

#269 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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



LEVEL

STAR WARS
JEDI
FALLEN ORDER™

EA

KARANLIK TARAFÀ KARŞI, TEK BAŞINA...

AYRICA**Rage 2**

Vur, patlat iyi de, peki ya eğlence?

World of Warcraft Classic
Toplanın, eski günlere dönüyoruz!**A Plague Tale: Innocence**

Fareler ve İnsanlar bu demek degildi...

Terabyte kapasiteli SSD'niz



V-NAND SSD 860 QVO

Yüksek kapasiteli SSD her an yanında

Kalite ve güvenilirliği yüksek performansla yaşamanın tadını çıkar. Terabyte'luk kapasite şimdi çok daha ulaşılabilir.

samsung.com/ssd | samsungssd.com



SAMSUNG



AAA OYUNLARA NE OLUYOR?

Daha önce de bahsetmişimdir, her ay sonuna yakın, bir sonraki ayın planını yapmaya başlarız. Hatta çoğunlukla ileriki ayları da gözden geçiririz ki kapak konusu için daha iyi bir planlama yapabilelim.

2019'un takvimine baktığımızdaysa manzara bir hayli ilginç zira ünlü firmaların, ünlü oyunlarından eser yok. Yeni bir Assassin's Creed, Battlefield, Call of Duty... Bunlar 2019'u pas geçecek gibi gözükmekte. Square Enix'ten yeni bir bomba gelmiyor, Capcom veya Bandai Namco yepen bir dövüş oyunu patlatmıyor, The Last of Us II, Ghost of Tsushima gibi Sony neferleri ufukta gözükmüyor... Tabii sürprizler olabilir ama ilk defa bu yıl, önemizi göremez hale geldik diyebiliriz. Elbette bu demek değil ki oyunsuz kalacağız. Aksine, alıştığımız düzen bozulacağı için belki de göz ardı ettiğimiz oyunlar daha kıymetli olacak, bu firmaların yokluğunundan başka firmalar faydalaniyor, normalde büyük bir oyunun gölgесinde kalıp göz ardı edilecek oyunları daha çok kişiye ulaşırma şansı elde edecekler.

Tüm bu işten de yine biz oyuncular karlı çıkışımız gibi gözükmek. Ve ne yalan söyleyeyim, birbirinin kopyası oyunlar göreceğimize, ünlü serilerin ara verilip daha iyi oyunlarla toparlanması hoşumuza gitmiyor değil... Gelelim kapak konumuza... Star Wars Jedi: Fallen Order'ı kapağa taşımaktan gurur duyduk çünkü oyundan umutluyuz. EA mikro ödeme yok dedi, oyun kısa olmayacak dedi, öyle dedi, böyle dedi içimize umut serpti. Gerçekten dua ediyoruz ki bu oyun iyi çıksın, yıllar sonra iyi bir Star Wars oyunu oynayalım. Derginin diğer konularından Rage 2'yi, LEVEL'in en eski isimlerinden biri olan Fırat Akyıldız inceledi, dergiye renk kattı sağ olsun.

A Plague Tale: Innocence ve World of Warcraft Classic ile de dergi dolu dolu bir hale geldi, size de ayaklarınızı uzatıp bu makaleleri okumak kılıyor.

Herkese keyifli yazlar, gelecek ay görüşmek üzere!

Tuna Sentuna

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



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı
125 TL

LEVEL
ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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

Star Wars Jedi: Fallen Order

Uzun süre sonra içimizi
kıپır kıپır eden bir
Star Wars oyunu...

Sayfa
30

#269 içindekiler

- 03 Editörden
06 Takvim
08 Küheyelan
10 Haberler

İLK BAKIŞ

- 16 World of Warcraft Classic
20 Warhammer: Chaosbane
22 UBOAT
24 Pax Nova
25 Satisfactory
26 FlyInside Flight Simulator
27 TABS

28 Art Kaede

DOSYA KONUSU

- 30 Star Wars Jedi: Fallen Order

38 Anarşist

İNCELEME

- 42 Rage 2
50 A Plague Tale: Innocence

54 Total War: Three Kingdoms	82 Snakeybus
56 Close to the Sun	82 mini PVP
59 Team Sonic Racing	83 Detective Pikachu
60 Dauntless	83 Train Valley 2
62 Mordhau	84 Hell Warders
64 Sniper Elite V2 Remastered	84 Where the Bees Make Honey
65 SteamWorld Quest: Hand of Gilgamech	
66 Titan Quest: Atlantis	85 Mobil İncelemeler
67 Pathologic 2	
68 Observation	89 Online
70 Conan Unconquered	
72 Blood & Truth	97 Donanım
73 Imperator: Rome	
74 Katana Zero	104 Film, Kitap, Müzik
75 Our World is Ended	106 Otaku-chan!
76 Fade to Silence	108 Cosplay Republic
77 RollerCoaster Tycoon Adventures	
78 Cytus Alpha	110 Köşe Yazılıları
79 Life is Strange 2: Episode 3	
79 The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel	114 LEVEL 270
80 Shakedown Hawaii	
80 VA-11 Hail-A: Cyberpunk Bartender Action	
81 Bubsy: Paws on Fire	
81 Irony Curtain: From Matryoshka with Love	



adore®
mobilya

Türkiye
Distribütörü

XRocker

DXRACER®

AKRACING®



Şimdi Oyun Zamanı

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



Haziran

4 Haziran

The Elder Scrolls Online: Elsweyr
(PC, PS4, Xbox One)

Persona Q2: New Cinema Labyrinth (3DS)

Trover Saves The Universe (PC)

Warhammer: Chaosbane (PC, PS4, Xbox One)

The Legend of Heroes:
Trails of Cold Steel II (PS4)

6 Haziran

MotoGP 19 (PC, PS4, Xbox One, Switch)

Hell Let Loose (PC)

Road to Guangdong (PC)

Toki (PC, PS4, Xbox One, Switch, iOS)

7 Haziran

Octopath Traveler (PC)

11 Haziran

Dragon Star Varnir (PS4)

18 Haziran

Mini-Mech Mayhem (PS VR)

Bloodstained: Ritual of the Night

(PC, PS4, Xbox One)

Koji Igarashi bir kez daha sahnede ve her zamankinden daha iddialı.

20 Haziran

Steel Division 2 (PC)

21 Haziran

Crash Team Racing Nitro-Fueled

(PS4, Xbox One, Switch)

Judgment (PS4)

25 Haziran

Samurai Shodown (PS4, Xbox One, Switch)

Bloodstained: Ritual of the Night (Switch)

Heavy Rain (PC)

Super Neptunia RPG (PC, PS4, Switch)

27 Haziran

The Sinking City (PC, PS4, Xbox One)

War Tech Fighters (PC, PS4, Xbox One, Switch)

28 Haziran

F1 2019 (PC, PS4, Xbox One)

Super Mario Maker 2 (Switch)



TAKVİM

ZHIYUN



Akıllı Telefonlar ile Profesyonel Film Çekmek İçin

SMOOTH 4

Dünya'nın en çok satan motorize sabitleyici (gimbal) markası olan Zhiyun firmasından akıllı telefonları ile profesyonel seviyede film çekmek isteyenler için yepyeni bir seçenek...



ZOOM
ITHALAT

YEŞİLCE MAHALLESİ, YUNUS EMRE CADDESİ,
NO:4 KAT:3 4.LEVENT | İSTANBUL
Tel: (212) 269 7676 | E-Mail: info@zoomithalat.com

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

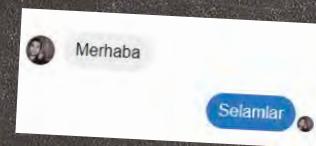
KÜHEYLAN

Son derece sakin geçen bir aydan sonra tekrar birlikteyiz sevgili Küheylan okurları. Mayıs ayının özeti soracak olursanız, suratınıza bön bön bakacağımızdan emin olabilirsiniz zira bu ay resmen bir şey yaşamadık. Ne oyun anlamında tatmin edici bir gelişme oldu, ne de başka bir şey... Rage 2'nin hayal kırıklığı olmasını göz ardı etmeye çalışırken WoW Classic oyuncularının birçok WoW özelliğini "büg" sanarak Blizzard'a raporlamasına, "dinozor oyuncular" olarak güldük çünkü oyun ilk çıktığında oynayabilmiş olan yaşlı insanlar biz! Haziran ayı ise güzel geçecek gibi gözüküyor, her ne kadar E3'ün çok şAŞALı olacağını sanmasak da hoşumuza gidecek bazı detaylar göreceğimizi de düşünmekteyiz. Haydi eyvallah, kendinize iyi bakın.

Facebook'ta şenlik devam ediyor!

LEVEL'in Facebook sayfasına atılan mesajların bir kısmı bizi zaman zaman güldürüyor ve şaşırtıyor. İşte bunlardan bazıları.

İşte bir yere varacakmış gibi başlayan ama yarı yolda kalan güzel bir kesit. Bize bir şey sormak isterken ne soracagini mi unuttu, ne oldu, bilmiyoruz...



Burada da sanıyoruz ki takipçimiz sadece bize bir merhaba demek istemiş ve sonra sahneneden çekilmiş...

Favorimiz bu tip "Thumbs Up" mesajları. Art arda gelenlerine ise apayrı bir sempati besliyoruz. Bizi çok beğeniyor olmalı bu takipçimiz de.

Konsept foto çekilir

Days Gone fanatığı olduğu belli olan bir çiftimiz var karşınızda. Fotoğrafi Aykut Ateş göndermiş ve "Aykut ve Ceren çifti olarak size fotoğrafı iletiyorum; destekleriniz için teşekkürler çok mutlu olduk." demiş. Kendilerine "gameofkarikoca" ismiyle YouTube ve Instagram'dan ulaşabileceğinizi belirtelim ve ellerinize sağlık diyelim.





LEVEL + Poster = Mutluluk

"Ben size Bursa'dan ulaşmış okurunuz Nisa. Derginizi Haziran 2018'de, yaz tatilinde öylesine canım sıkıldıkça okurum diye almıştım ama baktım ki okumak hoşuma gitti, ben de devamını getirdim. Birkaç sayı ekşiyim var ama olsun artık o kadar :)" demiş Nisa. Biz de ne iyi etmişsin de bizi keşfetmişsin diyoruz. Sağ ol var oll!



Game of Thrones'da ne oldu?



Spoiler vermiyoruz, merak etmeyin ama GoT, kısaca yedi sezondan sonra bukalemun gibi şekil değiştirdi. HBO'nun "10 bölümlük paramız var, rahat olun." söylemini hıçce sayan dizi yapımcıları, koskoca 7 sezonun finalini 6 bölüme sıkıştırmaya çalışırken müthiş bocaladı, ortaya RAR'lanmış bir final serisi çıktı. Eski bölümlerdeki entrikalar, karakter gelişimleri, merak uyandıran detaylar, ağızımı açık bırakan ölümler yerine, şu anda kafa kafaya versek birkaç saatte ortaya çıkartacağımız bir takım olaylarla dizi apar topar finale bağlandı, hoş olmadı. Ha, daha kötü finaller elbette gördük ama GoT çitayı öylesine yükseltmişti ki final serisinde de istemeden çok sağlam çözümlemeler ve olaylar göreceğimizi düşündük, olmadığı, olamadı...



Ucuz oyun yok mu?

Ülkemizdeki enflasyon patlamasını artık fark etmemiş olma ihtimaliniz yok. Hele biz oyuncuların tamamıyla ağız yüzü kaymış durumda zira ne oyuncu bilgisayarı almak mümkün, ne de mağazadan kutulu oyun alabiliyoruz. Geçen gün bir D&R mağazasında şöyle bir diyalogla karşılaştık. Bir müşteri PS4 oyun reyonuna baktı ve görevliye, "Ucuz oyun yok mu?" diye sordu. Görevli de "Pek yok" diye cevap verdi. Müşteri, "Abi bu oyunları, bu fiyatlara alan oluyor mu ya?" diye hayretle sordu ve görevli de kafasını iki yöne salladı. 450, 550 TL'lere oyun satılıyor arkadaşlar, olacak iş mi? Ha bir de bu iş biraz kumar meselesi, belki o oyunu beğenmeyeceksiniz? Gitti mi 550 TL. Asgari ücretin 4'te biri gibi bir şey. Ülkemiz oyun oynamaya müsait olmadan çıkışmış durumda, neyse ki Steam, Epic Summer Sale gibi güzellikler var ama konsolcuların işi maalesef daha zor...



Uzun bir ara...

Kaç kişi yıllar geçtikten sonra eski bir alışkanlığına geri döner bilmiyoruz ama bu kişilerden bir tanesi Mertol Baş olmuş. "7 yıl sonra tekrar başladım, özüme dönüyorum." notuya bu fotoğrafı paylaşan Mertol'a biz de tekrar hoş geldin diyoruz.



TOM CLANCY'S GHOST RECON: BREAKPOINT

Eski Ghost ekibi kurtlara dönüştüğünde...

Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands ile Ghost Recon ismini farklı bir şeyle bürünen Ubisoft, geçtiğimiz ay yeni bir Ghost Recon oyunu duyurdu ve Wildlands'ın izinden gittiklerinin de sinyallerini verdi.

Kısaca Breakpoint adıyla anacağımız yeni Ghost Recon oyunumuz PC, PS4 ve XONE için geliştiriliyor ve Ekim ayında piyasada olması bekleniyor.

Elite US Special Operations birimlerinden biri olan Ghost'ların kontrolünü ele alacağımız oyun, Auroa adındaki adayı, eski Ghost askerlerinden oluşan Wolves'un elinden alma mücadeleşini konu edecek. Skell Technology adındaki Drone üreticisi firma, Auroa adasındaki üslerinde barışıl bir şekilde üretmeye devam ederken, Wolves bu şirketi, tüm personeliyle birlikte ele geçiriyor. Şirketin tüm teknolojik gücünü de savaşa yönlendiren Wolves, tüm Amerika için büyük bir tehdite olmaya başlıyor ve Ghost birimi de onları durdurmak için harekete geçiriyor.

Oyun bir takım yakın ilişkileri de konu ediyor. Öyle ki kontrol edeceğimiz karakter, Nomad'in eski silah arkadaşı olan Lt. Colonel

Cole D. Walker, kötü adamların başı olarak oyunda yer alıyor. Tesadüfe bakın! Wildlands'den farklı olarak, Breakpoint'te çok daha taktiksel bir oynanış söz konusu. Kahramanımızı görevde yollarken kamuflajla saklanması da sağlayacağız, yerlerde sürenken nefesini tutmasını da, bol bol "scout" görevi yapmasını da... Yaralanmalarımız bizi sekteye uğratabileceği gibi, yorgunluk da bir engel olarak karşımıza çıkacak.

Dört kişi birlikte oynanabileceğim, ekibimin farklı sınıflardan olması ve farklı yeteneklerle çatışmalarda boy göstermesi de oyunun önemli özelliklerinden biri olacak. Anlaşmalı oyun dışında, PvP modu da oyun çıktıği gibi oyunculara sunulacak.

Tonla kişiselleştirme seçeneği de bulunacak olan Breakpoint, oyunu bitirenler için de bir güzellik sunacak: Raid'ler. Bu sayede oyunu tecrübe ettiğiniz ekibinizle veya başkalarıyla birlikte, zorlu düşmanlara karşı mücadele verebileceksiniz.

Breakpoint ile ilgili, detaylı ön bakışımızı ileri sayılarında bulacağınızın garantisini de verelim...





MAN OF MEDAN

Lanetli gemi hikayeleri sevenleri buraya alalım

Until Dawn'un yapımcısı olan Supermassive Games, Dark Pictures adında bir seride başlıyor. Beş oyundan oluşan bu serinin her bir üyesi farklı bir hikaye sunacak ve hepsinde de korku ve gerilim öğeleri ön planda olacak.

Bu serinin ilk oyunu Man of Medan. 1940'larda, enteresan bir biçimde ortadan kaybolan Ourang Medan adındaki gemi başrolde. Şöyle ki, biz aslında tatile, bu batık gemiye dalış yapmak için giden bir grubun rolünü üstleniyoruz. Gençler kendi ufak tekneleriyle eğlenmeye, keşfe gidiyor fakat işler elbette ki hiç beklenmediği gibi gitmiyor, kısa sürede başları belaya giriyor. Oyunun gösterilen kısmında, bu arkadaşların teknesinin bir grup korsan tarafından ele geçirilmesine şahit oluyoruz. Hem teknelerinden oluyorlar, hem de fırtınanın ortasında kalyorlar. Daha da kötüsü olamaz derken, Ourang Medan

bir anda denizin dibinden firlıyor ve tüm üretkücü yapısıyla bizim ufak teknemizin önünde dikiliyor. Bundan sonra olacakları ise ancak oyun çıktıığında tecrübe edebileceğimizi düşünmektedir.

Supermassive'in diğer oyunları gibi, Man of Medan da tam bir macera oyunu. Vereceğimiz kararlar ve yapacağımız araştırmalar neticesinde şekillenen bir senaryoya sahip. Bu seçimler bir karakterin ölümüne de yol açabilecek, bir çiftin nişanlanmasına veya bu nişanın bozulmasına da varabilecek ve nihayetindeambaşka bir sona ulaşmamızına neden olabilecek. Yapıcılar yine, yapacağımız seçimlerin oyunda büyük bir etkisi olacağı konusunda ısrarcı.

Oyundaki ilişkilerimizin de bir hayli önem taşıyacağı belirtiliyor. Vereceğimiz cevaplar ve diğer karakterlerle yapacağımız konuşmalar ilişkilerimizin nasıl ilerleyeceğini

belirleyecek ve oyunda buna göre ek sahnelere görebileceğiz.

Diyaloglara girmedigimiz vakitlerde, oyun alanında gezme imkanımız da olacak. Burada yapacağımız araştırmalar bize Ourang Medan'ın hikayesiyle ilgili parçalar verebilecek ve ne kadar çok hikaye parçası toplarsak, oyun içindeki seçimlerimizde de daha doğru karar verme olanağı yakalayacağız.

Hızlı karar vermemiz gereken anılarla dolu olacak oyun, Supermassive'in bizi şaşırtacağı bir takım büyük olaylarla birlikte gelecek. Sonuçta ortada hayalelli bir gemi var ve bu kadar fazla gizemin ortasında şaşırmamak mümkün olmamalı...

PC, PS4 ve XONE için hazırlanmaktadır. Man of Medan, görselliğiyle şimdiden 10 numara olmuş diyebiliriz. Eğer oyun ilginizi çektiyse, önumüzdeki birkaç ay içinde oyunun piyasada olacağının müjdesini de verelim... ♦



PLAYDATE

Bağımsız oyunlar için enteresan bir el konsolu geliyor

Firewatch'un dağıtım işini de üstlenen Panic oyun şirketi, enteresan bir işe kalkışmış benziyor. Game Boy'un ilk versiyonuyla amaçladığı şeyi yapmayı planlayan Playdate, Panic'in minik el konsolundan başkası değil.

7.5 X 7.5 cm boyutlarında olan konsol, yön tuşlarına ve sadece iki tane tuşa ev sahipliği yapıyor. Aletin hemen yan tarafında ise çok ilginç bir ek var: Döndürülebilir bir kol. Konsolun yapımcıları bu kolun kullanımını tamamıyla oyun yapımcılarına bırakacaklarını ifade ediyor. Örneğin Katamari Damacy'nin yapımcısı Keita Takahashi'nin Playdate için hazırlamakta olduğu Crankin's Time Travel Adventure adlı oyunda, bu kolu çevirerek zamanı ileri ya da geri alabileceğiz.

Cihazda bu tuşların yanında USB-C giriş, kulaklık çıkışı, Wi-Fi, Bluetooth ve şarj edilebilir bir pil de bulunacağı açıklanıyor. Ekran ise aynı ilk Game Boy'daki gibi siyah beyaz olacak. Peki oyunlar nasıl işleyecek? Panic burada da değişik bir kararla karşımıza çıkıyor ve oyunları sezon sezon yayımlayacağını ifade ediyor. Aleti satın aldığınızda ilk sezonki oyunları da almış oluyorsunuz ve 12 tane farklı oyun, birer hafta arayla size sunuyor. Bu oyunların birçoğunu, bilinen bağımsız yapımcılardan geleceği de ifade ediliyor.

Eğer ilk sezon tutarsa diğer sezondan için plan yapacakları ni belirten yapımcılar, konsolu 149\$'dan satmayı planlıyor. Playdate'in çıkış tarihi 2020 olarak ön görülmüyor fakat gecikmelerde elbette hazırız... ♦



ARCA LUDUM

Artık kendi evinizden kaçmaya çalışacaksınız!

O dadan Kaçış, Kaçışhane ve Room in Mind gerçek yaşam kaçış oyunlarının yaratıcılarından yepyeni bir proje geliyor: Arca Ludum: Escape Room Board Game. Türkiye'de kaçış oyunlarının öncülerinden olan Engin Dikkulak ve Özer Özgün

Erketicin, Arca Ludum isimli taşıınabilir ve kolay kurulabilir bir kaçış oyunu projesine imza attı. Projelerini dünya genelinde satışa sunmak için öncelikle Mayıs 2019'da Kickstarter isimli kitlesel fonlama platformunda destekçilerinin karşısına çıktılar.

Kaçış oyunu konseptiyle kutu oyunlarını bir araya getiren bu oyun konseptinde, oyunçular istedikleri mekana oyunun kurulumunu yapabiliyor. Kolay kilitleme sistemi sayesinde dolaplar, çekmeceler ve sandıklar birer oyun nesnesine, ev veya ofisler de evden kaçış oyununa dönüşüyor.

Korku, gerilim, suç, gizem, aksiyon, komedi, fantastik, macera, bilim ve bilim kurgu türlerini ikişerli olarak içinde barındıran beş farklı oyun senaryosu, beş kutu olarak karşımıza çıkıyor. İlk etapta bu oyunlardan yalnızca Antidote ve Jack the Ripper oyunlarını oyuncuların beğenisine sunuluyor; 2020 yılında ise Mr Wiser's Plan, Poe's Dream ve Dragon's Treasure isimli üç oyunu daha yayımlamayı planlıyorlar.

Arca Ludum'a destek vermek için bit.ly/2VmWNjl adresinden Kickstarter projesi ni inceleyebilirsiniz. Oyunlar hakkında daha fazla bilgi ise arcaludum.com adresinde yer alıyor. ♦



SON DAKİKA!

- ◆ Star Ocean’ı hatırlayanlar? Aslında 1996’da çıkan oyun, 2007’de PSP’ye Remake olarak çıkmıştı. Şimdi de Square Enix aynı oyunu Remaster olarak PS4 ve Switch için hazırlıyor. Kim oynar, bilinmez...
- ◆ THQ Nordic’in E3’tे tanıtması muhtemel olan iki şansızçı isim, sızan bilgilerle ortaya çıktı. Bnlardan bir tanesi *Destroy All Humans*, bir diğeri de yeni bir *Darksiders* oyunu olan *Darksiders: Genesis*.
- ◆ Microsoft Fortnite temalı, mor bir Xbox One S piyasaya sürmek üzere. Evinde mor Xbox isteyenler, el kaldırınsın...
- ◆ Normalde 7 Kasım’da sinemalarda olması planlanan *Sonic the Hedgehog* filmi, üç ay ertelendi. Bunun nedeni de *Sonic*’in tasarımının kimse tarafından beğenilmemiş olması ve yapımcıların *Sonic*’in elini, yüzünü düzeltmeye çalışmasından başkası değil.
- ◆ Yeni Call of Duty oyununun isminin ne olacağı açıklandı. Hazır olun, açıklıyoruz: Call of Duty: Modern Warfare. Evet, 2007 yılında oyunun aynı ismiyle, yeni bir CoD oyunu geliyor, hayırlısı...
- ◆ **Apex Legends’ın müthiş çıkıştı, müthiş bir sönüme dönüştü. Oyun son iki ayda %74’luk bir gelir kaybına uğramış durumda. Bunun en büyük nedeni de oyunun yeniliklerle güncellenmemesi olarak belirtiliyor.**
- ◆ Pek tahmin etmediğimiz bir Star Wars filminin yapım aşamasında olduğu söyleniyor. Vaktinde herkesi bilgisayar başına kilitleyen ünlü RPG, SW: Knights of the Old Republic, sağlam bir film olarak karşımıza çıkabilecek potansiyelde.
- ◆ **Mutant Year Zero’nun ilk DLC’si olan Seed of Evil’ın 30 Temmuz’da çıkış yapacağı açıklandı.**
- ◆ Ancestors: The Humankind Odyssey’ın PC’de 27 Ağustos’ta çıkacağını biliyoruz. Oyunun konsol versiyonlarının ise tam dört ay sonra piyasada olacağını duyuncu da şasımadık diymeyiz...
- ◆ **Gothic ve Elex’ın yapımcısı Piranha Bytes, THQ Nordic tarafından satın alındı ve tüm oyunlarının hakları da bu firmaya geçti. Bu satın alımdan sonra yeni bir Gothic oyunu görürsek, tadından yenmez.**
- ◆ 5 Mart 2021’i şimdiden bir yerlere not edin. O gün Mortal Kombat’ın yeni filmi geliyor!
- ◆ **Sony beklenmedik bir oyun duyurusunu yaptı: Predator VR. Oyun tam olarak nedir, ne değildir, henüz kimsenin bir bilgisi yok ama Predator ile VR desteğiyle avcılık yapmak hoş olabilir.**

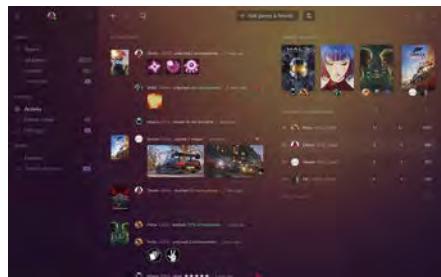
GOG 2.0

Tüm oyunlar, tüm sistemler, bir arada!

Eğer sağlam bir gamer’sanız, Steam’de, Origin’de, Uplay’de, Epic Store’da, PSN’de, Xbox Live’da ayrı ayrı birçok hesabınız olmuş olmalı. Bir tarafta oyun oynarken, diğer taraf uyumakta, farklı yerlerdeki, farklı başarılarınızı ancak bu arayzlere ulaşarak görebilirsiniz.

GoG iddialı bir atılım yaparak tüm bu sistemleri bir araya getirmeyi planlıyor. GoG 2.0 ismiyle bilinmekte olan yeni sistem, tüm hesaplarınızı tek bir ekranda görüntülemeyi ve PC özelinde, tüm oyunlarınızı bu sistemden açıp oynamanızı amaçlıyor. Oyunların dışında tüm arkadaşlarınız, başarılarınız ve arkadaşlarınızla sohbet edebileceğiniz birleşik bir sohbet alanı da yine GoG 2.0’da yer alacak. Arkadaşlarınızın da tüm

başarılarını ve o an hangi aktivitede olduğunu bu arayüzden takip edebileceksiniz. Ancak belirli oyunlar için uğradığımız GoG’un böyle bir atılım yapmış olması bir hayli heyecan verici. Eğer sistem işlerse, firmaların kendi arayzlarından kurtulmamız iyi bir iş olacak...♦



NO STRAIGHT ROADS

Ritim oyunu olmayan müzik oyunu

Final Fantasy XV’ın baş tasarımcısı Wan Hazmer ve Street Fighter V’ın konsept tasarımcılarından biri olan Daim Dziauddin’in kurduğu Metronomik, PC ve PS4 için ilginç bir oyun hazırlığındır. Kısaca NSR olarak adlandırılan No Straight Roads müziği önde koyan ama DMC ve Kingdom Hearts gibi bir oynanışa sahip olan bir aksiyon oyunu.

Oyunda Mayday adında bir kızı kontrol edeceğiz ve Rock müzik tutkunu olan bu kızın EDB adındaki kötülerle mücadele içinde rol oynayacağiz. Bunu yaparken de müziğin

gücünü kullanacağımız belirtiliyor. (Nasıl olacağı ise net değil.)

Senaryoda bir savaş söz konusu olacak lakin bunu yaparken müziğin önemini ve insanların neden müzik yaptığını, neden dindlemediğini de gözlemleyeceğimiz söyleniyor. Görsel olarak şimdiden son derece etkileyici gözüken oyun, tasarımlarıyla da göz kaçırmıyor. Oyun o kadar renkli ve eğlenceli duruyor ki fragmanı izledikten sonra oyunu listenize eklememe olasılığınız çok düşük. NSR’nin ne zaman çıkacağı tam olarak belirtilmese de 2019 hedefleniyor. ♦



WARHAMMER CHAOSBANE

Her ay çıkan milyonlarca Warhammer oyunu arasından
sırıtlabilecek mi? Muhtemelen evet.

Sayfa
20

İLK BAKIŞ

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini

5 üzerinden değerlendirdiyoruz





WORLD OF WARCRAFT® CLASSIC

Nasıl anlatsam, nereden başlasam, mmmh... Azeroth, Azeroth...

15 yılı devirmek üzere olan bir oyun var karşımızda. 15 yılda çok şey gelişti, çok şey değişti... Geçen bu süre zarfında Wrath of the Lich King gibi muhteşem genişleme paketleri de gördük ancak "vanilla" olarak adlandırdığımız WoW'un ilk zamanlarında aldığımız keyif çok çok başkadı. Tabii ki bunun en büyük nedenlerinden biri o sırалarda MMO türüne yabancı olmuşuzdu. Birçok oyuncu hayatında bu türde ilk adımını WoW ile attı. Ultima Online gibi oyunlar da vardı elbette ama WoW ile MMO tarihi yeniden yazılacaktı. Tüm bunlardan bahsettikten sonra diyebilirim ki tadının damağımızda kaldığı vanilla günlerine WoW: Classic ile geri dönüyor olmak gerçekten heyecan verici. Betasının henüz başladığı WoW: Classic'in ana menüsünün tasarımını görünce tüylerim diken diken olmadı değil. Özellikle de ömrünün büyük bir kısmını bu oyuna adamış birisi olarak o ilk günde heyecanı yaşamak gerçekten insanı duygulandıran bir şey. Madem WoW'un ilk gününe geri dönüyoruz, ben de ilk karakterim olan Human Mage ile oyuna giriş yaptım. Cataclysm sırasında yi-

kilmiş olan Northshire'ın sapasağlam halini görüp bir kez daha duygulandım. (Spoiler alert! Yazımın büyük bir bölümünde belli ki duygulanacağım.) Sıra geldi görevleri yapıp level atlamaya. Açıkcası görevleri ezbere bildiğim için çok zorluk çekmedim ancak yeni oyuncular için görev yapmak biraz işkence haline dönüşebilir. Çünkü oyuncunun ilerleyen dönemlerinde eklenen görev takip sistemi oyunda yok. Görevleri okuyup, anlayıp, araştırıp öyle tamamlamanız gerekiyor. NPC'lerin üzerinde fareyi tuttuğunuzda sağ alt köşede açılan bilgi kutucuğunda kaç mob öldürdüğünüzü veya hangi görev eşyasını düşürdüğünüzü anlayamıyzınız mesela. Haritada görevi tamamlayınca çıkan sari soru işaretü bile yok. Birçok oyuncu bu ve bunun gibi eksikliklerin bir bug olduğunu düşünerek Blizzard'a raporlamış olacak ki Blizzard "Not a bug list" diye bir post paylaştı. Zamanında oyuncun ne kadar zor olduğunu bir nebze olsun anlatabilmisimdir umarım. Şimdi, ben de dahil olmak üzere (Yazımın başında da bahsettiğim üzere) herkesin kafasında "Vanilla muhteşemdi be abi.

Ne keyif alıyordu." gibi cümleler dolanıyor. Ama maalesef oyunlar o kadar gelişti ki oyuncunun o zamanki versiyonundan aldığımız keyfi bugün almamız pek mümkün değil. Misal birisi görev için öldürmeniz gereken X isimli bir NPC'ye vurmaya başladıysa eğer, geçmiş olsun. Önce onun o NPC'yi öldürmesini, daha sonra da o NPC'nin dakikalarca spawn olmasını beklemeniz gerekiyor. Oyunun şu anki versiyonunda ise NPC'ye ilk kim vurmuş olursa olsun daha sonradan gelen oyuncuların savaşa katılmaları yeterli oluyor. NPC öldüğünde o savaşta bulunan tüm oyuncuların görevi de tamamlanmış oluyor. Oyun günümüze o kadar birebir aktarılmış ki karakter animasyonlardan tutun büyülerin grafiklerine kadar her şey neredeyse 2004 yılından. Çevre kaplamalarının bir nebze yenilendiğini ve örneğin çimen gibi detayların biraz daha çeşitlendirildiğini de gözlemlemek mümkün elbette. Tabii ki nostaljik hava için muazzam bir şey bu. Ama şahsen ben tam anlamıyla günümüz grafiklerinin o zamanki mekaniklerle harmanlandığı bir oyunu oynamayı tercih ederdim.





LF7M UBRŞ

Bu mesajları "Looking for Group" sohbet kanalında duymaya hazır olun. Oyunun yine ilerleyen dönemlerinde eklenen grup kurma eklentisi -haliyle- WoW Classic'te bulunmuyor. Böylece dungeonlar için grup kurmak oldukça meşakkatli bir hal alıyor. Zamanında keyifli olan bu durum şu anda nasıl bir etki yaratacak merak ediyorum. Mesela yeri gelince koca grup sadece bir tank için yarım saat bekleyebilecek mi? Eskiden hatırlıyorum da insanlar dungeonlarda defalarca wipe yeseler bile sıkılmadan usanmadan bıkmadan tekrar denemeye hazır oluyorlardı. Şu anda ise ilk wipe sonrasında "OMGWTF NOOb!" şeklinde grubu terk ediyorlar. Tabii ki bunu zaman gösterecek. Nitekim WoW: Classic'i oynayacak kişilerin daha sabırı kişilerden olusacagini düşünüyorum.

Çantanızda yer açın

Kolaylaşan şeylerden birisi de sınıflara özel eşyaların zamanla ortadan kalkmasıydı. Rogue'lar; Poison hazırlamak için boş iksir şişelerini, Vanish ile ortadan kaybolabilmek için Flash Powder'ları ya da Blind yeteneğinizi kullanabilmek için Fadeleaf'leri hazır tutun. Yine Hunter'lar; petinizi yedirip içirip mutlu etmezseniz bir gün sizi terk edebilir. O yüzden çantanızda bol bol et, silahınızı kullanabilmek için de ok ya da mermi stoklamayı unutmayın. Savaş ortasında okunuz biterse yapabileceğiniz tek şey kalyor, o da NPC'ye sağ tıklayıp bir kahve almaya gitmek zira "melee" vuruş hariç yapabileceğiniz bir şey kalmıyor! Sınıfların kendilerine özgü bu

İhtiyaçlarına ek olarak görev için toplamanız gereken her şey de çantada yer kaplıyor, bunu da belirtiyim.

Neler yapalım, nasıl vakit geçirelim?

Listenize "Tyr's Hand'de elite farmlama"yı en başa ekleyebilirsiniz. Altın kasmanın en etkili yollarından biri sabah akşam burada NPC kesmektı. Düşen clothları satabileceğiniz gibi, buradaki NPC'lerden Epic eşya düşürebilirseniz keyfinize diyecek yok. Bu arada bu clothları satmak yerine reputation kasmak için de kullanabilirsiniz. Bu ne işinize yarıyor hemen anlatayım. Şu anki gibi oyunda zibilyar tane binek yok. Human'lar için at, Elf'ler için kaplan, Tauren'ler için kodo gibi binekler maalesef tek seçenek. Örneğin Human olarak bir kaplana binmek istiyorsanz eğer Darnassus ile Exalted seviyesine gelmek zorundasınız. Yoksa kaplani satın almanızın mümkün yok. Exalted olabilmenin tek yolu da cloth gibi birkaç malzemeyi o şehre gidip bağışlamak. Bu da haftalar, belki aylar sürüyor. Ama işte bu kadar zorlu bir süreci tamamlayıp da bir Human olarak o kaplani sürebilmenin verdiği mutluluk paha biçilemez. Üstelik sunucuda bir anda ününüze ün katılmış olmasını savuyorum bile. "Yuh adam ne kasmış arkadaş." diye arkanızda ufak çaplı bir saygı duruşu da oluyor.

Oyunda yapılacak diğer şeylerden biri de tabii ki eşya kasıp raidlere hazırlık yapmak. Bunun en güzel yolu da grup kurup dungeon farmlamak. Bu arada düşük seviye bile olsa ateşe dayanıklı eşyalarınızı sakın atmayın, ihtiyacınız olabilir. Ardı ardına bu kadar zorluk ve olumsuz şey saymış gibi olmama rağmen oyunu kötülediğim yok, kimse yanlış anlaması. Keyif alanlar için gerçekten muazzam bir dönem yaklaşıyor. Şahsen benim bir oyuna günde 48 saat ayırmamın artık mümkün yok. Evet, benim için 2005 yılında bir gün 48 saat demekti. Üçüncü karakterim olan Undead Mage ile High Warlord olana kadar tamı tamına 10 hafta boyunca 48 saatte bir uyyurarak deli gibi PvP yapıyordum. Kisacası köklere dönüyor olmak gerçekten güzel. Oyunu 1.12 yaması ile birlikte çıkarıp sonradan başıboş bırakacaklarını da düşünmüyorum. Illa ki ara ara yamalarla oyun güncellenecektir ama bu güncellemler sadece hataları gidermeye yönelik mi olacak yoksa yeni içerikler de ekleyecek mi, işte bunun için sizin yan sayfadaki röportaja alıyoruz.

Henüz betada olan WoW: Classic için açıklanan çıkış tarihi Avrupa için 27 Ağustos. Onyxia, Ragnaros, Nefarian, C'thun ve hatta Hogger(!)... Bekle bizi, geliyoruz! ♦ Emre Öztnaz





John Hight



Omar Gonzalez

Röportaj var!

Irvine'a kadar gidip Blizzard'ın ağır toplarıyla röportaj yapmamak olmazdı tabii. Biz de World of Warcraft'ın baş yapımcısı & başkan yardımcısı olan John Hight ve ilk günlerden beri ekipde olan kıdemli yazılım mühendisi Omar Gonzalez'e sorularımızı yönelttik.

