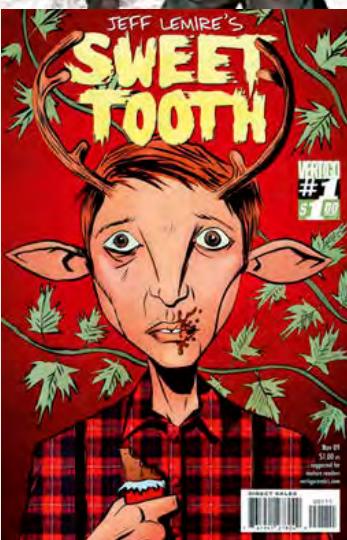
#### 9 Crossed

Belki de yazılmış en cesur ve sert çizgi romanlardan olan Crossed, insanlığın beynine yerleşen bir virüs sonrası yavaş yavaş ahlak, terbiye, etik bir sürü insanı insan yapan fonksiyonunu kaybetmesini ve tamamen şeytanı düşünceler tarafından ele geçirilmesiyle olan savaşını anlatıyor. Pek de savaş söylemeyecek ya neye! Yüzlerinin üstünde hac biçiminde beliren kızarıklıklardan "crossed" adını alan manyak insanlarımız, halefonksiyonlarını kaybetmemiş insanlara kelimenin tam anlamıyla yapmadıklarını bırakıyorlar. Akliniza hayalinize gelmeyecek türde işleri okuyacağınız Crossed, aynı zamanda bittiğinde sizin göz yaşılarını içinde de bırakabilir!



#### 8 Sweet Tooth

Jeff Lemire, her zaman favori çizgi roman yazarlarından olmuştur. Çıkartığı her şeyi okumaya çalıştığımız isimlerden olan yazarın bu işini uzun süre okuyamadım. Açıksası, bu listeyi hazırlamadan önce okudum ve hiç şaşmadım! Yine ortalamanın çok üstünde muhteşem bir çizgi roman. Gizemli bir salgın sonucunda insanlığı yok olmanın eşiğine gelmiş ama daha da beteri hayatı kalanlar hayvanları andırın özelliklerle doğuyorlar! Arkadaşlık, ihanet ve çizimlerinden beklemeyeğiniz şekilde gergin bir çizgi roman olan Sweet Tooth, özellikle farklı işleri seven okurlar için muhteşem bir kitap olacak!



#### 7 Night of Living Deadpool / Deadpool: Yaşayan Ölülerin Gecesi

Eminim Deadpool bir ara hepimizin favori kahramanı olmuştur. Tabii uzun süreler olduğunu iddia edemem ama en azından bir panelde gönülere fethetmiştir. Mesela Jar Jar Binks öven biri hakkında silahlarını konusturmuş olması bizim favorimiz! (bkzn. Deadpool: Merc With A Mouth). Genelde gevezeler olan Deadpool bu çizgi romanda mizahından bir şey kaybetmese de olayların ne kadar gerçek olduğunu farkında! Cullen Bunn, korku hikayelerini parodi tadında en iyi anlatan yazarlardan aynı zamanda da işin mizah tarafına girmeden de oldukça korkutucu! Deadpool'larla dolu bir dünya ne kadar korkutucu olabilir diye düşünüyorsanız, tekrar düşünün! JBC etiketiyle Türkçe'ye de çevrilmiş olan çizgi romanı rahatlıkla bulabilirsiniz!



#### 6 Judge Dredd

Aslen bir salgın ya da zombisel bir çizgi roman olmayan Judge Dredd, dünyanın en kült çizgi romanlarından biridir! Fütüristik bir dünyada geçen çizgi romanımız, dünya çizgi roman edebiyatını değiştiren 2000 A.D evreninin içerisinde! Yargıçlar, suçlular, günümüzle alakası olmayan bir toplum! Stallone'nin oynadığı film ile de kültleşen yapımdaki karakterler o kadar sağlam ki Rod Schneider bile iyi oyunculuk gösterebilmiş! Yargıç Dredd çizgi romanlarında ise çok ilginç bir salgın var! Yap-Boz salgını! O nasıl şey demeyin ve yakalanan insanların parça parça kayboluslarındaki hüsnü anlamanıza çalışın! Judge Dredd'de Türkçe'ye çevrildi!



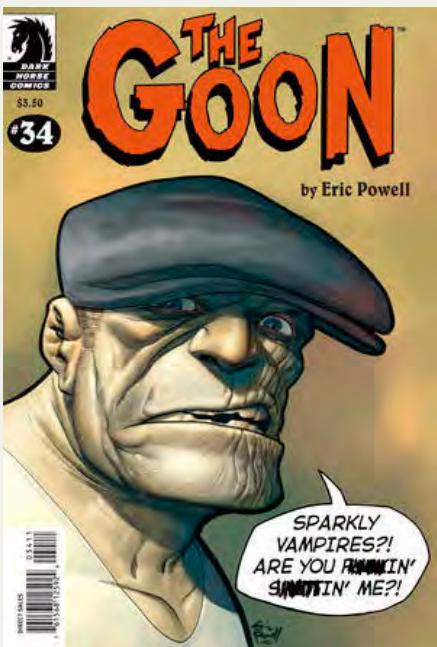


### 5 Transmetropolitan

Google'a en iyi çizgi romanlar gibi benzer listeler arattığınızda açıktır akıl selim bir insan tarafından hazırlanmış her liste de Transmetropolitan'ı görmeniz kesindir! Hala okumadıysanız mutlaka edinin. Spider Jerusalem'in maceraları yine bir kitap okudum hayatım değişti etkisi yapabilir. Peki Transmetropolitan'ı bu listeye niye aldık? Transmetropolitan dünyası adına I-Pollen Degenerative Disorder ya da kısaca I-Pollen dediğimiz insanın yavaşça beyinini yok eden bir virüsten mustarip!