WoW Classic için nihayet çıkış tarihi belirlendi. Bu oyun sizin için ne ifade ediyor?

John Hight: Ben cevap vermek isterim ama yanındaki bu adam en başından beri bu oyunun kadrosunda. Ona paslıyorum.

Omar Gonzalez: Benim için çok önemli, WoW için 2003 yılında çalışmaya başladım ve o gün bugündür de halen devam ediyorum. Çok gurur duyarak her genişleme paketinin üzerinde çalıştığını söyleyebilirim. Oyunu sevenler ve topluluk bizimle beraber gelişti ve kişisel olarak çok müteşekkirim ki oyun kariyerimin başladığı anlara döndük bu oyunu hazırlarken. Mezun olur olmaz direkt burada işe başladım ve üzerinde çalıştığım tek şey WoW oldu. Benim için o kadar özel ki direktör sözü bana pasladığında çok mutlu oldum. WoW benim ilk göz ağrım ve onu hem yıllarca oynamış oyunculara hem de şimdiki jenerasyona -tüm anılarımıza beraber- sunma fırsatını veriyor olmanın önemi çok büyük benim için.

JH: Benim için oyuncu olarak başladığım önce her şey. Ultima Online ve Everquest ile başladım ve MMO'lari oynamayı çok sevmidim. Betaları denedik, epey uğraştık. Güldümüzü kurduk, görevleri yaptık, beraber raidlere girdik. Oyunları indirdik, ilk çıkış günleri bir sürü CD'den oyunu kurduk, ben ve karakterim öyle güzel anılar biriktirdik ki bu süreç boyunca hayatımın mihenk taşlarından biri oldu WoW. İyi ve kötü çokça gün geçirdik, iş hayatının getirdiği stres vardı ama günün sonunda WoW hep vardı, bu müthiş bir his. İlk oyunдан beri ekipde değildim ama şu an bir parçası olduğum için gururluyum.

Hedef kitleniz kimler peki? Eski oyuncular mı yoksa yeni kitleye mi odaklısanız?

JH: Güzel bir soru, tabii ki oyunu önceden oynamış olan ve tekrardan o günlerde dönmek isteyen oyuncular bizim için çok değerli. Fakat dürüst olmaliyim ki, bu büyük deneyimin bir parçası olmak isteyen yeni oyuncuların da oldukça fazla sayıda olduklarını göreceğiz. Benim oğlum çok güzel bir örnek mesela, ilk oyun çıktığında daha çok küçüktü, ikinci oğlum ise daha hayatta değildi. İlk oğlum o bütünü bir parçası olmadı, benimle beraber oynayıp Lich King'i gördü sadece ve çok heyecanlı. Fakat herkesi bekliyoruz gerçekten, yeni oyuncularla beraber levellayalım, dünyaları beraber keşfedoruz, eski arkadaşlarımızla buluşalım, yeni arkadaşlar edinelim. Her yaştan geniş bir kitlemiz olacak. Özellikle oyunun sadece adını duymuş ama oynamamış olan yeni oyuncular için çok güzel bir fırsat. WoW bizim dönemimizde daha önce görmediğimiz kadar derinlik ve sofistik bir oynanış sunuyordu. Bence yeni oyuncular da bu hissi sevecekler.

Karakterlerin, animasyonların ve büyülerin yeni hallerini (BFA'da oldukça haliyle) göreceğiz miyiz?

OG: Yok hayır, bu şekilde ilerlemek aklimızda yok. Bu projeyi gerçekleştirmek istememizin en önemli sebeplerinden biri oyunun ilk halini korumak. Tasarımları ve karakter özelliklerini kesinlikle korumak istiyoruz. Battle for Azeroth'la beraber genişleme paketleri üzerinde çalışacağız. Fakat WoW Classic kesinlikle tarihi gelişimi ile paralel gidecek. Elimizden geldiğince eski günlerdeki gibi tutmaya çalışacağız.

Yıllar sonra Burning Crusade ve devamını görme ihtimalimiz var mı?

OG: Bunu da bir seçenek olarak düşünüyoruz. Devasa bir içeriğimiz var ve zaman içinde buna karar verebiliriz. Bunun için yeni bir server açabiliriz ve ama çok da net

bir plan yok henüz. Zaman geçtikçe açılacak bazı içerikler olabilir, ilk kez gelenler ve o devrimi tekrardan yaşamak isteyenler için birçok şeyi düşünüyoruz. Yine de her zaman topluluğumuzdan gelen fikirlere açıkız.

PVP sistemi için neler diyebilirsiniz? Rank sistemini tekrar göreceğiz miyiz mesela?

OG: Evet, eski Rank sistemi geri dönüyor. Diğer önemli WoW özellikleyle beraber. Bu çok önemli bir oyun sistemi ve mekanlığı oyunda tutacağız.

Warsong Gulch ve Arathi Bashin'in son dönemlerde yeni hallerini gördük. WoW Classic bu gibi değişikliklerden etkilenenecek mi?

JH: Cevap hayır, WoW'un 15 yıl önceki haline tamamen sadık kalmak istiyoruz. Bu oyunun hayatımın çok önemli bir parçası olduğunu biliyoruz, tarihi bir dönemdi herkes için. İstikrarlı ve gerçekçi durum istiyoruz, bu yüzden yeni bir içerik katmayaçğız; olanı remaster etmeyeceğiz. Yüksek çözünürlüğü ve geniş ekran özelliklerini orijinal bilgilerle destekleyeceğiz.

OG: Eğer ekran görüntüsü alıp mikroskopla bakarsanız tuhaf render hatırları bile görebilirsiniz ama gerçek halinin tamamen böyle olduğunu orada hissedeeceksiniz.

Peki bu oyunu geliştirirken aktif Battle for Azeroth oyuncularının dikkatini dağıtabileceğinizi düşündünüz mü?

OG: Belki de. (Gülüyor)

JH: Yaz için çok planımız var, öyle değil mi? Rise of Azshara'nın müthiş bir içeriği var, Classic ile devam edeceğiz, benzer planlarımız WoW Anniversary için de var. Azeroth'tan gelenler de çok olacaktır, hiç Azeroth'a gelmeyenler de. Neticede WoW topluluğunun epey büyüyeceğini düşünüyoruz.

Bu keyifli röportaj için teşekkür ederiz.



Yapım Eko Software **Dağıtım** Bigben Interactive **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** warhammer-chaosbane.com **Çıkış Tarihi** 4 Haziran 2019

Warhammer: Chaosbane 5 ★★★★

Karanlık çökmüş olabilir ama savaş daha yeni başlıyor!

Herkese selamlar; derginizin Warhammer'cısı olarak karşınızda yine ben! N'aber? Nasılsınız? Vallahi bende durumlar iyi. Özellikle her ay en az bir Warhammer oyunu oynayarak devam eden hayatmda, baya baya konu hakkında Lormaster oldum gibi düşünüyorum. Yakında ufak bir Wiki de ben yazarsam şartsızın! Efendiler, Warhammer demek karanlık demektir. Bunun Fantasy ya da 40K'sı fark etmez. Bu dünyada her daim bir fenalık olduğu gibi, fenalığın büyülüğu oranında da ona karşı gelen bir umut bulunur. Warhammer dünyası yaratıldığından beri değişmeyen bu durum, emin olun hep böyle devam edecek.

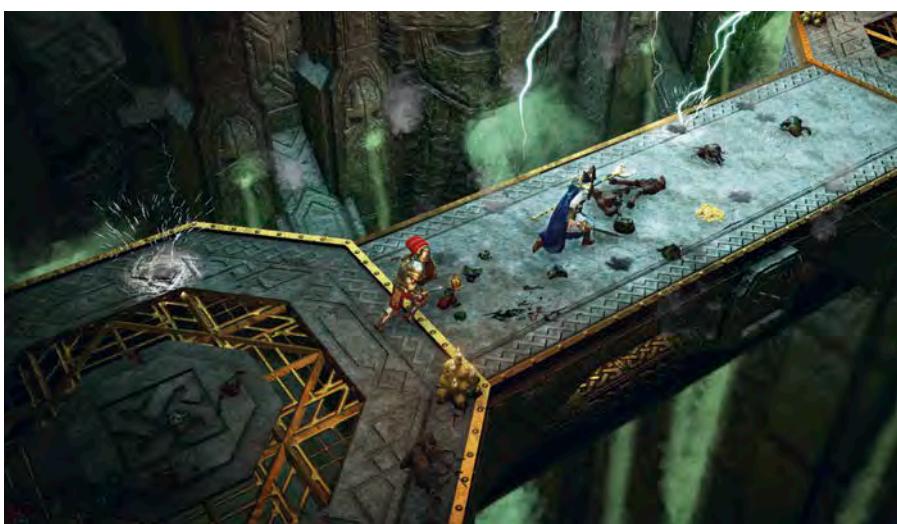
Takip edenlerin bildiği üzere her ne kadar WH40K ile alakalı daha iddialı yapımlar üretilmiş olsa da Total War: Warhammer ile işler biraz da Fantasy dünyasının lehine döndü. Bir şekilde hep geri planda kalan bu kılıç ve büyü ile dolu dünya, nihayet ondan beklenen çıkış yapmak için kollar sıvamış durumda. Uzun süredir beta aşamasında olan Warhammer: Chaosbane isimli yapım, Warhammer Fantasy dünyasının çiceği burnunda hack & slash oyunu olmak için gün sayıyor. Tabii o gün sayarken biz de boş durmadık ve kendisine fazlaıyla yakından bir bakış atık.

Chaos, Chaos her yerde

Her Warhammer yazısında olduğu gibi, bu dünya ile ilgili oyunları deneyim etmeden önce, genel olarak Warhammer nedir, ne değildir bilgi alma-

nızı tavsiye ediyorum. Lore konusunda muazzam bir iş çıkartan GamesWorkshop, o kadar farklı dönemlerde gerçekleşen o kadar iddiyalı olaylara sahip bir dünya yarattı ki konu hakkında fikriniz olmadan oyuncular tüketmenin çok da manası yok. Misal, Warhammer: Chaosbane, Chaos'a karşı verilen muazzam bir savaştan sonrası, End Times'dan 200 yıl öncesini konu alıyor. Şimdi End Times ne diye buradan bir girersek, gerçekten LEVEL Online'dan çıkarız; bu sebepten biraz araştırma yapmadan yola çıkmayın derim. Dönemin en büyük özelliği, Warhammer Fantasy dünyasının önemli bir parçasını oluşturan The

Empire ekibinin herhangi bir imparatora sahip olmadığı ve bu sebepten dağılmaya yüz tuttuğu bir dönem olmasıdır. Her daim Kuzeyden gelen Chaos fenalığı, bu sefer de Asavar Kul isimli, Everchosen of Chaos olarak bilinen dördüncü Everchosen'i ile çıktı. Eğer Lore'a biraz hâkimseniz, tabii ki nereyi hedef aldıklarını çoktan anladınız demektir: tabii ki Kislev şehri! (Chaos bu yöreyi çok seviyor. Artık etinden midir, sütünden midir bilemem!) Akabinde ne mi oluyor? E tabii ki giderek yaklaşan -ve durdurulması belli ki çok zor olan- kötülüğe karşı bir "DURI!" demek gerekiyor. Bunun için de bir diğer klasik WH:





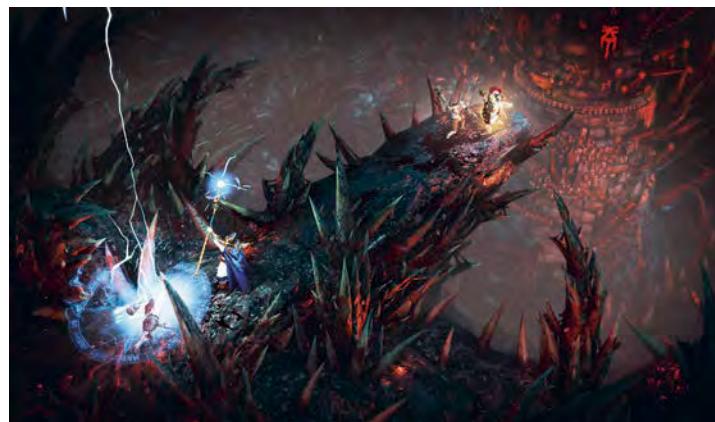
Bu bir ilk değil
"Great War Against Chaos" olarak bilinen dönemde, Warhammer Fantasy için önemli olayların yaşandığı bir zaman dili midir. Fakat Warhammer: Chaosbane bu dönemde geçen ilk WH oyunu değil. Daha önceden üretilen ve muazzam videosu ile beğenilen toplamasına rağmen, çok da iyi bir oyun olarak değerlendirilmeyen Warhammer: Mark of Chaos da aynı dönemde geçmektedir.

F dünyası hareketi olarak, herkes birbirinden yardım talep ediyor ve macera başlıyor. Başlıyor ama bu macerada çok farklı güçlere ihtiyaç var. Bu sebepten dört farklı ırktan, dört farklı karakter çıkageliyor. The Empire'dan Konrad Vollen, High Elf büyüğü Elontir, Wood Elf Waywatcher Elessa ve Dwarf Slayer olan Bragi Axebiter! Bu dört arkadaşın da kendilerine ve ırklarına ait temel özellikleri bulunuyor. Nitekim ben size bu sınıfları yazarken, sadece Konrad abimiz ile Prens Elontir hakkında detaylı bilgilere ulaşabildim. Daha doğrusu oynanabilen sınıflar arasında sadece ikisi yer alıyordu. Fakat ortak olan noktalar belli; yetenekler! Efendim her RPG temali oyunun kendisine has yetenekleri bulunur. Her yeni RPG oyunda bir şekilde bu konuda farklılık yaratmaya çalışır ama pek de başarılı olmaz. Nitekim öyle görünüyor ki Warhammer: Chaosbane bazı yenilikler ile karşımıza çıkacak. Her sınıfın dört farklı başlık altında yeteneği bulunuyor. Bunlar Basic, Advanced, God ve Collector's Guild Skill's olmak üzere bölünmüş durumdalar. Her yeteneğin de kendi içerisinde üç farklı upgradei bulunuyor ve bu upgradeler bir yandan alaklı olan yetenekleri güçlendirdiği gibi, bir yandan da tamamen değiştiriyor. Misal, Mage karakterimizin ilk Advanced yeteneği olan Aetheric Orb sihir hasarı veriyorken, aynı yeteneğin güçlenmiş hali Aetheric Orb-Superior ateş hasarı verir hale geliyor. Ayrıca oyunda birçok farklı yetenek olmasına rağmen hepsini aynı anda kullanmak ne yazık ki mümkün değil. Karakterimiz her seviye atladığında yetenekleri açmak için bir yetenek puanı kullanıyoruz ama aynı zamanda sizin de tasarruf etmek için de bir puanı ihtiyacınız var. Nasıl mı? Misal bir yeteneğin yetenek puanı ihtiyacı beş ise, kullanma slotunuza taktığınız anda hali hazırda bulunan toplam yetenek puanınızdan düşüyor. Hal böyle olunca da hangi dört yeteneği kullanmak istedimizi çok iyi seçmemiz gereklidir. Bu arada merak

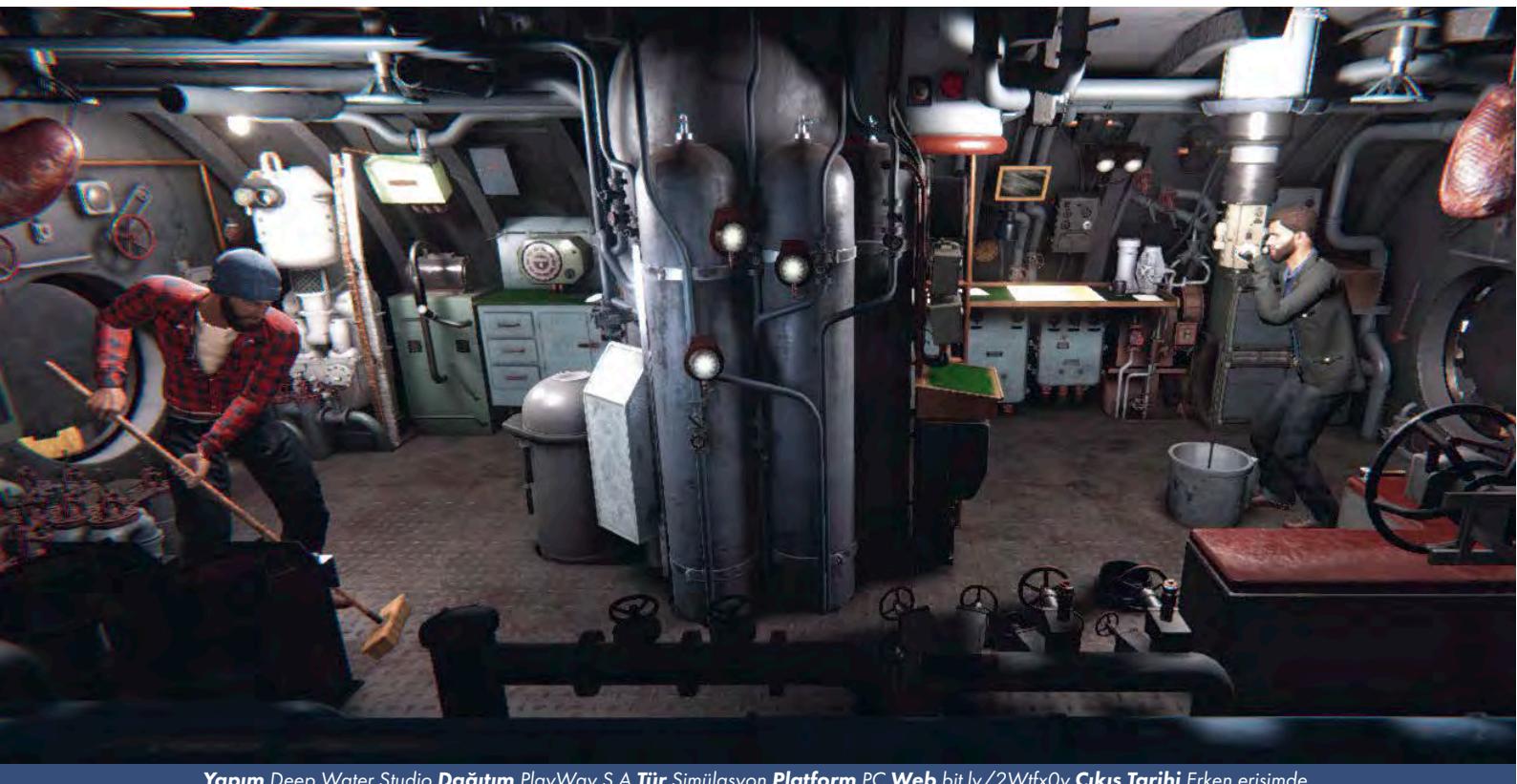
etmeyin, böylesine zorlayıcı bir yetenek sistemi sebebi ile gerektiğinde tüm yetenekleri silip baştan yaratmak söz konusu.

Düşman deyip geçme

Karakterlerin üzerinde on adet eşya slotu bulunuyor. Artık hack & slash oyunlarından alıştığımız üzere "Q" tuşu ile hayat iksiri içebiliyoruz. Sadece yeniden dolma süresini iyi takip etmek gerekiyor. Etrafta toplanacak yüzlerce loot olduğundan bahsetmeye saniyorum gerek yok. An itibarıyla oyundaki eşyalar üç farklı kalite üzerinden değerlendiriliyorlar. Özellikle erken düşen bir Gold eşya ile silahın gücü sayesinde etrafı yok ederek ilerleyebiliyoruz. Tabii karakterlerin eşyaları ile sınıflarının ve doğru orantılı olarak yeteneklerinin oyuna olan etkileri muazzam. Konrad abimiz direkt tank iken, Elontir uzaktan ateş eden bir büyüğü. İki arasındaki en büyük fark ise birçok oyunda olduğu gibi yine yakın dövüş karakteri olarak tek başına ilerlemenin bir hayli zorluğu. Burada da devreye dört kişiye kadar desteklenen co-op oyun modu giriyor. Warhammer: Chaosbane dört kişiye kadar co-op olarak deneyim edilebilen ve bu sayede her sınıfın kendisini çok daha iyi gösterebildiği bir yapılmış gibi duruyor. Bunu neden mi söyledim? Düşman birimleri ve davranışlarından dolayı! Malum konu Chaos olduğu zaman, en az kahramanlar kadar düşman birimlerinin de üzerinde çalışmak gerekiyor. Yapıcı ekip işte bu noktada harika bir iş çıkartmış ve birbirinden farklı çok sayıda düşman birimi üretmiş. Stun atanından, yakın dövüşte affetmeyecek, uzaktan saldırandan, uzaktan kafamıza kafamıza büyütmeyecek her çeşit Chaos fenomeni mevcut. Bu arkadaşlar



resmen bizim oyun yapımızı analiz de ediyorlar! Yapay zekâ o kadar güzel kararlar veriyor ki topluca en öndeği düşmana saldırmak yerine, genelde farklı tehlikelere karşı farklı saldırılarda bulunabiliyorlar. Yani tank en önde diye herkes ona saldırmak yerine, yanından geçip hemen arkadaki Mage'ye girişebiliyor. Bir diğer beğendiğim nokta da bölüm sonu canavarları oldu. Yayınlanan betanın sonunda Unclean One isimli, dört Chaos Tanrılarından bir tanesi yer alıyor. Kendisi ile savaşmak çok kolay gibi gözükse de birçok noktaya dikkat etmek gereklidir. Özellikle yaptığı devasa saldırıldan kaçmak lazımdır ama haritadaki büyük kayanın arkasına saklanırsak bu kaya yıkılıyor ve birazdan yapacağı asit saldırısına için arkasına saklanacağımızı siğınak ortadan kaldırıyor. Anlayacağınız Bossavaşları için de ayrıca taktik geliştirmek gerekiyor. Kendisine ait dünyası, olan senaryonun oyuna eklenisi, karakterlerin ırklarına dair özelliklerini dijital ortama getirisi ve dikkat çeken bir atmosfer... Gözlemediğim kadarıyla sonunda dikkat çekeceğiz ve siz bu sınıfları okudugunuz sırada adından hayli söz ettirebilecek bir Warhammer Fantasy oyunu daha piyasaya çıkmak için gün sayıyor. ♦ Ertuğrul Süngü



Yapım Deep Water Studio **Dağıtım** PlayWay S.A **Tür** Simülasyon **Platform** PC Web bit.ly/2WfTx0y **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

UBOAT

Suyun altı herkese göre değildir.

Simülasyon oyunlarına olan merakimin denizaltı gibi fena halde komplike bir araçla başlamasının sebebi Silent Service isimli oyun ile AMIGA döneminde tanışmamıştır. Peder beyin kendisi için satın aldığı oyunlar arasında F-117A Stealth Fighter, Silent Service gibi yapımlar olunca, daha 8 yaş civarında bunların nasıl islediğini de merak etmeye başlıyorsunuz. Nitekim böyle bir başlangıç fevkalade yerinde oldu diyebilirim, sonrasında Dünya Tarihi, Savaş Tarihi, İkinci Dünya Savaşı ve Nazi Almanya'sı Tarihi gibi konular hakkında iki kütüphane dolusu doküman biriktiren bir adam oldum.

Tipperary'ye daha çok var

Gelelim konumuza, denizaltılar. Savaş tarihinde içinde bulunmak istemeyeceğiniz iki tip araç vardır. Uçaklar ve denizaltılar. Bu iki aracın da ortak noktası çok fazla komplike olması ve risk düzeyinin üç noktalarında hareket edebilmesidir. İlkini anladınız ama ikincisi için o ne dediğinizi duyar gibiyim, açalım konuyu.

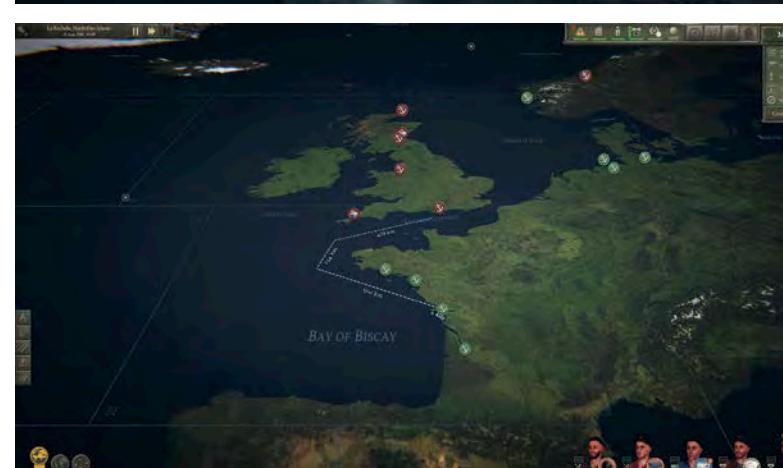
Bir uçağı ya da denizaltıyı kullanmak, bir tank ya da bir gemiyi kullanmak gibi değildir. Hasar aldiğinizde tanktan ve gemiden bir şekilde yaralı ya da sağ kurtulma şansınız çok yüksektir. Kapaklıları açıp kaçmak ya da güverteden denize atlamak olasıdır. Ölümcul

bir patlama olmadığını düşünerek bunu yazıyorum. Lakin uçak ve denizaltılarda tahliye dediğimiz olay hayli sıkıntılıdır. Olayın kendi- si zaten havada ya da denizin fersah fersah dibinde cereyan ettiği için, doğru zamanda doğru hamleyi yapamayanların sonu kullandıkları araçla ölüme gitmek olmaktadır. Bütün bu karmaşıklığı ve kaotikliği ile birlikte UBOAT, bizlere bu ambiyansı yaşatmayı istiyor ama bir farkla. Bir hayatı kalma deneyimi şeklinde! Yani ortam zaten gergin arkadaşım, neden bizi yay gibi geriyorsun dememek için kendinizi zor tutabilirsiniz. Sa-

lin bence, en fazla kaptandan azar işitirsiniz. Yapım gerçekten kapsamlı bir eğitim ile başlıyor. Öyle de olması lazım, gündelik hayatı işe / okula Type VIIC ile gitmiyoruz. Babamız ya da dedemiz bir Kriegsmarine Subayı da olmadığına göre mars mars diye- rek başlıyoruz eğitime.

Aracı sağa çevir - sola çevir, rotayı oluştur, motorları çalıştır derken bir noktadan sonra bir enkaz görevi ile hayatı kalma kısmın- daki ilk alıştırma başlıyor. Gemiyi doğrudan değil This War of Mine'da olduğu gibi kişiler üzerinden kontrol ediyorsunuz. Mürettebat





dediğimiz bu arkadaşların işten kaytarması, moral motivasyonunun değişkenlik göstermesi gibi insanı tutumları mevcut. Açıkma gibi aksiyonlar da almaktalar. Burada onları komutanıza alarak, azarlayarak, ceza verecek, hücreye kapatarak ya da kafasına sıkıp "BURANIN KRALI BENİM" demeniz olası. Alacağınız her bir kararın geri dönüşü de farklı olacaktır. Ayakta uyuyor diye kafasına sıkacağınız bir mürettebat için geriye kalan tayfa "uyuyana bunu yapan bize neler yapmaz" diyerek çeşitli ruh hallerine bürünebilir. Lakin disiplin önemli, herkesin ortasında güzel bir azar işe yarayacaktır.

Denizin altında ilk saatler

Devamında olayların gelişmesi ile birlikte işler sarpa sarabiliyor. Malum bu denizaltı olunca suyun üzeri ve suyun altı olarak düşünmeniz gerek. Motor tipleri arasında elektrikli ve dizel motorlar var. Su üzerinde dizel motorlar ile hareket ederek aküler doldurabilir ve suyun altında ilerleyeceğiniz zaman elektrik motorlarıyla sessizliğini muhafaza edebilirsiniz. Olabildiğince hasar almakta kaçınmak burada önemli, hasar demek su almak demek. Su alan bir bölüm, kapakları kapatılarak baskın kontrolü ile körtopal da olsa ilerlemenizi sağlayabilir. Ama kritik noktalardan alacağınız hasarların geri dönüşü olmamakta. Örneğin motor bölümünden bir hasar aldığınızda kapakları kapatıp,

bir şekilde olay mahallinden uzaklaşip içerisindeki biriken havayı kullanarak yüzeye çıkmamanız ve tamirata başlamamanız gereklidir. Tahliye edeceğiniz suyu, tamir edeceğiniz bölümün tamirat süresini, geminin içinde yaşamamanız için gerekli olan yiyecekleri vs. hep düşünmeniz gereklidir.

Yapı olarak açık dünya ve hayatı kalma tadına sahip oyun gerçekten oldukça detaylı. Radyo sinyallerini dinleyip çözmemek bu işin en büyük olayı zaten. Ayrıca sonar ve radar sinyalleri ile üstündüzde uçan bir uçak ya da bir şekilde kurtulmayı düşündüğünüz gemilere karşı da dikkatli olmanız gerekiyor.

Olası bir tehlike anında SPACE tuşuna basarak tüm ekibi görev yerlerine dağıtmamanız ilk yapmanız gereken şey olmalıdır. Suyun altında saniyelerle yarışığınızı unutmamalısınız. Açık denizlerde enkazları yağmalamak en önemli huşulardan biri. Bir diğer önemli husus ise gereksiz yere elektrik harcayan blokları kapatmak. Tasarruf mu yapıyoruz fatura mı kabarık gelecek demeyin, akümülatörler ile birlikte elektrik motorlarının ve suyun altında hayatı kalmanızın yegane yolu tasarruflu davranıştır. Bir diğer önemli nokta ise oksijen. Oksijeni biten bir denizaltı ölü bir denizaltıdır. Tasarruf etmek istediğiniz ölçüde tayfanızın sakin kalması adına ranzalara gitmesini söyleyebilirsiniz.

Geri dönmek nasip olur mu?

Ana karargahtan gelen emirler ve görevler ile birlikte gerçekten eşsiz bir serüven siz bekliyor. Bir kariyer ortamı olduğundan ötürü, oyunda gemiyi ve kendinizi geliştirebilirsiniz. Her farklı olayda farklı yöntemler ile durumu analiz ederek hızla çözüm üretmeye çalışırsınız.

Bu arada mürettebatı kontrol ediyorsunuz dedik lakin oyun içinde bir birey olarak kişisel olarak da mevcutsunuz ve istediğiniz anda yapılacak tüm işleri birinci elden yapma şansınız da mevcut. Periskopun, hidroforun veya 88 mm güverte topunun arkasına geçip durumu kurtarmaya çalışıbilirsiniz.

Oyun ciddi anlamda harika detaylarla süslü. Hayatında hiç denizaltının içini görmemiş bireyler için resmen canlı canlı gezme şansı veriyor. Hissiyat olarak ise kloströfobisi olanlar için daraltıcı olabilir. Gerçekten olabildiğine dar ve küçük alanlarda yaşama, hayatı kalma ve savaşma mücadelesi veriyorsunuz. Dışarıyı görebildiğiniz şey suyun altında iken periskop, suyun üstünde iken güverteye açılan bölüm üzerinden dünyayı keşfedebiliyorsunuz. Oyun erken erişimde olduğundan ötürü bugluları da mevcut. Bazen sağa sola takılabilenler, bazen geminin içinde mürettebat birbirine takılıp öylece bekliyor, eğitim görevinde duvara çarptırmayı bir şey olmadı (?) başka yerde de denemeye çekindim açıklçası. Benzer şeylerle karşılaşmanız olası. ♦ İlker Karaş



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



Tier I (1)

MATERUS, INC.
Trading Company

HOTHAR

WOSWAILARA I

Neutral

20 100/100

THUBTEN

Plains

Provide a +1 bonus to Food Production

1 < 1

Yapım Grey Wolf Entertainment **Dağıtım** Iceberg Interactive **Tür** 4X, Strateji **Platform** PC Web www.iceberg-games.com **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

Pax Nova 3 ★★

Evrendeki her gezegeni tek tek fethedelim!

Stellaris'in başarısı sayesinde 4X strateji oyunlarında yeni bir dönem başlıdı. Yıllar önce Stellaris'in incelemesini yayınladığımızda, hatırlayacak olursanız, "bundan böyle tarzı, görüntüsü, mantığı Stellaris'e benzeyen çok sayıda oyunla karşılaşacağız. Master of Orion, bir dönem 4X oyunları nasıl değiştirdiye, Stellaris de öyle değiştirecek," uyarısını yapmıştık. İşte, öümüzdeki aylarda piyasaya çıkmayı planlayan ve gün itibarıyla erken erişimde olan Pax Nova da, yukarıdaki tespitimizi haklı çikan onca oyundan biri olarak karşımıza çıkıyor.

Ancak Pax Nova diğer "Stellaris gibin" strateji oyunlarının aksine, daha eli yüzü düzgün bir yapım olarak öümüzde duruyor. Oyun, aslında yillardır kendimize sorduğumuz, "Civilization'da uzaya çıktıktan sonra yeni gezegenlerde oyuna neden devam edemiyoruz?" sorusuna da cevap vermiş. Oyunu kısaca anlatmak gerekirse, tam olarak, "Stellaris'in ve Civilization'un birleşimi" demek doğru olacak.

Temel olarak, bir uzay gemisi ile yepis-yeni bir gezegene inip bu gezegeni aynı Civilization'da olduğu gibi geliştirmeyi sunuyor. Şehirler kuruyorsunuz, ordular kuruyorsunuz, rakip fraksiyonlarla savaşıyorsunuz vs. derken, sonunda uzay istasyonunuza da kurup uzayı keşfe başlıyorsunuz

ve keşfettiğiniz yeni gezegenlere de gidip orada da şehirler kurmaya başlıyorsunuz. Hatta daha da ileri gidip, başka galaksilere de sıçriyorsunuz ve bir virüs gibi o masum ve tertemiz evrene yayılıyorsunuz. Bu oyun mantığı üzerine kurulan Pax Nova, teknoloji ağaçları, gezegen geliştirme, diploması, askeri manevralar gibi noktalarla mantıklı bir düzenek kurmayı başarmış. Özellikle de teknolojiniz geliştiğçe, askeri birimlerinizi modifiye ederek yeni yetenekler kazandırmak gibi seçenekler, oyunun taktik imkanlarını zenginleştirmiştir. Ancak yine de oyunun "Civilization gibin" bölümünün şu anda orijinal Civilization kadar detaylı ve derin olmadığını hatırlamak lazım. Aynı şekilde oyunun "Stellaris gibin" kısmının da orijinal Stellaris kadar detaylı ve derin olmadığını da görebeksiniz.

Öte yandan, oyun bu haliyle son derece yoğun bir enerji ve boş zaman istiyor ki, bir de bu bölgelerin derinleştirilmesi halinde, detay içinde boğulan oyuncuların hayattan bezeceğini tahmin etmek zor değil. Pax Nova'nın kısa süre sonra piyasaya çıkacak Age Of Wonders: Planetfall'ı da anımsatan bir atmosferi olduğunu da hatırlatmak gerekiyor ancak oyunda elbette Planetfall kadar detaylı, "XCOM gibin" taktik muharebe sekansları yer almıyor.

Ağćası, Pax Nova'nın yazarı olan, strateji oyunlarıyla dikkat çeken Iceberg'ün ve geliştiricisi Grey Wolf'un, başarılı strateji oyunlarıyla tanınan Paradox'u yakından takip ettiğini ve onların duyurdukları oyunlara rakip oyunlar geliştirdiklerini düşünüyorum.

Zira Stellaris kendini gösterdikten bir süre sonra Stellaris'in zayıf bir kopyası olan Dawn of Andromeda ile karşılaşmıştır. Şimdi ise Paradox büyük bir heyecanla Planetfall'ı hazırlarken, karşımıza Iceberg'ün ve Grey Wolf'un benzer bir oyunu olan Pax Nova çıktı. Ancak yine de hakkını yemeyelim, Iceberg'ün çok başarılı oyuncuları var ve severek oynuyoruz... Pax Nova da biraz rötuş ve biraz daha özenle finale ulaşrsa, oyuncuların çok seveceği bir oyun olma potansiyelini taşıyor. Bakalım nasıl olacak? ◆ Cem Şancı



Satisfactory



No Man's Sky gibi gözüken bir Factorio'yu hayal edenler için geliyor...

Hayatta kalma oyunlarıyla ilişkimiz bu aralar lokmacılar için hissettiğimiz benziyor zira faremizi salladığımız yerde yenilerine denk gelmekten bıktık! İlk duyduğumuzda bağımlı olduğumuz, yeni yeni oyunlarla ufukumuza genişleten, "ormanda bir ay geçirsem hayatı kalmak için neler yapabilirim?" diye düşüncelere gark eden bu oyun türü, kah erken erişime girip bir türlü çıkamayan örnekleri, kah insana kendi varlığını sorgulatacak denli vasat yapımları ile -ama en çok da hamster gibi üremesiyile- fena halde gözümüzden düştü şu aralar. Hala beklenen, yolu gözlenen oyunlar olsa da bu tür ciddi anlamda yenilenmeyi, bir kenarda nadasa bırakılmayı veya başka türlerle güzelce harmanlanmayı bekliyor.

Yola senelerdir erken erişimden çıkışmasına rağmen yüzbinlerce fan edinmiş Factorio'nun birinci kişi kamerasından oynanan bir türevi olarak çıkan, en azından grafiksel açıdan fena halde No Man's Sky esintileri taşıyan fabrika inşa / koloni kurma oyunu Satisfactory de bu yavanlıktan uzak durmaya çalışan, kendine özgü yönleri olan oyunlardan birisi.

Geçtiğimiz yıl E3'te duyurulduğunda çok dikkati çekmeyen yapılmış, geçtiğimiz ay başında sadece Epic Store üzerinden erken erişime çıktı ve burada minimum bir sene geçirmesi planlanıyor. Geliştirme aşamasının başlarında olmasına rağmen şimdiden hayli tatmin edici içerikler söz konusu. Öncelikle Satisfactory şimdilik her biri 30km² büyüğündeki üç adet "önceden tanımlı" dünya ile geliyor. Bu dünyalar mesela bir No Man's

Sky gibi her seferinde rastgele oluşturuluyor, her birinin neresinde ne olduğu önceden belli, oyuna başlayınca bir dünyadan diğerine geçmeniz de mümkün değil. Bu canınızı sıkmasın çünkü sadece yeterince büyük değil, aynı zamanda da son derece güzel yaratılmış dünyalardan bahsediyoruz. Halen eksikleri olsa da maden türleri (bir kısmı kullanılamıyor henüz), vahşi yaşamı ve muhteşem tasarımlarıyla şimdiden "çıkma-yaya hazırlı" gibi gözüken bu dünyalara isterseniz tek başına girebilir, isterken arkadaşlarınıza çağırabilir, dilerseniz de çok çalışarak başka insanların ilgi göstermesini bekleyebilirsiniz. Oyunda anlatım tarafı şimdilik tutorialda "şunu şunu yap, bak böyle yapılır" tarzı yönlendirmelerden ibaret ancak oyun piyasaya çıktığında bu konuda çok fazla mesafe kaydetmesi bekleniyor. Satisfactory bittiğinde son derece karmaşık, dev ölçekte bir üretim simülasyonuna dönüsecek ve şimdiden bu konuda umut verici işaretler var. Oyunda bizlere sunulan altı farklı teknoloji seviyesinin her birinde daha karmaşık üretim cihazlarıyla karşılaşıyor, onların ürettiği daha da karmaşık oyuncular ile gezegende ayak izlerimizi derinleştiriyor ve "fabrikamızı" koca bir üretim üssüne çevirmeye çalışıyoruz. Kontrolü elden kaçırınca işten bile değil zira maden ve kaynak peşinde üretim istasyonunuz (bu sefer de böyle diyelim hadi) öyle bir yayılıyor ki haritaya, nerede ne vardi, nereden ne geçiyordu bakınca buluyorsunuz kendinizi. Bunun dışında düşünmek için zamanınız çok, bu oyunda en büyük tehlike vahşi hayvanlar ve onlar da o

kadar korkunç değiller. Yaylanın ortasında silahsız yakalanıp boynuzu yemeyin kafı. Bu gibi oyunlarda ürettikçe üssümüzün çırınçılması kaçınılmaz bir durumdur ancak onca acemiliğimle bile ortaya hiç fena şeyler çıkartmadığımı söyleyebilirim. Oyunun üretim ve inşa elementleri şimdiden çok başarılı ve size "tam kapasite" çalışmaya başladığınızda neler göreceğinizin sinyallerini vermeye başarıyorlar. Grafikler son derece başarılı olsa da maalesef oynamadığım ilk saatlerde oyun birkaç kez çakıldı ve bilgisayarı baştan başlatmak zorunda kaldım. Erken erişim neticede, şimdilik çok önemseneyecek bir hata değil.

Satisfactory son derece başarılı bir üretim simülasyonu olmuş, maalesef fiyatı da biraz yüksek. 99 TL verip vermemek bütçenize kalmış ancak oyun çıktığında çok fena potansiyel vadediyor, haberiniz olsun.

◆ Kürşat Zaman





Yapım FlyInside Inc. Dağıtım FlyInside Inc. Tür Simülasyon Platform PC Web flyinside-fsx.com/Home/Sim **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

FlyInside Flight Simulator

Prepar3D, Flight Simulator ve X-Plane'in paylaştığı tahtı VR gözlüğü ile sallayabilecek mi?

Simülasyon oyunlarının kendine özgü mekanikleri ve kendine özgü bir kitlesi olduğu kesin. Bu türün tutkunları kendi hobileri ve beğenileri ile büyük oranda uyuşan bir yapıp buldukları anda o yapımı hayatlarının merkezine alıyor ve ne kadar modu, ne kadar ücretli DLC'si varsa tok karına tüketiyorlar. Biliyorum, çünkü yaklaşık 5000 saatimi Flight Simulator 2004 / FSX ikilisine gömdüm ve bu günlerde de Train Simulator ile üç rakamlı saatleri hızla tüketmeye başladım. Tahmin edebileceğiniz gibi ortaya böyle bir mesai koyduğunuzda piyasaya çıkacak yeni ürünler ister istemez "dikkat dağıtıcı" buluyor ve muhteşem yeniliklerle gelmediği sürece çok da vakt harcamak istemiyorsunuz. Neyse ki FlyInside Inc. bu konuda daha şanslı zira simülör camiası kendilerini yukarıda saydığımız yapımlar için çıkartıkları başarılı VR eklentilerinden tanıyor. P3D ve X-Plane'in VR desteğini kendi bünyesinde sunmaya başlaması ile ürünler eski çekiciliğini kaybeden firma, gözük o ki çözümü VR temeli üzerinde yükselen kendi uçuş simülasyonunu üretmekte bulmuş.

Peki, FlyInside simülasyon severler için ne kadar önemli? Erken erişim sürecinin henüz başlarında olan ve takribi 12 ay içinde tamamlanması beklenen oyun şimdilik oldukça kısıtlı bir içerik sunuyor. Aslında bu başlığı da ikiye ayırsak daha iyi olacak. Oculus VR / HTC Vive gözlüğünüz veya parmaklarınızı üstün bir gerçeklikle kullanmanızı sağlayan Leap Motion cihazınız varsa, simülasyon tarafına da sehven dahil oldyuysanız şimdiden hayli keyifli dakikalar vadedyor aslında. Coğunuğu FSX camiasının yakından bildiği MilViz tarafından geliştirilmiş 10 ucun makine (7 uçak, 3 helikopter) ile gelen yapımda, kokpitler yüksek kalitede olmasalar da VR kullanımına hayli güzel entegre edilmişler. İçeriğin genişliği de eğer olaya "VR oyunu işte" kümesinden dahil oldyuysanız gayet yeterli. VR gözlüğü olan / olmayan hardcore simülasyon tutkunları ise henüz modlanabilirlik anlamında sunacakları net olmayan, grafiksel açıdan şimdilik Flight Simulator 2004 seviyesinde olan ve az sayıda havaalanını oyun dünyasına taşıyabilmiş bu yapımı bir süre

uzaktan bakacaklardır. MilViz'in modellediği hava araçlarının FSX standartında olmadığını da belirtmem gerek. Peki artıları neler? Öncelikle firma oldukça umut verici bir erken erişim süreci vizyonuna sahip. Buna göre oyun erken erişim aşaması ilerledikçe daha fazla hava aracı, tüm dünyayı kaplayan bir harita, çalışan bir hava trafik kontrolü sistemi, daha iyi grafikler (şimdilik oyun uydı görüntüleri üzerine kaplama üretiyor ve kusursuz sayılmaz), daha fazla senaryo görevi ve mod yapımcıları için daha fazla çalışma alanı vadettmekte. Ayrıca daha şimdiden oyundaki türbülans fiziklerini ve helikopter kontrollerinin FSX / X-Plane seviyesinde veya üzerinde olduğunu (en azından oyulla gelen içeriklerde) söylemem gerek. Yani tablo hiç de karanlık sayılmaz.

Diğer taraftan oyunun erken erişim fiyatı 186 TL ve her güncelleme ile yavaş yavaş artırılması planlanıyor. Bu fiyatın yüksekliği herkes için iyi bir "bekleyelim görelim" sebebi olabilir. Özellikle de henüz sanal gerçeklik başlığınız yoksa. ♦ **Kürşat Zaman**





Yapım Landfall Dağıtım **Tür** Simülasyon **Platform** PC, Mac **Web** landfall.se **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

Totally Accurate Battle Simulator

Bu yazımı "Kürsat the Trickster" a ithaf ediyorum. Teşekkürler.

Her şey Kürsat'ın yanına yaklaşıp "Psssst genç, bu ay oyun ister misin?" demesiyle başladı. Ya da her şey benim buna "Neden olmasın, evet?" dememle de başlamış olabilir, bilemiyorum. Ayın ortasında bana oyun teklif etmesinden killanmam lazımdı keza sona kalan dona kalır kuralları geçerliydi. Kısacası Kürsat oradan (Facebook chat) bana TABS'ı itelemenin verdiği hızla, yüzünde gol atmış bir oyuncunun ifadesiyle ayrılrken ben daha burnumu sotkudem belanın farkında değildim. Sevgili okuyucu bir şey soracağım izninizle; bu oyunun nesini sevdiniz bu kadar? Şimdi bakıyorum tam olarak 6.7 saat oynamışım (ki iyi bile dayanmışım) ve bunun hiçbir dakikasında hatta nano saniyesinde bile iki miligram eğlenmedim. Neyse oyunu bilmeyenlere nedir bu eziyet onu açıklayayım önce; önden buyurun.

Şimdi canım; yanında bir ordu var, senin de belirli bir puanın var. Puanını satın alacağın askeri birlikler üzerinden en tasarruflu şekilde harcıyorsun, sonra birbirleriyle kavgaya tutuşuyorlar ve çoğu zaman rastgele kazanıyor ya da kaybediyorsun. Oyun bundan ibaret. Simdiden duyar gibiyim "Ooooo birilerin taş, kâğıt, makas gibi birbirlerini karşılamasıının oyuna verdiği derin strate..." Bak burada parmağımı dudaklarına koyup, "Şşşşşşşş,"

diyorum. "Yok öyle bir şey, sakin ol şampiyon." Neden yok? Her ne kadar heyecanlı arkadaşımız biraz haklı olsa da (keza bir Halfling'le Mace Spinner'ı dövemezsınız) oyunun kaotik ama eğlenceli (zaten tüm oyun eğlenceli bir atmosfer üzerine kurulu ama ben eğlenmedim o ayrı konu) fizik motoru, ragdoll animasyonları ve aptal yapay zekâsı yüzünden olmasını istediğiniz saldırıcı planının gerçekleşmesi için hem dua ediyorsunuz hem de zar atıyorsunuz. Bilemiyorum, belki oyunu eğlenceli yapan ve oyunculardan iyi yorumlar aldığı şey budur ama benim aradığım tam olarak bu değildi, belki yaşlı ve huysuz bir adam oluyorum, bilmiyorum.

TABS'ta zekânızı ve şansınızı zorlayarak geçmeye çalışacağınız bir dolu bölüm var. Stone Age, Farmer, Medieval, Ancient, Viking ve Dynasty gibi birbirile alakasını anlayamadığım fraksiyonlarla oynuyorsunuz. Her fraksiyonun kendine has, eğlenceli birlikleri mevcut hatta oyun hakkında söyleyebileceğim tek olumlu şey askeri ünitelerin beni güldürmüştür olası olabilir. Hazır birliklere girmişken unutmadan şunu da yazıyorum yapımcı Landfall belli başlı bölmelere gizli eşyalar koymuş, eğer bunları bulursanız yeni askeri birlikler açıyorsunuz. Misal Dynasty ile oynadığınız ilk bölümün hemen altına

saplanmış bir Katana var bunu alırsanız Samurai Giant açılıyor. İsmini hatırlamadığım bölmelerin birinin çan kulesinde bulacağınız iki gürzle Mace Spinner, ormanın birinin içinde denk geleceğiniz baltayla Executioner'i açıyorsunuz. Bir de bir yerlerde rast geldiğim yayla Artemis açılıyor ki akillara zarar müthiş bir unite. Benim anlamadığım olaylardan birisi bazı pahalı birliklerin teke tek de daha ucuz birlikler tarafından hacamat edilmesi. Mesela Mace Spinner kendisinden kat be kat ucuz olan Executioner'a rahatlıkla yeniliyor. İlginç, erken erişimin geri kalanında belki denge falan gelir.

TABS'in göreceli bir diğer güzel yanı ise Sandbox modunun bulunması, burada elinize kırbaç alıp istediğiniz fanteziyi yapabiliyorsunuz. Bir Kral'ın arkasında şifacı ordusu takip 100 Ejderha'nın üzerine mi salarsınız, 300 Ispartalı fantezisi mi istiyorsunuz, hepsi sizin cinsel tercihiniz. Ama 300 Spartan biraz zor çünkü TABS burada güzelim sandbox modunu dandik optimizasyona feda etmiş. Öyle 1000 Halfling'e karşı 1000 Minator kapıstırıymış falan diyemiyorsunuz çünkü makineniz bunu kaldırıyor, hatta oyun da kaldırıyor çünkü hata verip kaçmayı yeğliyor. Oyun absürt, eğlenceli bir atmosfere sahip ama ben hiçbir dakikasında iyi vakit geçirmediğim, para vermiş olsam iade ederdim. Ama seveni çok fazla, o yüzden siz benim giydirmeme bakmayın ilginizi çekeceğini düşünüyorsanız açın bir yayıcıyı izleyin. Ha, bu arada ilerde oyun dergisinde yazarsanız sakin aynı ortasında teklif edilen oyunu alma tuzağına düşmeyin, zuhuhu. ♦ Nurettin Tan



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDE

Merhaba LEVEL okurları. Geçen ay kaldığımız yerden, video oyundan beyazperdeye uyarlanşa efsane olacak oyunlardan bahsetmeye devam ediyorum. Öncelikle popüler kültür ve video oyunları hakkında bir giriş yapmak isterim.

Sinema ve Video Oyun İlişkisi

Video oyunları her dönem yönetmenler/şirketler için sırt çeviremeyecek bir sektör olmuşdur. Gişe rekortmeni filmlerin oyun uyarlamalarının yapılması 1980 ve 1990'lar için kaçınılmaz bir şeydi. Terminator, Alien, Hayalet Avcıları gibi bilim kurgu/Aksiyon filmleri PC ve konsollara uyarlanırdı.

"Sinema ve video oyun birliliği retro ve neon dünyaların altın çağının 80'li yıllarda kadar dayanır. Atari'nın 80'lerdeki yükselişle beraber Disney şirketi Tron (1982) adlı bilgisayar animasyonlarının ağırlıkta olduğu bir film çeker ve şirket 20 milyon dolar zarar eder. Atari ve sinemanın iç içe olduğu diğer bir yapımlı Wargames (1983) adlı filmde David adlı bir çocuğun şirket bilgisayarı sanıp hacklediği ve savaş oyunu sanarak oynadığı sisteme, aslında Amerikan askeri savunma sisteminin nükleer füzelerinin kontrolünü sağlayan bir simülasyondur. Disney benzer bir teknikle ve konuya Son Yıldız Savaşçısı (1984) piyasaya sürer. Video oyun düşkünlüğü olan Alex Starfighter oyununda herkesi yener. Birkaç gün sonra ise, kendisini oyunun yazıldığı şirketin çalışanı olarak gösteren biri Alex'in dünyayı gerçek bir saldırından kurtarabileceğinden bahseder. Bilgisayar animasyonlarından fazlaca faydalanan, atari konusunu ele alan film, gişede tipki Tron gibi başarısız olur" (Tezel; 2016).

90'ların ortasından itibaren tam tersi bir durum ortaya çıkmaya başladı. Double Dragon, Super Mario ve Street Fighter gibi arcade

oyunları sinemaya uyarlanmaya başlar. Gişede ciddi zararlara uğrayan bu yapımlarla birlikte 2000'lerden itibaren Resident Evil, Hitman ve Tomb Rider gibi ses getiren oyunların sinema versyonları çekilmeye başlanır. Bu uyarlama yapımlar da gerekli başarıyı gösteremez ve yönetmenler çok farklı bir yönteme başvurmaya başlar: Atari dünyasının büyülü havasını filmlerde/dizilerde kullanmaya başlar. Retro anahtar kelime olurken, 80'lere ait atari salonları, o dönemin müzikleri ve elektronik aletleri ile beraber video oyunlarından alışık olduğumuz atmosferler, canavarlar karşımıza çıkmaya başlayacaktır. Örneğin: Stranger Things dizisi, Silent Hill, Resident Evil gibi video oyunlarının, Elfen Lied ve Lain gibi animelerin, Hayalet Avcıları ve E.T gibi dönemin hit filmlerinin başarılı bir karışımıdır. (Captain N adlı çizgi dizi de tam tersini görür). Video oyunu karakterleri çizgi filme yer alır). Netflix dizisi hem popüler kültürden hem de nerd/geek izleyicisinin sevdiği objelerden faydalıdır. (Benzet bir 80'ler dünyası yine bilim kurgu dizisi olarak Netflix tarafından çıkar: Dark). Black Mirror simülasyonu ele alarak sosyal medya

araçları ve sanal dünyaları kritize eder. Video oyunları ve sinemanın ilk birliliklerine bakmak gerekirse, Atari salonlarının doğasını yansitan, video oyunlarından beslenen filmlere örnek verebiliriz: Hardcore Henry, Wreck It Ralph, The Wizard, Pixels (kesinlikle kısa filmi daha iyi), Existenz, Brainscan, Wargames, The Last Starfighter, The Lawnmower Man, Sucker Punch, Gamer, The Matrix, Edge of Tomorrow, District 9, Chappie, Crank, Ipman, The Raid, Kung Fu Hustle, Crows Zero, Crouching Tiger, Hidden Dragon, Hero, Ender's Game, Gravity, 300, Kick-Ass, Sin City, Scott Pilgrim vs. The World, Kingsman: The Secret Service, The Man From U.N.C.L.E., Six-String Samurai, Defendor, Super gibi filmler örnek olarak gösterilebilir. Korku oyunlarının beyazperde uyarlamaları hariç aksiyon, bilim kurgu, fantastik gibi hiçbir tür oyun severlerin yüzünü şimdilik güdürememiştir. Video oyunlarının günümüzde nerede yer aldığı ile ilgili bir sinema dergisinde yazdığım makaleden alıntı yaparak üç aydır dikkat çekmeye çalıştığım noktaya farklı bakışları gözler önüne sermek istiyorum.



Video Oyunları Sanat Mıdır?

"Platon'un oyun manasına gelen Ludus kelimesinden türeyen oyun kavramı, oyuncuların önceden öğrenmek / gözlemlemeyerek ulaştığı kurallarla bir amacının tanımlandığı ve bu amaca ulaşmak için gerekenlerinin tanımlandığı sistemdir (Şahin; 2015). Video oyunlar için anlatı son derece önemlidir ve sırtını sinemaya verir. Örneğin hikayenin devamını sağlayan ara videolarda (cutscene) oyuncu bir izleyiciye dönüsür. Film izler gibi sahneyi takip ederken oyun oynamaya eylemi askıya alınır. Benzer biçimde yazı olarak sunulan altyazilar, dış sesle görevin/hikayenin aktarıldığı sunumları oyunun sinematik evrenini oluşturur.

Video oyunlarının edebi bir anlatı geleneği türünün devamı olup olmadığı sorusu sürekli güncelliliğini koruyan bir mesele olmuştur. Janet Murray, video oyunları kendinden önce üretilen, kitap, edebiyat ve sinema gibi kökeni sözlü anlatı olan mecraların bir mirasçısıdır. Diğer taraftan Aspen Aarseth'e göre video oyunlar yeni bir metin türü olarak insanların karşısına çıkmaktadır (Şahin; 2015). Sinemanın mirasçısı olan video oyunları, teknik olarak da film endüstrisinin yöntemlerini kullanır. Örneğin dövüş oyunlarında uzaklaşım-ya-kinlaşan kamera, God of War oyununda oyuncuya tehlkeyi sezdirmek için sonraki sahneye hareketlenip geri dönen kamera birincil ve ikincil kamera hareketlerinin çok ötesine gitmiştir".

Anlatı türlerinden beslenen, kendi mitosunu oluşturan, kendi evrenini dizayn eden oyunlar, sinemayı etkilese, oyun uyarlaması yapımları piyasaya gelmeye çalışsa da hala elle tutulur bir uyluklama film beyazperdeye ne yazık ki yansiyamadı. Hangi video oyunları beyazperdede başarılı olabilir? Bu noktada geçen ay kaldığım yerden devam ediyorum. Kişisel fikrim, daha çok bilim kurgu/aksiyon yakını olan fantastik/korku oyunları başarılı olacaktır:

1) Bioshock Fantastik/Bilim Kurgu

Atmosferi, steam-punk, gotik atmosferi, zamansızlığı ile efsane bir film olabilecek potansiyeli var. Korku, gerilim, fantastik ve bilim kurgu türlerini harmanlayabilecek çok kapsamlı bir dünyası ile sağlam bir kara-fantastik, masalımsı bir korku filmi ortaya çıkabilir. Zack Snyder, Tarsem Singh, Nicolas Winding Refn ve Daniel Knau; sırı atmosferi ve ışık kullanımı ile David Fincher elinden harika iş çıkarırdı.

2) Grim Fandango Fantastik

Göktürk atmosferi, Burtonesk evreninden fırla-

mış karakterleri ile çok başarılı olabilecek bir stop motion. Ölümüler/ölüler dünyası ve kapitalizm. Dave McKean' ve Adam Elliot imzası ile ölümsüz olacaktır.

3) Fear Effect Fantastik/Korku

Şaşkıncı sonları, ürpertici atmosferi ile pek bilinmeyen bir oyundur Fear Effect. Limbo gibi oyunlarda izlerini görebiliriz ve o dönemde için çok farklı bir formatla piyasaya düşmüştü. 2D-3D karışımı çizimleri ile insanı geren bir oyun.

Wachowski Kardeşler ve Nicolas Winding Refn, neon ışıkları ve teknolojik evreniyle Fear Effect dünyasını yansıtıyor diye düşünüyorum.

4) ICO Fantastik

Harika bir fantastik film olur. Masalımsı dünyası, diyalog içermeyen rüyayı andıran manzaralarıyla Theodoros Angelopoulos filmlerinin atmosferi çok yakışır. Gotik dünyası devasa kaleleri, tedirgin edici zindanlarıyla eminim ki ICO çok fazla sözü olan bir film olurdu. Where the Wild Things Are filminin animsatın dünyası ile Charlie Kaufman ve Spike Jonze ayrı bir hava katar. Ama Dave McKean ve Neil Gaiman'ın surreal dünyası harika bir beyazperde uyarlaması olurdu.

5) Echo Night Fantastik/Korku

Çoğu oyun severin bilmediği gizli bir hazinedir Echo Night. Öldükten sonra iki dünya arasında sıkışık kalmış ruhların son dileklerini yerine getiriyoruz oyunda. Oynamış olarak çok korkutur, mekanları antika dükkanında geziyormuş hissini yaşatır. Christophe Gans'ın eline bırakılabilen bir proje.



6) Sanitarium Korku

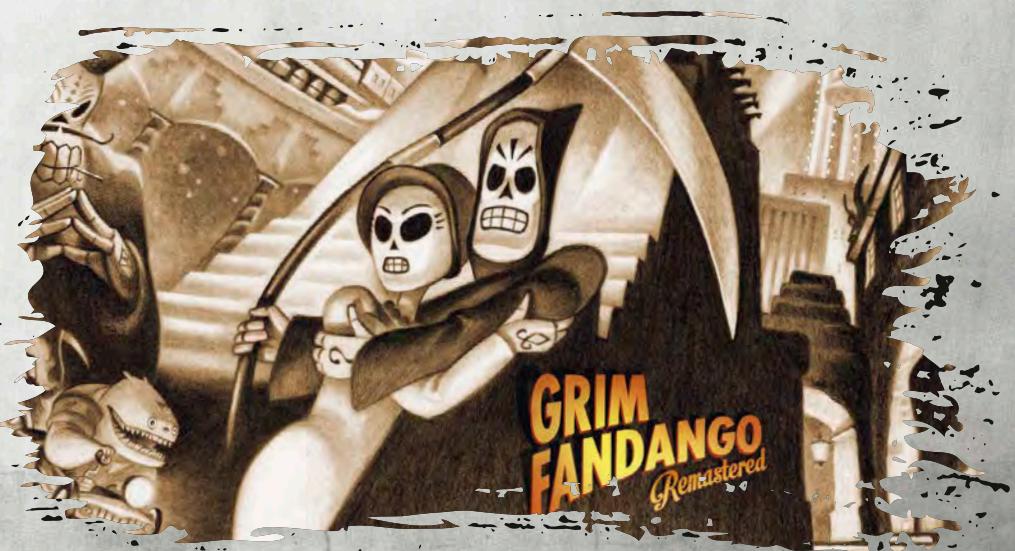
Silent Hill ve Jacob's Ladder filmlerinin yapısının uygulanabileceği diğer bir yapımcı. Sağlam korku öğeleri bulunduruyor ve hikayeye sadık kalması gereken çok kırılgan oyunlardan. David Cronenberg ve David Lynch'ın inorganik nesneleri bu proje için olmazsa olmazlardan olurdu.

7) Portal Bilim Kurgu/Aksiyon

Ilya Naishuller tarafından FPS olarak çekilen mesi gereken bir bilim kurgu olurdu. Timescapes filmi şablon olarak kullanılabilir. Ridley Scott'ın Alien ve Blade Runner filmlerindeki atmosferi karakterleri çok yakışırı.

8) Life is Strange Bilim Kurgu

Aynı portal gibi zamanda kırılmalar alternatif zamanlar üzerine cerezlik ama geleceğe dönüş gibi bir efsaneye dönüşebilecek bir film olurdu. Bob Gale ve Robert Zemeckis elinden çıkış bir film üstüne 80'ler bezeli bir dünya. Bir dahaki sayıda süper kahramanların mitolojik geçimi, dönüşüm içerisinde olan anti-kahramanlar ve Neo-Noir film karakterlerinin oyunlarla etkileşiminden bahsedeceğim.. ◆



DOSYA KONUSU

Yapım Respawn Entertainment

Dağıtım Electronic Arts

Tür Aksiyon

Platform PC, PS4, XONE

Web ea.com/games/starwars/jedi-fallen-order

Çıkış Tarihi 15 Kasım 2019

STAR WARS JEDI FALLEN ORDER™ EA

ÇOK UZUN ZAMAN ÖNCE, ÇOK ESKI HATIRALARDA...

Nostalji ne demek bilir misiniz? Kelimenin kökenine baktığımızda, "yuvaya dönüş" anlamıyla karşılaşıyoruz. Fakat sıklıkla, "geçmiş bir döneme yaşanılan özlemi" anlatmak için kullanılır. Star Wars markası da birçagumuz için artık bu iki kavram arasında sekip duruyor.

Star Wars eskiden de çok güçlü bir markaydı, şimdi de öyle. Hatta kendi gücünün farkında olamayacak kadar büydü. Yapımcıların, yazarların ve hatta sadık hayranların bile kontrolü dışında büyüterek bugüne kadar ulaştı. Şahsen son dönemdeki duruşunu çok beğenmemesem de Star Wars efsanesinin bizler için ifade ettiklerini oturup tekrar anlatmak istemiyorum.

Oturduğum yerden atıp tutmak gerçekten kolay. Fakat sıkı bir hayran olarak, Star Wars'un iyi olduğunu ve benimle aynı hisslere sahip sıkı hayranlarını mutlu ettiğini görmek istiyorum. Diğer taraftan, şu zamanlarda hangi bekleni tre-nine atlasak hevesimizi kursağımızda bırakmayı başardılar. O yüzden yeni gelecek Jedi: Fallen Order'a da temkinli yaklaşmakta fayda var.

EA markası altından çıkacak ve Respawn Entertainment tarafından geliştirilecek yeni Star Wars oyunu, Jedi: Fallen Order'a dolu dolu bakmadan önce markanın son dönemini de irdelemek gerekiyor. Şimdi beni takip edin ve Disney ile Lucasfilm anlaşması sonrasında Star Wars oyunlarına ne olduğuna bir bakalım.

Yüzyılın imzası

Disney ve Lucasfilm arasında, 2012 yılında yüzyılın anlaşması imzalandı ve George Lucas, elinde bulundurduğu Star Wars'un yapım haklarını 4 milyar dolarlık bir anlaşmaya Disney'e satarak biraz daha zenginleşti. Elbette o andan itibaren Star Wars'a da ne olacağı merak konusu oldu.

Hayranların beklenisi de arsa çıktı tabii. Marvel evreni için çektiği filmlerle sinema sektörünü domine etmeye başlayan Disney, cephanesine çok önemli bir silahı da katmış oldu. Fakat buradan sonra işler biraz karışmaya başladı. Öncelikle Disney o zamana kadar hazırlan-

mış tüm genişletilmiş evren içeriklerinin iptal edildiğini açıkladı. Sadece ana filmler ve çizgi diziler ana hikaye olarak kabul edilecekti. Darth Raven, Exar Kun, Quinlan Vos, Yuuzhan Vong Savaşları, Jedi-Sith Savaşları, Mandalorian Tarihi bir anda derdest edilip bir köşeye fırlatıldı. Adına da Legends denildi.

Aslında bu hamle bazı açılarından mantıklıydı. Çünkü sadece Star Wars filmleriyle yetinmeyi bilmiş bir kitleyle, Star Wars'tan daha fazlasını isteyen kitleyi eşit duruma getirdiler. Disney böylece kendi hikayelerini de anlatabilecekti. Tabii yine burada iki yüzünlük de yok değil. Aynı şeyi Marvel evreni için yapamadılar. Marvel'da ellerindeki evreni kendilerince yorumlayıp aktardılar. Bunu Star Wars'a yapmak isteselerdi, o bahsettiğim sadık hayran kitlesini kaybetme ihtimalleri hayatı yükseltti.

Peki ne oldu? Bu abiler yıllar içerisinde devasa bir evren haline gelen Star Wars efsanesinin, minicik bir kısmını korumaya karar verdiler. Sürek içerisinde Legends altındaki bazı karakter-





leri de geri getirmeyi unutmadılar. En azından çok önemli konular ve karakterler hakkında sağıduyu olmayı başardıklarını söylemek zorundaydım.

Disney'in bu değişiklik kararının ardından beyaz perdeye yeni bir Star Wars Üçlemesi çekileceği de duyuruldu. O sırалarda EA, çok büyük meblağlar karşılığında Star Wars markasının oyun lisanslarını ele geçirdi. Yani bundan sonra çıkacak tüm Star Wars oyunları, EA markası altında çıkacaktı. Yıllar öncesinde LucasArts, başka geliştiricilere sipariş ettiği oyunlarla Star Wars efsanelerini yaratmıştı. Legends ile gume giden bu hikayelerin (KOTOR), EA tarafından geri getirilmeyeceğini de adımız gibi biliyorduk. Hatta o dönemde hunharca üzerinde çalışılan ve çıkışmasına çok az bir süre kaldığına inanılan Star Wars: 1313 projesi de apar topar iptal edilmişti.

Başa gelen çekilir

EA'ın başa gelmesinin ardından, ilk olarak Battlefront serisinin hortlatılacağı duyuruldu. İlk fragmanlar, oynanış videoları ve görsellerin ardından, oyunun muazzam göründüğünü herkes kabul etti. Fakat oyun hikayeden yoksun, EA'ın mikro-ödeme takıntısına teslim olmuş halde piyasaya çıktı. Oyuncuların isyanlarını görmezden gelip seriyi devam ettiren EA ise duvara tosladı. Battlefront 2 aynı yapıda piyasaya sürüldüğünde, oyunculardan daha da büyük tepki aldı. Boykotlar, iadeler derken dünya devi EA geri adım atmak zorunda kaldı. Oyun politikasını değiştirmeye karar aldı. Mikro-ödemeler kalktı, parali sezon mantığına son verildi. Tek kişilik hikaye modu ile oyun zenginleştirilmeye çalışılsa da Battlefront 2, sönükle bir oyun olarak Star Wars oyunları tarihindeki yerini aldı. Şimdi düşündüğümüz zaman bu kadar yıl içerisinde, yani 2012 yılından beri elle tutabileceğimiz sadece iki Star Wars oyunu yapıldı. Arada çıkan minik mobil oyunları hesaba katmıyorum. Yapılan iki oyun da zaten devam oyunu niteliğinde.

EA'ın bu kadar yavaş çalışıyor olmasına pek akıl sırdıremedim açıkçası. Altın yumurtlayan tavuğu sömürmesini beklerken, ağır adımlarla

ilerlemeyi tercih etti. Bunun arkasında film serisinin de ağır eleştiriler alması yاتıyor olabilir. EA, pekala çok büyük bütçeli Star Wars oyunları yapabilirdi. Bunun yerine neden iki oyunla mı yetindi?

Bunun cevabı bana kalırsa hazır olacak. Çünkü EA, Star Wars konusundaince eleyip sık dokumaya kararlı. Jedi: Fallen Order'ı geliştiren Respawn Entertainment'ın kurucusu Vince Zampella, birkaç yıl önce isimsiz bir Star Wars oyunu üzerinde çalışıklarını açıklamıştı. Şu an EA altındaki onlarca firmada, henüz adını duymadığımız Star Wars projeleri üzerinde çalışılıyor bile olabilir.

Oyunun geliştirilme sürecinin Respawn'a emanet edilmesi de hem politik hem de stratejik bir hamle. Zampella ismi oyun dünyasında çok önemli bir yere sahip. Medal of Honor, Modern Warfare ve Titanfall'un arkasındaki isimden bahsediyoruz. Adam elini attığı her markayla oyun sektörüne değer katmayı başarmış. EA'ın, Respawn'a güvenen olması bu yüzden çok normal. Ayrıca tam da Fallen Order'ın söyletileri alevlenmeye başlamışken, piyasaya çıkan Apex Legends tam da politik oyunların merkezinde yer alıyor. Böyle sine keyifli ve dinamik bir oyunun başarısının ardından Respawn'ın oyuncular nezdinde güven tazelediğini hatırlatmak gerekiyor.

Jedi: Fallen Order'ın ilk günlerden itibaren

bu kadar merak edilmesinin arkasında da bu nedenler yاتıyor. EA, biraz olsun üzerindeki o kötü adam damgasından sıyrılmayı amaçlıyor gibi. Oyun patlarsa da her daim yaptığı gibi vazgeçebilecekleri bir kurban yaratmış olacaklar. Aynı durumu birkaç ay öncesinde Anthem'da gördük.

Bioware gibi rol yapma oyunları konusunda başarılı bir firmayı, Anthem'ile gözden düşürdüler. Tüm suçun geliştirici firmada olduğuna inanmamı bekleyemezsiniz. Knights of the Old Republic, Baldur's Gate, Mass Effect gibi RPG aleminin belki de en iyi oyunlarını çeken Bioware'in, Anthem gibi bir facianın altına imza atmış olmasını kabullenemiyorum' halen.

Bu kel alaka serzenişinden ve yaptığım geniş çaplı ön bakışın ardından Respawn Entertainment'ın geliştirdiği Jedi: Fallen Order'ın da ne olduğuna bakalım.

Execute Order 66

Jedi: Fallen Order söz konusu olduğunda soru işaretlerinin sayısı oldukça fazla. Geçtiğimiz ay Chicago'da düzenlenen Star Wars Celebration Day etkinliğinde gösterilen fragman ve yapımcılar tarafından gelen açıklamalar haricinde oldukça kısıtlı bilgiye sahibiz. Henüz bir oyun içi videoya da kavuşmadık.

Hikayemiz Episode III: Revenge of the Sith filminden sonra geçecektir. Neredeyse tüm Jedi'ları ortadan kaldırın malum Order 66 emrinin ardından, bir şekilde hayatı kalmayı başarmış Cal Kestis isimli genç bir Padawan'ı canlandıracagız.

Cal Kestis, bu katliamdan sağ çıkmayı başarmış birkaç Jedi'dan biridir. Eğitiminin son aşamasındayken ustasını ve tüm Jedi yoldaşlarını kaybeden Kestis, gerçek kimliğini gizleyerek hayatı kalmaya çalışır. Braca isimli gezegende saklanan ana karakterimiz, savaştan sonra hurdaya çıkan yıldız gemilerinin parçalandığı Scrapper Guild isimli hurdacida çalışmaktadır. Fragmanda da gördüğümüz kadarıyla, yaşayan bir kaza sonrasında Sarlacc Çukuru'na düşmekte olan iş arkadaşını Güç yardımıyla kurtarıp ve açığa çıkar.

Açığa çıkışmasının hemen ardından bir Inqui-



**Şimdiye kadar gördüğümüz gezegenler tanındık
gelse de daha önce hiç karşılaştığımız yeni
dünyalar da olabilirler.**



sitor, Kestis'in peşine düşer. Inquisitor, daha öncesinde Legends altında da işlenmiş ve artık ana hikayede de yer verilen, karanlık tarafın avcı karakterleri. Order 66 sırasında karanlık tarafa geçip İmparator'a yemin eden Jedilardan oluşan bu avcılar, Klon Savaşları ve Rebels dizisinde de görmüştük.

Kestis'in peşindeki Inquisitor'ün isminin Second Sister olduğu açıktır. Bu arada Second Sister ismi yeni Star Wars çizgi romanlarını takip edenlere yabancı gelmeyecektir (Ertuğrul da ilk bakış yazısında bu konuya yer vermişti hatırlarsınız). Karakter ve oyunun hikayesinin belli bir kısmının, 2017-18 tarihleri arasında yayınlanan ve Charles Soule tarafından hazırlanan Darth Vader: Dark Lord of Sith çizgi roman serisinde işlendiği belirtiliyor.

Bu çizgi roman serisinde de kendisine yer bulan yeni bir Trooper birlliğini ilk kez göreceğiz. Inquisitor altında çalışan Purge Troopers isimli bu birlük, siyah zırhlarıyla oldukça ürkütücü duruyor.

İşte bizim ana karakterimiz Kestis de bu karanlık tarafın amansız güçlerinden kaçmaya çalışacak. Kaçarken bir yandan da Padawan eğitimi tamamlamak ve bir Jedi Şövalyesi olmak için galakside yolculuğa çıkacak. Bu eğitimin nasıl tamamlanacağına ilişkili bir bilgi

vermeseler de eski Jedi tapınaklarını gezip bilgi toplayacağımız gibi gözükmektedir. Ayrıca Order 66 sırasında kaçan birkaç Jedi Şövalyesi ya da Ustasıyla da karşılaşabiliriz.

Kestis'e bu yolculuğunda BD-1 isimli bir droid yardım edecek. Ayrıca fragmanda gördüğümüz kadın karakterin isminin Cere olduğu ve eski bir Jedi Şövalyesi olduğu açıklandı. Cere'nin tam olarak görevi nedir bilemiyoruz fakat Kestis'in, bir Jedi Şövalyesi olmaya uzanın yolculuğunda akıl hocası yapacağına inanıyorum.