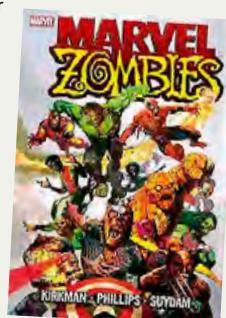
### 4 The Goon

Herkes bu listenin az çok hangi çizgi romanla biteceğini kestiriyor. Ama zombi çizgi romanlarının en iyisine gelmeden önce Goon var. Kendi kasabasını ve sevdiklerini kurtarmaktan başka derdi olmayan bir adamın hikayesini anlatan Goon, sizin kalbinizi kıracak, duygularınızla oynayacak ve başka bir karakterle empati kurmanızı sağlayacak. Goon'un yerinde olsanız ne yapardınız? Eric Powell'in bu uzun soluklu çizgi romanı janrı sevenler için kaçırılmaması gereken bir eser.



### 3 Marvel Zombies

Yani, mainstream olmadan bir çizgi roman listesi yapmak güç. Ayrıca bir şeyin mainstream olması onu kötü bir uyarlama da yapmaz. Tıpkı klasik Marvel Zombies'de olduğu gibi. Zombi janrınlın efendisi olan Robert Kirkman tarafından yazılan bu çizgi roman, Earth-2149'da geçiyor! Yani tüm Marvel süperkahramanlarının zombi olduğu bir evren! Vallahi bana buna çizgi roman ilk okuduğumda da çekici gelmişti. Düşünsenez gördüğünüz tüm Marvel kahramanları artık birer zombi. Fikir olarak iyi ama uygulanış olarak zor olacak bu işte, Robert Kirkman hiç fena bir performans ortaya koymuyor. Sean Philips'in mükemmel çizimleri de size eğlenceli saatler yaşatacaktır.



### 2 Batman: No Man's Land

Tamam sakin olalım. İyi bir Batman okuyucusunuz ve No Man's Land'ın bir salgınla ilgili olmadığını biliyorsunuz. Ama, No Man's Land çok büyük bir kriz ve toplumun çöküşü karşısında ne kadar güçsüz olduğumuzu anlatan, sistemin bozulması halinde rutine olan bağlılığımızın bizi ne durumlara sokacağını gösteren ve bunu Gotham gibi bir şehirde yapan muhtemel bir çizgi roman. Neredeyse 1999



yılının tamamını DC Comics için kapatmış bu seri, tam set toplamak isteyenleri astro fizikçi yapacak kadar dallanıp budaklandı. Yine de tüm umutlar söndüğünde bile siz kim olduğunu biliyorsunuz.



### 1 Walking Dead

Yıllarca ekranları başında çizgi roman olduğunu bilmeden kitleleri kilitleyen WD, bizim gibi çizgi roman nerdleri için ise ilk sayısıyla ilgili efsanelerin anlatıldığı, herkesin ucundan kiyisinden kaçırıldığı, "siyah-beyaz da çizgi romanda güzel gidiyormuş haaa" demesine yol açan bir kültür! WD'ye yükselmeyen çizgi roman okuyucusu oldukça azdır. Robert Kirkman'ın hiçbir soruya cevap vermeden 193. Sayısında kimseye de bitireceğini çatırmadan bitirdiği seri, çizgi roman koleksiyoncuları için bir kutsal kase. Arkadaşlık, yolculuk, yapmak zorunda kaldığımız şeyler ve Kafka vari bir transformasyonun eşliğinde Walking Dead eve ne kadar kapanırsanız kapanın her gün heyecanla başına geleceğinizin garantisini olan bir çizgi roman. Sadece dizi izlemişler için ise, orijinal hikayenin ne olduğu da ayrı bir olay tabii. Umarım listeyi beğenmişinizdir, herkese sağlıkli ve dikkatli günler diliyorum. Uyarıları lütfen ciddiye alalım. ♦ Metehan İgneçi



**AYIN VARYANTI**  
Transformers vs Terminator #1  
Exclusive by Alan Quah

# OTAKU CHAN

Eve kapandığımız bugündelerde kafayı toplamak giderek zorlaşmışken, biraz modumuz değişsin, keyfimiz yerine gelsin diyerek başına oturduğumuz gibi kapılıp gideceğimiz, su gibi sonunu getireceğimiz eğlenceli serilerden en iyi listesi sunalım size.

## Gintama

Başka bir sayıda uzun uzun yazmıştım Gintama'yı ama iş komedyi gelince efsanevi serilerden biridir. Başta hem uzaylılar hem feudal Japonya derken China Mieville gibi hem bilim kurguyu hem fantastiği birleştiren bunu da krallara layık bir komediyle sunuyor Gintama.Çoğu zaman absürtlükten çoğu zaman güncel olaylardan komedi yağmuruna tutuluyorsunuz. Bölümler uzun diye gözünüz korkmasın. Zaten bir noktadan sonra diğer bölüm de açıym diye sabırsızlanmaya başlayacaksınız.

## One Punch Man

2016'da ilk sezonunu izlediğimiz bu seriyi zaten izlemeyen kalmadı diye düşünüyorum ama. Bazen tekrar izlemek bile eğlenceli gelir ya, bu seri tam öyle bir seri iste. Ev



One Punch Man

## Konosuba



sıkıntıımı her kez tek yumrukta indiren ana karakter Saitama'nın sıkıntısıyla birleştirince en azından mevcut sezondları bir günde bitiririz diye düşünüyorum. Şahsen bu haftaki izleme listeme tekrar girdi. Süper kahraman hikâyelerini tiye alırken bu kadar tatmin edici bir hikâye ve aksiyonu da kolay kolay hiçbir yerde bulamayız zaten.