Hikaye üçüncü ve dördüncü film arasında geçtiği için tanındık yüzlerle karşılaşma olasılığı da var. Ben paramı Darth Vader ve İmparator Palpatine'ye yatırıyorum. Yeni çıkacak Star Wars filminin fragmanında Palpatine'in kahkahasının bulunması da bunda büyük bir etken. Oyunculara, "Bakin bir de böyle kötü adamımız vardı. Unutmadınız değil mi?" demek için Palpatine'yi hikayeye yedireceklerini düşünüyorum. Darth Vader ise malum, nereye koysanız iş yapacak bir karakter.

EA, daha öncesinde Battlefront 2'de, altıncı ve yedinci film arasında geçen bir hikaye anlatmıştır. Disney, kendisinin boşalttığı bu aralıkları bir şekilde doldurmanın telaşına girmiş durumda. BF 2'deki anlatım zayıf kalmış olsa da Jedi: Fallen Order'a güvenim biraz daha fazla.

Tek kişilik hikaye modu mu?

Jedi: Fallen Order, EA'den beklenmeyecek bir biçimde sadece tek kişilik hikaye moduna sahip olarak piyasaya sürülecektir. Son çıkanlığı neredeyse her oyuna online alan sağlayan, mikro-ödemelerle pazar oluşturan EA, bu oyuncunun hikaye anlatıcılığına odaklanacağını açıkladı. Oyun için herhangi bir sezon bileti, ek paket

ya da mikro-ödeme getirilmeyeceği söyleniyor. Sadece ön sipariş verenler için birkaç kozmetik ekleni bulunacağını biliyoruz.

Ne dersiniz bu işe? Sütten ağızı yanmış EA, yoğunluğa üfleyerek yemeye başladı galiba. Zaten oyuncular da yıllar önce çıkan Jedi Knight serisi tadında, tek kişilik hikaye moduna sahip bir Star Wars oyunu bekliyorlardı. Bu sebeple oynanabilirlik ile ilgili de bazı açıklamalar yapmak zorunda kaldılar. Öncelikle oyunun türenen açık dünya olmayacağı açıklandı. Fakat oyuncular yeni edindikleri güçlerle birlikte daha önce açamadıkları alanlara geçiş yapabilecekler. Yani biraz Metroidvania kafasında hazırlanmış bir bölüm konsepti var karşımızda. Açık dünya olmaması, oyunu tekdüze bir yapıya sokmuyor. Geliştiricilerin açıklamasına göre oyuncular neyi, ne zaman yapmak istiyorlarsa o zaman yapabileceklermiş. Hikaye bizi zorla bir gezegenden diğerine atmayacak. Gittiğimiz yerleri gezme şansımız da olacakmış.

Oyunun bir diğer önemli noktası ise birçok yeni gezegeni hikayeye ekleyecek olması. Şu an için sadece oyunun başlayacağı Bracka gezegenini biliyoruz. Taslak çalışmalarında bataklık benzeri bir gezegen ve bir de çöl gezegeni görüyoruz. Bunları Dagobah ve Tatooine olarak düşününebilirsiniz. Fakat bana kalırsa daha önce hiç görmediğimiz yeni gezegenler olacak her ikisi de.

Jedi: Fallen Order'in sadece tek kişilik senaryo moduna sahip olması, oyuncular tarafından da garip karşılandı. Sonuçta çok uzun zamanlı EA'den böyle bir oyun görmedik. Peki, bu durum oyun kötü etkileyecək mi? Hayır, tekrar hatırlatmak gereksiz geliştirmeli ekip oldukça sağlam.

Vince Zampella'nın oyun için oluşturduğu kadro resmen yıldızlar geçidi. Cory Barlog'un Santa



Star Wars Efsaneleri

Yıllar içerisinde birçok farklı türde Star Wars oyunu oynamaya imkanımız oldu. Stratejisinden online rol yapma oyununa, tur-tabanlı dövüşünden birincil şahıs aksiyon oyununa kadar nice Star Wars ürünü evlerimizi şenlendirdi. Mevzu bahis Star Wars ve Jedi olunca, oyuncuların her daim favorileri olmuştur. Dosya konusunun bu kısmında, akıllarda yer edinmiş ve merkezine Jedi ya da Sith arkadaşları almış efsanevi Star Wars oyunlarına yer verdik. Odağımız aydınlatık taraf olduğu için Rogue Squadron, Republic Commando, Battlefront Serisi ve TIE Fighter gibi oyunları dahil etmedik. Ha, bir de oyunları seri olarak baz aldığımızı da ilave edeyim.

Jedi Knight Serisi (1995-2003)

Bu aslında oldukça enteresan bir seri. LucasArts'ın ilk başta böylesine uzun bir seri planladığını hiç düşünmüyorum. Dark Forces isimli bir aksiyon-FPS oyunu olarak başlayan Jedi Knight Serisi, günümüzde oyuncular tarafından en iyi Jedi temalı oyunlardan biri olarak kabul ediliyor. Hikaye 1995 yılında Dark Forces'in piyasaya sürülmeye başlıyor. Eski bir İmparatorluk subayı olan Kyle Katarn'ın taraf değiştirmesini anlatan hikayede, Katarn'ın Jedi yolundan haberdar olup iyiliğin savunucusu haline gelmesi konu ediliyor. Dark Forces'ın ek paket olarak hazırlanan Jedi Knight ile birlikte genişletilmiş evrenin en sevilen karakterlerinden biri olan Mara Jade ile tanışıyoruz. Sonrasıysa malum, Katarn'ın bu asıl görevini üstlenerek o oyun senin bu oyun benim koşmaya başlıyoruz. Jedi Knight, yarı birinci şahıs-yarı üçüncü şahıs diyeBILECEĞİMİZ bir kameraya sahip. Lazer silahı kullanırken birincil şahsa geçiş yapıyorduk; işin kılıcı düelloşuna başladığımızda ise kameranın açısı değişiyordu. Serinin unutulmaz anlarından biri de hikayenin gerçek oyunculara çekilmiş olmasıydı. 90'larda popüler olan bu akımdan etkilenen oyundaki ara sahneler incelikle kurgulanmıştı.

Serinin final oyunu Jedi Academy'de ise kendi karakterimizi yaratıp Luke ve Katarn'ın eğitimiyle kendi maceramıza yol alıyordu. Bu oyunun Multiplayer desteğinin yıllarca sürdüğünü de unutmamak



gerek. Ülkemizde de bir dönem, internet kafelerin vazgeçilmez kapışmalarına tanıklık etmiştir.

Knights of the Old Republic Serisi (2003-2004)

Star Wars tarihinin en merak edilen dönemine ışık tutan KOTOR, Bioware'ın de basıtıtlarından biriydi. Gelmiş geçmiş en iyi rol yapma oyunları arasında sayılan KOTOR, filmlerin 4.000 yıl öncesine, eski imparatorluk dönemine uzanıyor. Bu dönemde hiç bilmediğimiz, tanımadığımız karakterlerle galakside unutulmaz bir yolculuğa çıkmıştık. Darth Malak ve Darth Raven gibi iki unutulmaz karakteri bizlerle tanıştıran KOTOR, hikaye anlatıcılığı ve

özgün rol yapma unsurlarıyla 2003'ün en çok ödül kazanan oyunlarından biri olmuştu.

Derken Bioware, ikinci oyunun geliştirilmesini bir başka rol yapma devi olan Obsidian Entertainment'a devretmişti. Başlarda hayli endişeli olsak da ilk oyunun aldığı övgüleri paylaşan KOTOR II: Sith Lords, ilk oyunun beş yıl sonrasında karanlık bir dönemde geçiyordu.

Bu oyunda, Kreia ile tanışmış ve Güç'ün anımlarına ilişkin farklı sonuçlarla tanışmıştık. Ayrıca Darth Sion ve Darth Nihilus gibi benzersiz kötü karakterler de vardı hikayeye eşlik eden.

Ne yazık ki KOTOR'un devamı gelmedi. Bunun yerine Bioware'ın Austin stüdyosu tarafından, EA için 2011 yılında The Old Republic isimli MMORPG oyunu çıkarıldı. Olumlu yorumlar alan The Old Republic, o dönemin WoW-Killer statüsüyle pazara çıkışmış olsa da zamanla geri planda kaldı. Ayrıca bu oyun EA'ın, eski dönemden gelip de hayatı kalan tek Star Wars oyunuydu. Halen de güncellenmeye ve geliştirilmeye devam eden bir MMORPG oyunu.

The Force Unleashed Serisi (2008-2010)

Buna seri demek yerine bir proje demek daha doğru olur sanırım. Üçüncü oyun iptal edilene kadar LucasArts'ın üzerinde titrediği, çok önemli bir oyun serisiydi. Zaten

Jedi Academy





seriyi bilen oyuncuların gözleri yaşlanmaya başlamıştı bile.

Star Wars: The Force Unleashed, ilk defa 2008 yılında oyun pazarına giriş yaptı. Dönemin konsol teknolojisinin sınırlarını zorlayan grafik kalitesi ve oynamabilirlik seviyesiyle en sevilen Star Wars oyunlarından biri olmuştu.

LucasArts'ın amacı Episode III'ten sonra boşlukta kalan karanlık döneme ilişkin yeni bir hikaye anlatmaktı. Bunu çizgi roman ve roman serileriyle başarmış olsa da oyuncu kitleşine hitap edebileceğii bir proje başlatmamıştı. Bu sebeple George Lucas'ın eski çalışmalarından ilham alınarak *The Force Unleashed* projesine başlandı.

Amaç sadece bir bilgisayar oyunu yapmak değil, çizgi roman ve romanlarla desteklenecek dinamik bir hikaye yaratmaktı. Lucas'ın, Luke Skywalker'ın soyadı için ilk tercih ettiği ama sonra vazgeçtiği Starkiller ismini alarak bambaşka bir boyuta taşımışlardı. Darth Vader'in genç çırayı Starkiller'i canlandırdığımız *The Force Unleashed*, çok beğenilince ikincisi de piyasaya çıkmıştı. Serinin devamı da gelecek diye tüm hikayeyi en heyecanlı yerinde bırakınca LucasArts kendi kaleşine gol atmış oldu. Demek ki ta o dönemde başlayan Disney-Lucasfilm görüşmeleri sebebiyle üçüncü oyunun çıkış tarihini geciktirdiler ve en sonunda anlaşma imzalanınca bu projeyi rafa kaldırıldılar.

Bu oyunun dövüş mekaniklerini ve özgür Güç kullanımına erişebilen bir Star Wars oyunu henüz yapılmadı.

Star Wars Galaxies: An Empire Divided (2003)

Aslında bu oyuna yer verme konusunda oldukça kararsız kalmıştım fakat bu garip hikayeyi bilmeyenlerin de öğrenmesi gereklidi düşünüyorum.

Star Wars oyuncuları, her daim bir Jedi

canlandırmak istemiştir. *Star Wars Galaxies* isimli MMORPG oyunu piyasaya çıktığında oyuncuların bekłentisi bu yöndeymişti ancak bir Jedi olmak o kadar kolay değildi.

Öncelikle oyunun karakter yaratma ekranında Jedi gibi bir ibare, sınıf ya da herhangi bir yazı bulunmuyordu. *The Old Republic*'te olduğu gibi Jedi butonuna basıp o karakter olamıyordunuz. Jedi olmak için önce bunu hak etmeniz gerekiyordu. Bunun için oyun içerisinde çok uzun süreler geçirmeniz gerekiyordu. Bazı oyuncuların bu sınıfı yıllar sonra seçebildiği söylentisi var, muhtemelen gerçek. Jedi olabilmek adına oyunda bazı öngereksinimleri tamamlamanız gerekiyordu. Öncelikle son seviye olmanız (Bu hiç kolay değildi) sonrasında ise Force Sensitive, yani Güç'e karşı duyarlılık kazanmanız lazımdı. Sonrasında bitmek bilmeyen görevler ve sınavlar sonucunda ancak Padawan olabiliyordunuz. Yetmedi mi, ardından Jedi sınavlarına girip tüm yeterlilikleri yerine getirmeniz bekleniyordu. Bu sınavlardan kalma ihtimaliniz de vardı tabii.



Bunlar, bir oyuncunun kısa sürede yapabileceği işler değildi elbette. İlk zamanlar bunun daha da zor olduğu ve kolaylaştırıldığı da söyleniyor. Bir kere Jedi olduktan sonra sırtınız kolay kolay yere gelmiyordu. Gerçi Bounty Hunter sınıfının en üst seviye görevi bir Jedi öldürmek üzerine kuruluydu. Yani dışınıze uygun bir Bounty Hunter siz alaşağı edebilirdi. Bunu yaptığında da Jedi unvanınızı kaybediyordunuz.

Eski oyuncuların oyunu kitleler halinde terk etmesine, çaydanlık gibi fokurdamasına yol açan Starter Pack rezaleti de halen dillerde. Gerçekten de eski MMORPG oyunları çok yamanmış.

Lego Star Wars: The Complete Saga (2007)

Toplama altı oyunu kapsayan bu şaheseri de anmadan geçmeyeelim istedim. İlk başta sadece yeniden çekilen filmleri kapsayarak hazırlanan ama sonrasında tüm filmler için geliştirilmiş tek bir paket halinde sunulan bu oyun sayesinde, Star Wars evreninde sevdigimiz ne kadar karakter, savaşçı Jedi, Sith, ivrî zıvır varsa oynayabiliyoruz.

Bir dönem arkadaş evinde en çok oynadığımız oyunlardan da biri haline gelmiştir. Halen de kendisini oynatma kapasitesine sahiptir. Yani oynaması fırsatınız olmadığımda mutlaka göz atın derim.



Lego Star Wars: The Complete Saga

Monica'dan ayrılışının ardından God of War 3'ün yönetmeni olan Stig Asmussen, Jedi: Fallen Order'in başındaki isim. 2014 yılında Respawn bünyesine katılan Asmussen'in bir süredir sadece Fallen Order ile uğraştığı biliniyor.

Oyunun senaryosuyla, Mafia 3'ün baş senaristi Aaron Contreras tarafından yazılıyor. Tamam, Mafia 3 bir oyun olarak çok iyi değildi ancak hikaye sunumu açısından suç filmleri havasını başarıyla yakalamıştı. Ayrıca senaryo ekibinde Fallout'un yaratıcı babalarından biri olan, KOTOR efsanesinde de çalışmış Chris Avellone var.

Eğer bu ekip Titanfall 2'deki hikaye anlatıcılığı başarısının üzerine koyabilirse, ortalık yıkılır.

Elbette EA ve Disney'in frenlemelerine maruz kalmazlarsa. Bu konuya da yazının sonrasında değineceğim, haberiniz olsun.

İçeriden sizdirilen bilgiler arasında EA'in bu oyuna çok fazla karışmadığı ve geliştirici ekibi rahat biraktığı söyleniyor. Öte yandan senaryo yazım aşamasında Lucasfilm ile sürekli bağlantı halinde kalınmış. Daha öncesinde Battlefield 2 için yazılmış ve hazırlanmış birçok sahnenin Lucasfilm ekibi tarafından zorla çırıldığı biliniyor. Benzer durumlar yaşanmazsa, hikaye konusunda iddialı bir yapım olabilir.

Daha uygar bir çağ'a ait: İşin Kılıcı

Cal Kestis'in Jedi Şövalyesi olmak için attığı adımlar boş gitmeyecek tabii ki. Karakterimiz de gelişecek ve hikayeyle birlikte büyüyecek. Oyna ne gibi rol yapma öğeleri koyacaklar henüz bilmiyoruz ancak açıklamalardan şunu anlıyoruz ki hem Kestis için hem de işin kılıcımız için bir yetenek aғacı olacak.

Tecrübe kazandıkça Kestis'in Güç üzerindeki yetenekleri de artacak. Ayrıca işin kılıcı üzerinde de tam hakimiyet sağlamaya başlayacak.



Respawn Entertainment, işin kılıcı konusuna özellikle değiniyor. Oyuncular, işin kılıcının gelişimi konusunda özgür bırakılacakmış. Bu özgürlük kontrol konusunda mı yoksa görünüşüyle mı alaklı; onun hakkında bir açıklama yok. Hikayenin başlarında Kestis'in bir işin kılıcı olmayacağı. Kılıcı bir yerden bulup elimizdeki parçalar ve Kyber Kristalli vasıtasiyla tamir edecekmiş. Fragmanda dikkat ettiğiniz kılıcın sap kısmında bir hasar var. Kılıc ya önceden bize aitti ve Order 66 sırasında arkamızda bırakmak zorunda kaldık ya da ölü bir Jedidan alacağız. Respawn'ın, kılıç hakkında bir arkadaş gibi bahsetmesinin sebebi belki de ikinci seçenekle alaklı olabilir. Kılıcın asıl sahibi olan Jedi ile Güç vasıtasıyla iletişim kuruyor olabiliriz.

Mesela Respawn, Titanfall 2'de Jack Cooper ve BT isimli Titan arasında muhteşem bir bağ kurmuştu. Buna benzer bir çalışma içindelerse, sabırsızlanıyorum.

Bir de oynamanabilirlik açıdan şüphe uyandıran bir konu var. İşin kılıcımız, yolculuk boyunca

bize eşlik edecek. Orası tamam. Fakat dövüş mekaniklerinin öğrenilmesinin çok kolay olacağı söylendi. Daha sonra bu açıklamaya "Çünkü ustalaşması zor" kısmı eklendi.

Oyunun her kesime hitap edebilmesi açısından, Mortal Kombat şeklinde kombolarla süslenmiş bir dövüş mekaniği olmaması durumunu anlayabiliyorum. Ancak bu tuşla basit saldırısı, bununla da ağır saldırı yap ve başka da bir şey yok derlerse, bu durum biraz keyif kaçıracı. İşin kılıcının öneminden bu kadar bahsettiğten sonra dövüş kısımlarını basit tutmamaları gerektiğini düşünüyorum.

Öte yandan, her düşmanın kendine has bir zayıf noktası olacağı söyleniyor. Yüksek ihtimalle Güç vasıtasıyla düşmanın nerelerden daha fazla hasar alacağını tespit edebileceğiz. Güçlü bir düşmanı yenmek için birden fazla yol olacağı da belirtiliyor. Konu işin kılıcı olunca yakın dövüşler oyunun en önemli kısmını oluşturacak.

Sonuçta beklediğimiz oynamanabilirlik bir Dark Souls zorluğunda ya da Journey basitleştirile



Düşükten sonra Star Destroyer sınıfı kadar görkemli kalabilecek başka bir nesne var mı?



değil. Arada bir yerde olup Jedi Knight serisinin tadı vermesi, herkesi memnun edecektir diye düşünüyorum.

Görseller biraz zayıf mı ne?

Yayınlanan tek bir fragmanla tüm oyunun grafik yapısını irdelemek biraz yanlış fakat görsel anlamda, Jedi: Fallen Order bana biraz zayıf gözükü. Oyun, Unreal Engine 4 ile hazırlanıyor. Respawn, şimdide kadar hep Source Engine'i tercih etmişti. Titanfall 2 ve Apex Legends'da ne kadar detaylı ve kapsamlı bir çıkıştıklarını görebilirsiniz. Öte yandan Fallen Order'in fragmanı Unreal üzerinden hazırlanmış olmasına karşın biraz garip duruyor. Sanki birkaç yıl önce piyasaya çıkmış bir oyunun, sinematik kısmı gibi.

Bu durum akıllara birkaç soruyu da beraberinde getriyor. Respawn, neden bunca zamandır tercih ettiği grafik motoru yerine Unreal Engine 4'e geçiş yaptı? Ayrıca EA, neden Frostbite kullanımı için firmayı teşvik etmedi?

Sanırım ilk sorunun cevabı, oyunu Motion Capture yani Hareket Algılama Teknolojisi ile hazırlamalarından kaynaklı olabilir. Source Engine, birçok alanda geliştiricilere özgürlük sağlasa da Unreal'in Motion Capture teknolojisinde daha başarılı olduğu biliniyor. Daha verimli çalışabilmek adına değişiklikle gitmiş olabilirler. Bu değişiklik görsel anlatım dilini düsürmez diye umuyorum.

Diğer sorunun cevabı ise Frostbite'ın son dönemde EA oyunlarında sorun çıkarmaya başlıyor olması. Özellikle Anthem'dan sonra Frostbite'ta birçok sorun olduğu ve geliştiricilere yeterli özgürlüğün sağlanamadığı ortaya çıktı. Gerekli kılavuz ekipmanların yetersizliği yüzünden Anthem'in geliştirici ekibinin zorlandığı biliniyor. Neredeyse her oyunda Frostbite'ı zorunlu hale getiren EA, bu sorunları aşana kadar Star Wars'a temkinli yaklaşmak ve ekibi özgür bırakmak istemiş olabilir.

Bu görsel zayıflığının sebeplerinden birinin de oyunun henüz hazırlanmamış olduğu yönünde çıkan söylemler. Gerçi bunlar çok kuvvetli söylemler değil. Vince Zampella, birkaç yıldır bu oyun üzerinde çalışıklarını belirtiyor. Yani son dakikada hazırlanmış bir sinematik fragman olamaz.

Siz bu yazımı okurken, hazırlan ortası itibarıyle E3 2019 Fuarı'nda Jedi: Fallen Order'a ilişkin yeni bilgilere ulaşmış olmamız gerekiyor. Fuar-



da, oyun içi bir video yayınlanacağı söyleniyor. Yeni bilgiler sayesinde, oyunun görsellliğine ilişkin de yeni kanıtlarımız olacak.

Güç sizinle olsun

Geliştirici firmaların güven veriyor olmasının yanı sıra yapımı kadronun ağır toplarla dolu olması, oyun adına büyük bir artı. EA, son dönemde biraz daha oyuncuları dinleyen bir havaya büründü. İşin ucunda milyon dolarlık kayıplar olduğunu fark eden firmaların daha ilmili çalışıbor olması (Anthem hariç) da önemli bir nokta. Yine de beni en çok korkutan Disney ve Lucasfilm'in oyunun geliştirilme sürecine gereğinden fazla dahil olma olasılığı. Yeni Lucasfilm yönetiminin güzel düşünceleri olsa da herkese hitap edeceğiz diye ortalama hikayelerde karar kılmaları biz Star Wars hayranlarını çok yordu son dönemde. Artık o eski günleri animatsacak güzel bir Star Wars oyunu oynamak istiyoruz. Resmen hasret kaldık. Peki, bu oyunda neler olmalı ya da neler olmamalı?

Öncelikle geliştirici ekibin bunun bir Jedi oyunu olduğunu unutmaması gerekiyor. KOTOR, Jedi Knight gibi yapımlara bir bakın. Hikaye olarak ne kadar dolu olduklarını hatırlıyor musunuz? Uzun saatlerce bu oyunların başından kalkmadığımı hatırlıyorum. Fallen Order'in sadece hikaye olarak değil oynama süresi olarak da tamir edici bir uzunlukta olmasını isterdim. Bahsettiğim şey yeni güçlerle, eski gezegenlere gidip koleksiyon ürünlerini toplamak değil. Kestis'in gelişimini, onunla beraber hissedebileceğim bir dönyanın yaratılması çok önemli. Yoksa LEGO: Star Wars serisinde de Jedi biraderleri kontrol ediyoruk. İşin kılıcıyla ne yapacağını bilemeye bir veledi, o gezegenlere bu gezegene önceden belirlenmiş komutlarla yönlendireceksek bu oyunun hiçbir anlamı kalmayacak.

Az da olsa rol yapma ögeleriyle, hikayenin değişiklik gösterebileceğine bizleri inandırmaları da gerekiyor. Hikayenin tekdüze olması, karakterlerin siyah ve beyaz olarak net çizgilerle ayrılması iddia ettikleri özgürlük hissiyatını ödürecektil. Fakat tekdüze bir anlatım kullanacaklarsa ders çıkarmaları

gereken önemli bir yapılm var. Geçen yılın en iyi oyunu olan God of War, kapalı bir kutuda gecmesine karşın bizleri ihyâ etmiş mesela. Çoklu tercih gibi hikayenin gidişatını etkileyebileceğimiz seçenekler yoktu ama doygun oynanabilirliği ve oturaklı hikayesiyle son yılların en iyi oyunlarından biri olmayı başardı. Jedi: Fallen Order'dan da en büyük bekłentim bu yönde olacak.

Elbette herkesin merakla beklediği konu, işin kılıcı savaşlarının nasıl olacağı. Yazının içinde resmi açıklamaları ve söylemlerini derleyip bu konuya değinmissem ama nasıl olması gereğine dair bekłentilerimizi de eklesek fena olmaz. Jedi: Fallen Order'in işin kılıcı dövüşlerini özgün bir dille anlatması gerekiyor. Sonuçta oyunun isminde Jedi geçiyor ve her bir Jedi'ın kendine has dövüş tekniği var. Filmlerde çok fazla üzerinde durulmasa da her bir Jedi ya da Sith karakterinin işin kılıcıyla farklı manevralar yaptıklarını görebilirsiniz. Böyle bir özgün bir dövüş mekanlığını geçen yıl bu sayfalarda incelemesini yaptığım Absolver isimli oyunda görmüştüm. Birebir aynısını yapmayacaklarından eminim ama yine de insan bekłentisi giriyor. Düşmanların açıklarını tespit edebileceğimiz, işin kılıcımızın bir parçası olacağı oyunda böyle ufak ekleneler olması Fallen Order'ı daha da egzotik kılacaktır.

Bu bahsettiğim akif ve dinamik dövüş mekanikleri olması gerekmıyor. Yine vereceğim örnek Jedi Knight serisi olacaktır. Farklı işin kılıclarında değişik tatlar yakalayabiliyorduk. Şimdi oyunda da neden olmasın? Respawn Entertainment'in geliştirdiği Jedi: Fallen Order'i, bu yılın sonunda, 15 Kasım 2019'da tecrübe edebileceğiz. PC ve konsol platformlarına eş zamanlı çıkacak Fallen Order, elbette oyuncuları yine ikiye bölecek gibi duruyor. Milyar dolarlık yeni Star Wars filmleri bile bu kadar çok seslilik yapıyorsa, Fallen Order da ortalığı kızırtacaktır.

Yazının başında da dediğim gibi nasıl bir oyun olursa olsun, biraz Star Wars nostaljişi yaşamak istiyorum. Evinde olduğumu hissetmek ve eskiyİ özlemle yad etmek; daha fazlası değil.

◆ Özay Şen

ANARSI REMASTERED



RAGE 2



Oğlum LEVEL denen bu dandik oluşum seni kapağa taşlığındı anlamalıydim bir şeye benzemeyeceğini; adamlarda vizyon yok ki! Evet, dergide de yok, bu oyunu yapan meymenetsizlerde de!

Sene kaç lan, bir bak bakayım. 2019 yazıyor değil mi? Elinizin altında para, imkanlar, her şey var; Türkiye'deki kriz misiniz de zorlanırsınız oğlum? Ne bu oyunun tonla eksiği?

Ha, demişiniz ki aksiyonu tavana vurduralım, gerisini boş verelim. Eyvallah, bunu yapıp başarılı olan dolu oyun da var ama sen gidip senaryom da var, yan görevim de var, bak, enteresan yapmaya çalış-

tığım karakterlerim de var deyip, bunların hepsini yarı yolda bırakırsan biz de seni yarı yolda bırakırız Bethesda! Son dönemde resmen s\$@#p sıviyorsun, ağızımı açmayayım diyorum ama ben de insanım. Hem de sinirli bir insan! Oğlum ben Türkiye'de yaşıyorum lan; zaten her türlü olay, saçmalık beni her saniye geriyor, bir de sen gelip asabımı bozmaya utanıyor musun? Şurada kafa dağıtayılm diye oyun oynuyorum, ne o, iki ateş edip biten görevler, kalitesi karakterler, bir şeyler... Yok abicim yok, size yaza uygun bir odun terapisi yazmanın vakti geldi. Sicak ve odun ateşinde...

LIFE IS STRANGE: EPISODE 3



Kim incelemiş bu oyunu dergide, söyleyin. Tuna Şenkutumu? Ne yazmış, eğer oyunu övp durduysa yemin ederim yaşına başına baktım, geçiririm odunu kafasına! Bakayım, hippiler demiş, ortamlar az kişiye hitap ediyor demiş, bebelerin kavgasından sıkılmış... Hmm, aferin lan. Nasıl oldu da anlamış, kafası hiç çalışmıyor sanırdım. Enteresan...

Neyse, benim de diyeceklerim var! Hocam bir kere -eve! sana diyorum Dontdo- sen gidip de bu ilk oyunun başarısının arkasına sıçın da böyle bir yapımla neden karşımıza çıktıın en başta? İlk oyun bu kadar beğenilmişken çok daha iyisini yapmaya çalışmalıydın, gititin saçma

sapan iki kardeşin kavgasını, "Sean I told you not do it!" dediği 300 tane sahneyi bize oyun diye sundun. Hele şu üçüncü bölümde olanlar yarabbi... Oyunu oynarken ne işim varsa hallettim arada, o kadar sıkıldım čunkü. Makasla bitki soyduğumuz o kismi herhalde bir daha hiç unutmayaçağım. İyi olduğundan değil, dünyanın en ama en sıkıcı oyun anı olduğu için! Şu oyunu bölüm bölüm yaptığınız için bu kısmı "Filler" olarak düşüneceğim ve dördüncü bölüme kadar sabredeceğim. Haa, o bölüm de böyle fiyasko olursa, sizi Rage 2 yapımlarının yanına koyup tek odunla iki yeteneksiz yapımcı avlamış olacağım, haberiniz olsun!



A PLAGUE TALE: INNOCENCE

Senden umutluyduk be... Niye böyle oldu? Yine ne yanlış gitti? Oğlum ben şunu anlamıyorum; siz yapımcılar bu oyunu geliştirirken sürekli ekibinizle birlikte birbirinizi mı ağırlıyzınız? "Lan şahane gidiyor oyun, kesin bir milyar adet satarız!" diye gazı verip duruyor musunuz, ne oluyor? "Oyun yapmak", programlama, modelleme, animasyon, kaplama bilmek değil sadece, farkındasınız umarım. Birilerinin de "oynanış" ve "oynanış işe senaryo" bütünlüğü konusunu sürekli irdelemesi gerekiyor. Millet artık oyuncuları, "Abi şahane modelleme var, grafikler kopmuş!" diye oynamıyor. Herkes kendini oyuna kaptırmak istiyor; hele

ki sen gidip de popüler, mücadeleci oyun yapısından uzak, oyuncunun kendile baþ baþa kaldığı bir oyun yapmışsin, bunlara en çok senin dikkat etmen gerek. Peki ne olmuş, o çok ünlü fare teması oyunun yarısında bir tehlike olmaktan zaten çıkyor, sadece can sıkıcı bir problem haline geliyor. Düşman çeşitliliği yerlerde, her şey müthiş bir tekrarda. Bir de nerede, ne yapmamız bize söylenmeye mu, iyice illet oluyorum, illet! Şu konseptteki oyuna biraz daha özgürlük, daha çok seçenek, daha farklı mücadeleler içi gitmezdi de ne giderdi, sen söyle bana ey yapımcı! Söleyemezsin čunkü yeteneksizsin, düşünsüzsin ve fazlasın. Yıkıl!

HOW IT WORKS | TÜRKİYE'DE

POPULAR SCIENCE TÜRKİYE EKİBİNDEN YENİ BİR DERGİ



TEKNOLOJİ

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

BİLİM

Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

UZAY

Güneş sistemi içindeki keşiflerden derin uzaya...

ÇEVRE

Gezegenimizin doğası mercek altında

ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

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

**HAZIRAN
SAYISI
BAYİLERDE**

Zİ
N
C
E
W
E



Sayfa
60

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

DAUNTLESS

Canavar kesmek isteyen ama Monster Hunter: World'e parası
yetişmeyen oyuncunun dostu.



Fırat Akyıldız YAZDI!

Yapım Avalanche Studios, id Software
Dağıtım Bethesda Softworks
Tür FPS Platform PC, PS4, XONE
Web bethesda.net/en/game/rage2

RAGE 2

KENDİMİ KONTROL EDEMIYORUM!

Tey teyl! Bizim zamanımızda buralar hep post-apokaliptikti!

Dergiden bahsediyorum; oyundan değil! Şu dergiye girmişim 2002 yılının başında; editörlük yapmışım, Yayın Yönetmenliği yapmışım, Kasımipaşa'daki ofiste masanın altında yatmışım, Hürriyet Medya Towers'ta kordorda sızıp kalmışım, Trump Towers'a sarılıp uyumuşum... Yıl olmuş 2019, aradan geçmiş 17 koca yıl, (beyaz yakalı) pireler berber dükkanlarını kapatıp Moda'da kahveci açmış, (beyaz yakalı) develer de tellallıktan istifa edip pirelere katılmış, onların Moda'da açtığı kahvecinin yanına kahveci açmış ve ben hala buradayım. Sorun sizde mi, yoksa bende mi; anlayabilmiş değilim sevgili okurlar. (Kuvvetle muhtemel bendedir, siz o güzel kafanızı yormayın!) İşin "Meh... Yani..." diye tepki vereceğiniz yanıysa bu, LEVEL'a dışarıdan yazdiğim ilk yazı!

ALLAH'IM, BUGÜN NE KADAR DA ÇOK İLKE TANIKLIK EDİYORUZ BÖYLE?!

(Yazıyla "bir".) Ödev yapmaya üşenen öğrenci hesabı yazdan kaçmak için her şeyi yapıyorum farkındaysanız ama bu kadar goy goy yeter, beni daha fazla meşgul etmeyin! Yaziya geçiyorum! (Bir de okuru fırçalıyor, dengesiz!)

"Post-apokaliptik dünya"da 190 yılı aşık tecrübe...

Post-apokaliptik dünyaları oldum olası sevmiştim. Kendine özgü, mis gibi (içine çek de gör!), nükleer facia sonrası bir atmosfer; sınırlı kaynaklar (en sevdigim); "sanayı tipi" teknolojik araçlar ve silahlar... Haliyle, bu dünyaya özgü birçok film de izledim: Blade Runner, Mad Max, I Am Legend, 12 Monkeys ve tabii ki Mad Max... Rage'in dünyası, Mad Max'in adeta bir kopyası; kahverengi ağırlıklı bir renk paleti, büyük bir Allah'ın delisi, yaşamak için her şeyi yapabilecek, uçuk kaçık çeteler ve kaosun hakim olduğu, çorak topraklar... Hepsi ve daha fazlası Rage'de(ydi), şimdi de Rage 2'de! Bethesda'nın, orijinali baştan sona id Software

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





tarafından geliştirilen Rage 2'nin yapımında neden Avalanche Studios ile ortaklığa gittiği açık: Mad Max ve Just Cause oyunları... Böylelikle id Software teknik altyapısını sağlayacak, Avalanche Studios ise Mad Max'teki post-apokaliptik, Just Cause'daki "açık dünya" ve "yıklabilir çevre" tecrübesini kullanacaktır. Peki, kağıt üstünde "Val la önce benim aklıma gelmişti" diyebileceğiniz, akla yatkın görünen bu fikir, uygulamada nasıl sonuç vermiş? Spoiler olmasın, sonra konuşuruz. ("Spoiler" demişken... Yeryüzünde GoT izlemeyen tek canlı olduğumdan şüpheleniyorum; hatalıysam arayın.)

Adettendir ki özlemişim, oyunun konusuyla başlayalım: Rage 2, orijinal oyunun tam 20 yıl sonrasında正在播放. Oyunda süper askerlerden oluşan bir takımın son üyesi olan, Vineland'lı Walker'ı (Mesudiyeli Walker) yönetiyoruz. Amanıza dünyayı kafasına göre şekillendirmeye karar veren General Cross'u ve onun hükümettiği "Authority" grubunun üyelerini durdurmak. (Kaldı ki ilk oyunda da bu arkadaşlara karşı savaşıyorduk.) Bunu nasıl mı yapacağız? Wasteland'deki en iyi ve en parlak beyinleri bir araya getirerek... Kulağa nasıl geliyor? Yüzeysel, değil mi? Gerçekten de öyle. Aslına bakarsanız, bu tip bir oyunun böylesine primitif bir konuya sahip olması doğal ancak bildiğiniz üzere, konu ile senaryo (ve hikaye anlatımı) bambaşka başlıklar. Oyunun en önemli sorunu da bu noktada ortaya çıkıyor ki buraya tekrar döneceğim. Öncesinde Rage 2'nin, orijinali ile olan majör farklılıklarından ve tam olarak neye benzediğinden bahsetmek istiyorum. Lütfen izin verin, bahsedeyim. Yillardır inceleme yazısı yazmıyorum.

Rage 1 ile Rage 2 arasındaki en önemli fark haritanın büyüklüğünde. Diğer değişiklikleri de hesaba katarsak bu farkın bir "tür değişikliği" kararının sonucu olduğunu söyleyebiliriz çünkü Bethesda'nın ve id Software'in "açık dünya" ya sahip olduğunu iddia ettiği Rage, gerçek bir



Oyunda patlama sahnesinden
bol bir şey yok.



"açık dünya oyunu" olmaktan uzaktı. Yani oyun, yan görevler alıp farklı şeyler yapmanıza izin veriyor ancak diğer yandan, kaybolmamanız için sizi belirgin şekilde yönlendiriyordu. Hatta yabancıların Rage için "Dostum sen buna 'open world' demişsin ama bu bildiğin 'open worldish'!" dediklerini bile hatırlıyorum. Dolayısıyla oyun da -Rage 2 ile kıyaslandığında- oldukça çizgiseldi. Rage 2'nin dünyası ise altı devasa bölgeden oluşuyor ve bu "harcanmış dünya" da (Bkz. Wasteland) dilediğinizce dolasıp istediğiniz şeyi yapabiliyorsunuz. Özette, bir açık dünya klasığı olarak bir görevde giderken kendinizi, yolunuza kesen çetelerle savaşırken ya da birileriyle yarışırken bulabiliyorsunuz. (Bkz. "Arif'in Manchester'a attığı golü anyordum, nereye geldim ben böyle?!") Oyundaki bir diğer majör değişiklik süper güçlerde ve upgrade'lerde. Rage 2'de, double jump'tan slam'e kadar birçok yeni süper güç mevcut ki bu süper güçlerin ve dolayısıyla çatışmanın, oyunun tam merkezine oturtulduğunu söylemeliyim. Upgrade konusunda Ark'lar çok önemli bir rol oynuyor. Şimdi diyeceksiniz ki "Ark nedir? Bunun Türkçe'si yok mu?" Yok ama size şöyle yardımcı olabilirim: Ark'lar, Wasteland'in dört bir yanında yer alan, süper güçler edinmek için kullandığınız, daha doğrusu sömürüdüğünüz büyük kapsüllere verilen ad.