## Nichijou

Şimdi bu çok daha farklı bir seri listedekilerden. Gündelik hikâyelerin üç çocuklu arkadaşı sayesinde nasıl absürt bir hale geldiği, şu an ki tık tok videoları seviyesinde bir eğlence sunuyor bize. Robotlar, konuşan kediler ve kargalar aklınıza hayalinize gelebilecek her türlü saçmalık ve delilik burada. Şimdi buna gündelik hayat serisi denir mi

ondan bile emin olamadım. Herkesin harcı bir seri değil yani ama sağlam bir komedidir.

## Hataraku Maou-sama

Madem biz eve kapandık, dışarıda gezip tozamıyor ve çalışmıyoruz, part-time çalışan şeytanımızı izlerken biraz atmosferimiz değişsin. Dünyayı ele geçirmeye çalışan fantastik dünyadan gelme şeytanımız günümüz kapitalist toplumunda tabii ki yemeğini, kirasını çıkarmak için çalışmak durumunda kalıyor. Durumun absürlüğü zaten ortada. Kısa ama tatmin edici bir komedi. Aksiyonu da güzel bir çeşni. Bunu severseniz Blood Lad diye benzer ama çok ayrı estetiğe sahip eğlenceli bir cehennem serisi izleyebilirsiniz.

## Hoozuki no Reitetsu

Cehennem demişken bu serise girmeden olmaz. Budist-Japon folkloru karışımı cehennemizde Wall Street elemanlarına taş çıkararak başarı ve verimlilikte çalışan şefimiz Hoozuki, tüm günahlarımızın sağlam bir şekilde karşılığını alabilmemiz için dur durak bilmeden çalışıyor. Kara mizahi ve Asya mitolojisini bu kadar iyi harmanlayan başka bir seri yok. Zaten ana karakterimiz sadistin önde gideni.

## Isekai Quartet

Re:Zero, Overlord, Konosuba gibi serileri izlediyseniz hepsinden ortaya bir karışık size. Listedeki yeni serilerden biri bu. Yahu bir animenin neredeyse her sahnesinde kült bir karaktere, popüler bir sahneye gönderme yapılır

mi? Yapmışlar, hatta bazen insan kaçardığım bir şey oldu mu diye internette araştırmaya giriyor. Isekai yani başka dünyalarda geçen serilerden hoşlanıyorsanız hele bir de o tür serileri izlediyiniz kesinlikle tavsiye edeceğim bir seri.

### Konosuba

Hazır isekei demişken Konosuba'yi unutmamak lazım. Konosuba şu an coğumuzun olduğu gibi evden çıkmadan oyun oynayan Kazuma Satou'nun öldükten sonra kendini bulduğu yeni bir dünya. İblis kralı öldürecek ve tek bir "item" seçebiliyor yanında götürülecek. Eh o da ne yapıyor, tabii ki kendisini karşılayan tanrıça Aria'yi yanına almayı seçiyor, olay Aria'nın aslında ne kadar beceriksiz olduğunu başlıyor ama ekip büyündükçe, bölgüler geldikçe Konosuba dünyası da büyüyor. İkinci, sezonu OVA'sı, filmi derken rahat birkaç günü atlatalır.

### Kaguya-sama Love Is War

Aşkta ilk itiraf eden kaybetmişir kardeşim diyenlerdeniz bu seri tam sizlik. Böyle bir inatlaşma, itiraf ettirmek için böyle bir planlama başka hiçbir insanın aklına gelmemiştir. Elit bir okulda Öğrenci Konseyi'nin en kallavi iki üyesi sırlıksılam aşık ama kimsenin de itiraf etmeye gururu yenik düşmüyör tabii. İlk çıktığında seri müthiş bir hava yakalamıştı, live action seven dizisini de izleyebilir. Tüm o planlama manipülasyon Death Note'a taş çıkarır, eh böyle bir romantik komedi izleyeyim derseniz ideal. Bonus: Bundan sonra biraz daha karanlık ve ciddi tonda bir şey izlemek isteyenlere His and Her Circumstances efsanedir, bir harikalıktır. Evet Anno Hideaki Evangelion ile ünlü ve bu seriyi yönetirken de çok parası yoktu ama ya böyle bir anime yok yahu. (Düşünce bazen de insanın canı depreşif şeyler izlemek isteyebiliyor ya.)

### Kaguya-sama Love Is War



### Space Dandy

Hep yeni seriler olmaz tabii ki. Klasikleşmiş serileri de izlemek lazım. Eski serilerin animasyonunda gerçekten hoşuma giden bir yön vardır. Eğer siz de biraz nostalji yaşayalım derseniz GTO tam tekrar izlemeli seri. İzlemediyiseniz zaten salık veriyorum izleyin arkadaşlar. Hikâye zaten tek sebebi liseli kızlarla tanışmak olan birinin öğretmenlikle imtihanını anlatıyor! Sakıncalı Düşünceler filminin müthiş bir komedi versiyonu gibi diye de düşünülebilir bir açıdan. Kendisi zamanında iddialı bir serseri olan hocamızı tüm sınıfın serserilerini dize getirmek, kimi zaman da sorunlarını çözmek için hani bir hoca da bunu mu önerir diyebineğiniz çözümlerle geliyor.

### Space Dandy

Bol renkli, bol aksiyonlu komedisi tüm bu serilerin altında kalmayacak bir anime Space Dandy. Zaten Cowboy Bebop ekibinin en iyileri bu serİYE geçmiştir. Yönetmesi de zordur bu seriyi, bir nevi kendini ispatlama serisidir sektördeki için. Biraz deneysel diyebilirsiniz bu yüzden de. Kendini hiç ciddiye almaz. Hani bölgüler arasında bir devamlılık bile yok gibidir. Ama 50'lerin bilim kurgu filmlerindeki benzer bir gelecek vizyonu, nostaljik silahlara ve lazerlerle her bölümde yeni av peşindeki Dandy'yi izlerken kopmamak elde değil. Bunu severseniz Redline filmine de bakın derim.

### Barakamon

Bu seriden de daha önce bahsetmiştim ama iç ısıtarak bizi eğlendirecek bir serinin eksikliğini gördüm bu listede. Barakamon kaligrafide isim yapmış ana karakterim Handa'nın baş edilemez narsistliği yüzünden babası tarafından Goto Adası'na yollanmasıyla basılıyor. Kendi sanatını geliştirmek için çalışırken tüm kasaba halkı bir şekilde hem Handa'nın

hem de bizim kalbimize dokunuyor. Zaten 12 bölüm. Yazınca da canım çektı tekrar izlemeye başladım. Sonrasında Usagi Drop'a geçebilir ya da Gin no Saji ile tarım ve hayvancılık bilgilerinizi geliştirebilirsiniz.

### Bonus:

Yer kalmasa da kesin bir göz atın dediklerim: Sakigake!! Cromartie Koukou (Cromartie High School), Azumanga Daioh, Detroit Metal City, School Rumble, SKET Dance, Ouran Koukou Host Club (romantik momantik ama güzel seri), Seitokai no Ichizon (harem severlere), Gekkan Shoujo Nozaki-kun (shojo mangaka liseli oğlumuz), Baka to Test to Shoukanjuu, Seitokai Yakuindomo (bu izleme listemde birazcık ifeffsiz bir seriyi benziyor bakalım), Working!! (madem çalışamıyoruz, çalışanların komedisini izleyebiliyoruz), Danshi Koukousei no Nichijou (Daily Lives of High School Boys), Seto no Hanayome (My Bride is a Mermaid) ve son olarak da absürtlügün son noktası Pop Team Epic. Acaba gelecek ay koca koca dünyaları olan serilerden mi bahsetmeli, biraz polisiyeye mi girmeli yoksa damardan depresyon mu ateşlemeli, bilemiyorum... Gerçek bahar geliyor yahu değil mi? Gökyüzü bile görmez olduk, farkında değiliz. Neyse, anime ve mangaya gömülükmek de iyidir... **◆ Merve Çay**



### Barakamon

# COS- PLAY REPUBLIC

Madem evdeyiz, hadi oturduğunuz yerde cosplay yapın!

Zamanla cosplay konusunda öğreteceklerimin sayısı azalıyor ancak diğer taraftan teknoloji gibi kendinizi de aynı oranda geliştirdiğiniz zamanladınız. Moralinizi nasıl yükselteceğinizi artık biliyorsunuz. Toksik insanlardan uzak kalacak, sizi mutsuz edenleri hayatınızdan çıkaracak ve kendinizle barışık olacaksınız. Lütfen kızmayın, bu bir emir değil. Sadece mutlu olmanız ve hayatınızı daha iyi sürürebilmeğin adına tutumunuza maksimum oranda dengelemek adına



Cosplay yapabilmek için süper yetenekli olmanız gereklidir.



verilen tavsiyelerimendendir. Bu ay biraz moral yazısı vereceğim sizlere. Çünkü son zamanlarda hepimizin ihtiyacı olan şey, mutluluk gözyaşları. Hepimizin ağlamaya ihtiyacı var, içimizi boşatmaya ve karanlıkta gizlenmiş canavarımızın da biraz işığa ihtiyacı var. Ne de olsa tüm Dünya'da Coronavirus vakası gün geçtikçe artıyor. Evet, hepimiz evimizdeyiz ancak bu cosplay yapamayacağımız anlamına gelmiyor. Belki dışarı çıkip, alışveriş yapamıyoruz. Yine de eğlenebilmek adına farklı fikirlere her zaman açıktır. Ne de olsa cosplayer olmak demek, hayal gücünüz sınırlarını zorlamak demektir.

## Evde neler var?

Cadılar Bayramı ya da başka özel bir gün olsa da fark etmez. Cosplay konusunda kendinizi fikir anlamında her zaman zorlamanız gereklidir. Bunun nedeni ise gelişmek ve aynı oranda geliştirmektir. Başarılı bir cosplayer olduğunuzda insanlar size sorular sorar, fikir alışverişi yapar. Doğru bilgiyi, doğru şekilde aktarmak bir noktada sizin görevinizdir. Kendinizi aslında bir öğretmen gibi düşünübilirsiniz. Yanlış verdığınız bilgi gelecek nesiller için yararsız ve yanlış yönlendirmeye neden olacaktır. Çoğumuzun akıllı telefonu var ve orta seviyede de olsa fotoğraf kalitesine sahipler. İlk malzememiz, telefon. Öz çekim yapabilirsiniz veya yalnız değilseniz yardım da alabilirsiniz. Bu konuya döneceğim. Henüz cosplaye adım atmadiysanız, şimdi tam zamanı. İnternette yiğinla video ve kaynak bulup eğitiminiizi geliştirmeye başlayabilirsiniz. İşini bilen bir cosplayersanız ancak ne yapacağınız hakkında fikriniz yoksa "an itibarıyla" doğru adresiniz. Evden çıkmamak veya çıkmayı tercih etmek, cosplaye devam edemeyeceğiniz anlamına gelmiyor. Eğer yeterince kaynağınız ve malzemeniz varsa, cosplay macerasına kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Öyle koca zırhlara veya silahlara, gösteriye ihtiyacınız yok. Onları herkes yapıyor zaten.