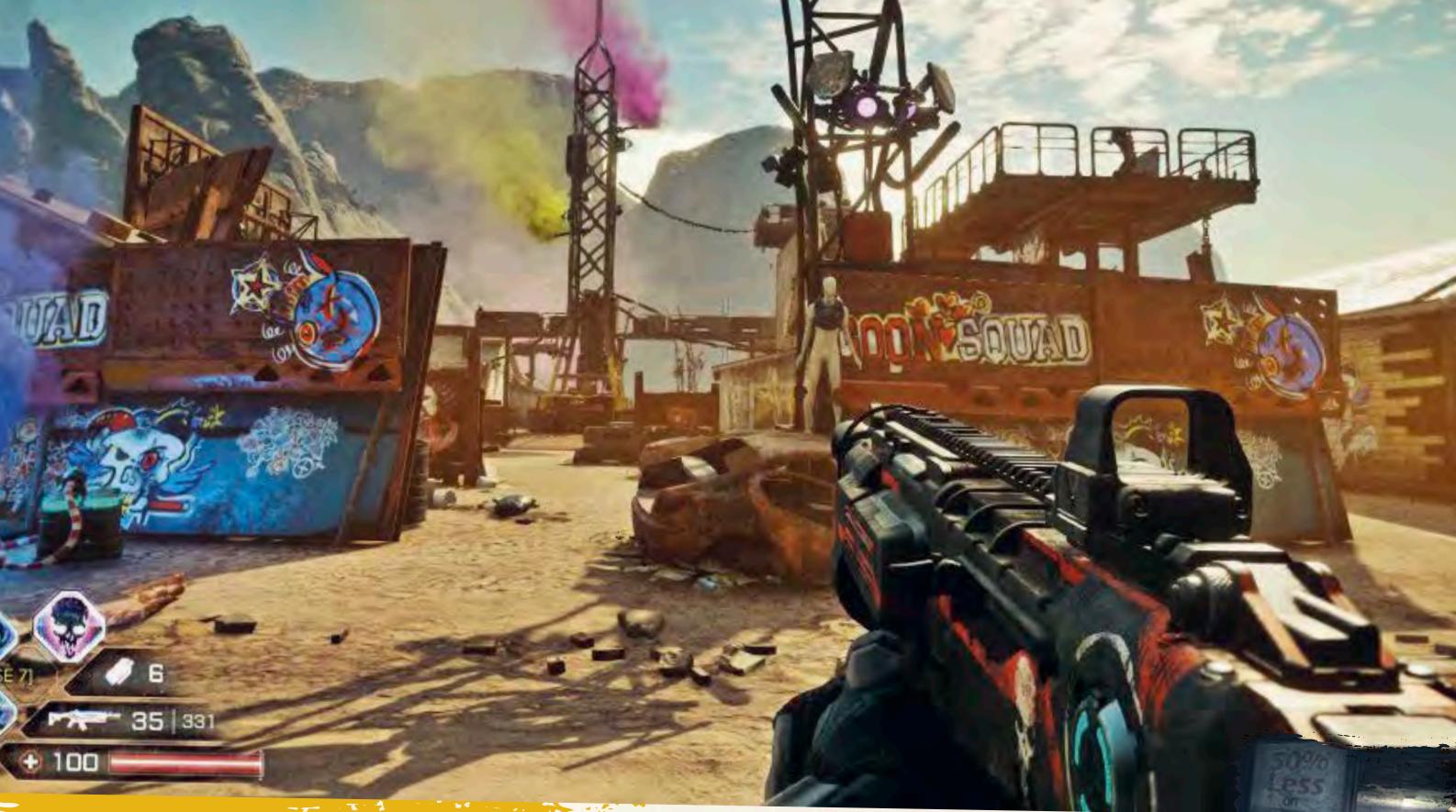
Bu sayede, Overdrive'dan defibrillation'a (Bkz. Hortlamak) kadar birçok süper güç edinebilirsiniz. Ne var ki -içlerinde özel bazı silahlar da barındıran- bu kapsüllere ulaşmak için birçok görevi tamamlamak ve onlarca düşmanı ortadan kaldırmanız gerekiyor. Ve tabii ki başta nanotrites (süper güçler) olmak üzere hemen hemen her şeyi upgrade edebiliyor ve dahası, sağдан soldan bulduğunuz parçalar ile crafting yaparak oyuncaklarınızı cıalaşabiliyorsunuz. Bu parçalar sadece; düşman kamplarından, terk edilmiş mekanlardan ya da yol üstünden değil, ürünlerimizde yer alan lokal ve seyyar satıcılarından da temin edilebiliyor. Diğer yandan, satıcılarla takas

yapabilmeniz de mümkün. Bu arada, aracınızla yolda giderken bir seyyar satıcıyla karşılaşırsanız ki genelde kendisini saatte 150 km hızla yanınızdan geçerken, son anda görebiliyorsunuz, kornaya basıp durdurun; aracından, radyasyona bulanmış post-apokaliptik sarı dolmuşçu odunu ile inip sizi tekme tokat dövecek. (Şaka yapıyorum ama öyle olsayı güzel olmaz mıydı? Odunu upgrade de ederdik hem... "Korna" kısmı şaka değil bu arada.)

In harman we trust!

Değişikliklerden bahsederken oyunun neye benzediği üç aşağı, beş yukarı





ortaya çıkmaya başlamış bile. Evet, Rage 2; post-apokaliptik bir dünyada geçen, görevler ve yan görevler alabildiğiniz, bazı aktiviteler yapabildiğiniz, çevrede amaçsızca turlarken bir tepeye çıkıp günbatımını izleyebildiğiniz, süper güçlerinizi, silahlarınızı ve araçlarınızı upgrade edebildiğiniz, çalışma üstüne kurulu, açık dünyaya sahip bir oyun. Diğer yandan, Rage 2, büyük bir harmandan oluşuyor. Yani oyunda, başta Doom olmak üzere birçok başlıktan izler görmek mümkün. İlk aklıma gelenler: BioShock, Far Cry, Fallout, Destiny ve Borderlands... Rage 2 için bazı web sitelerinde "Doom'un açık dünya versiyonu" yorumu yapıldığını

gördüm; buna katılıyorum çünkü özellikle kapalı bölüm tasarımları ve upgrade sistemi, hatta yer yer görselliği Doom'u oldukça andırıyor. Ne var ki dediğim gibi, bu yorumu eksik buluyorum çünkü kesin olan bir şey var: id Software ve Avalanche Studios, bahsettiğim başlıklardan da ciddi ölçüde esinlenmiş.

Arkadaşlar, net konuşşayım: Bu oyunu oynayacaksanız tek bir şey için oynayacaksınız: Çatışma! Her ne kadar bu kez oyunda id Tech 5 yerine Apex motoru (Apex Legends motoru değil, Avalanche Studios'un kendi motoru olan Apex.) kullanılmış olsa da oyunun bu işi başarıyla kotardığını söylemeliyim. Kısmentalıbilir çevrenin ve süper güçlerin etkisi ile çatışmalar akıl almad derecede eğlenceli ve akıcı. Özellikle de kendinizi geliştirdikten (=gerekli upgrade'leri yaptıktan) ve dinamiklere alıştıktan sonra oyunun bu bölümünü tam anlayıla bağımlılık yaratıyor. Çatışmanın en eğlenceli kısmını ise süper güçlerinizi kullanmanızı gerektiren yakın dövüşler oluşturuyor. Benim en çok kullandıklarım; Shatter, Slam ve Overdrive oldu. Nedir bunlar? Shatter, bir nevi "force" ve düşmanlarınıza "güç" uygulayarak onları havaya uçurabilmeni-

RAGE 2 TRIVIA

Hayatınızda zerre değişiklikle yol açmacak birtakım gereksiz bilgiler silsilesi

- Orijinal oyunda, Dead City Central'daki bir görevde "Rage 2 ve Doom 5'te %50 indirim!" diye bir poster görülmüyor.
- John Carmack bir röportajında "Rage 2'de yapıtlarıyla" ilgili çok heyecanlı olduğunu söylemiştir. Daha sonra 2013'te "sanal gerçekliğin" peşine düşmek için id Software'den ayrılan Carmack'in Rage 2'nin geliştirilmesinde ne derece rol oynadığı bilinmiyor ancak oyunun yayınlanmasında kalıcı bir etkisi olduğu tahmin ediliyor.
- id Software'ın sahibi ZeniMax Media, Nisan 2014'te Rage 2'nin yapımını askıya alıp firmaya Doom'u bitirmesi için talimat vermiş. Bu oyunun, yani Doom'un, "Rage 2'nin id Software versiyonu" olduğu söyleniyor. (Şaşkındır mı?)
- Rage 2'de yüzme yok çünkü id Software'in Stüdyo Yöneticisi Tim Willits, oyunlarda yüzme özelliğinden nefret ediyor.
- Rage 2'nin yapımcıları, senaryoyu yazarlarken uyuyakalmışlar. (Bunu ben uydurdum.)





SERİ MUTANT GETİR!

Yazında, oyunda birçok yan görevin / aktivitetenin olduğundan bahsettim. Bunlardan en ilgi çekici olanlarından biri de MBTV Mutant Bash Arena. Broken Tract'in kuzeyinde yer alan bu alan, içinde tonla mutantın yer aldığı büyük bir arena. Burada yapmanız gereken şeyse -tahmin edebileceğiniz gibi- tüm mutantları öldürmek. Arena, dört farklı odadan oluşuyor; bir odayı temizledikten sonra diğerine geçiyorsunuz. Her yeni odada tuzaklar zorlaşıyor. Bu arada, arenada, odalara bağlanan birçok koridor var. Bu koridorlarda da bol bol cephane bulunuyor. Odaklanmanız gereken şey ise sol üst köşede yer alan skor; ne kadar seri davranışınız o kadar yüksek skor alırsınız. Yani skorunuza arıtmamanızın yolu "kombo" dan geçiyor. Ödül olaraka "MBTV token" alırsınız. Bu token'larla da MBTV store'dan; yeni materyal, cephane ve silah almanız mümkün. Oyunun bu bölümü Doom'daki mini oyunlar ile neredeyse aynı olsa da bu oyunu oynamamış arkadaşlar için MBTV Mutant Bash Arena'da takılmak eğlenceli olacaktır; bir uğrayın derim.





zi sağlıyor. Slam ile bulunduğunuz yerden "double jump" yaparak ya da yüksek bir yerden atlayarak yumrukla (Bkz. Dev zümzük) yere vurabiliyor ve çevrenizdeki düşmanları darmadağın edebiliyorsunuz. Overdrive ise size tam bir Flash TV Gerçek Kesit cinneti yaşıyor ve 20 tane goon'un ortasına "Yeminimi bozdum utan" diyerek gözü kapalı daldığınızda bir süreliğine sizi koruyor. Hazır lafı geçmişken... Oyunun menüsü gereğinden fazla karmaşık ve özellikle konsolda sekmeler arası geçiş çok ağır. Bunlar, sürekli olarak menüye girip çıkışmanız gerektiren bir oyun için göz ardı edilemeyecek sorunlar. (İyi de bunun lafi falan geçmedi ki?)

Çalışma kısmı keyifli, tamam ama dünya neden çok kötü bir yer olmuştu? Neden

bu kan, neden bu gözyaşı? NEDEN?! Çünkü arkadaşlar, oyunun tek istediği bul Yani bir nevi, oyun sizin çocuk işçi gibi çalıştırıyor! Görevlerin ve yan görevlerin hemen hemen tamamı çalışma üstüne kurulu. Peki ödül ne? Temizlediğiniz kamplardaki ganimetler ve Ark'lar... Uzun, hatta orta vadede bunun yeterli olmadığını söyleyebilirim. Yani, evet... Adamlar koskoca açık dünya oyunu yapmış ama senaryo falan hak getire! Yani konu zaten zayıf, senaryo damlalıkla veriliyor ve üstüne, görev çeşitliliği yerlerde sürüneniyor. Peki bu neye yol açıyor? Oynaya devam etmek için gerekli motivasyonu kaybetmenize... Madem konu, senaryo ve hikaye anlatımı bu kadar zayıf olacaktı, kısa sürecekti, madem yarattığın o koskoca dünyayı görevler ya da yan görevler ile eşleştireme-

yecektin, o zaman ne demeye açık dünya oyunu yapın a Bethesda, a id Software, a Avalanche Studios?! Bana sorarsanız, açık dünya bambaşka bir uzmanlık alanı ve herkesin harcı değil. id Software'in ve Avalanche Studios'un CV'sinin de böylesine devasa, ucu açık bir oyun yapabilmek için yeterli olduğunu düşünmüyorum ki ortaya çıkan ürün beni haklı çıkartıyor. (Kusura bakmayın ama Just Cause'u açık dünyadan sayacak değilim.) Üstelik id Software'e ayrı bir hayranlığım vardır ama bir Rockstar değilsen böylesine girift ve çok fazla sayıda değişkene sahip olan bir türe temkinli yaklaşman gereklidir. Kaldı ki yillardır açık dünya oyunu yapan Rockstar bile GTA özeline sıkıntılara yaşıyor ama bu yazının konusu bu değil; konsantrasyonumu dağıtmayın lütfen!

Oyunun zorluk derecesi fena değil.
Easy'de bile yer yer zorluyor.



"FÜTÜRİSTİK ARAÇSIZ, DUMANSIZ VE METAL KOKUSUZ POST-APOKALİPTİK DÜNYA OLUR MU? OLMAZ. NEYSE Kİ RAGE 2, BU KONUDA BEKLENTİLERİ KARŞILIYOR."

"Yalnız aracınız emisyon ölçümünden geçememiş hamfendi"

Fütüristik araçsız, dumansız ve metal kokusuz post-apokaliptik dünya olur mu? Olmaz. Neyse ki Rage 2, bu konuda beklentileri karşılıyor. Hatta "çatışma"dan sonra oyunun öne çıkan en önemli özelliği bu diyebilirim. Oyunda, Wasteland'de bulabileceğiniz "auto part"lar ile upgrade edebileceğiniz 17 adet araç bulunuyor. Bunların arasında; motosiklet, vinç ve gyrocopter gibi hem savaşmak, hem de bir yerden bir yere gitmek için kullanabileceğiniz araçlar var. Oyunda A noktasından B noktasına sık sık seyahat edeceğinizden bu oldukça önemli. Ana aracınız olan araç Phoenix, Batmobile'i andıran bir aracı canavarı. (PS4'te oynuyorsanız) X tuşuna basarak nitro modunu aktive edebileceğiniz bu araçla yüksek ve dik tepelere bile tırmanabiliyorsunuz. Phoenix'in bir diğer özelliği ise onu, süper güçlerinizden olan focus ile tamir edebilmeniz. Ne kadar level atlarsam atlayayım, bu araçtan vazgeçemedim ve

elime geçen her auto part'ı Phoenix'e yatardım. Açıkçası bunun karşılığını da fazlaıyla aldım. Örneğin, cephane mi bitti? Gidip almaya üşeniyor muyum? Çekiyorum Phoenix'imi goon kampını gören bir Beleştepe'ye, kabasını alıyorum ortamın. Çiçek gibi... Yine "araç" başlığı altında, lezzetli bir konu daha var: Yarışlar. Wasteland'de, yolda karşılaşığınız konvoylarla yarışabiliyorsunuz; bunun için, bir konvoy yanınızdan geçerken körnaya basmanız gerekiyor. Ancak gerçek bir yarışa katılmak istiyorsanız ChazCar Derby'ye uğramanızı tavsiye ederim. Burada gerçek bir pistte, fütüristik araçlar ile yarışıp ödüller kazanabiliyorsunuz. Büyük ödülse yarışı kazandığınız araç... Araç skin'i ve 10 auto part da cabası. Oyunun fizik modellemesi ve araç mekanikleri oldukça sağlam olduğundan bu yarışların çok eğlenceli ve heyecanlı geçtiğini söyleyebilirim. O yüzden, buraya en az bir defa uğrayın derim. Konvoy savaşları hakkında da iki laf edip araç konusunu



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Oyunun ilk bir saatini kelimemin tam anlamıyla yerlerde sürüyor. Oldukça sıradan ve sıkıcı... Yazında da bahsettiğim gibi, akış sıralamasında büyük bir sıkıntı var.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Bir haftanın sonunda çevreyi tanımiş, biraz palazlanmış ve oyuna ismrim olursunuz. Tek yapmanız gereken, buraya kadar sabretmek.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Demek oyunu hala silmediniz?! İlginç. Bir açık dünya oyunu için oyunun senaryosu o kadar kısa sürede bitiyor ki bir ay oynar misiniz, bilemiyorum. Gerçek çevrede keşfetilecek şey bol; biz iyimser olalım.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%70 Tekme tokat düşman avlıyoruz.

%15 Çevrede amaçsızca dolanıyoruz.

%15 Allah sizi inandırsın; sandık açıyoruz vallah!



ARTI

- + Çalışma dinamikleri
- + Bazı yan görevler ve aktiviteler
 - + Araçlar
 - + Upgrade sistemi
- + Öyle ya da böyle büyük harita

EKSİ

- There is no senaryo at all
- Görev çeşitliliği az
- Menü tasarımını ve hızı iyi değil
 - NPC'ler özensiz
- Açık dünyanın atıl kalmış olması

SON KARAR

Oyunun başıyla ortası arasında çok büyük bir fark var. Dolayısıyla, oyundan zevk almak için çevreyi tanımanız, kendinizi upgrade etmeniz ve sabır olmanız gerekiyor. Yine de Rage 2'nin eideri belli; potansiyelinin altında kalmış.



kapatıyorum: Açıkçası böyle bir oyundan Mad Max vari (film) epik konvoy savaşları beklerdim ancak ne yazık ki aradığımı bulamadım. Bu sekanslar oldukça yavan ve etkisiz kalmış. Şimdi diyeceksiniz ki "E fena değilmiş" Yani, evet, fena değil; doğru. Oyuna parça parça baktığınız zaman -belli başlı şeyler dışında- güzel.

Ceşitlilikten yoksun olsa da bazı yan görevler eğlenceli sayılabilir, çalışma kısmı zaten süper, upgrade sisteminin üstüne kafa patlatılmış, NPC tasarımları görsellik ve animasyon anlamında kötü olsa da (Tersine beni kimse ikna edemez.) dış dünyanın görüntüsü ve atmosferi tatmin edici seviyede. Ama gel gör ki oyunda koskocaman bir boşluk var, akmiyor. İşte bir oyunda, özellikle de bir açık dünya oyundan çalışma görevi görmesi gereken senaryo eksik olunca sonuç bu oluyor sevgili okurlar. Gerçek anlamda bir açık dünya oyunu yapmak istiyorsanız

-Red Dead Redemption'da olduğu gibi senaryoyu merkeze koyup tüm oyunu onun çevresine inşa etmeli, oyuncunun A noktasından B noktasına giderken geçirdiği zamanı efektif ya da kötü hıtmalle eğlenceli kılmalı, haritanın en ücra noktasına bile keşfedilebilecek bir şeyler koymalı; özetle "yaşayan, nefes alan", devasa bir dünya yaratmalısınız.

Alalım mı? Ne diyorsun admin?

Kar - zarar hesabı yaptığım zaman ki bunu benim gibi matematiği zayıf olan birine bırakmanız dünya ülkeleri için dev bir hata, Rage 2'ye puanım "bir yaklaşık sonuç" olur. Bir diğer deyişle, potansiyeli oldukça yüksek olan bir oyuncunun büyük oranda harcandığını görüyorum. Yine de "Hacı, babalar gibi post-apokaliptik dünya işte. Ara sıra açıp iki goon tokatlar, kapatırım. Ben zaten hep 50 TL'lik Rage alıyorum." diyorsanız bu oyunu satın alabilirsiniz. Haydi kalın sağılcakla! ♦ **Fırat Akyıldız**



Yapım Asobo Studio **Dağıtım** Focus Home Interactive **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** aplaguetale.com/en

A Plague Tale: Innocence

The Last of Us'ı alıyor ve Avrupa'nın en karanlık çağlarından birine götürüyoruz.

Büyük bütçeli oyunların fikir sıkıntısı çektiği ve kendilerini tekrar ettiğini hepimiz artık biliyoruz. Bunu uzun uzun anlatmama gerek yok. A Plague Tale: Innocence son zamanların iddialı oyunlarından biri. Çok orijinal bir şeyler beklemesem de tatmin edici ve hatta etkileyici bir oyun deneyimi bekliyordum. Ne ile karşılaşlığımı ve kendi deneyimlerimi birebir ve kronolojik aktarak yazacağım.

Oyunla ilk tanışmam

Öncelikle A Plague Tale: Innocence'i bir süredir takip ediyordum. İlk gördüğümde düşündüğüm şey şu olmuştu: "Belli ki The Last of Us ve God of War gibi aksiyon oyunlarındaki ikili duygusal ilişkiler tutunca birileri de bunun Orta Çağ versiyonunu, kardeşler arasında yapmak istemiş". Oyunun tanıtımlarını gören herkes de büyük ihtimalle aynı fikirlere kapılmıştır. Ön yargıları davranışım

istedim. Yeni God of War da başta baba oğul ilişkisi üzerinden ilerleyeceğini açıklalığında The Last of Us taklıdı olacağına dair çok eleştiriler yapılmıştı fakat karşımıza efsanevi bir oyun çıktı. Bu sebeple A Plague

KARA VEBA

A Plague Tale: Innocence'in temasını oluşturan ve tarihin en büyük felaketlerinden biri olan kara veba ile ilgili bazı bilgiler.

- ◆ Tam olarak sayısı bilinmese de kara veba sonucunda 75 ila 200 milyon kadar insanın yaşamını kaybettiği düşünülmektedir.
- ◆ Genel olarak Avrupa ile anılsa da kara veba aslında Asya'da çok daha fazla can kaybına sebep olmuştur.
- ◆ Popüler kanının aksine kara vebanın sorumlusu fareler değil onların taşıdığı pirelerdir.
- ◆ Karantina kelimesi bu dönemde türemiştir.
- ◆ Günümüzde kara veba hala vardır. Modern tip ve antibiyotikler sayesinde eskisi gibi büyük bir tehlike arz etmemektedir.





Tale: Innocence da aynı sürprizi yapabilir diye umdum. Bir kere oyun çok sağlam malzemeler çıkabilecek oldukça karanlık bir dönemi tema olarak alıyor: Kara vebanın hüküm sürdüğü Orta Çağ Avrupası. Üzerine alışık olduğumuz kahramanların aksine iki tane çocuğu ana karakterler olarak merkeze alıyor. Üstüne tanıtım videoları da oldukça etkileyiciydi. Böyle olunca sevgili editörüm Kürşat'a mesaj attım bu oyunu istedigime dair, o da beni kırmadı ve A Plague Tale elime ulaştı.

Heyecanlı gibi bir başlangıç

A Plague Tale oldukça sade bir menü ile karşıladı beni. Bu sade menü işini seviyorum. Ay ışığında bir zindanda koşuşan onlarca fare oyunun dramatik ve karanlık yapısına dair bir işaret veriyordu. Henüz menüden heyecanlanmamıştim. Oyuna başladım. Görselleri, kontrolleri vs. her şeyi The Last of Us gibi olan oyun (Yani kısacası artık size oyunun neye benzediğini nasıl oynandığını anlatmama gerek yok) klasik ve baymış bir şekilde, yarı tutorial diyebileceğim bir sekans ile başlıdı. Ben başka karakterlerin bize gelip durduk yere "Haydi şimdi sağa koş, bak orada hayvan var, ona bir taş at,

şimdi de şu çalılarda gizlen" dediği bu kışımıları oldukça tembel bir yaratıcılığın ürünü olarak görüyorum. Bu şekilde olmadan, gözümüze sokmadan iyi oyun dizaynı ile hem oyun dünyasını hem de kontrolleri çok daha başarılı şekilde anlatan oyunlar var. Bu kadar gerçekçi ve sert bir temelde olması gereken bir oyunda "haydi şimdi çömel, bravo" gibi olan diyaloglar canımı oldukça sıkıyor. Zaten böyle milyonlarca tutorial oynadık bunu artık bize yapmayın (Neredeyse Horizon Zero Dawn'ın başlangıcı ile aynı, durum o derece kötü). Tabii ki tutorial kısmı bir aksiyon bölümü ile sona erdi; ortam karardı, çevreden kara dumanlar çıktı ve karanlık bir şey köpeğimi öldürdü. Spoiler değil, oyun böyle başlıyor. Köpeğimiz ölüdükten sonra köye dönüp köylülere olanları anlatma görevi bize düştü. Tamam dedim, oyun artık bize bırakıldı kendini. Sonra tam bu noktada köylülerden biri gelip sapanla antrenman yapmamız için bize vazolar dizdiğini söyledi. Kim, neden sırif bir çocuk sapanla kırsın diye visto yapar ve onları dizer bilmiyorum. Üzerine kim, neden çok sevdiği köpeği yeni ölmüşken gidip vazolayı sapanla vurur bunu da bilmiyorum. Fakat bunların hepsini yaptım. Bunların hepsi oldu.



A PLAGUE TALE OYNAMAK YERİNE NELER YAPABİLİRİZ?

♦ Sabahları Yoga yapmak

Ne alaka demeyin, hepiniz oyun oynamaktan, cep telefonlarına bakmaktan boynunu ve sırtını harap etmiş insanlarınız, biliyorum. O yüzden biraz erken kalkın, vücudunuzu esnetin ve o kasları gevsetin. Siz bunu hak ediyorsunuz.

♦ Game of Thrones'a alternatif bir son sezon yazmak

Bana sorarsanız bu dizi çoktan bozmuştu ama son sezon ile ilgili söyleyecek sözümüz yok. O yüzden belki sizlerin daha iyi fikirleri vardır. Sizden duymayı bekliyoruz.

♦ Balkonda The Last of Us 2'nin videoları izlemek

Oyunlarla ilgili bir şey yapmakta ısrarcısanız engel olamayız. Ben de zaten bu yazı boyunca The Last of Us'tan daha nasıl bahsedebilirim diye uğraşıyorum. Hava güzelken balkona çıkin ve YouTube'u açın. Kalanında ne yapmanız gerektiğini biliyorsunuz artık.

♦ Parkta bahçede LEVEL okumak

Hey sen, genç LEVEL'II! Ne duruyorsun? Haydi, dergini alıp dışarılarında okumanın sonra da "posterler neden arkalı önlü?" demenin tam zamanı!

Ben de yavaştan pişman olmaya başladım. Belki de Kürşat'a o mesajı hiç atmamalıydım. Çünkü önemde daha en az 10 saatlik deneyim sunan bir oyun vardı.

Sürekli gizlenmekten yoruldum

Oyunun daha hemen başlarında A Plague Tale: Innocence'in taklit ettiği (pardon, benzediği) oyunların aksine çok daha fazla gizlilik üzerine olduğunu anladım. Gizlenme temali oyunları bilirisiniz. Bir görevi kimseye görünmeden bitirmeniz gereklidir. Ama genelde daha ilk saniyeden yakalanıp bütün haritadaki her şeyi yok etmenizle sona erer bölgeler. Bu oyunda onu çok yapamayacağınız çünkü çocuksunuz ve karşınızda şövalyeler, koca koca adamlar falan var. Yani yakalanınca işiniz bitiyor. Peki, şimdiki gizlilik ile ilgili bir oyunda ne önemlidir? Tabii ki yapay zeka. Saklandığınız kişiler ne sizi saniyesinde bulabilmeli ne de üç saniye sonra aramayı bırakırlar. Kisacası her şey gerçekçi olmalı. Peki bu gizlilik işi A Plague Tale: Innocence de nasıl işliyor? İşlemiyor. Hemen bir örnek vereyim. İki metre ötemde bir şövalye var. Bu şövalye her nasılsa benim ve elini tuttuğum kardeşim ayak seslerini duymuyor. Üzerine bir de

fısrı fırı konuyoruz. Yine tık yok. "Tamam, oyun mekanığı bu sonuçta" deyip devam ediyorum. Oyun bana şövalyenin öndeğiçiliği kullanarak gizlice oradan geçmem gerekiğinin ipuçlarını veriyor. Ve nedense kendisine gözlem görevi verilmiş bu kişi sağa sola bile bakmıyor. Korkuluk gibi duvara doğru ve çalılıkla bakıyor. Burada biraz artık yorulmaya başlıyorum. Bakın bu çaliçırpinın uzunluğu en fazla 1.5 metre. Şövalye de bunların dibinde. Bir şekilde adamın

30 santim ötesinden biz üç kişi olarak, (Evet o sırada biri daha katılıyor bize) gündüz gözüyle hiç görülmeden, ses çıkarmadan geçiyoruz. Diyelim ki ses çekardık, nedense bu şövalye kendi kendine konuşmaya başlıyor. "Bir ses mi duyduğum?", bir süre sonra da kendi kendini ikna ediyor "Kuş falandır herhalde". Bu zekadaki bir insanın eline kim niye kılıç vermiş, zırhlarla giyip kuşandırmış hiçbir fikrim yok. Yani kısacası, oyun bütün klişeleri oldukça tembel bir şekilde yeniden

gerçekleştiriyor ve bu konuda yeni bir şey yapma konusunda hiçbir çabası yok. Bakın 1998 senesinde çıkıştı olan Thief, çok daha yaratıcı ve derinlemesine bir gizlenme mekanığı sunuyordu. Kimse kusura bakmasın böyle aptallıkları ben aradan 21 sene geçtikten sonra kabul edemem.

Yaptığı şeyi iyi yap, ne olur

Oyun genel olarak böyle devam ediyor. Yani aslında üçüncü şahıs bir aksiyon oyunu gibi görünse de gizlenmeyi ve çeşitli mekanikleri kullanarak sekans sekans ilerlediğiniz bir bulmaca oyunu gibi. Oyunun kendine has en büyük mekanığı fareler. Belli bir yerden sonra karşınıza fare sürüleri çıkmaya başlıyor. Doğuya doğru, bu sürüler çok etkileyici görünüyorlar. Oyunun en başarılı kısmı bu. Bu fareler ışıkta kaçıyorlar. Tahmin edeceğiniz üzere oyunun pek çok kısmı da ışığı kullanarak kendinize yol açığınız ve farelerden kurtulduğunuz kısımlardan oluşuyor. Oyun sonlarına doğru bu mekanik fareleri yönlendirme, onlara başka hayvanları yem etme falan gibi çeşitleniyor. Oraya kadar sıkılmazsanız tabii.

Peki, önemli soru şu: oyun güzel görünüyor



Oyun tarihinin unutulmaz eşlikçi karakterleri



**The Last of Us (2013)
Ellie**

Kızını kaybetmiş bir baba (Joel) ve felaket sonrası dünyaya doğmuş, ailesi olmayan küçük bir kız (Ellie). Bu ikisi arasında bir baba-kız ilişkisi olacağı oyunun başından belli, bu kısımda sürpriz bir şey yok. Bu iki karakter arasındaki tansiyon çok klişe bir Hollywood senaryosuna dönebilecekken The Last of Us'ın muazzam hikaye anlatıcılığı sayesinde gerçekçi ve derin hal alıyor. A Plague Tale: Innocence'in çok bariz bir şekilde ilham kaynağı olan The Last of Us'ı hala ayakta alkışlıyor ve ikinci oyunu dört gözle bekliyoruz

Dostluk Puanı: 9 / 10



**Portal (2007)
Weighted Companion
Cube**

Üzerinde kalpler olan bir küp. Evet, bu sadece bir obje. Hareket etmiyor, ses çırparıyor. Fakat biz yine de onunla bir bağ kurabiliyoruz. Hatta onun da bizimle bir bağ kurduğunu bile hissedebiliyoruz. Adeta oyun tarihinde ders niteliğinde yaratılmış bir karakter ilişkisi. Eminim ki Portal'ı oynayan pek çok insanın içinde benim gibi bir yaratır Weighted Companion Cube. Seni asla geride bırakmak istememişti güzel küp. Umarım bizi iyi hatırlarsın.

Dostluk Puanı: 10 / 10



**Planescape: Torment (1999)
Morte**

Bir morgda uyandığınızı düşünün. Hiçbir şey hatırlamıyorsunuz. Üstünüzde sayısızca yara izi ve bir şeyler anlatan dövmeler var. Etranızda mekanik bir şekilde çalışan zombiler var. Bunlar arasında uçan bir kurukafa (evet uçuşuyor) yanınızda geliyor ve şu sözü söyleyör "N'aber, patron?"

Bu şekilde başlayan dostluk oyun boyunca size eşlik ediyor. Bir noktada şunu fark ediyorsunuz, sırtınızdan dövmelerden birinde şu yazıyor: "Kurukafaya güvenme" Evet, Planescape: Torment böyle bir oyun. Daha nasıl anlatılır bilmiyorum.

Dostluk Puanı: Tartışılır



**Another World (1991)
İsimsiz Uzaylı**

Bundan 28 yıl önce yapılmış olmasına rağmen en sinematik oyunlarından biridir Another World. Başka bir dünyaya işinlanan bir insanı oynadığımızı düşünürsek aslında buradaki uzaylı biz de sayılabiliriz. Büyük cüssesi ile bizi pek çok dertten ve durumdan bizi (Birçoğu son anda olmak üzere) kurtarması ve oyunun üzünlü sonunda dahi bizi bırakmaması sebebiyle gönümzdeki yeri ayrı. Çocukken bu ikisinin dostluğu beni ağlatmıştı. Eski demeyin, bu oyna bir bakın.

Dostluk Puanı: 100 / 10



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Klişe mekaniklerle bezeli olsa da heyecanlı karanlık bir dünyanın içine giriysiniz. Gitlikçe karanlıklaşan oyun siz merak içerisinde bırakıyor.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Eğer "eytere bea!" deyip uninstall etmediyiseniz büyük ihtimalle oyunu bitirmiş, aynı şeyleri defalarca yapmaktan yorgun düşmüş olacaksınız.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Bir ayın sonunda oyunu tekrar açmanız için bir sebep olmayacak. Gerçekten böyle.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 Gizleniyoruz. Sıkılıyoruz.

%40 Farelerler ilgili bulmacalar çözüyoruz.

%10 Boss dövüşleri yaşıyoruz.

%10 Karakterler sinir bozucu bir şekilde konuşuyor.



ARTI

- + Etkileyici ve iç karartıcı atmosfer.
- + İlgi çekici tema ve hikaye.

EKSI

- Orijinal hiçbir şey yok.
- Klişe karakterler.
- Aşırıya kaçan ve iyi çalışmayan stealth mekanikleri.
- Kısa sürede sıkılmanız çok olası.

SON KARAR

Yapımcının, kara veba dönemi Avrupası gibi son derece bakır, oyun dünyasının nadiren ziyaret ettiği bir dönemi kabul edilebilir ölçüde başarıyla işlemesini bekleyen oyuncular için çok üzgünüm. Harika olabilecek bir fikir yüzeysel bir hikaye ve oynanışla, bildığınız hunharca harcanmış.



mu? Çünkü büyük bir yapımdan bunu bekleriz. Güzel görünüşün, güzel sesleri, müzikleri ve seslendirmeleri olsun. Oyun güzel görünüyor evet. Genelde yıkık yerlerde, bataklıklarda veya karanlık mahzenlerde geçiyor. Hepsi çok güzel ışıklandırılmış ve tasarlanmış. Atmosferi kesinlikle hissediyorsunuz. Bazı mekanlar gerçekten etkileyici. Bu kısma söylenecek hiçbir şey yok. Animasyonlar ve kontroller ise ne yazık ki biraz hantal. God of War, The Last of Us veya Horizon Zero Dawn gibi oyundardaki akıcılığı bu oyundan beklemeyin. Hatta aksiyon sekanslarında kontrol geçişleri oldukça zorlaşıbiliyor. Yeri gelmişken, aksiyon sahnelerinin çoğunun gereksiz ve zorlama olduğunu söylemeliyim. Sırf orada olsun diye koyulmuş bir sürü Boss dövüşü var. Bunlardan ilki o kadar saçma ki artık ben bile inanamadım. İki tane savaşa katılmış, full zırh giymiş ve elinde kalkan olan bir şövalyeyi sapan ile öldürdüğünüz. Evet, sapan. Evet, siz bir çocuksunuz. Evet, bu olay 20 metrekarelük bir alanda gerçekleşiyor. Evet, sapanla vura vura zırhını çıkar-

tiyorsunuz. Zaten oyunda her şeyin çözümü sapan. Adam da öldürüyor, zincir de kırıyor. Kaçınılmaz olarak bir crafting sistemi var, bu sayede sapan daha da güçleniyor. Bir sapan ne kadar güçlenebilir diye düşünmenin. Güçleniyor işte. Kılıctan, kalkandan ve daha pek çok şeyden daha ölümcül hale geliyor. O kadar üretilen zırha falan yazık. Neyse, görseller ve kontroller diyordum. Ses ve müzikten devam ediyorum. Müzikler oldukça jenerik. Yine de güzeller haklarını yemeyeyim ama akılda kalacak farklı bir havası veya tarzları yok. Seslendirme ise oldukça tartışmalı. Oynadığımız karakterler Fransız. Ama İngilizce konuşuyorlar. Ama Fransız aksanı ile Fransızca konuşuyorlar. Bu da biraz garip duyuluyor. Oyunu Fransızca oynayıp İngilizce altıya ile takip etmenizi daha çok öneririm. Tabii bu kadar yazdım ama iyi kötü oynatıyor kendini A Plague Tale. Önerim bu tarz oyunları seviyorsanız indirimi beklemeniz. Kesinlikle tam sürüm fiyatına alınmaz. The Last of Us 2'yi beklerken sizi biraz oyalayabilir. ♦ Ege Tülek





Yapım Creative Assembly, Feral Interactive Dağıtım SEGA Tür Strateji Platform PC, Mac Web www.totalwar.com/games/three-kingdoms

Total War: Three Kingdoms ★

Oyunun ismine General Wars: Many Generals deseler de olurmuş.