## Karakter seçimi

Öyle bir şey yok, gerek de yok zaten. Burada amacınız boş zamanınızı değerlendirmek ve gerekirse takipçilerinize fikir vermek. Makyaj konusunda artık ustasınız. Bilinen bir karakter yerine geçmişe dönüp, farklı karakterlere hayat verebilirsiniz. Herkes bir Kaptan Amerika yapmıştır veya yapmaya heveslenmiştir, belki onu cyberpunk temasında düşünmelisiniz. Veya küçük deniz kızına steampunk temasını iliştirmelisiniz. Sayısız müzik grubu, kitap karakteri, çizgi roman ismini bir araya getirip, cosplayi daha renkli hale getirmek sizin elinizde. Zaten makyaj konusunda Instagramda sayısız içerik dönüyor. Onlardan biri



**Geliştirdiğiniz özelliğinizi,  
çalışmalarınıza kolayca yansıtabilirsiniz**

gayet de siz olabilirsiniz. Lens veya peruk ihtiyacı olmadan sevimli bir Vanellope Von Schweetz cosplay yapmak mümkün mesela veya Corpse Bride temasını daha korkunç hale getirebilirsiniz. Belki de evinizdeki malzemelerden kendinize Valkyrie başlığı yapıp, karizmatik bir makyajla bunu süsleyebilirsiniz. Cosplayın sınırı yok. Bu sınırın olmayı sizin avantajınıza, kullanın. Joker ve Batman, muhtemelen en popüler isimlerden. İlla mor kostüm ve yeşil saç da gerek yok. Belki de tam tersini hayal etmişsinizdir veya Batman, maske takmıyorsun. Harry Potter serisinin Belatrix Lestrange ismine hemen hemen hepimiz aşınız. Hatun bildiğiniz sağlam gotik elbiselere sahip. Konunun nereye varacağını az çok anladınız. Dolabınızı biraz karıştırın, kadın versiyonlu bir Green Arrow kostümü bile çıkartmanız mümkün. Star Wars severler

için karbonik içinde kalmış Han Solo kostümü yapmak da kolay. Tek ihtiyacınız olan gümüş renge bürünmesini istediğiniz ve muhtemelen bir daha kullanmayacağınız gömlek ve pantolon. Boyayın, yüzünze yine gümüş renkli makyajı basın, arkanıza da sprey boyyla yırtık bir karton kutuyu geçirin. Bitti gitti. Doctor Who karakterlerinin kostümlerini yapmak da kolaydır mesela. Ne de olsa günlük kıyafetler ve çoğu da bulunması, yapılması oldukça kolay. Diğer taraftan düşünebileceğiniz kostümler arasında, elinizdeki malzemeye göre planlamak da vardır. Mesela kahverengi perügenüz vardır, dalın internetin derinliklerine, bakın kimler var. Sadece o karakterin makyajını veya kostümünü giymek yerine, farklı versiyonlarını düşünmek her zaman daha eğlencelidir. Sıradan bir Harley Quinn yapmak yerine, ilginç renkleri her zaman tercih edebilirsiniz.



Kısacası burada kendi karakterinizi oluşturacaksınız. Özgün karakterler: Hazırda var olan hikayelere dalmak her zaman kolaydır. Pokemon serisinde bir eğitmen olmak veya Nyan Cat kostümü tasarlamak basittir. Birkaç ay öncesinde özgün karakter konusunu detaylandırmışım. Açıkçası cosplayde en sevilen ve diğer taraftan popüler kültürün gölgesi altında kalmış olan özgün karakter teması, "bence" cosplayin hazinesi.

### Hadi başlayın!

Hemen hemen her yazında "hayal gücünüz sizin en değerli yapınız" konusunu öne çıkarıyorum. Aynı şeyi tekrarladığımıza göre bence siz mesajı aldınız. Elinizde internet var, arkadaşlarınıza da rahatlıkla ulaşabiliyorsanız işiniz kolay. Skype, Discord ve benzeri iletişimleri kullanarak açın kameranızı beraber craft yapın, makyaj deneyimlerinizi paylaşın ve hatta birbirinizi geliştirin. Aklınıza gelebilecek her türlü fikir ve farklı temalar, cosplayinizi geliştirmenize yardımcı olur. Kendi hikayenizi yazmak, kendi karakterinize hayat vermek her zaman daha tatmin edici bir duygudur. Ucuz ev yapımı kostümlere baktığınızda, her birinin hayal gücü ürünü olduğunun farkındasınız. Kimisi makarna kullanır, kimisi havlu, kimisi kendisini perdeye sarar ve dahası. Şaka yapmıyorum. Gerçekten içindeki çılgınlığı ortaya koyan yiğinla insan var. Sadece cosplayer olarak düşünmeyin. Çılgın fikirlerinizi hayatı geçirmek için cosplayer olmanız gereklidir. Siz istedikten sonra gerisi çorap söküğu gibi gelecektir. En önemlisi kendinize dikkat edin, moralinizi yüksek tutun ve pes etmeyin.