Sakın yukarıdaki başlığa bakıp yanlış düşüncelere kapılmayın. Birazdan Total War Serisi'nin en iyi oyunlarından birisinin incelemesini okuyacağınız ama oyunun ana fikri tam olarak yukarıdaki gibi. Total War: Three Kingdoms, milattan sonra 190 yılında Çin'de geçiyor. O zamanın coğrafi ve siyasi durumunu tam olarak yansitan oyun, yıllar önce oynadığımız Romance of The Three Kingdoms'ın havasını da koruyor. Liu Bei, Cao Cao gibi kahramanlar burada da karımıza çıkıyorlar. Zaten çıkışmaları gibi bir şey söz konusu değil çünkü kendileri tarihi kişilikler. Aynı şekilde ailelerindeki herkes vs. de tarihle paralel gidiyor. Çin parçalanmış durumda ve kahraman seviyesindeki politik karakterler kendi egemenliklerini kurup Çin'i birleştirmeye çalışıyorlar. Bunu biraz (ama biraz) bizdeki fetret devri gibi düşünübilirsiniz.

Savaşmak bir sanattır

Total War: Three Kingdoms, serininince ayar çekilmiş hali diyebiliriz. Bunun içerisinde bolca siyasi manevra katılıp özellikle kahramanların ve generallerin şahsiyetleri üzerinde düşüm

atılmış. Şimdi bunu biraz açmadan önce neler değişimemiş ona hızlıca girelim.

Savaş yapısı yillardır aynı. Kaç yıldır şu oyunu oynamışım. Açık alanda hep aynı takipte düşmanı alt ediyorum. Ortaya piyadeyi yerleştirip ufak ufak ilerlet. Kandalardaki süvariyi düşmanın arkasına sarkıt. Okçulardan bir birimle düşmanı tahrif edip üstüne çek. Arkadaki okçular düşmanı y普ratarken "tahrif okçularını" geriye çek ve bırak piyade saldırısı göğüslesin. Sen tam o sırada süvariyle düşman okçularını şise diz. Sonra boşta kalan süvariyle düşmanın kılıçlı birimlerine arkadan 100 km ile firtına gibi dal gitsin. Generali de aldın mı hoop, düşman dağıılır. Sonrası döner gibi yapraklara ayrılan düşmanı ayranla mideye indirmeye kalır. Hatta benim gibi kinciyseniz savaşa erken bitirmeyip son düşman da haritada kaybolana kadar onları kovalarsınız. Tecrübe puanı tecrübe puanıdır arkadaş.

Aynı şekilde şehirleri ele geçirip geliştirme işi de değişimemiş. Bunlar işin temeli zaten. Ama değişen, daha doğrusu daha da güzelleştirilen şeylerden bir tanesi teknoloji ağacı olmuş. Gerçi dalları budakları çok olduğundan kavr-

ası biraz zaman alıyor ama olsun. Teknoloji aacı, sizin uzun dönemli büyümeye hedefiniz çok daha iyi görebilmenizi sağlayacak şekilde yapılandırılmış.

Oyunun arayüzü renklendirilmiş mi yoksa bana mi öyle geldi bilemiyorum. Belki de fazla kahraman odaklı bir yapısı olduğundan dolayı daha fazla grafik ve detaylı karakter çizimi gördüğümü söyleyebilirim. Ayrıca savaş alanındaki renk cümbüşü gerçekten de görmeye değer. Özellikle generallerin kıyafetleri bol detay içeriyor. O dönemde özellikle ayrıcalıklı sınıflar renkli kıyafetler giydiginden dolayı bu anlayış da oyuna ayrı bir görsel güzellik katmış.

Generallere gelelim artık

General dediğin adam, hatta kadın, bu oyunun odağı durumunda. Çünkü Çin dövüş filmlerinde gördüğümüz gibi tek savaşta 142 okçu kesen, komutası altındaki birimlere özel yetenekler kazandıran, kendi özel zırhi, atı vs. olan adamlar bunlar. Büyük ordularınız bile aslında generallerin yönetimindeki küçük orduların birleşmesinden ortaya çıkıyor. Üstelik bu adamlar düello yapıp kazanırsa düşmanın ordusunun moralini yerle bir edebiliyor ve böylece düşman ordusunun büyülüğüne göre bir bölümünün direkt olarak savaştan düşmesini sağlayabiliyor. Tabii ki aynı kabak sizin başınıza da patlayabilir. Genç bir yiğit diye savaşa gönderdiğiniz derebeyliğinizin biricik varisi oğlunuzun kafatası düşman generalinin altın kaplı şarap kadehine dönüşürken, buna çıldırın annesi yepenyi bir orduyla meydana çıkıp o generalin tüm yurduna kök sökürebilir. Evet, aslında işin temeli burada yatıyor. Savaş alanında çıkan generaller artık tek kişilik bir birim. Yeteneklerine göre bir tanesi savaş alanında terör estirebilirken başka bir tanesi birliklerine özel yetenekler kazandırabiliyor. Mesela o general sayesinde birlikleriniz V düzeneğinde





saldırıya gecebiliyor. Bir başkası düelloda çok iyi olduğundan düşman generallerini pıtr pıtr alıp işinizi kolaylaştırıyor. Düello kısmini biraz açıyorum: Savaşa başlayınca siz veya düşman generali düello teklifi gönderebiliyor. Kabul edilirse iki general savaş meydanının ortasında birebir bir mücadeleye girişiyorlar. Bu sırada diğer birimler de bundan bağımsız olarak savasabiliyor. Bu yeni bir dinamik.

Ayrıca ele geçirilen düşman generallerinin tipki bir RPG oyunundaki gibi zırhları vs. var. Onları idam ederseniz bunları siz kullanabiliyorsunuz.

Oyun içinde oyun

Bu bahsettiğimiz generaller ve hatta himayenizdeki herkes, bir başka alt oyunun konusunu oluşturuyor aynı zamanda. Bu adamların sizi ve birbirlerini sevme dereceleri, geçmişleri gibi birçok etken sizin onları kullandığınız yerleri etkiliyor. Mesela birbiriyle uzun süredir omuz omuza çarpışan iki general birbirine güvenindiğinden savaşta daha iyi performans gösteriyor. Ama maiyetinize katmak istediğiniz bir başka

general sizinle rakip bir beylikte doğmuşsa veya geçmişte oraya hizmet etmişse aslında size casus olarak gönderilmiş olabilir. Ya da size ihanet etme olasılığı daha yüksektir. Aynı şekilde yükselmek isteyebilir ve öünü tikalysa uyuza bağlayıp isyan edebilir. Sizin yıllar önce gelin olarak gönderdiğiniz kızınız ise taraf değiştirip bir general olarak karşınıza çıkabilir. Tabii aynı hikayeyi siz de rakiplerinize yapabilirsiniz. Tam pembe dizi gibi maşallah! Her liderin ekstra bir özelliği ve buna harcayaçağı puanları var. Mesela Cao Cao, Legitimacy yeteneğiyle bir krallığı fışıkleyip ötekine saldırtabiliyor. Onlar birbirine girip zayıflarken siz de kavgada arkadan zıplayan adam olarak birisine yaslanıp ötekini indirebilirsiniz. Sonra da yaslandığınızı derebeyi (vassal) yapıyorsunuz. Bu işler öyle yürüyor. Yapacak bir şey yok. Biraz tilkilik yapmanız lazımdır. Yoksa sizi yakalayan size acımadan ülkenizin ortasına kadar yağmalaya yağmala yürüyebiliyor. Üstelik de yağmaladığı yerleşimler sizin kaç yıldır gözünüz gibi bakıp büyütüğünüz yerler.

Oyunla ilgili hoşuma giden son ayrıntıyı da buraya ilştiriyorum: Artık savaş alanlarında, birimlerinizin üzerindeki belirteçler daha anlamlı. Eskiden, özellikle büyük savaşlarda iş bir sure sonra kaosa dönüşebiliyordu. Burada birimleri çok daha iyi seçebiliyorsunuz ve bir birimi seçtiğinizde onun taş-kağıt-makas döngüsündeki rakibini çok daha rahat görebiliyorsunuz. Böylelikle birimlerin birbirine girmiş haline kanıp süvarınızı mızraklılara karşı göndermek gibi bir hataya düşmüyorsunuz. Aynı şekilde



generalinizi savaşın ortasında tek başına bırakma hatasından da kurtulabiliyorsunuz.

Eğer Total War'a daha önce başlamadıysanız bu oyun sizin için harika bir referans olacaktır. Karşımızda serinin tüm hatalarından arındırılmış, tertemiz bir oyun var. Benim için tek sorun ise oyundaki herkesin Çinli olması! İtiraf ediyorum: İsmi bana göre anlamsız iki heceden oluşan adamların ordularla üstüme gelmesini bir türlü ciddiye alamıyorum. İsimlerini bir türlü ezberleyemiyorum. 10 tur önce savaşlığım adamlı iki tur sonra savaştığım isimleri iki heceli adamların benim için birbirinden hiçbir farkı yok. Hepsi penguen gibi birbirine benzeyen. Oyunun Türkçe olması ise harika bir özellik ama benim gibi bu tür oyuncular hep İngilizce oynayan birisi için büyük sorun. Kafamda durmadan İngilizceye çeviriyorum. Bu arada Türkçe çevirisi gerçekten çok iyi. Bir şüpheniz olmasın. Ben, Total War: Three Kingdoms'ı sevdim. Seriye damgasını vuracak bir oyunla karşı karışıyayız. Parasının hakkını veren bir iş olmuş. ♦ **Burak Akmenek**

KARAR

ARTI Generallerin eklenmesi oyunu çok değiştirmiştir. Grafik arabirimini tertemiz olmuş. Karakter ekipmanları oyunu zenginleştirmiştir. Lider puanları oyuna taktiksel bir seviye getirmiştir.

EKSI Bazı generaller mitolojideki kahramanlar kadar güclü olmuş.





Yapım Storm in a Teacup **Dağıtım** Wired Productions **Tür** Macera **Platform** PC (Epic Store) **Web** www.closetothesungame.com

Close to the Sun



Nikola Tesla'nın tüm potansiyelini sergilediği alternatif bir geçmiş. Ne ters gidebilir ki?

Amerika Birleşik Devletleri'nde durum nasıl bilmiyorum lakin dünyanın geri kalan ülkelерinden birisinde doğduysanız, ergenlik çağınızı Tesla / Edison hikayeleri arasında geçirmemiş olmanız, hele hele Thomas Edison'dan nefret etmemiş olma ihtimaliniz hiç yok. Geçtiğimiz yüzyılın en büyük dehalarından birisi olarak gösterilen Tesla'nın 1943 yılında bir otel odasında, borç ve yalnızlık içinde sona eren hayatını bugün bir belgesel olarak izlemeye kalksanız ne düşünürsünüz bilmiyorum. Aranızda en pesimist

olanlar Tesla'nın onca dehasına rağmen bir noktada kantarın topuzunu kaçırdığını, aklının kontrolünü kaybettiğini ve hayal ile gerceği birbirinden ayıramayan birisi haline geldiğini söyleyecektir. Bir kısmınız ise kendisinin öldüğü gün bizzat sahibi olduğu 300 patentten, sahibi olmadıklarından, insanlığın geleceğini ciddi anlamda etkileyecék, savaşları sona erdirecek projelerinden (Death Ray), alternatif akımdan, telsizden, uzaktan kumandanadan, tesla bobininden, neon lambadan bahsetmeyi tercih edecektir.

Düşünceniz ne olursa olsun, Tesla'nın bakış açısından daha güzel bir gelecek ve daha yüksek bir hayat standarı -herkes için- mümkündü. Haliyle, çoğu kişinin "BioShock benzeri" diye adlandırdığı bu oyunda göreceğiniz fikirlerin Andrew Ryan'ın elitist ütopyasından çılmaktan ziyade, bizzat o ütopyaaya ilham verdiği söylenmek yerinde olacaktır.

Helios

Oyunumuz 20.yüzyılın başlarında geçiyor ve kendimizi Tesla tarafından gerçek hayatı (minik ölçekte de olsa) insanlara gösterilmiş, radyo kumandalı ve otomatik pilot tarafından yönetilen bir botta buluyoruz. Adımız Rose Archer, bir gazeteciiz ve bu botta bulunma sebebimiz o güne kadar inşa edilmiş en büyük ve en teknolojik gemide bulunan matematik ve fizik dehası kardeşimiz Ada'dan aldığımız bir mektup.

Helios içinde dünyanın en zeki bilim adamlarının, en iyi yazarlarının, en vizyoner insanların yaşadığı bir gemi ve bizzat Nikola Tesla'nın sahibi olduğu Wardenclyffe şirketine ait. Hemen fark edeceğiniz gibi alternatif bir zaman diliyoruz ve daha o anda aklınıza binlerce soru işaretini kazınıyor. Kırılma noktası neydi mesela? Tesla neyi farklı yaptı da Edison ile arasındaki endüstri devrimi savaşından galip çıkarak üstüne bu denli





koyabildi? Acaba erken yıllarda kendisine inanan ve destek veren Westinghouse Electric şirketine destek olmak için vazgeçtiği, kendini dünyanın en zengin adamı yapabilecek alternatif akım dağıtım pay hisseleri olabilir miydi sebep? Ya da şirketin adını verdiği Wardenclyffe'ta inşa ettiği, bir türlü bitmeyen Tesla Tower'ı çalışır hale getirmenin bir yolunu mu bulmuştu?

Kafamızı bu sorularla meşgul ederken çıkışlıyoruz Helios'un güvertesine. Gemi öylesine büyük ki, kafasına esen giremesin diye pasaport talep ediliyor sizden. Ya da ediliyormuş. Çevrede hiç kimse yok ve ana kapıyı biraz ittirerek içeri girdiğimizde gördüğümüz ilk şey ortalığın fena halde dağıldığı ve gemide bir tür karantina durumunun mevcut olduğu oluyor. Şimdiye kadar duyduğunuz bazı şeyler size Bioshock'u, Andrew Ryan'ı ve onun sualtı şehri Rapture'u hatırlatmış olabilir. Buna görsel öğeleri de dahil edebilirsiniz. Aynı Art Deco stil burada da mevcut ve göze o kadar hoş geliyor ki "keşke daha fazla oyunda gorsen" diyorsunuz istemeden. Diğer taraftan Helios'ta durum henüz Rapture kadar çırırından çıkmamış. Yani, öyle sanıyoruz.

Ejderhanın kuyruğunu kaçırmak

Close to the Sun, birinci kişi kamerasından oynanan, zaman zaman aksiyon sahneleri ile tatlandırmış bir macera oyunu. Çok benzerilen Bioshock'un aksine elimizde silahımız ve özel

güçlerimiz yok. Çok sevdigi kız kardeşine ulaşma fikri Rose'u hedefine gündemmiş olsa da neticede kendi halinde bir gazeteciden bahsediyoruz ve oyun boyunca bu "zayıflık" hissi çok güzel işlenmiş. Oyunu başladığınız dakikada size geminin çok büyük olduğunu ve buna göre hareket etmeniz yönünde bir uyarı yapılmıyor ve eğer yön bulma konusunda olağanüstü bir yeteneğiniz yok ise, bu uyarıya uymanız öneririm. Helios çok büyük bir gemi ve her noktası detaylar, muhteşem grafikler ve bulabileceğiniz çok sayıda nota donatılmış durumda. Daha ilk bölümlerden itibaren bizi "beslemeye" başlayan hikaye ilk olarak gazete sayfaları ile anlatılıyor bize. "Deprem Makinesi'ni icat eden Alman fizikçi Hermann van Helmholtz kayıp. Helios'ta olabilir mi?" gibi notlar, duvarda karşılaşışınız Helios'un sakinlerine ait tablolar (Mark Twain, Rockenfeller(!), Marie Curie) ve odaların üzerinde gördüğünüz isimler adım attığınız geminin gerçek bir all-star kadrosuyla dolu olduğunu gözünüzü sokuyor.

Kimi zaman duyduğunuz sesler ve geçmişte olanları yansitan hayaletler işlerin çok da yolunda olmadığını size hatırlatsa da Helios'a aşık olmamak -bu dağınık haliyle bile- mümkün değil. Derken Ada ile bağlantı kuruyorsunuz ve kendisi, sesinizi duyduğunda küçük dilini yutacak gibi oluyor, çünkü aslında sizden yardım isteyen bir mektup yazmamış. Bu, oyunun parka gezinti olmaktan çok gerilim dolu anlara doğru depar atmaya başladığı

nokta tam olarak.

Ada'ya ulaşmaya çalışırken geminin birbirinden özenli bölümlerini ziyaret ediyor, Tesla'nın altından heykeli ve icatlarının sergilendiği bir salondan geçiyor, onun telsizden sesini duyuyor ve sizi karantinayı delmemeniz konusunda uyarmasının ardından da şunu düşünüyorsunuz: Nikola Tesla bu oyunun başkötüsü olamaz, değil mi?

Nerede haritam benim?

Harita falan yok arkadaşlar. Ne kadar mantıklı ne kadar değil sabaha kadar konuşabilirim ama oyunun yapımcısı *Storm in a Teacup* oyuna bir harita mekanlığı eklemeyerek gerilim boyutu konusunda pozitif bir katkı yapmış, bunun negatif yönü ise oyunda yönünü çok çabuk kaybedebiliyor olmanız. Ada'yi veya o sıralarda tanışacağınız ihtarý Aubrey'yi iyi dinlemezseniz nereye gideceğiniz konusunda nadiren fikriniz oluyor. Her katın başında tipki AVM'lerde olanlara benzeyen "ne nerede?" temali bir tablo olsa da ben bu tabloyu kullanmayı beceremedim. Sizin de çok verim alabileceğinizi sanıyorum. Helios koca bir dünya olduğundan ve kendi içinde de dünyalara bölünmüş olduğundan ilerlemek için bazı şifreler bulmanız, onları nereye nasıl gireceğinizi keşfetmeniz ve bazı bulmacaları çözmeniz gerekiyor. Oyunun bu tarafları fena hale çuvallamış durumda zira bulmacalar öyle basit ki, sallıyorum Wil-



Bu sözü hatırlayanlar oyunu koşa koşa satın alınsın

Sona yaklaşıkça Helios'un
içindeki huzur yerini çok başka
şeylere bırakıyor.



helm Steinitz gibi satranç dehası bir adamın odasına bu kadar basit bir güvenlik sistemi kurarak gemiyi dolduran diğer 180+ IQ'lu adamlardan korunabileceğini düşünmesi çok saçma geliyor insana. Bulmacalar üzerin-

de üç dakika bile harcamayacağınız, el sallayarak geçtiğiniz minik, ilk okul seviyesi oyunlardan ibaret maalesef.

Oyunda bulduğunuz notlar size hikayeyi anlatıyor demişik ama aslında bunları toplayarak koleksiyona da katabiliyorsunuz. Burada da hayreter içinde kaldığım bir sıkıntı var mesela. Bölümü bitirdiğinizde daha sonradan bu koleksiyonlara bakabileceğiniz bir menü yok. Yani biz bunları niye topluyoruz arkadaşlar, ne düşündünüz ki acaba? Durum öyle abuk ki siz bu yazımı okuduğunuz sıralarda "aa menüye koymayı unutmuşuz" diye bir açıklama gelebilir firmadan, inanıyorum.

İlahi komedyâ

Toplamda bölümden oluşan oyun çevrede çok dolansınız bile 6 saat içinde tüketebileceğiniz bir içeriğe sahip ve bu bölümlerin son ceyreği yer yer aksiyona sahne oluyor. Aksiyon dediğimiz ise bizi kovalayan şeyden kaçmak şeklinde vuku bulan Temple Run benzeri sekanslar. Her biri daha öncekinden daha kompleks hale büرنüyor ve doğru yoldan gitmediğinizde yakalanyorsunuz, bu da bazı oyuncuları jet hızıyla bayabilir. Neticede ufak tefek yardımlar alsanız da doğru rotayı bulmanın tek yolu başarısız olmak. Burada ziplama / üstünden geçme mekaniklerinin de süper çalışmadığını ve işinizi zorlaştırdığını söylemem gerekiyor.

Gemide ilerledikçe bölümler daha karanlık, daha korkunç, daha fazla yıpranmış hale geliyor, bu açıdan Dante'nin İlahi Komedya'sına da bir selam çakılmış. Hikaye size

belli ölçülerde anlatılsa da düşünmeye teşvik etmesi güzel. Mesela her bölümün adı Yunan mitolojisinden alınmış. Peki neden? Bir sonraki bölümle alakalı ipucu mu? Bunlar ve karşılaşacaklarınız hakkında bir şey söylememeyi ve macerayı çözmeyi size bırakmayı tercih ediyorum her zamanki gibi.

Netice olarak, ciddi eleştiriler de alan bu yapımı ben beğendim. Özellikle bilim konularına meraklısanız ve yukarıda saydığım isimler sizin için bir şeyler ifade ediyorsa kendinizi bir düşler tiyatrosunda gibi hissedebilirsiniz. Diğer taraftan Game of Thrones'un yol açtığı hezeyanın bile bu oyunun sonunu beğenmemeye yol açmadığını belirtiyim. Bir şeylere anlam vermekte zorlandım, "bütün oyun böyle ilmek ilmek işlenirken niye böyle oldu şimdî?" dedim ve biraz buruk bitirdim oyunu açıkçası.

Yürüme simülasyonu / macera sevenler, Popular Science okurları ve güzel grafikli oyuncular dan hoşlananlara fena halde öneririm. Diğer oyuncuların ekonomik tercihleri oyunun alınıp alınmamasında rol oynayacaktır.

♦ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Muhteşem mekan tasarımları. Unreal Engine 4 ile şekillenen güzel grafikler. Oyunun karakterleri bir rüya takımı gibi. İlginç fikirler ve meraklandıran hikaye akışı.

EKSI Aksiyon sahneleri çok aceleye gelmiş. Bulmacalar çok basit ve derinlik katmıyor. Oyun kıyamete yetişecemmiş de erkenden bitirilmiş gibi.



PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

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

Ortalama FPS:
104

1080p / Maximum

Valla ne yalan söyleyeyim, Close to the Sun muhteşem grafiklerine rağmen test sistemimizi terletecek gibi durmuyordu hiç. Öyle de oldu başlarda ancak oyunun zaman zaman 20-25 fps'e kadar düşmesi ve yarattığı stuttering biraz can sitti. Muhtemelen yeni yamalar ile oyun daha stabil hale gelecektir ancak şimdilik giriş seviyesi bir sistemi olanlar bu oyundan verim almaktan ciddi anlamda zorluk yaşayabilir.



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

Team Sonic Racing ◊

Sevgili kirpimiz gözünü Mario Kart'ın tahtına dikerse...

Daha önce ilk bakış olarak kaleme aldığımız Team Sonic Racing nihayet kullanıcıların beğenisine sunuldu. Önceki yazımı okumayanlar için söyle kısa bir özet geçeyim. Sonic ve birtakım arkadaşları araba yarışlarına katılıyorlar ve bu yarışlarda takım olarak yarışıyorlar. Bu yarışları yine takım olarak kazanmaları gerekiyor. Üçer kişilik üç takım olarak yarışlara giriyoruz, bu yarışlarda her karakter bireysel olarak puanlandırılıyor ve sonra bu puanlar toplanıyor. Ortaya çıkan puan da takım puanınız oluyor. Böylece hangi takımın kazandığı ortaya çıkıyor.

Oyunun ana menüsünde hayli canlı bir müzik karşılıyor bizi. Karşımıza Team Adventure, Local Play ve Online Multiplayer olmak üzere üç oyun modu, oyuncu istatistikleri, garaj ve Mod Pods başlıklarları çıkıyor. Team Adventure modunda sallapati bir hikaye ile karşılaşıyoruz. Neymiş, arkadaşları Sonic'i piknik yapmaya çağrıyor, o da araba yarışına davet edildiğini falań anlatıyor. Neyse, netice olarak arkadaşlarıyla toplanıp, Sonic'i yarışmaya davet eden arkadaşıń uzay gemisine binip farklı

bir gezegene giderek, bir çeşit araba yarışı turnuvasına katılıyorlar. Hikâyede ilerledikçe de ana menüde gördüğümüz garaj sekmesinde, karakterlerin araçlarına uygulayabileceğimiz çeşitli modifikasyonlar açılıyor. Motor parçaları, araba süslemeleri, renk kombinasyonları vs. Bunların yanı sıra, kullanabileceğimiz farklı karakterler oyunda ilerledikçe açılmaktır. Local Play modunda, üç farklı türde -tek oyunculu- yarışa katılabiliyoruz. Bu oyunda en çok beğendiğim şeylelerden biri de multiplayer desteği. Oldukça güzel tasarlanmış bir multiplayer yapısı ile karşı karşıyayız lakin oyunu PlayStation'da oynayacaksanız, bunun için PS Plus üyeliği gerekiyor. Oyunun bu tarafı çok basit, insanı yormayan bir yapıya sahip. Aslında bu oyun hakkında yazılacak çok fazla şey var ve ne yazık ki bunu bir sayfaya sıkışdırmań mümkün değil. Oyunda her takımda üç farklı tür karakter oluyor; bunlar hız, teknik ve güç karakterleri. Her birinin farklı bir becerisi var. Örneğin güç karakteri, önüne çıkan bariyerlere takılmayıp yíkip geçiyorken, teknik karakterin de yol tutusú çok iyi. Daha önce

de dediğim gibi, oyun tamamen takım oyunu üzerine kurulu. Bu yüzden de oyunda, buna destekleyen birkaç özellik bulunmaktadır. Mesela, takım arkadaşları yarış esnasında güçlerini birbirine avantaj sağlayacak şekilde kullanabiliyorlar. Ayrıca, en önde giden takım oyuncusunun arkasında bıraktığı ışık huzmesinden sürerseniz, hatırlı sayılar miktarda hızlanırsınız. Bolca halka tutmanın da hızınıza faydası dokunuyor fakat bir kutuya çarparsanız ya da arkadan füze yerseniz, topladığınız halkaların bir kısmını düşürüyorsunuz.

Crash Team Racing veya Mario Kart gibi benzer yarış oyunlarıyla kıyasılsak hem grafikleri, hem de animasyonları bakımından oldukça başarılı olduğunu söyleyebiliriz Team Sonic Racing'in, elbette yeni bir oyun olduğunu da not ederek. Yarışlardaki yaratıcı ve aşırı renkli haritalar da oyuna kapılıp saatleri unutmanızı sağlayabilir nitelikte. Sadece renk skalası oldukça karmaşık olduğundan, bir noktadan sonra gözleriniz aşırı yorulabilir. Müzikler için de aynısı geçerli. Sonic müzüklerinin yetenekli bestecisi Jun Senoue harika bir iş çıkartarak, klasik Sonic müzüklerini yeniden bestelemiś. Fakat bu hızlı müzükler, bir yerden sonra yine oyuncuya yoruluyor.

Son olarak özellikle deðinmek istedigim bir konu var. Oyunun fiyatı nedir abi? PSN'de pahalı, Steam'de daha da pahalı, Türkiye'de 200 TL'ye ancak satın alabiliyoruz. Haliyle, sadece türün tutkunlarına ve Sonic severlere hitap ediyor.

◆ **Gizem Kiroglu**

KARAR

ARTI Takım oyununa önem vermesi oyuna derinlik katmış. Başarılı grafikler. Zekice tasarılanmış haritalar.

EKSİ Müzikler sinir bozucu. Renk cümbüşü göz yoruyor. Fiyatı yüksek. Hikaye modu laf olsun diye.



Yapım Phoenix Labs **Dağıtım** Epic Games **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** playdauntless.com

Dauntless

En iyi Behemoth, ölü Behemoth'tur demiş miydim?

Dauntless oynaması ücretsiz bir canavar avlama oyunu olarak PC'de yerini Monster Hunter'dan çok daha önce -erken erişim ile- almıştı. Hatırlar misiniz bilmem ama, Temmuz 2018 sayısında ilk bakışını yazmıştım. Enerjisinden hiçbir şey kaybetmemiş aksine çok yol kat etmiş olan Dauntless, 21 Mayıs tarihi ile Cross Platform olarak (evet doğru okudunuz) PC, PS4 ve Xbox One üzerinde çıkışını gerçekleştirdi.

Kapalı beta süreci boyunca oyunculardan aldığıları geri bildirimlerin doğrultusunda oyunu her geçen yamasında daha da iyi bir hale getiren Phoenix Labs, aynı zamanda oyunu Epic Launcher içerisinde de yayınladı. Zaten Unreal Engine 4 ile geliştirilmiş olan oyunun Epic Launcher içerisinde olmaması düşünemezdi bile.

Peki, o zamandan bu zamana kadar oyun gerçekten ne kadar değişti? Açıkçası oyunu uzun zamandır oynamıyorum. Sıkılmamak adına oynamayı bırakmaya karar verdığım günlerde yeni içeriklerin frekansı bir hayli azalmıştı. Bir de sanırım tam sürümde eriştiği zaman geriye dönüp "oğlum oyun ne çok değişmiş lan" diyebilmek adına vermiştim bu kararı. Evet, açıkçası oyun her açıdan oldukça gelişmiş durumda. Karakter yaratma ekranındaki detayların artmasından tutun da arayüzün tamamen farklı, daha çok oyuncu dostu, daha

sade ve rahat erişilebilir olmasına kadar yer yönü ile daha yeni bir oyun olmuş durumda. İlk bakışı yazarken de Alpha sürecinden o güne, oyunun ne kadar mesafe kat ettiğini dile getirmiştim. Ne güzel işte, adamlar çizgilerini bozmadan devam etmişler.

Sen mi büyüğün Ramsgate, ben mi?

Açıkçası Ramsgate oldukça büyümüş. Eskiden içerisinde üç beş NPC bulunan, oyuncuların toplanma bölgesi olan şehir içerisinde birçok

farklı NPC ile konuşmak, onlardan görevler almak, silah ve ekipman yaptırmak daha kolay hale gelmiş. Üstelik birçok yeni silah ve zırh da oyuna eklenmiş. Eh, yeni gelen Behemothları da unutmamak lazım. En kayda değer izlenimlerimden bir tanesi de Ramsgate içerisinde yaşanan kalabalıktan dolayı yaşanan lag ve oyundan kopma sorunlarının tamamen ortadan kalkmış olması ve oyunun çok daha iyi bir performans veriyor olması.





Silah dedin, zırh dedin!

Oyunda kullanabildiğimiz silah sayısı altıya yükselen durumda. Sword, Axe, Hammer, War Pike, Chain Blades ve Repeaters (Çift tabanca) arasından istediğimizi seçip kullanabiliyoruz. Yeni favori silahım Repeaters oldu tabii ki, ama War Pike'ı da kenara atacak değilim, onun gönlümdeki yeri ayrı. Açık konuşayım ilk olarak kılıç ya da balta ile başlarsanız temel oynanış mekanığine kolayca alışabilirsiniz. Zaten oyun en başta bizleri elimizde bir kılıç ile eğitim bölümünü sokuyor olsa da tavsiyem bu yönde.

Oyna yeni eklenen ve bir diğer pek beğendiğim kısım Mastery sistemi. Bu sistem sayesinde silahlara farklı saldırılar ve modların eklenmesi mümkün hale getirilmiş. Böylece aynı silahı kullanan iki avcı birbirinden farklılaştırılmış. Bir de genel olarak "Avci Seviyesi" var ki bu da maksimum 50 oluyor. Her seviyede kullanabildiğimiz maksimum zırh seviyesi gibi birçok özellik artı kazanıyor.

Farklı elementler, farklı tatlar

Canavarların her biri farklı elementlere sahipler, haliyle de belli elementlerden daha çok hasar alıyorlar. Bu durum bizim için de geçerli. Avcı çıkışken elimizdeki silahın ve zırhların doğru elementlere sahip olmasına dikkat etmek gerekiyor. Yani, ava giderken avlanmamak için ayık olmanızda fayda var. Artık neredeyse her online oyunun olmazsa olmazı Battle Pass sistemi burada da karşımıza çıkıyor. Açık konuşayım ben bu sistemi beğeniyorum. Neden derseniz, sadece bir defaya mahsus satın aldığınız zaman eğer üşenmez de sonuna kadar götürseniz parasını çıkarıyor, üstüne bir sonraki sezonu bedava alabileceğiniz kadar Platin biriktirmenizi sağlıyor. Peki Dauntless, Battle Pass ile ne getiriyor? Tahmin edeceğiniz üzere daha çok kozmetik ve ufak tefek ilerleme bonusları. Oyunda 50 seviyelik bir sezon sistemi yer alıyor, her seviye 100 birim (para?) istiyor,

haftalık görevlerin her biri 150 birim, sadece şehirde gezerek 10 adet eşya toplarsanız da 50 birim veriyor. Düşünün, sadece iki hafta bu iki işi yapsanız bile aşağı yukarı 25 seviye atlamanız mümkün. Yani oynayınca 50 seviye cidden kolayca atlanılabilir. Phoenix Labs açık gözlu davranmamış bu kısımda iyi de yapmış.

Etrafta Dauntless'a sürekli para akımından oynamanın mümkün olmadığına dair laflar dolanıyor, öyle bir durum yok. Benim kozmetikle işim olmaz, arada gelecek az bir ekstra bonus ödüller olmasa da olur diyorsanız Elite Pass satın almadan da Battle Pass'ı tamamlayabilirsiniz. Oyunda zibilyon tane kozmetik ile birlikte emoteler, bayraklar, işaret fişeklerinin de yer aldığı dile getirmeme gerek yok aslında.

Bazı oyunlar var, "sene olmuş 2019 nasıl sesli iletişim olmaz?" dedirtiyor. Neyse ki Dauntless onlardan bir tanesi değil, üstelik avcılara gayet temiz ve gecikmesiz şekilde iletişim kurma şansı tanıyor. Gerçi arkadaşları ile oynayanlar şu zamanlarda Discord'dan çıkmıyorlar hatta geliştiriciler bile kendi oyunları için Discord sunucuları açıp oyuncularını orada buluşturuyorlar ancak bu yine de güzel bir dokunuş. Hem sadece tek bir av için ayrıca sesli iletişim yazılımı ile uğraşmak istemeyenler için hızlı bir çözüm sunuyor.

Savaş hissiyatı çok daha iyİ!

Eskisi ile karşılaşıldığım için rahatlıkla söyleyorum, oyunda Behemoth'a daldığınız zaman yaratığa vurdugumuzda çıkan hasar rakamları bir yana, karakter animasyon ve sesleri yüzünden vurdugunuzu hissediyorsunuz. Tabii ki karşımızdaki yaratığın ne kadar canı kaldığını gösteren bir göstergə yok, sadece yaratığa baktığımız zaman aldığı hasardan, yani yara izlerinden, hareket edişinden ne kadar kötü durumda olduğunu anlayabiliyoruz. Yine savaşır-



ken ne zaman ve nasıl saldırkı yaptıkları ve bir saldırkı serisi sonrası yorgun düştüklerini iyice öğrenmek gerekiyor. Tehlike sistemi halen var ve bu artık daha düzgün çalışıyor. Savaş uzadıkça yaratık daha da tehlaklı hale geliyor, %100'e erişen tehlike sınırında ise düşen dostları artık yerden kaldırıramaz hale geliyoruz. İşler bu noktaya varmadan yaratığı indirmeye bakın derim. Savaş sonunda çıkan yenilenmiş sonuç ekranı da ne kadar iyi dövüşüğümüzü hem kişisel hem de takım istatistikleriyle gösteriyor. Önceki versiyonda hem bu arayüz hem de yaratıklardan düşürüduğumuz parçaların listede olduğu kısmı oldukça kötüydü, bunu da iyice bir toparlamışlar. Artık ne topladık, ne yaptık temiz bir şekilde görebiliyoruz.

Bunu oynayacağımı MHW oynarım da diyebilirsiniz ancak ben ikisinin de tadının çok farklı olduğunu düşünüyorum, çünkü bir yandan da MHW oynamaya devam da ediyoruz. Bu biraz da aynı ürünü yapan farklı iki restorandan yemek sipariş etmek gibi. Ürün temelde benzer ama baharatları ve malzemesi farklı olduğu için, farklı tatlar yaşıyorlar. Hem bu oyun zaten ücretsiz, neden bir şans vermeyesin ki?

Ramsgate' e uğrarsanız haber verin, birlikte avlanalım! ◆ Sonat Samir

KARAR

ARTI Oynaması, öğrenmesi kolay. Dinamik, aksiyonu bol, ücretsiz. Sürekli olarak yenilenen içerikler.

EKSİ Bazi yaratıklar dengesiz, saç baş yolduruyorlar. Arkadaş şart, rastgele oyuncular oyunu çile haline getirebiliyorlar.



Tutorial oynamadan geçme

Oyuna başladığınız anda size en fazla 15 dakika süreceği belirtilen bir tutorial sunuluyor. Arkadaşlar bu tutorial'ı yapın! Aksi hale çok zorlanırsınız. Bir defa kavraklıktan sonra, sira pratiğe geliyor.



Yapım Triternion **Dağıtım** Triternion **Tür** Aksiyon **Platform** PC Web mordhau.com

Mordhau

Kılıçlar çarpışacak, oklar atılacak. Eh malum; biraz da kan dökülecek!

Orta Çağ teması dediğin zaman LEVEL dergisinde devreye ben giriyyorum. (Belli ki Warhammer ve Orta Çağ'da varım!) Hoş, gündelik hayatı da biraz böyleyim. İkinci Dünya Savaşı ve Orta Çağ dedin mi bir hareketlenme oluyor. Okunmuş yüzlerce kitap, izlenmiş onlarca film, dizi ve kim bilir kaç tane oyun... (Biraz düşününce, sanıyorum bu bizim oyuncu jenerasyonuna özel bir durum ya.) Efendim 2017 Nisan ayında Kickstarter'lanmış muhteşem bir oyuna karşınızdayım. Kimin kime vurdugunun belli olmadığı, belki de dönemin savaş mekaniklerini bugüne kadar en iyi şekilde dijital ortama taşımayı başarmış bir oyun bu! Her ne kadar birçok kişi Mordhau'yú Chivalry isimli oyuna benzetse de bence kendisi War of the Roses isimli oyunun -bir anlamda- olması gereken hali. Peki, bu ne mi demek? Gelin size ne demek istedigimi elden geldiğince anlatmaya çalışayım!

Orta Çağ hali

Mordhau tema olarak Orta Çağ Avrupa'sını baz alıyor ama herhangi bir tarihi arka plana da yaslanmıyor. Bu oyunda nerede geçiyor diye soranlara, kendi dünyasında demek yeterli

olacaktır. Nitekim dönemin savaş mekaniklerini bir hayliince eleştirebiliriz. Oyun ile karşı karşıya olduğumuzu söylemek istiyorum. Her hareketin ölümle sonuçlandığı ender yapımlardan bir tanesi olduğunun da altını çizmek isterim. Oyunun mekaniklerine geçmeden önce, birazıcık genelinden bahsetmekte fayda görüyorum. Mordhau online olarak deneyim edilen bir yapımdır. Toplamda üç farklı modu bulunuyor. Bu modlardan bir tanesi günümüzde ziyadesiyle popüler olan Battle Royale modu. 64 kişilik harita üzerinde her oyuncu farklı bir noktada spawn oluyor ve etrafında bulduğu eşyalarla karakterini güçlendirip, haritada kalan son oyuncu olmaya çalışıyor. İkinci mod ise Horde mode. Yine bir diğer klasik olan Horde mode'da, üzerimize akan düşmanları ortadan kaldırılmaya çalışıyoruz. Her dalgada hem kalabalık artıyor, hem de birimler daha güclü hale geliyor. Size tavsiyem, diğer modlara başlamadan önce bir iki defa horde mode deneyim etmeniz yönünde olacaktır. Oyunumuzun son modu ise Frontline. Bu mod klasik bölge kontrolü sağlama üzerine kurulu bir mod. 32 kişilik iki takıma bölünüp, harita üzerindeki dört bölgeyi kontrol etmeye

çalışıyoruz. Konu bölge kontrolü olunca işler daha zorlaştığı gibi, devreye farklı taktikler de giriyor. Özellikle ön saflarda cereyan eden savaşa kapılan düşman birliklerinin, arkada bıraktığı noktalara sızmak ya da spawn noktalarına tuzak kurmak gibi birçok farklı strateji geliştirmek mümkün.

Ölümlü dünya

Mordhau hem FPS, hem de TPS kamera açısından deneyim edilebilen bir oyundur. Unreal Engine 4 grafik motoru üzerine kurulmuş olan oyunda, harika bir görsellik bulunuyor. Her ne kadar yüz animasyonları gibi detaylar sırtında UE4 ile yaratılan dünya hem kaliteli bir fizik motoru, hem de muazzam bir atmosfer sunmuş oyunculara. Ayrıca muadili oyunların uzun süredir yapmaya çalıştığı yakın dövüş savaş mekaniklerinin de zirvesini oluşturduğunu düşünüyorum. Birçok yapımda olduğu gibi, bu oyunda da tüm hareketler için stamina kullanıyoruz. Stamina bittiği zaman ne saldırır, ne de blok yapabiliyoruz. Hatta staminamız sıfırın blok yaptığımda, silahımız elimizden uçup gidiyor! Bu noktada öncelikle saldırıcıları iyi öğrenmek lazım. Düşman biriminin üzerinde



beliren ufak imleç, saldırıyı hangi açıdan yapacağımızı önceden gösteriyor. Her silahın ebadına ve tarzına göre bir hızı söz konusu. Devasa bir kılıçla yavaş ama yıkıcı bir saldırıyapabiliyorken, kısa kılıçlarla da daha az zarar veren ama seri saldırılara yapabiliyoruz. Blok yapmaya alışmak zor olsa da bir defa kavradığınız zaman acayıp işe yaradığını görüyorsunuz. Blok çok anlık bir hareket ama hemen akabinde combo bir saldırıyaparak düşmanı gafil avlamak söz konusu. Ayrıca düşman birim ile aynı anda yapılan saldırılarda da kılıçlar birbiriyile çarpışarak geri sekiyor. Yavaş saldırılarda bulunan düşmanı yapılacak en iyi hareketse tekme atmak! Evet, tekme! Baktınız olmuyor, basacaksınız tekmem! Son olarak, beni en çok etkileyen savaş mekanığı de başladığımız hareketi yanında kesip, yani bir nevi "fake" atıp başka bir saldırıyla geçmek. Vuruşa başlayıp bir anda "Q" tuşu ile saldırımızı yanında kesip, akabinde başka bir açıdan saldırıyaprak düşmanlarını gafil avlamak mümkün! Yay kullanımında da iddialı bir mekanik sunan Mordhau, karakterimizin sadece belirli bir süre sabit noktaya odaklanabilmesine imkan sunuyor. Yine de uzak mesafeleri hesaplamak hem zor, hem de çok eğlenceli! Oyunda kuşatma da mevcut. Hatta en basit haliyle, karşınıza çıkan kapıları vura vura kırabildiğimiz gibi, çekici yardım ile tamir de

edebiliyoruz. Hatta kalelerin önünde bulunan merdivenleri defalarca kırılıp, yeniden onarıldığını görmek mümkün. Bir de mancık durumu söz konusu. Hesaplaması zor olsa da hedefe isabet ettiği vakit bir hayli zarar verdiği söylemeden geçemeyeceğim. Tabii kalelerin üzerinde bulunan farklı savunma silahları da cabası! Ata bimsekse en büyük keyif! Bazı yerlerde ufak takılmalar yaşanıyor ve kimi zaman düşmana tam isabet edecek şekilde bir hizalama yapmamıza rağmen vuramıyoruz. Nitekim bu da oyunun genelinde olduğu gibi mekaniklere alışmak ile alakalı. Hatta bir defa at kullanmayı çözüdüğünüz zaman, büyük avantajınız olacağını belirtebilirim.

Karambol

Mordhau'nın bence en eğlenceli kısmı, FFA'nın yani dost ateşinin de açık olması. Özellikle yakın dövüşlerde devasa kılıçlar sallamak bir noktadan sonra düşmandan çok takımımıza zarar vermeye başlayabiliyor ki bunu ayırmak bir hayli zor. Nitekim zaman içerisinde o ya da bu şekilde alışıyoruz. Yine de özellikle hareket eden birimlere ok atarken defalarca kendi biriminizi vuracağınızın garantisini verebilirim. An itibarıyla oyunda bolca harita var. Çeşit çeşit iklim ve yüzey şeklinde savaşmak ziyadesiyle eğlenceli. Karakterlerin nara atabiliyor olması da benim

icin bambaşka bir artı! (Neden? – Kürsat) Her ne kadar oyun bize farklı sınıflar ve türlerde hazır karakterler sunabiliyor olsa da bir noktadan sonra kendi sınıflarımızı yarabiliyoruz. Sınıflar arasında kullanılan zırh ve silah ağırlığından, oyuna olan etkilerine kadar uzanan birçok farklılık bulunuyor. Taşınan teçhizat arttıkça dayanıklılık yükseliyor ama karakter bir noktada koşamaz hale geliyor. Bu sebepten nasıl bir karakter deneyim etmek istedığınızı de bilmek şart. Kendi yapacağımız karakter için de önce bolca mac yapıp seviye atlamamız gerekiyor. Maçlardan kazandığımız altın ile de farklı eşyalar alabiliyoruz. Size tavsiyem, paranızı hemen harcamayıp, eşyaları olabildiğince ileri seviyelerde satın almaya başlamanız yönünde olacaktır. Nitekim Mordhau kusursuz bir oyun değil. Öncelikle fizik motorunun azınlığıne uğradım bolca. Bu da bazı kritik savaşlarda canımı sıktı. Silahların verdikleri hasarlar konusunda da kesinlikle çalışılması gerektiğini düşünüyorum. Dediğim gibi, at kullanmayı iyi kavrayan bir oyuncuya durdurmak bir hayli zor. At tepeinden vura vura etrafı temizlemek çok kolay. Ayrıca ok ile verilen zarar da çok az gibi geldi. Bir de zamanlamayı kavramak önemli aksi halde ufak ve hızlı silah kullanan kişilerle mücadele etmek imkansız hale geliyor ki bu da gerçekten vakit alıyor. An itibarıyla irili ufaklı bugları mevcut ama zamanla düzeltectir. Keşke böylesine güzel bir oyuna bir de tek kişilik senaryo eklenseymiş ama yapmırlar işte arkadaş... Uzun lafın kısası, Mordhau gerçekten kaliteli bir oyun olmuş. Özellikle etrafı silah sallamak ve bunu Orta Çağ teması içerisinde yapmak isteyenler kaçırmasın derim!

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Atmosfer. Çok başarılı yakın dövüş mekanikleri. Zengin harita ve kuşatma seçenekleri. Sınıfların oyuna etkileri.

EKSİ Fizik motorunda bazı sıkıntılar mevcut. Oyun içinde dengelerin elden geçirilmesi gerek. Öğrenme süreci uzun.





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

Sniper Elite V2 Remastered

Hitler'e 4K görseller eşliğinde suikast yapmaya ne dersiniz?

Son zamanlarda "Remastered" adı altında çıkan yapımlarla çok fazla karşılaştığımız bir gerçek. Tutmış, sevilmiş ve çıkışının üzerinden belli bir zaman geçmiş oyuları, grafiklerini geliştirerek ve ek içerikleri de üzereine koyarak karşımıza "Remastered" olarak çıkartıyor yapımcılar. Benim ne zaman bu konu açıla aklıma Activision'ın efsane(!) satış stratejisi gelir. Call of Duty: Infinity Warfare gibi YouTube'da tanıtım videosuna deliller gibi "dislike" atılan yapının içine, satması kesin olan efsane oyun Call of Duty: Modern Warfare'ın Remastered sürümünü eklemiş ve Legacy Edition adı altında \$109'a oyuncuların önüne sunmuştu. Modern Warfare Remastered mi istiyorsun? Öyleyse Infinity Warfare'i de almak zorundasın! Ah Activision, ne akıllı bir firmasın sen! Tabii daha sonra iki oyunu da ayrı ayrı satıllar ama iş işten geçti. Bu olayı da örnek vererek benim Remastered olayından hiç haz etmediğimi söylemek isterim. Sniper

Elite V2, 2012 yılında çıkış yapan, üçüncü şahıs kamera açısından keskin nişancıyı kontrol ettiğimiz bir oyun. İkinci Dünya Savaşı'nda Nazi V2 roketini durdurmak üzere Berlin'e gönderilen Karl Fairburne adında bir keskin nişancı olarak oyunda yerimizi alıyoruz. Savaş tüm hızıyla devam ederken belirli bir süre içerisinde görevlerimizi yerine getirmemiz gerekiyor. Tüm oyunun temel yapısı gizlilik ve planlama üzerine kurulu. Eğer bu öğeleri seviyorsanız Sniper Elite V2 Remastered siz mutlu edecektir. Oyun çıktıği sene farklı yapısı ile dikkatleri çekmiş ve ortalamanın üzerinde de aldığı inceleme puanları ile oyuncuları tatmin etmeye başarmıştı. Özellikle ön sipariş verenlerin sahip olabileceği "Führer Assassinate" özel bölümünde Adolf Hitler'e suikast düzenlemek beni ziyadesiyle tatmin etmişti. Oyunun asıl sevilen özelliği ise "Kill Cam" denilen olayda saklı. Düşmanlara sıkılan mermi ölümcül olduğunda yavaş çekim animasyonu devreye giriyor ve mermiyi takip ederek hedefin kemiklerinin kirilişine kadar her anı size gösteriyor. Çok zevkli be!

Oyunun Remastered sürümünde, asıl oyun için çıkan tüm ek içerikler bizi karşılıyor. Böylelikle ilk oyunu ön sipariş edememiş, Führer Assassinate ek içeriğine sahip olmadan kullanıcılara da bir fırsat sunuluyor. Multiplayer modunda oynanabilir yedi karakter seçeneği var. Bu pek benlik değil zira multiplayer sevmiyorum! Açıkçası sevenler için de çok heyecanlanacak bir durum olduğunu söyleyemeyeceğim. Aynısının makyajlanmış hali...

Eveet, konu Remastered olduğuna göre şu grafik gelişimine iyice bir bakalım. Oyun 4K destekli olarak geliyor. Test ettiğim sistemde i7-9700K ve RTX 2080 bulunduğu için tüm ayarları kökledim ve 4K'nın canına okudum diyebilirim. Ortalama 150-180 FPS aldım... Oyunumuzun en görkemli özelliği olan Kill Cam için özel çaba harcanmış. Grafiklerin yeniliği en çok o kısımda hissediyorsunuz. Ben galiba konu Remastered olunca beklenimi yüksek tutuyorum. Bekleniyi yüksek tutunca da eğer karşınızdaki yapı o bekleniyi karşılaşmazsa tamamen soğuyorsunuz. Haksız mıymış ama? Remastered adını koymuşsun, grafiksel anlamda da en iyi işi ortaya koymam gerekiyor. Sniper Elite V2 Remastered bunu ne yazık ki başaramıyor. Güzel grafiklere sahip ama bugün çırka grafikleri muhteşem olmuş diye artı puanlar almaz, ana oyunla arasında kayda değer bir fark göremedim.

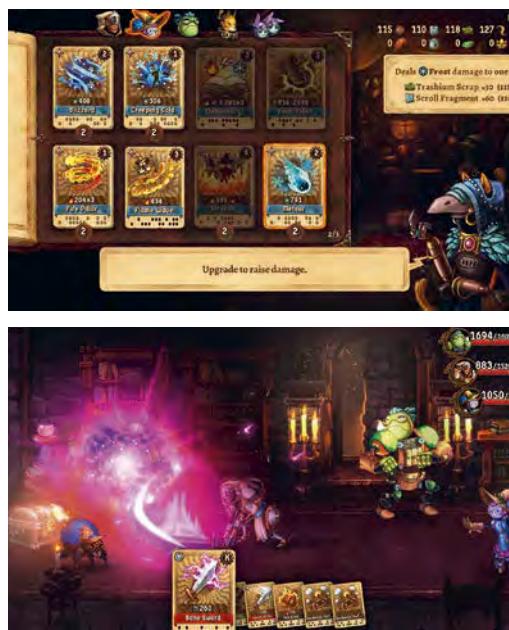
Son olarak fiyat konusunda da, eğer ana oyunu hiç oynamadıysanız gayet uygun. Oynamadıysanız ise tekrar satın almanız için bir sebep göremiyorum. ♦ Tunahan Ertaş

KARAR

ARTI Başarılı optimizasyon.

Führer Assassinate dahil tüm ek içerikler pakete dahil.

EKSİ "Yeni" içerik yok gibi. Grafikler ilk versiyonla neredeyse aynı.



Yapım Image & Form **Dağıtım** Thunderful Publishing **Tür** Kart Oyunu **Platform** PC, Switch **Web** imageform.se/game/steamworld-quest

SteamWorld Quest Hand of Gilgamech ♦

Kart oynayan buharlı robotların dünyasına hoş geldiniz...

Image & Form, steampunk temali sevilen oyunlarına bir yenisini daha eklemişken keşfeler gider. Tıpkı diğer oyunlardaki gibi robot karakterlerin bulunduğu SteamWorld Quest, RPG esintileri de taşıyan bir kart oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Yani, hem macera boyunca kahramanlarımızı geliştiriyor hem de Hearthstone ve Gwent'te olduğu gibi savaşmak üzere kart desteleri oluşturuyoruz. Oyun, Kahraman löncasına katılma hayalleri kuran Armilly ve onun simyacı arkadaşı Copernica'nın bir mantarın peşine takıldıkları yolculuk ile başlıyor. Kahramanlarımız kasabaya döndüklerinde Captain Canary isimli kötü bir abimizin tüm kahramanları kaçırdığını ve kasabayı yerle bir ettiğini görüyorlar. Bundan sonrası ise malum, kahramanları kurtarıp şehre asayışi getirmek adına çıkışacak yeni maceralar önüne uzanıyor.

Hikaye aynı bir kitap gibi bölüm bölüm ilerliyor. Her bölümde karşılaşacağınız yeni düşmanlar, keşfedeceğiniz yeni bir harita ve bir de bölüm sonu canavarı bulunuyor. Ne yazık ki haritanın öyle çok da ilginç olduğunu söylemeyeceğim. Oyunun yapısı doyayıyla, arka planı süslenmiş boş odalarda dolanıyor gibi hissediyorsunuz. Yine de, her bölümde haritanın tamamını keşfetmeli –ki bu öyle çok zor bir şey değil- ve karşınıza çıkacak sandık, satıcı ve kayıt noktalarını bulmalısınız.

Can faktörü SteamWorld Quest'te büyük önem arz ediyor. Çünkü eğer can yenileme iksiriniz yoksa yarı yolda kalmanız çok muhtemel. Kahramanlarınızın canı tükendiğinde herhangi bir satıcı ya da kayıt noktasına

ulaşamıyorsanız, piti piti eski bölümlerden birine dönmek zorunda kalıyorsunuz. Bu arada, yolculuk boyunca yeni kahramanlarla tanışıp karşılaşmalara üç kişi giriyorsunuz. Her karakter destesinde 8 kart bulunduruyor ve bu da toplamda 24 kartlık bir desteniz olduğu anlamına geliyor. Oyunda ilerledikçe yeni yeni kartlar açmaya ya da craftlamaya başladığınızdan, kısa sürede her karakter için sayfalar dolusu kart elde etmiş olacaksınız. Sonra bunların içinden sekiz taneyi seçene kadar akla karayı seçiyorsunuz, o ayrı.

Karşılaşmalar ise tipik kart oyunu şeklinde oluyor; sıra size geldiğinde elinizdeki desteden üç kart seçerek oynuyorsunuz. Bu kartların bazılarını kullanabilmek için steam puanı (bir çeşit mana) gerekliden bazıları steam puanı üretmenizi sağlıyor. Destenizi dizerken bunu göz önünde bulundurun, yoksa elinizde bir sürü yüksek manalı kart, hiçbirini oynayamaz halde kalırsınız savaşın ortasında.

Oyunda zaman zaman geçemeyeceğiniz düşmanlarla da karşılaşığınız oluyor. Böyle durumlarda eski bölümlerden birine dönüp biraz daha seviyenizi artırmamanız ve para biriktirerek satıcılarda yeni kartlar craftlamamanız gerekiyor. Seviye ve sahip olduğunuz gelişmeler konusunda eski bölümlerde oyun kendini sıfırlaması da diyaloglar konusunda sıfırlıyor ne yazık ki. Bu yüzden ha babam baştan dinliyorsunuz bütün muhabbetleri. Ne yalan söyleyeyim, ben oyundaki muhabbetlerden biraz sıkıldım. Gerçi ben genel olarak, ileri tuşuna basarak ilerlediğimiz bütün

diyaloglardan sıkılıyorum; seven de neden sever anlamıyorum. Tamamen kişisel zevklerle ilgili. Ancak oyunun kart stratejilerine bayıldım. Mananız ve canınızna ayrı ayrı dikkat etmeniz gerekkirken bir de diğer oyunlarda bulunmayan kendisine özgü ufak tefek yeniliklerle strateji kurmak çok eğlenceli olmuş.

Eğer kart oyunlarından hoşlanıyorsanız dikkat çekici bir hikayeyle gelen ve RPG esintili farklı bir deneyim için SteamWorld Quest'i kesinlikle tavsiye ederim.

♦ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Deste dizme ve karşılaşmalarda kendine has bazı mekanikler.

Eğlenceli karakterler. Strateji çeşitliliği hayatı etkileyici

EKSİ Online modu yok. Harita bir hayatı boş. Zaman zaman köşeye sıkışır eski bölümlerden bir daha başlamak zorunda kalıyorsunuz





Yapım Pieces Interactive, **THQ Nordic** **Dağıtım** THQ Nordic **Tür** Aksiyon, RPG Platform PC Web thqnordic.com/games/titan-quest

Titan Quest: Atlantis



Denizler altında kılıçlarca fersah!

Her THQ oyunu gördüğünde içini çekiyorsun değil mi sevgili okur? Vallahi saçma sapan battı bu firma; insan ister istemez üzülmüyor. Bu kadar kaliteli oyun üret, sonra patates ol... Neyse efendim olan olmuş, biten bitmiş. Bizim isimiz kalanlarla. Bildiğiniz üzere Titan Quest ilk olarak 2006 yılında üretilmiş. Birçok eleştiride Diablo'nun bir kopyası olduğu iddia edilse de onda çok daha fazlası vardı. Bir defa hack&slash ve 3D grafik kullanımını harika şekilde bir araya getirmiştir. Ayrıca kulandığı Yunan ve Mısır mitolojilerine ait tema ile de dikkat çekmeyi başarmıştır kendisi. Piyasaya çıktığında aşırı yüksek notlar alamamış olmasına rağmen bir şekilde yoluna devam etti. İlk eklentisi Immortal Throne 2007 yılında üretildi. Akabinde, aradan 11 yıl geçtikten sonra Ragnarök eklentisi ile bizi kuzeye ısnayan THQ Nordic, şimdi de suların altına, Atlantis'e gönderiyor. Titan Quest: Anniversary Edition ile birlikte oyun baştan aşağıya yenilenmişti hatırlanacağı üzere. Bu versiyon ile hem grafik

optimizasyonları, hem de genel anlamda oyuna dair önemli eksikler giderildi. Ragnarök eklentisinin de içinde bulunduğu bu yenilenme sürecine, onuncu Mastery de eklenmiştir. Harita giderek büyümüş, en üst seviye 85'e yükselmiştir. Açıkçası 2017 yılında kendisini gösteren bu yeni Titan Quest, bir hayli iddialıydı. Peki yeni oyun ile birlikte neler geldi? Bir kere yaratılan dünya gerçekten taktire şayan, bunu en baştan söyleyeyim. Ne yazık ki Ragnarök'teki kadar büyük ve detaylı bir harita söz konusu değil ama kağıt üstünde ufak gibi gözük deneyasına rağmen beni köşeden köşeye koşturmayı başardı. Grafik optimizasyonlarının geliştirilmesinin yanında SSAO ve renklendirme konusunda da önemli hamleler yapıldığını görmek sevindirici. Pek tabii yepyeni bir senaryo da bulunuyor ve bu senaryoyu dilerseniz tek başınıza, dilerseniz altı farklı oyuncu ile deneyim edebiliyorsunuz. Söylemeye sinyorum gerek yok ama hatırlatmakta fayda var; bu oyun kalabalıkla daha güzel. Ayrıca sunucu konusunda da herhangi bir sıkıntı olmadığını gördüm. Deneyim ettiğim oyunlarda herhangi bir lag sıkıntısı yaşamadım. Her ne kadar Ragnarök'teki gibi yepyeni bir Mastery getirmemiş olsa da halihazırda bulunanlara yeni yetenekler getirdiğini görmek harika. Yeni yeteneklerin oyunda kendisine manalı yerler bulması da cabası. Benim dikkatimi çeken diğer bir önemli yenilik de QOL üzerinde olmuş. Misal cast süreleri bazı yeteneklerde kısalmış ve eşya depolama çok daha kolay bir hale gelmiş. Hatta Casino Merchant diye

yeni bir noktamız bulunuyor. Oyunu deneyim edenlerin bildiği üzere, etraftan bolca gereksiz eşya topluyor ve otomatik olarak satıyordu. Artık gereksiz eşyalarımızı rastgele eşyalara dönüştürmek mümkün... Atlantis ile birlikte gelen en büyük yenilikse sinyorum Tartarus isimli Endless Mode. İsminden de anlaşılacağı üzere bir nevi Horde mode gibi çalışan modda, üzerimize farklı bufflara sahip düşman birimleri akinsız ediyor. İşin eğlenceli kısmıysa her dalgaın kendisine ait farklı bir buffi olması ve oyuna yaptıkları etkiler. Açıkçası oyunun genelinde pek grafik hatalı görmesem de bu mod esnasında bolca hataya karşılaşmış olmam da ilginç oldu. Arada kaybolan düşmanlar denk geldiği gibi birkaç defa haritanın üzerindeki deliklerden kaybolup gittim.

Genel olarak baktığımızda kendi başında iyi bir ekleni olabilir ama eklenen senaryo çok kısa. Beraberinde devasa yenilikler getirmeden dolayı olmazsa olmaz diyemeyeceğim ama kendi başında başarılı genişleme paketi olduğu da su götürmez bir gerçek.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Yeni senaryo ve oyun modu. Bolca yeni eşya ve eşya taşıma konusundaki yenilikler. Tartarus modu.

EKSİ Yeni senaryo çok kısa. Ana oyuna çok fazla yenilik getirmiyor. Bazı grafik hataları mevcut.



Yapım Ice-Pick Lodge **Dağıtım** tinyBuild **Tür** PC, PS4, XONE, Mac **Platform** Hayatta Kalma, Korku **Web** www.pathologic-game.com

Pathologic 2



Ruhunuzu emecek ve sizinle dalga geçecek bir oyun ariyorsanız, doğru adresiniz.

Hayatta kalma, rol yapma, gerilim ve hayal gücün sınırlarını zorlayan Pathologic 2 dünyasına hoş geldiniz. Burada aç kalacak, uykusuzluğunuza yenik düşecek, deliliğe yenilmemek için zor kararlar vereceksiniz ve tüm bunlar için sadece 12 gününüz var. Stres dolu oyuncularla aranız yoksa veya yürüme simülasyonu kafasındaki yapımlardan hoşlanmıyorsanız Pathologic 2 size göre değil. Bu oyun, hikaye odaklı ve sağ gösterip sol vuran geçişlere değer veren oyuncular için. Hikaye son derece basit; biz bir doktoruz. Yaklaşık 7 yıl sonra memleketime dönüyoruz ancak babamız, dönüşümüzden bir gün önce öldürülmüş. Tesadüftür ki treni terk ederken bize saldıran üç kişiyi de bir şekilde öldürüyoruz. Ardından ortalık cehennem yerine dönüyor, hastalık ortaya çıkıyor, fabrikalar kapanıyor ve katiller geceleri sokaklarda ciritt atıyor. Amacımız sokakları takip etmek ve babamızın cinayetini çözmek. Bu sırada kasaba çocukların yardım alabilir veya diğer hikayelere dalabiliriz. Denk geldiğimiz bütün görevler, "thoughts" başlığı altında toplanıyor ve günlüğümüz de maceramızdaki en büyük rehberimiz. Oyundaki gece ve gündüz döngüsü karmaşık. Her yeni gün yeni bir hikaye demek ve bölgelere girdikten

sonra "immunity" (dokunulmazlık) sayacına dikkat etmek gerekiyor. Her günün sonunda da o gün kaç kişinin öldüğünü görüyoruz. İşte tam bu noktada doktorluğumuzu konuşturmak gerekiyor. Hastaları iyileştirecek, ölümlerini yavaştıracak çareler bulmaya başlıyoruz. Bazılarına sadece içecek su verip, bazılarına iksir hazırlamaya başlarken mini oyuncularla süslü, zorlayıcı engellere takılıyoruz. Oyunun yoksulluk konusuna odaklanması, belli malzemeleri ne kadar istesek de bulamamızla sonuçlanıyor ve doğal olarak bazı ölümler kaçınılmaz oluyor. Oyunun dövüş mekanikleri üzerinde fazla düşünülmemişti belli. Diğer tarafta harika müzik eşliğinde atmosferin karanlık yapısına hayran kalmamak imkansız. Kasaba halkın depresif takılması, hayvan seslerine rağmen etrafta fazla canlı olmaması, yavaş yavaş ölen binaların değişimi ve ona eşlik eden korkutucu sis efektleri. Oyunda dikkat etmemiz gereken stamina, hunger, thirst, health, exhaustion ve immunity sayacımız mevcut. Çok hızlı acıyoruz, bir noktada uyumak gerekiyor ancak her yataktı uyumaya izin yok, yeterli su içmeyince veya yemek yemeyince stamina kaybı yaşanıyor, üzerine bağışıklığımız güçlü değilse belli bir NPC yüzünden immunity

kayıbı yaşıyoruz ve dahası. Oyunu sadece belli binalarda ve zamanlarda kaydetmek mümkün. Öldüğümüzde, belli bir saatten yeniden başlıyoruz. Ölüm ve diriliş sırasında aracta tiyatro sahnesi benzeri ürkütücü bir noktaya geçiyoruz. Sevgili Mark Immortell isimli NPC ise kısmen yolu gösteriyor. Pathologic 2, özünde sınır bozucu bir oyun. Her konuşmaya, her sayaca dikkat etmeli, diğer taraftan da bulmaca kokan diyalogların arasından sizi hayatı tutanı seçmelisiniz. Kimi zaman başarılı bir hayalet hikayesi gibi görünse de sadece türü sevenlere hitap eden oyundan. Çağın gerisinde kalan grafiklere sahip olan oyunda en büyük sorunun açık olması biraz can sıkıcı. Oysa Pathologic 2'nin derinliklerinde nice efsane hikayeler yer alıyor. ♦ Ceyda Doğan Karas

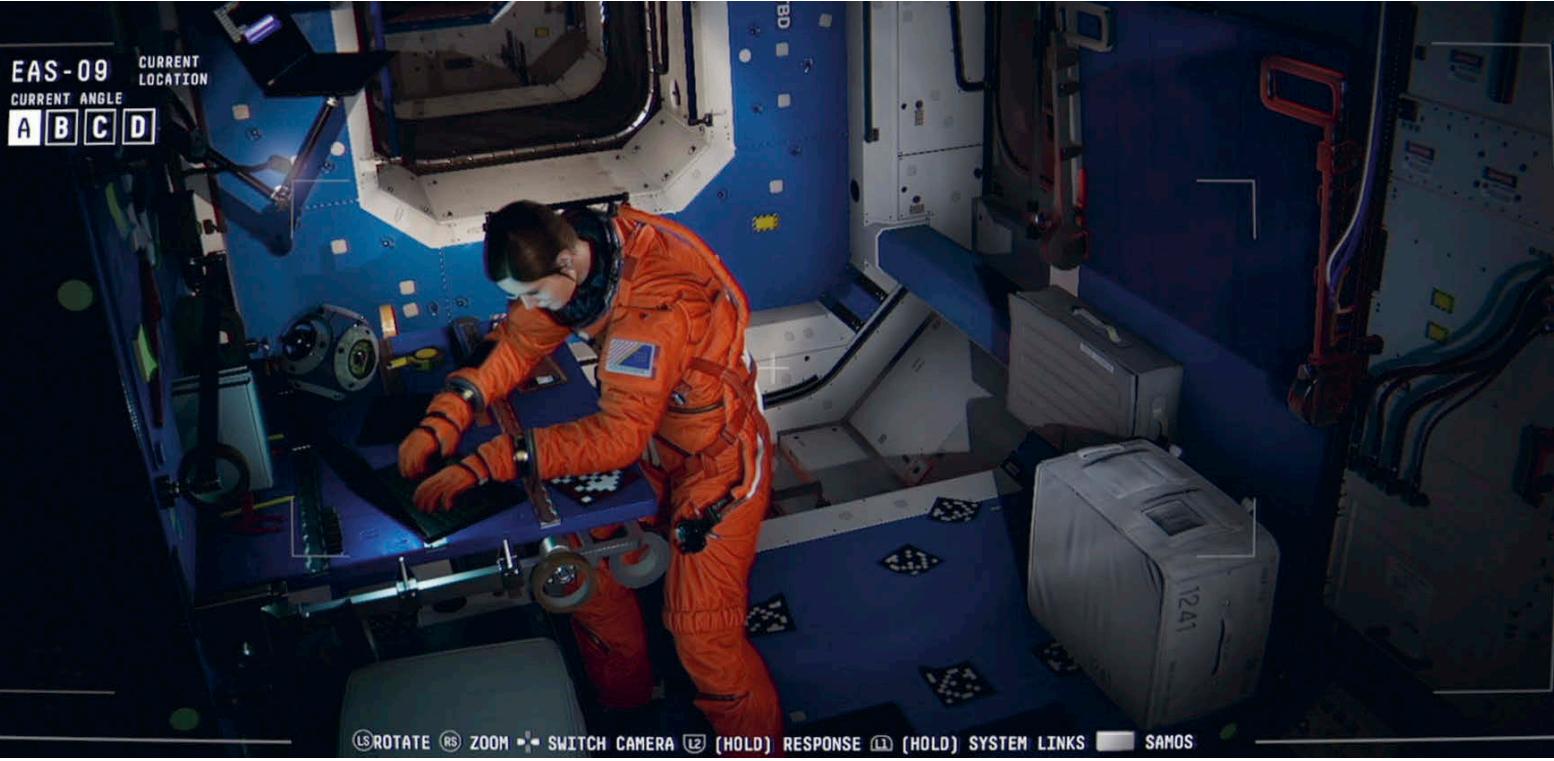
KARAR

ARTI Hayatta kalma teması rahatsız edici derecede başarılı. Atmosfer ve müzik etkileyici. Hikaye gizemli ve evren kendisine özgü

EKSİ Özemsiz ve tekrar eden karakter modellemeleri. Gereksiz ve sıkıcı dövüş mekanikleri. Bazı oyunculara göre anlamsız zor.

75





Yapım No Code **Dağıtım** Devolver digital **Tür** Macera **Platform** PC, PS4 **Web** observationgame.com

Observation

Yapay zekanın gözlerinden bir uzay macerası...

Kabul edelim ki sidekickler (yardımcılar) olmasa süper kahramanlar bir halt edemezdi; aynı Frodo'nun, Sam olmasa o yüzüğü asla atem atamayacağı gibi. Normalde biz hikayeleri hep süper kahramanların gözünden görürüz ve sidekickler perde arkasında mucizeler yaratırken bütün alkışları bu kahramanlar toplarlar. Bu sefer –alkışları kimin toplayacağı size kalmış- olaylara farklı bir açıdan, aslında tüm işi kendisi yapan bir sidekickin açısından bakıyoruz: Systems Administration & Maintenance, yani SAM'in bakış açısından.

Gemişim ben, gemi...

Bilim-kurgu sevenler 2001: A Space Odyssey’i de hatırlarlar. Kubrick bu filmde etrafta koşuşturan yaratıklar olmaksızın müthiş bir gerilim yaşatmayı başarmıştı. Sonsuz uzayın ortasında, bir gemi içerisinde mahsur kalma hissini öyle bir işlemişi ki şahsen kendimi Mariana Çukurunun dibinde minik bir midyede gibi hissetmeye başlamıştim. A Space Odyssey ile pek çok benzerlik taşıyan Observation da bu hissi iliklerinize kadar işleyen bir yapım olmuş. Yalnız, bu oyunda tam olarak

bizim bir HAL olduğunu söyleyebilirim. Observation’ın son zamanlarda en ilgimi çeken yapımlardan biri olmasının sebebi bu. Oyunda geminin yapay zekası olan SAM’i kontrol ediyoruz. Yani ne astronot ne de bir çeşit uzaylıyız. Bayağı bildiğiniz geminin kendisiz. Üstelik gemide ters giden bir şeyler olduğu için uzayın ortasında mahsur kalmış duruyoruz. Biraz hikayeyi açalım; mürettebatın bir üyesi olan Emma Fisher, oyunun başında uyanlığında geri kalan herkesin kaybolduğunu ve Houston ile iletişime geçemediğini fark eder. Üstelik gemide ufak çaplı bir yangın vardır ve sistemler bozulmuştur. Neler olduğunu anlayabilmek için geminin yapay zekası olan SAM ile iletişime geçerek aksaklıları düzeltme işine girer. Ve işte tam bu noktada biz devreye girip SAM olarak geminin farklı noktalardaki kameralara ve sistemlere bağlanarak Emma’nın direktifleri doğrultusunda işleri kontrol altına almayı çalışıyoruz.

Kısa zaman sonra aksaklıların ardi arkasının kesildiğini ve -Dünya yöringesinden ayrılmış olmamız gibi- bizi bekleyen daha büyük problemlerin olduğunu fark ediyoruz.

Biraz da Adrift esintileri

Observation’ın grafiklerinin güzel olmasının yanı sıra üssün içi de oldukça gerçekçi tasarılmış. İstasyon Salyut 10, Horizon, Shenzhou XII ve central hub olmak üzere dört ana bölümden





oluşuyor. Bu bölümlerin her biri farklı ülkeler tarafından kurulduğu için hepsinin kendine has bir atmosferi var. Tüm mürettebatın ortak alanı olan central hub hariç diğer bölgeler orada yaşayan ve çalışan kişilerin uluslararası yansıtıyor. Üstelik istasyonun tamamı bayağı detaylı tasarılmış. Sadece etrafta görmeyi düşündüğümüz teknolojik ivir zıvırlar değil, sağa sola saçılmış kalemler, defterler, laptoplar da dolu. Kısacası alanlar dar ve yerçekimsiz olduğu için biraz karmaşık görünse de ilgi çekiciliklerinden hiçbir şey kaybetmemişler.

Oyun boyunca kapsüllerdeki kameraları kullanarak ya da Emma'nın bizi bağladığı küresel bir robotla istasyon içinde uçarak etrafi araştırıyoruz. Bağlandığınız bu küçük robot size bayağı bir özgür hareket etme imkanı tanıyor. Ancak istasyon içinde yerçekimi olmadığı için ne yazık ki yönünüzü tayin etmek bayağı zorlaşıyor. Düz mü gidiyorsunuz, ters mi, hatta belki yan mı o bile bazen karıştığı için oyun içindeki bulmacalara istinaden bir de yön bulmakla uğraşıyorsunuz.

Yine de küresel robotun istasyon dışına da çıkışabilmesi sayesinde Emma sizi dışarı yolladığında o sonsuz manzaraya bakmak ve uzayın içinde özgürce dolaşmak çok iyi hissettiriyor. Oyunda bizimle asıl iletişim kurulan karakter, tahmin edeceğiniz üzere, Emma. Bizden istasyonun çeşitli bölmelerindeki hasarı kontrol etmemiz, kapıları açmamız veya elektriği geri getirmek için gücü devreye sokmamız gibi kulağa gayet basit gelen şeyler正在发生。Ancak bu görevler her zaman o kadar da kolay olmuyor. Bunun başlıca sebebi Emma'nın bir şey isterken yeterince açık olmaması. Muhtemelen kendisine göre yeterince açıkta ama bizim gibi daha önce hiç uzay istasyonu kullanmadan olanlar için "Ablacım ne diyorsun sen?" durumu söz konusu olabiliyor. Emma'yla iletişim kurarak ne istediğini tekrar sorabiliyorsunuz ama genellikle ikinci söyleyişinde ilkinden daha da az ipucu veriyor. Bu sebeple emir aldıktan sonra bir başınıza kalmış oluyorsunuz ve sizden ne istediğini anlamayı başardıysanız nasıl yapacağınızı keşfetmeniz gerekiyor.