♦ Ceyda Doğan Karaş





## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

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

# Karantinada oyunlara akın oldu

**G**eçtiğimiz sayıda bu köşede, Coronavirüs nedeniyle oyun fuarlarının iptal edileceğini ve oyun geliştiricilerin dijital platformlar üzerinden oyunlarını tanıtmaya yöneleceklerini yazdığını hatırlarsınız. Şubat sonundan sonra Coronavirüs salgınının düşünülenden çok daha ağır olduğu anlaşıldı ve pandemi ilan edilince, dünya çapında insanlar kendilerini evlerine kapatmaya başladılar. İnsanoğlunun yakın geçmişte benzerini yaşamadığı bu kriz, toplumların dijital dünyanın olanaklarıyla pandemi kabusunu hafifletmeye çalışmasına neden oldu. Bankalar ve finans, alışverişler, iletişim, eğlence dijital kanallardan karşılaşınca, bu kriz belki de 100 yıl önceki pandemiler kadar ağır geçmeyecek gibi görünüyor. Ancak bu noktada dijital platformlara odaklanacak ilginin yoğunluğunu da hatırlamak gerekiyor. İnsanlar evlerine kapandığında, Steam'de online olan oyuncu rekoru kırıldı. Video oyunlarındaki satışlar patladı. Bu da bize şunu anlatıyor, dünya acılarını, dertlerini, sıkıntılarını video oyunları ile hafifletmeyi tercih ediyor. Dolayısıyla, önmüzdeki 10 yıl içinde artık video oyun geliştiricilerinin önlenemez yükselişine tanık olacağımızı tahmin ediyorum ki, zaten geçmiş 20 yıl boyunca devam eden yükselişi de inkar edemeyiz. Ama bundan sonra ivmemin daha da büyük olacağını düşünüyorum. Eskiden, her birey video oyunlarına erişim imkanına sahip değildi. Evinde konsolu veya PC'si olanlar oyun oynamaya imkanına sahipti. Oysa artık akıllı telefona sahip olan herkes, hoşuna gidecek bir oyun bulup onunla saatler geçirebiliyor.

Virüs karantinaları nedeniyle evlerden çalışmak gibi alışkanlıklar da yaygınlaşırsa, şehir trafiğinde harcanan zaman artık insanın yanına kar kalacak ve bu "fazladan" artan zamanın yine video oyunlarına

ve dijital eğlenceye gideceğini düşünüyorum. Tabii, bu aşırı talep nedeniyle internet alt yapısının zorlandığını ve Netflix'in HD film yayınından durdurup SD kaliteyi tek seçenek haline getirdiğini unutmamak gerekiyor. Yani, dünya henüz tam anlamıyla, komple bir şekilde evlerinden çalışmaya, dijital dünyaya full odaklanmaya da hazır değilmiş. Ama bu

sorunu çözmek, üç beş kabloya bakar. Öyle görünüyor ki, dünyamızın yeni şekli artık bu yönden yüryecek. Bu arada, bu yaşanan pandemi krizinin öyküsünün, 2015'ten beri video oyun dünyasında dikkat çeken The Division serisinin öyküsüne ne kadar benzediğinin farkında misiniz? ♦





## Level Me Up Şahin Derya

sicherheits@gmail.com

# Oyun kolunun yanı başında

6 4'ler hakkında atıp tutuyoruz iyi de, size hiç söylemediğim bir şey var. Belki çoğu yazar arkadaşım da üzerine düşünmemiştir. Benim fark etmem de zaman aldı ne yalan söyleyeyim.

Hepimiz, özellikle birbiri ile iyi anlaşan ve dergiye kendini adamış olanlar kırık, sorunu ve tamir olmaz ailelerin ya da dağılmış ebeveynlerin çocuklarıydı. Örnek vererek gösterecem ama bu kesinlikle böyleydi. Patronun oynadığı o sahte ebeveyn ve baba rolü bizi çok iyi yolda tutuyordu. Hayatımızda bilgisayarın yeri ailemizin gediğini doldurmaya çalışıyordu olabildi ama dergi de demek o eksik kalan parçayıdı.

Korkmayın boşanmış ailelerden, işlevsiz yuvalardan değil de ailenin kendi içinden mucize gibi doğan bir takımından bahsedeceğim. Hepimizin ailesinde veya arkadaşlarının içinde özel biri oluyordu. Bu benim için amcamın oğlu Ali'ydı. Onu beklediğim gibi bir tek Orhan'ı biraz beklerdim. Ali geldiğinde sanki tüm dertler unutulur, bilgisayarın monitöründen içeri, aniden giriverirdik. Multiplayer misali bir rekabetten çok,

birbirini geçmeye çalışan, kafa kafaya kavga veren ama oyunun hemen her aşamasında çok eğlenen bir ekip oluştururdık.

Birbirimizin eksikini tamamlamalarımızdan en komişi joystick (bu kelime 1988'den beri yazmaktan en tiksindiğim) sallamalı spor/dövüş oyunlarında birimiz yorulduğunda diğerin devam etmek için milisaniyede kolu değiştirmeye animizdi. Bazen yere düşer LAN! Diye bağırrak panikle devam etmeye çalışırdık. Çok alakasız ama unutulmasını istemediğim bir an var. Asoft'un teypten yükleme için yaptığı LODO isimli yükleme sistemi inanılmazdı, toplar şeklinde yükler yükleyemediği yeri X olarak bırakırdı. Siz teybi geri sarip orayı tekrar yükletebilirdiniz (örneğini bugüne dek görmedim). Ali, bir gün Cyborg yüklenirken mutfaktan koşarak geldi. Evin tahta zemininde öyle bir sarsıntı ile yanına atladı ki Cyborg'un x olan o son topchuğu bir daha asla top olamadı. Yazarken bile güldüm.

Bizim gibi başka bir ikili daha biliyorum, her zaman mutluyken ölüm onları ayırdı. Bursali kardeşlerim Volkan ve Emrah.

VOLEM logosu onlara adanmıştır. Okurlarımızdır kendileri, birine rahmet dilerim diğerine selam ederim, güzel insanlar! Orhan, Volkan ve ben hala eski bilgisayar delisiyiz, o günleri yad etmekten mi, yoksa hiç modasının geçmediğini artık gördüğümüz basit 8bit kocaman piksellerde yatan, ayrıntılarda boğulmayan o zekanın gizeminde, refleksinde mi kaldık bilmem. Şu biliyorum ki Amiga'sı olan bir çocuğa North and South verseniz, 64'ü olan bizim gibi iki kankaya Bruce Lee veya Test Drive verseniz iyi vakit geçirirler. Aha! Akıma yine bir anı geldi. Test Drive oynuyoruz, Ali de ben de araba kullanmaktan bihaberiz. En iyi Ferrari'yi alıyoruz ve 5. viteste kalkıyoruz! Çünkü mantıken öyle olmalı! Off.

Bu bilgisayar başı dostları ile her zaman en samimi olursunuz, her yere onlarla gidersiniz, unutması zordur, kendiniz gibi, o zamanki gibi. Güzel zamanların, gizli başarıların tanıkları, can dostları. Ali ile yazışmamızdan hatırladıkları benim unuttuklarım: Winter Games, Barbarian, Kick Off, Lotus Challenge, Boulder Dash (hahaha), International Karate! Ve birlikte geçirdiğimiz yılbaşları, bayramlar... ♦





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

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

# Sanal dünya gerçeği

Dijital oyunlar uzun süredir hayatımızda. 90'lı yılların sonundan beri ailelerin kimi zaman en büyük düşmanı, kimi zaman da dostu olan bu muazzam mecrası, özellikle içerisinde bulunduğu korku dolu virus günlerinde yeniden gündeme gelmeyi başardı. Bildiğiniz üzere birçoğumuz evlerimize çekildi ve "Home Office" olarak çalışıyoruz. Eğitim öğretim tarafındaysa, dijital eğitim modeline geçildi. An itibarıyle ne kadar sürecekini bilmediğimiz bu dönem, günün sonunda online dünyanın bir kez daha kapılarını ardına kadar açmamıza sebep oldu. Birçoğumuzun bildiği üzere teknoloji ile gelen gelişmeler hakkında envaçesit komploteorisini bulunsa da günün sonunda düzenli olarak değişen ve belirli parametrelerde gelişen bir dünya içerisinde yaşıyoruz. Bir zamandalar temassız para çekme özelliğinden korkanlar, bugün kağıt paraya dokunmamak için olabildiğince temassız kart teknolojisine yöneliyorken, öyle görünüyor ki bambaşka bir ekip, resmen temel hijyen kurallarını yeni yeni keşfetiyor...

Tüm bunlar olurken bilgisayar oyunları tarafından da muazzam gelişmeler yaşanıyor. Kimilerinin sıkılıkla dil uzattığı dijital oyunlar ve online mecrası, öyle görünüyor ki bu aralar çok popüler. Bloomberg'den gelen bir habere göre İtalya'da o kadar çok insan Fortnite oynuyor ki ülkenin telekomünikasyon sisteminde aşırı yüklenmelere sebep oluyor. Yapılan açıklamaya göre normal veri trafiği yüzde 70 oranında arttı. Aynı zamanda Valve'nin sahip olduğu Steam platformu da 15 Mart itibarıyle 20 milyondan fazla eş zamanlı online kullanıcıyı gördü. Steam tarihinde rekor sayılan bu rakam, aynı zamanda oyun satışlarına da etki etti. Yayınlanan bilgilere göre oyun ve DLC satışlarının yanı sıra, mikro ödeme rakamlarında da muazzam bir artış söz konusu. Tam da virus zamanı piyasaya çıkan Call of Duty: Warzone, Doom Eternal ve Animal Crossing: New Horizons ise şimdiden hatırlı sayılır satış rakamlarına ulaşmayı başardı... Anlayacağınız bir yandan sosyal mesafenin korunmasına bir yandan da sosyal olabilemeye

imkan sunan oyun mecrası, böylesine üzücü günlerin yaşadığı dünyamız için bambaşka bir ilaç oldu. Ayrıca MMORPG tarafında da uzun yılların ardından hareketlenmeler yaşanmaya başladı. İnsanların toplu deneyim edebildikleri bu oyun türü, gündelik hayatı izole olan insanları, sanal bir dünyada bir araya getirerek, virüsün yarattığı ve yaratabileceği sosyolojik, psikolojik sıkıntılardan de merhem oldu dersen sanıyorum çok da abartmış olmam. Çevremde "asla" diyen insanlar bile bugün WoW hesabı açıqlarsa, aslında sanal dünyaların özellikle sosyolojik açıdan ne kadar da yararlı ve yardımcı olabileceğini bir kez daha deneyim etmiş oluyoruz... Her ne kadar böyle bir dünyanın varlığı birçoğumuza rahatlık verse de günün sonunda farklı bir var olma hali olduğunu ve herkese uymadığını da belirtmem gerekmekte. Bu bağlamda, umarım bu karanlık ve sıkıntılı günleri bir an evvel geride bırakırız ve sadece sanal olarak sosyalleşmek zorunda kalmayız. ♦





# Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✉ cepejderi

## E okuyun madem

Tüm Dünya'yı etkisi altına alan Corona konusu yıllarca akıllarda kalacak. Tabii söz konusu sağlık olunca birçok insanın eskiinden "çok" daha dikkatli olduğu da bir gerçek. "Evde kalın, çıkmayın, yahu ne gerek var, yalan dolan bu Corona" gibi sayısız zırvaya dolan günümüzde, yapmanız gereken tek şey evden çıkmamak ve temizliğinizে özen göstermek. Ben bir doktor değilim, tabii ki vereceğim tavsiyeler kendi uyguladıklarımдан öteye geçemez. Ancak fiziksel olarak oldukça zayıf olduğum için kendimi bildim bileli hazırda uyguladıklarımı, ayrıca evden çıkmamayı eklemiş durumdayım. Siz siz olun, kesin bilgi olmadan panik yaşamayın, yaratmayın. Neyse, konuyu zaten biliyorsunuz. Sizi Corona ile sıklık yerine hazır evde tıkmışınız, keyif katıyorum dedim. Birçok yayın dizi ve film tavsiyesi veriyor. Benden size kitap gelsin. Bütün gün oturup kendinizi kitaba gömmeyin zaten, gözlerinize yazık. Benden gelecek kitap tavsiyesi ya fantastik olur ya da korku. O konuda şimdiden uyarayım da sonra nerede romantizm demeyin. Film türü gibi kitaplarda da sevmem öyle romantizm işlerini. Arada

biraz dram ama fazlasına gerek yok. Bu ara Christopher Tolkien'in Gondolin'in Düşüsü kitabına sardım. Aslında hazırlayan kendisi ama yazar J.R.R Tolkien. Christopher, bu kitabı birkaç not ekleyerek hayatı geçirmiş ve ortaya leziz detaylar çıkmış. Kadim Zamanlar'ın üç büyük öyküsünden biri. Orta Dünya kafasını seviyorsanız, hazır yakın zamanlarda olmuşken yumulun. Biraz farklı bir tavsiye de Metro serisi! Of muazzamdır. Oyun kısmını kenara bırakın ve sadece sayfa odaklı düşünün: 2033, 2034, 2035 olarak devam eden seri, kiyamet sonrası dönemler temasını sevenler için. Hem seri, hem de sürükleyici ve kolayca dünyasına kendinizi kaptırıyorsunuz. Aylarca sizi oyalayacak en sağlam seri ise hiç kuşkusuz Kara Kule yani Dark Tower olacaktır. Oldukça eski ancak Stephen King'in "O" kitabından sonraki en leziz ismidir. Toplamda 8 kitaptan oluşuyor. Bu arada uyarayım 2017'deki film, kitaplardan sonrasını konu alıyor. King'in kendisinin bile dahil olduğu seride kahramanımız silahşor Roland Deschain. Farklı dünyalara adım atacak, korkunç yaratıklarla tanışacak, anlamadığınız evrenlerin birbirleriyle olan mücadeleşine

tanıklık edeceksiniz. Kişisel olarak Stephen King'in her hitabını tavsiye ederim. Çünkü her hikayesi aslında birbirine bağlı ve göndermeler de başarılıdır. Kafamda "çok" sayıda kitap var ancak bu ay biraz kısa keseceğim idare edin. The Lord of The Rings yani Sineklerin Tanrı'sını okumayan varsa "hemen" başlasın. Başka söyle gerek yok. 1963 ve 1990 yılında beyazperdeye adım atan The Lord of the Flies, bir adada hayatı kalmaya çalışan bir grup küçük çocuğun hikayesini anlatan başarılı kitaplardandır. Okuyun, izleyin, okutun. Çoğu insanın gözünden kaçan ve sosyalizm karşıtı olduğu yönüyle de sayılız eleştiriye maruz bırakılan 1984, geleceğe dair bir kabus senaryosu sunuyor. Dili ağırdır ancak sürüklər, bir yandan da korkutur. Çok eskilerden ve aklıma gelenlerden Yesilin Kızı Anne, Lolita, Simyacı, Da Vinci Sıfresi, Narnia serisi, Hobbit, Koku, Hayvan Çiftliği, Doctor Who serileri, Diablo ve Warcraft kitapları derken yüzlerce ismi siğdirmek sanırım imkansız. Aklıma geldikçe sizlerle paylaşırım, zaten beni nerede bulacağınızı biliyorsunuz. Dürtün, sizi kitaba boğayım! ♦



## YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

## İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

## YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

## EDİTÖR

Kürşat Zaman [kursat@level.com.tr](mailto:kursat@level.com.tr)

## YAYIN KURULU

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

## GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztnaz [emre@level.com.tr](mailto:emre@level.com.tr)

## ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

## KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Burak Güven Akmenek

Ceyda Doğan Karaş

Cumhur Okay Özgör

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Süngü

Gizem Krojlu

Hasan Elmaz Öfke

İker Karaş

Mahmut Saral

Merve Çay

Metehan İğneci

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Sonat Samir

Şahin Derya

Tolga Yüksel

Tunahan Ertaş

Ankara Temsilci: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: [www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)

## YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yıldız Kurtulmuş

## REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, İslıl Baysal Turan

Satış Koordinatörü: Burcu Kevser Karaçam

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, [htarhan@doganburda.com](mailto:htarhan@doganburda.com)

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

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezinur Balıkçıoğlu

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Ballibey

Tel: 0 312 207 00 72 - 73

## REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka

Tel: 0 212 336 53 61 - 62

## REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Reklam Bölgeler Satış 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: Türkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300  
[okurhizmetleri@doganburda.com](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

## FINAL FANTASY VII REMAKE

Efsanevi RPG müthiş bir yenilenmeyele aramıza dönüyor!

TEGV'de 25 Yıldır  
Çocuklarımıızın  
Hayallerini  
Büyütüyoruz!



TEGV yaz  
**3353'e**  
gönder  
10 TL bağış yap

Türkiye Eğitim Gönüllüleri Vakfı, 25 yılda  
3 milyona yakın çocuğumuzu nitelikli eğitimle  
buluşturdu. Hayallerini ve umutlarını büyütmek  
için çocuklarımıza destek oldu.

[www.tegv.org](http://www.tegv.org)

Her SMS 10 TL değerindedir. Bütün operatörler için geçerlidir.



TÜRKİYE EĞİTİM GÖNÜLLÜLERİ VAKFI

# DEĞER VERDİĞİN NE VARSA ONUN İÇİN ÇALIŞIYORUZ **SEN iSTE**

Çünkü Türkiye'nin millî değeri  
Türk Telekom bunun için var.



**Türk Telekom**  
Değerli Hissettirir