Dediğim gibi, ne yapacağınızı anladık- tan sonra, Observation'daki bulmacalar Emma'nın söylediğini nasıl yapacağınızı keşfetmenizle alakalı. Bu bulmacalar genel- likle çizgisel bir sistemle ilerlediği için çok zor olmuyorlar. Nereye gitmeniz gerektiği zaten size söylendiği için, görevinizi iyi anladığınız sürece, zorlanmadan çözüme ulaşabiliyor- sunuz. Ancak bazen size verilen ipuçlarını iyi takip ederek hangi kapsüle gideceğinizi kendinizin bulması ya da sistemlere bağla- nılmak için başka bölmelerden şematikler toplamanız da gerekebiliyor. Neyse ki, arada ufak tefek firçalar yesek de ne kadar oyalanırsak oyalanalım Emma yavaşlığını umursuyor gibi durmuyor. Biz olsak bilgisayar Chrome'u beş saniye geç açı diye cinnet geçiririz.

Glados'u özleyenler?

Bunun dışında hata yapma seçeneğimiz pek yok, istesek bile Emma'nın direktifleri dışında hareket edemiyoruz. Yani, iyi robot ya da kötü robot olmak diye bir durum yok, oyunun senaryosunun dışına istesek de çıkalımayor. Aslında Emma'ya sempati duyduğum için zaten işleri karıştırmak gibi bir niyetim yoktu. Ancak en azından SAM'in biraz daha kendi

özgürlüğüne sahip bir yapay zeka olmasını isterdim. Maalesef, TAU filminde olduğu gibi insana sempatik gelen cümlelerimiz ya da kendi ahlaki kararlarımız yok. Yalnızca bize verilen emirleri yerine getiren ve sorulan soruları cevaplayan bir çeşit Siri oluşumuz benim için bir hayal kırıklığı oldu.

Bu arada SAM'in ana erkanı gibi oyundaki bazı teknolojik ekipmanlar 90'larda çekil- miş bilim kurgu filmlerini hatırlatıyor. Bunun Observation'a 2001: A Space Odyssey ya da Alien gibi yapımların havasını katmak için bilerek yapılmış olduğunu düşünüyorum. Ben şahsen görsellik açısından her iki filme de pek benzetemesem de hesap makinesi gibi ekranlar üzerinden işlem yapmak beni rahatsız etmedi.

Son olarak, Observation'ı bilgisayarınızda oynamak için Epic Games Store üzerinden edinmeniz gerektiğini de belirtmek istiyorum. Bu oyun son dönemlerde oynadığım en ilginç oyunlardan biri oldu. Üstelik grafikleri ve ses- lendirmeleri de oldukça kaliteliydi. Bu yüzden fiyatı da uygun olduğu için hepinizin oynaması- nı tavsiye ediyorum. ♦ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI İlgi çekici bir hikaye.

Sizi içine çeken gerçeklik hissi.

Oyunun görsel dünyası.

EKSI Oyunun dili nasıl desem, biraz ağır. Görevler yeterince açık değil. Oyun fazlasıyla çizgisel ilerliyor.

87





Yapım Petroglyph **Dağıtım** Funcem **Tür** Strateji **Platform** PC Web conanunconquered.com

Conan Unconquered ◆

"Peki ya silahlar? Düşmana hükmetmek?"

Conan Unconquered, zamanında Age of Empires serisi, Command & Conquer serisi ve Empire Earth III gibi klasiklerin yapımında yer alan, kendi stüdyoları altında Star Wars: Empire At War ve Grey Goo gibi gerçek zamanlı strateji türünün başarılı oyunlarına imza atan ekibin, yani Petroglyph'in imzasını taşıyor. Ekibin imzasının bulunduğu diğer oyunların aksine,

gerçek zamanlı strateji türüne ekibin kendi hayatı kalma yorumunu katlığı bir oyun C:U.

Şiddet gibi şiddet

Rick & Morty'de tanıdığımız, yarı insan yarı Gazorpian genleri taşıyan ve evrendeki en agresif, en şiddet bağımlısı yaratıklardan biri olan Morty Junior'ın Morty'ye dediği gibi: "Sevgi, tek umursadığın şey bu! Peki ya silahlar? Düşmana hükmetmek?"

İşte bu motto Conan Unconquered'in temelini oluşturuyor. Antropologların bildiği herhangi bir medeniyetten önceki efsanevi bir zaman olan Hyborian Çağında geçen Conan Unconquered'da, Barbar Conan'ın vahşi dünyasında Natohk'un, örtülü olanın, göçebelerden, kabilelerden ve iblislerden kurulu ordusuna karşı They Are Billions'in aksine hükmedilmemeye çalışıyor. Oyunun tek oyunculu senaryo modunda, bu mücadeleyi anlatan ve kademeli bir şekilde zorlaşan beş farklı bölüm bulunuyor. Bu bölümlere bölgemizi belirtilen flamalar, birkaç kulübe, bir kale ve bir kahramanla başlıyoruz. Kahramanımız olarak savaş alanında doğmuş başarılı bir kılıç ustası, maceracı, hırsız ve komutan olan Conan'ı seçebileceğimiz gibi, bir korsan ve Red Brotherhood'un bir savaşçısı olan Valeria'yı veya Stygian Tanrılarından Ibis'in son kalan yüksek rahiplerinden Kalanthes'i de seçebiliyoruz.

Bu kahramanlar oyunun görece daha kolay

olan ilk dalgalarında pasif yetenekleri sayesinde bir yönden gelen düşmanların üstesinden tek başlarına gelebiliyor. Her bir kahraman farklı pasif yeteneklere sahip olmasının yanında tecrübe kazanarak "Veteran" seviyesine geldiğinde aktif bir yetenek de kazanıyor. Conan, bulunduğu yerin çevresindeki düşmanlara büyük hasar verecek şekilde çelik bir kasırga yaratabiliyor. Valeria, kısa bir süre için çelikten ve kandan bir kasırgaya dönüşerek tipki Crysis'teki Nomad'in Nanosuit zırhı sayesinde kazandığı gibi maksimum hız, maksimum koruma ve maksimum hasar kazanıyor. Kalanthes ise kısa bir süre için belli bir alandaki herkesin daha az hasar almasını, zehirden, hastalıktan ve yangından daha az etkilenmesini sağlayacak bir büyütüyor.

Bitmek bilmez akınlar

Her iki dalgada arasında yaralarımızı sarımadık, tamirat yapmamız ve bir sonraki dalgaya hazırlanmamız için bir miktar süre bulunuyor. Bölgemizdeki duvarların arkasında saklanmaya ihtiyaç duymayacak kadar güçlü olan kahramanlarımızı birkaç asker ile takviye ederek dış dünyaya göndermek büyük ödüller kazandırabiliyor. Eski strateji oyunlarından alışık olduğumuz savaş sisine ev sahipliği yapan oyun, bu sayede keşiflerimize heyecan katıyor. Bir adım sonra birden fazla devasa akrep yuvasının orta-



sında kendini bulmak, gerek askerler gerek kahramanlarınızın için hoş bir sürpriz değil tahmin edebileceğiniz gibi. Dahası, devasa akrepler, devasa örümcekler, deve kuşları ve benzeri birçok yaratığın yanı sıra, karanlıkta özel yetenekli düşmanlar da bulunuyor.

Yeterince güçlü ve şanslıysak, kahramanımız için yeni özellikler kazanabileceğimiz gibi, bölgemizde üretime yardımcı olacak kaynak sandıkları da bulabiliyoruz.

Oyunda komuta, köle, yemek ve ruh özü olmak üzere dört tane bina diktikçe topladığımız kaynağımız ve bunlardan zaman içerisinde kazandığımız altın, odun, taş, hayvan, metal ve yıldız metali olmak üzere altı tane diğer kaynağımız bulunuyor. Oyun da kaynakları toplayan ya da yapıları inşa eden birimler olmadığı için yapıların zaman içerisinde kaynak sağlama tercih edilmiş olabilir. Bu sayede oynanış hızlandıgı gibi, düşman dalgaları geldikçe işimiz de kolaylaşıyor. Muhtemelen savaş esnasında ateş iblisinin yaktığı kulenin inşaatında çalışan köylüler kaçırıkmak yazdıgım kadar kolay olmazdı.

Komuta, flamalar ve komutan çadırı gibi yapılarla; köle, kulübelerle; yiyecek, tarlalarla ve ruh özü de cesetlerle kazanılıyor. Bu dört kaynak birbirine oldukça bağlı olduğu için, birinin eksikliğinde doğrudan elimiz kolumuz bağlanıyor. Örneğin basit bir okçu üretmek için altın, oduna, yiyeceğe ve köleye ihtiyacımız var. Köle için kulübe üretmeye ihtiyacımız var. Kulübe inşa etmek için de altına, komutaya ve yiyeceğe ihtiyacımız var. Bu nedenle dalga aralarında alev almış yapıları söndürmek, hasar almış yapıları tamir etmek ve yıkılmış yapıları yeniden inşa etmek çok önemli bir hal alıyor. Hiçbirimiz dalganın ortasında yüzlerce düşmana karşı koyarken köle eksikliğinden birim üretemediğimizi görmek istemeyiz.

Yangın dışında hastalıklar da büyük sorunlara yol açabiliyor. Cesetlerin birliği bölgelerde yayılmaya başlayan hastalıklar birimlere yayılarak zaman içinde bu birimlerin de ölmelerine sebep oluyor.



Cesetlerin başımıza açtığı bir diğer iş ise, "Necromancer"lar tarafından iskelet olarak diriltilebiliyor olmaları. Duvarlarımızın ne kadar güvenli olduğunu düşünürken içerdeki cesetlerin dışarıdaki bir Necromancer tarafından diriltildiğini ve birden etrafa saldırdığını görmek planlamızı bozabiliyor. Bu gibi durumlarda yardımımıza boşluk tuşu koşuyor. Bu tuş sayesinde zamanı durdurabiliyor ve bir sonraki hamlemizi uygulamaya koyabiliyoruz. Zamanın akmasına izin verdiğimizde de hamlelerimiz aynı anda gerçekleşmeye başlıyor. Bu özelliği, planlama dışında normalde ekranındaki küçük haritada görünen düşmanların saldırısı yönlerini, kum firtinalarında küçük haritanın kapanması sebebiyle tek tek duvarları kontrol etmek için de kullanmak avantaj sağlıyor. Kale başlangıç seviyesindeki yapıları ve "Craftsman Guild"i inşa edebilmemizi ve başlangıç seviyesindeki askerleri uretebilmemizi sağlıyor. Craftsman Guild "Engineer Guild" ve "Scholar Guild"i inşa edebilmemizi, Engineer Guild de "Warfare Guild"i inşa edebilmemizi sağlıyor. Oyundaki teknoloji aacı da bu londalarда araştırılabilenler ve üretilenler etrafında oluşmaktadır. Başlangıç seviyesinde sadece kılıç ustaları ve ciritli askerler yapabiliyorken, Craftsman Guild ile

hafif süvariler ve büyütüler, Engineer Guild ile mızraklı askerler ve okçular, Scholar Guild ile rahibeler ve Warfare Guild ile arbaletli okçular ve ağır süvariler uretebiliyoruz. Üretebildiğimiz birim çeşidi sınırlı olsa da mücadele ettiğimiz düşmanların çeşitli olması oyunun oynanış süresini arttırıyor.

Fethedilmemiş ne kaldı?

Oyunda tek oyunculu senaryo modu dışında, istersek yine tek oyunculu istersek de çok oyunculu olarak oynayabileceğimiz "Unconquered" modu da bulunuyor. Tek oyunculu olarak senaryodan farklı olarak haritanın oluşturulurken harita yoğunluğu, kaynak miktarı, yaratık miktarı, dalgı sayısı ve zorluk katsayısı seçenekleriyle tecrübeimi özelleştirebiliyoruz. Bu mod çok oyunculu olarak oynandığında, her bir oyuncunun ortak kaynak havuzunu kullandığı, ortak yapılar inşa ettiği ama kendilerine ait birimler ürettiğleri ve kendilerine ait kahramanları ile kontrol ettikleri bir tecrübe sunuyor. Bu modda dalgaların saldırıldığı noktalar hem çeşitleniyor hem de saldırıldığı nokta sayısı artıyor. İncelememizi yazdığını tarihte henüz resmi olarak çıkışını gerçekleştirmemesine rağmen oyundan alacağımız zevki baltalayan sorunların bulunmaması da oyunun hanesine bir artı olarak yazılıyor. Barbar Conan'ın vahşi dünyasını seviyorsanız ya da sıkı bir strateji oyuncususunuz Conan Unconquered size kısa ama güzel bir zaman vadediyor. ♦ Ahmet Rıdvan Potur

KARAR

ARTI Düşman birimlerin çeşitliliğinin çok olması. Duvarların arkasındaki sürprizler. Vahşi bir dünya ve tamamlayan atmosfer

EKSİ Senaryo modunun kısa olması. Teknoloji ağacının kısa oynularda işe yaramaması.





Yapım SIE London Studio **Dağıtım** SIE **Tür** Aksiyon **Platform** PS4 **Web** www.playstation.com/en-us/games/blood-and-truth-ps4

Blood & Truth ♦

The London Heist'ın ardından aksiyon yine tavan yapıyor!

PSVR piyasaya sunulduğunda, PSVR Worlds adındaki paketin bir parçası olan ve belki de bu paketin en iyi oyunu olarak gösterebileceğimiz The London Heist, damağımızda öylesine güzel bir tat bırakmış ki PSVR'a bu oyunun tam bir versiyonu gelmeli diye düşünmüştük. Sony de bu başarının farkındaydı ki bir süre sonra Blood & Truth'u duyurdu, herkes heyecandan yerinde kırıldanmaya başladı. Geçtiğimiz ayın sonlarında piyasaya çıkan oyun, gerçekten de The London Heist'i son derece andırıyor: Çatışmalar, bölümlerin ilerleyisi, aksiyon... Hepsi kaldığımız yerden devam ediyormuşuz havasında.

Blood & Truth'taki kahramanımız ise Ryan adında eski bir asker. Babasının ölümüyle sarsılan Ryan ve aile üyeleri, daha babanın toprağı kurmadan bambaşka bir tehlikeyle yüz yüze geliyor. Ryan'ın varlıklı ailesinin şirketlerine gözünü diken bir modern mafya hükümdarlığı, Ryan'ın kardeşleri ve annesine savaş açıyor, biz de tek kişilik bir ordu olarak bu savaşta söz hakkımız olduğunu belirtiyoruz. Çok daha heyecanlı bir şekilde başlayacağını düşündüğümüz oyun, Ryan'ın geçimini, Orta Doğu'daki bir görevini bize göstererek başlıyor. Burada oyunun mekaniklerini öğrendikten sonra da bahsettiğim kısma geçiş yapıyoruz. PS Move cihazlarıyla oynanması gereken oyunumuz, çok rahat bir silah kullanım olanağı sunuyor. Her iki elimizde de iki

farklı silah taşıyabildiğimiz için bir süre sonra Wolfenstein'dan fırlamış gibi bir imaj çizebiliyoruz. İki elimizde iki tabanca taşımak en etkili çözümlerden ama dilersek bir elimizde tabanca, diğerinde de tek elle kullanılabilen bir makineli veya pompalı tüfek taşımamız da mümkün. Maalesef bombaları istifleyemiyoruz ve onları bulduğumuz yerde kullanmamız (Veya bir elimizde taşımamız) gerekiyor. Silahlarınızın şarjörü boşaldığında da, aynı gerçek hayatı olabileceği gibi bir cebimizden dolu şarjör çıkartıp, bunu silahın tipine göre, uygun kısmına yerleştiriyoruz. Çatışmanın ortasında bu işlemi yapmak güç olabiliyor fakat başarılı ve hızlı şarjör değişimlerinde, kendimizi gerçekten silah kullanıyor gibi hissediyoruz. FPS türündeki oyun bize özgür dolaşım imkanı sunmuyor. Belirli noktalara tek tuşa basarak ulaşıyoruz ve hatta geriye dönmek bile mümkün değil. Yapımcılar bu kararı, daha sinematik bir etki olması açısından düşünmüş, fena da bir fikir olmamış ama uygulamada oyunu bir hayli yavanlaştırdığını söyleyebilirim. Bunun en büyük nedeniye kahramanımızın, bu noktalara giderken adeta süzülerek gitmesi. Bazı kısımlarda –sözde- koşarak

ilerliyoruz ama burada da sadece bir kamera bizi A noktasından B noktasına taşıyor. Oyun bu anlarda o kadar özensiz gözükyor ki bir hayli asabır bozuldu.

Aynı şekilde silah kullanımı da zaman zaman zorluç çkartabiliyor. Dürbünü bulunan silahlarda nişan almak apayı bir zorluk; bunu geçtim ama silah düz değil de, yana doğru ateşlemek istediğimizde oyun bunu çok zor algılıyor. Düşmanların animasyonları da yerlerde maalesef. Düşük bütçeli bir yapımdım ben diye bağırmamasına sebep olmuş oyunun. Açıkçası Blood & Truth'tan çok umutluydum. Hikayesi fena ilerlemese de oynanış ilginç bir biçimde çok zevk vermiyor. Oyundaki özensizlik sürekli suratımıza çarptığından belki de...

♦ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Silah kullanmak eğlenceli, hikaye fena değil.

EKSİ Özensizlikler yüzümüze fazlasıyla çarpıyor. Oynanış ve kurgu çok daha iyi birbirine geçebilirdi.

72





Yapım Paradox Development Studio **Dağıtım** Paradox Interactive **Tür** Strateji Platform PC, Mac Web www.gameimperator.com

Imperator: Rome

Bilinen medeniyetin başladığı yere dönüş...

Tarih ile ne kadar alakalısınız bilmem ama ben biraz vakit harcadım diyebilirim. Dünya tarihine şöyle bir dönüp baktığımız zaman gerçekten de batı medeniyetinin şekillenmesine, hatta dünyanın birçok noktasındaki medeniyet algısının güçlenmesine en büyük etkiyi yaratmış topluluk budur. Dönemin bilinen dünyasının büyük bir kısmına, bugün bilinen İngiltere'den Mısır'a kadar uzanan devasa toprak bütünlüğü ile dünya tarihine damgasını vurmuştur. Bugün bile Roma İmparatorluğundan kalan hukuk ve mühendisliğin izlerini hatta kimi zaman izden de fazlasını görmek mümkündür. Büylesine muazzam bir imparatorluk için oyun yapmak da birazlık zor olsa gerek ama merak etmeyein, direksiyonda Paradox var ve onlar bu tarz derin mevzularda biraz iyiler.

Paradox bu arkadaşlar, adamlar resmen kötü oyun yapamıyorlar. Yapsalar bile bir şekilde ortalamanın üzerinde olmayı başarıyor. Bu sefer de ilki 2008 yılında üretilen Europa Universalis: Rome'un devamı niteliğindeki Imperator: Rome ile karşıızızız. M.O. 304'de (Roma'nın kuruluşundan sonra (AUC) 450 olarak çevirebiliriz, oynadığı haliyle) başlayan maceramız, tarih itibarıyla hem Roma Cumhuriyeti'ni, hem Roma İmparatorluğu'nun kuruluşunu hem

de Diadochi Savaşları'nı içeriyor. Büylesine önemli bir dönemde oyuna başlamak bile başlı başına bir macera. Oyun içerisinde bir medeniyeti kontrol ediyor olabiliriz ama inanın dikkat etmemiz gereken çok fazla karakter var. Her karakter bir aileye bağlı ve her birinin farklı istekleri bulunuyor.

Kimisi para peşinde, kimisi şöhret... İlk amacımız, büyemizde bulunan karakterleri bir şekilde kontrol altına alıp, onlarla beraber ilerlemek. Fakat aralarında bazlarının sizinle aynı fikirde olmadığını görmeniz çok da uzun sürmeyecek. Bir imparatorluk kurmak için pek tabii çok fazla yandaş olması lazım. Tüm bu karakterlerin kendilerine bağlı orduları olduğunu ve hiç beklemediginiz anda sıkıntı çıkartabileceklerini belirtmek isterim. Açıkçası oyunun ilk iki saatı bir hayli yoruldum ama demokratik sistem içerisinde mantığı anladıkta sonra bir nebze de olsa rahatlardım. Öyle seçimler oluyor, öyle karakterler güç kazanıyor ki bir anda saçma sapan debufflar yemek isten bile değil.

Malum, Roma denildiği zaman Demokrasi çanları da çalışmaya başlıyor. Oyunda karar almak için sıkça diplomasıye başvurmak gerekiyor. Karar almak için de ilk istikamet senato oluyor. Eğer senato kararlarına uymazsanız, bir anlamda tıranlığınıza ilan etmiş oluyorsunuz. Paradox bu konuda da iyi hamleler yapmış ve oyunu iki türlü de oynamamıza imkan sunmuş. İş savaşa geldiği zaman daha önce görmediğim bir yenilik ile karşılaştım. Artık sadece daha güçlü ordunun otomatik kazanması yerine, ordularda bulunan piyade, süvari, atlı araba ve fil gibi farklı birimlerin, birbirlerine olan üstünlükleri de hesaplanıyor. Bu sayede kime, ne ile saldıracagımızı da keşfetmemiz gerekiyor. Anlayacağınız bolca "Scouting" şart!

Bir diğer dikkat çeken gelişme de harita yüzeylerinde olmuş. Paradox'un genelde dikkat ettiği bu durum, Imperator: Rome ile iyice kendisini göstermiş. Misal, Alplerin göbeğinde bir savaşa girmek, hem birimleri zorlarken, hem de kurulmuş potansiyel bir tuzağın içine düşmemize davetiye çıkartıyor. Benzeri şekilde, Nil nehrinden biraz uzaklaşlığımız zaman da çölde yürüp gitmek düşündüğümüzden çok daha hızlı gerçekleşiyor. Popularity ve Loyalty sistemi oyunun göbeğinde dersem sanıyorum abartmış olmam. Mümkün mertebe herkesi dinleyip, ona göre hareket etmek gerekiyor zira herkesin bir fikri olduğunu unutmamak lazım. Oyundaki ekonomi ve genel olarak ticaret tarafı da büyük titizlikle işlenmiş. Nitekim bir defa büyük güce ulaştığımız zaman, kalan ufak klanların nefretini kazanıyoruz. Yapacağımız en ufak rahatsız edici hareket, birçok ufak klanın birleşip bize girişmesine, anlaşmaları iptal etmesine kadar uzanabiliyor. En büyük eleştirimse bu oyunun aslında Europa Universalis 4 ile Crusaders Kings 2'nin ortaya karışık antik dönem versiyonu olması. Imperator: Rome kesinlikle Paradox'un şanına yakışır bir oyun olmuş ama her daim olduğu gibi o kadar çok detay var ki türe yabancı oyuncular kendişinden bir kez daha uzaklaşmaya yetecektir. Eğer Paradox oyunlarını seviyorsanız, düşünmeden edinebilirsiniz.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Detaylı oyun mekanikleri.

Yenilenen savaş sistemi. Bolca ırk ve diplomasinin dibi!

EKSİ Yapay zekanın fantastik tavırları.

Herkese hitap etmeyecek seviyede fazla detay





Yapım Askiisoft **Dağıtım** Devolver Digital **Tür** Aksiyon **Platform** PC, Mac, Switch **Web** www.katanazero.com

Katana ZERO ★

Bilinçaltındaki katille yaşayan, anıları katledilmiş bir samuray...

Katana Zero daha ilk anda görselliği ve aksiyonu ile beni içine çeken bir yapımdı, öyle ki gördüğüm anda incelemeyi kafama koymuşum. Peki, oyun bu meraklımı ve hevesimi karşısındadır mı? Hem de fazlasıyla! Hatta 2019 yılında -şu ana dek- oynadığım en iyi oldu diyebilirim.

Katana Zero, hikaye olarak gizemlerle dolu bir oyun. Oyunda aksiyona daldığınız kadar hikayeyi de dikkatli takip etmeniz yerinde olur çünkü oyunda seçtiğiniz diyaloglar ve verdığınız kararlar oyuncunun akışını direkt olarak etkiliyor. Yani bir nevi "Kelebek Etkisi" durumu ile karşı karşıyayız. Yalnız yaşayan bir samurayı oynadığımız oyunda, kendimiz hakkında -profesyonel bir seri katil olma-

mız dışında- hiçbir şey bilmiyoruz. Nasıl seri katil olduk? Geçmişimizde kimdik? Her ne kadar Dragon kod adını kullanıksak da gerçek adımız ne? Karakterimiz bu soruların hiçbirinin yanıtını bilmiyor ve geçmişin hatırlamaya çalışıyor. Daha oyunun ilk bölümünü geçtiğimizde ara sahnede "10 gün kaldı" yazısıyla karşılaşmak da oyuncunun meraklılığını iyice perçinliyor. İlginçtir ki karakterimizin bazı rutinleri var. Bunlar sabah uyanmak, gizemli bir psikologdan terapi ve ilaç almak, aynı psikologun seri katil olduğumuzu bileyerek bize bir hedef vermesi, işimizi yapmak, akşam eve gelip çayımızı içmek ve uyumak. İlk günlerde karakterin bu rutine alıştığını görüyoruz ama işler sonraları oldukça sarpa sarıyor. Bir anda iç dünyamızın karmaşık olduğunu, bu karmaşılığa çevremizdeki olayların da uyum sağladığını görüyorsunuz. Bazen işler kontrolden çıkıyor çünkü diyaloglarda cevap vermeniz için bir zaman sınırı var. Daha neyi seçeceğinizi düşünmeden cevap vermek zorunda kalabiliyorsunuz. Tüm bunlar hikayeyi daha da gizemli ve bir o kadar sürükleyici hale getirirken oyunun başında kaç saat geçirdiğinizi anlamıyorsunuz bile.

Retro görsellere sahip Katana Zero'nun kendine has yapısı aksiyon bölümlerinde ortaya çıkıyor. Oldurmemiz gereken bir hedef olduğunda aynı Hotline Miami'deki gibi alana varıyor ve kimse kalmayana dek düşmanları doğruyoruz. Tek bir darbede düşmanı öldürebildiğimiz doğru ama sorun şu ki düşman da bizi tek bir darbede yıkalıyor. Farklı yetenekteki düşmanları farklı hareketlerle öldürmek, çevre objelerini kullanarak farklı yöntemler geliştirmek gerekebiliyor. Mesela bazı düşmanların

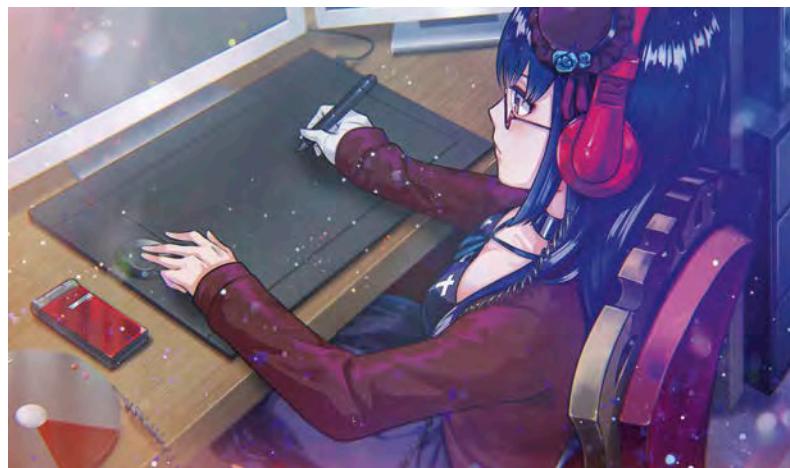
bloklama yeteneği olduğundan direkt olarak arkasına sıçrayıp onları zayıf noktalarından kesmeniz lazım. Bazen de zamanı yavaşlatarak mermileri atlatıyor, düşmana yaklaşış öyle kesiyorsunuz. Olduğunu zaman ise o seviyenin başına dönüyorsunuz. Ancak bu yeteneğimiz aslında oyunun ana hikaye mekaniklerinden biri ve hikaye içine oldukça iyi yedirilmiş durumda. Oyunun kolay olduğunu söyleyemem ama Hotline Miami kadar zor da sayılmaz. Birkaç bölüm sonunda mekaniklere eliniz tamamen alıyor ve zaman yavaşlatma özelliğini mecbur kalmadıkça kullanımiyorsunuz.

Retro görselliğine oldukça uyan, sizi oyunun cyberpunk dünyasına bağlayacak olan muhteşem müziki de Spotify'dan defalarca dinledim. Normalde elektronik müzik çok fazla dinlediğim bir tür olmamasına rağmen Katana Zero'nun müziki özelileştirilmiş olarak hazırlanmış. Özellikle karakterimin katiliama başlamadan önce bölümün başında kulaklığını takması ve bu gaza getiren şarkıların başlaması muhteşem bir detay. Eğer Hotline Miami'yi seviyorsanız bu oyunu da çok seveceksiniz. Bunun dışında retro oynlara ilginiz varsa, ilgi çekici bir hikaye, içine çeken bir atmosfer ariyorsanız, Katana Zero sizin çok mutlu edecek. ♦ **Enes Özdemir**

KARAR

ARTI Seçimlere göre değişen ilgi çekici hikaye sunumu. Eğlenceli savaş mekanikleri. Muhteşem müziki.

EKSİ Daha fazla ve daha doyurucu boss savaşları olabilirildi. Oyunun süresi oldukça kısa.



Yapım Red Entertainment **Dağıtım** PQube Limited **Tür** Görsel Roman **Platform** PC, PS4, Switch **Web** pqube.co.uk/our-world-is-ended

Our World is Ended

Biraz daha çabuk sona erseydi iyi olacaktı sanki...

Visual Novel, yani görsel roman tarzı oyunları çok severim çünkü tipki anime izlemek gibidir. Arada müdahale ettiğiniz, kimisinde yüryüebildiğiniz ve bulmaca çözülebildiğiniz bu yapımların tipki animelerde olduğu gibi iyisi de var, kötüsü de. Ve ne yazık ki bu sefer karşımızda iyi olmayanlardan bir tanesi duruyor.

Sanal gerçeklik, zamanı bükme, başka boyutlar gibi ağır bilimkurgu temaları ile donatılmış olan oyunda karakterimizin adı Reiji. Kendilerine Judgement Seven adını veren bir gruba üyedir Reiji ve grubun amacı sanal gerçeklik oyunları geliştirmektir. Günün birinde Reiji, arkadaşı Yuno ile beraber geliştirdikleri W.O.R.L.D. adlı yeni kaskı denemek için Tokyo'nun yoğun semtlerinden Asakusa'ya gider. İlk bakişta her şey yolundadır. Hatta Judgement Seven'in programcısı Owari, arka planı mayolu kız resimleri ile doldurur. Hatta hatta daha da ileri giderek Yuno'nun bile elbiselerini okul mayosu ile değiştirir. Derken W.O.R.L.D. adlı program kapanır ve kafasında kaskı ile Reiji karanlıkta kalır. Derken görüşü geri gelir ama bambaşka bir Asakusa'dadır Reiji. Bu bir oyun hatası mıdır? Yoksa başka bir gerçeklik mi? Yoksa geleceğe bir kapı mı aralanmıştır? Reiji ne olup bittiğini anlamaz lakin bu çok da uzun sürmeyecektir. Biraz Steins;Gate havası yaratmaya çalışan oyunda hikayenin gidişatı ve karakterler zayıf. İlk başta olan biteni merak etseniz de gereğinden fazla uzatılan diyaloglar ve yine gereğinden fazla olan fan servisi işin tadını tuzunu kaçırmış. Hayatında bu kadar fan servisi (fan servisi derken kızların bir taraflarına odaklanma saçılığı) olan başka bir görsel roman oynamadım. Düşünün ki ortada yaklaşmakta olan bir kötülük var ama diyalogların yarısı ecchi

diye tabir edeceğim bel altı muhabbetler üzerine kurulu.

Oyuna ara sıra yön verdığımız normal diyalogların yanı sıra, "Selection of Soul" adında bir sistem de mevcut. Ekranda ansızın düzinecece diyalog beliriyor ve bir nevi kumar oynayarak işimize en çok yarayan diyalogu seçiyoruz. Kimi zaman işimize gelen yönde ilerleme olsa da çوغunlukla tünelin ucu fena bir yere çıkıyor. Şaka bir yana, sistem mantık olarak güzel ama pratik olarak istediğimiz sonucu vermiyor.

Oyunun en beğendiğim tarafları; çizimleri, müzikleri ve seslendirmeler. Rengarenk çizimler, buram buram anime kokan karakterler ve işitsel tarzı ile bu taraf on numara. Karakterlerse daha önce bahsettiğim gibi sadece çizim olarak iyi. Iruka No.2 adlı karakteri görünce ne demek

istediğimi daha iyi anlayacaksınız.

Oyunun epey potansiyeli varmış ama bir görsel romanın olmazsa olmazı olan hikaye çok aksıyor ve gereğinden fazla farklı yönlere kayıyor. Dolayısıyla Our World is Ended karakter gelişimi ve hikaye üzerine yoğunlaşmak yerine fan servisliğini ön planda tuttuğu için ne yazık ki istenilen seviyede bir oyun/roman olamamış.

◆ Olca Karasoy Moral

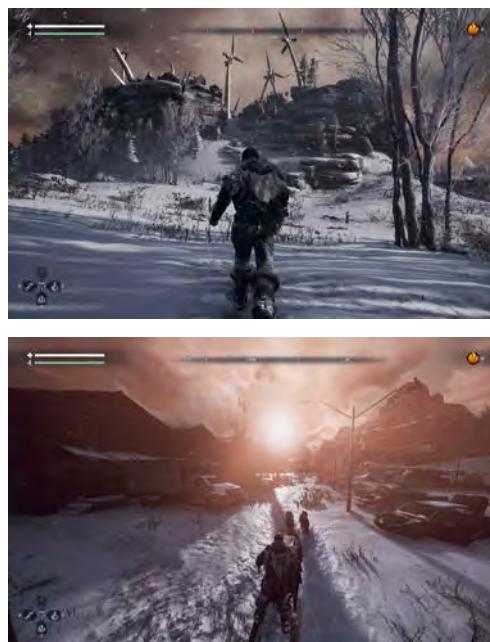
KARAR

ARTI Oyunun görselleri bir hayli etkileyici

EKSİ Aşırıya kaçan bel altı muhabbetler. Diyaloglar gereğinden fazla uzun. Hikaye yerine fan servisi üzerine yoğunlaşılmış.

53





Yapım Black Forest Games **Dağıtım** THQ Nordic **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC, PS4, XONE **Web** fadetosilence.com

Fade to Silence

Bembeyaz bir ölüm bizleri bekliyor...

Hayatta kalma türünün resmen bir tür olarak kabul edilmesinden bu zaman kadar geçen sürede, onlarca birbirinin aynısı oyun deneyim etti. Hepsi de o ya da bu şekilde farklı olmaya çalışan, fantastik kopyalardır. *Fade to Silence* da kendi çapında iddialı bir oyun. Dergimizi düzenli olarak takip edenlerin iyi bileceği üzere, bir süre önce kendisinin erken erişim testinde oradan oraya deli gibi koşup, yine de terlememiştim. Terlememiştim çünkü çok soğuktı! Yani oyun içerisindeki havadan bahsediyorum en beğendiğim okur. *Fade to Silence*'ın bizi içerisinde attığı dünya baştan aşağıya buzla kaplı! Ölmemek için sadece açılıkla değil, soğuk ile de savaşmak zorunda kaldığımız bu oyunda, yetmezmiş gibi bir de fantastik öcülerle mücadele ediyoruz!

Kontrol ettiğimiz karakterin adı Ash. İçerisinde bulduğumuz ortam da tam benlik; post apokaliptik çorak arazi ama buzlarla kaplı olanından. Oyuna başlar başlamaz fark ettiğimiz iki önemli nokta oluyor. Birisi açlık, diğeri de donma potansiyeli. Karakterimiz diğer hayatı kalma oyunlarında olduğu gibi belirli aralıklarla beslenmek zorunda ve böylesine zorlayıcı bir ortamda yemek bulmak bir hayli zor olabiliyor. İkinci sıkıntısı soğuk! Eğer belirli bir süre sıcak ile temas etmezsek, karakterimizin hayatı barış yavaş yavaş donmaya başlıyor. Donan kişiler ısınmadığımız sürece kullanılmaz hale geliyor. Bu sebepten karakterimizin toplam hayatı puanı gözle görülür miktarda azalı-

yor. Ateş yakıp yanında dört ile sekiz saat kestirdik mi donan yerlerimiz yeniden toparlanıyor ve oyuna normal bir şekilde devam edebiliyoruz. Bir de korkunç düşmanlarımız var. Bu arkadaşlar çok çeşitli olmasalar da farklı özelliklere sahipler. Her biri ile başa çıkmayı kısa sürede öğreniyoruz. Oyunun genelinde malzeme topluyoruz. Malzemeler arasında odun bir hayli ön plana çıkıyor zira birçok binanın üretimi için gerekli. Evet, doğru duydun en beğendiğim okur; *Fade to Silence*'da farklı binalar inşa edebiliyoruz. Hatta inşa ile kalmıyor, haritayı keşfettikçe karşımıza çıkan farklı NPC'ler ile ufak bir köy kuruyoruz. Her NPC'nin kendisine has yetenekleri ve istekleri bulunuyor. Bu arkadaşlar ile kurduğumuz köydeye farklı üretimler yaparak yolumuza devam ediyoruz. Oyunun sunduğu görsellik ve beraberinde getirdiği atmosfer gerçekten beni mest etmeye yetti. Fakat o kadar çok hata ile karşılaştım ki bir noktada sonra baydım. Hataların en büyüğü haritanın içerisinde kaybolan objeler ile başlıyor ve kameranın bazı noktalara takılıp ilerleyememesine kadar gidiyor. Savaşlar çok eğlenceli gibi dursa da sadece "takla at ve rakibe vur" mantığından bir adım daha ileriye gidemiyor. Özellikle *Dark Souls* oynayanlar aradaki benzerliği ve farkı çok daha iyi anlayacağlardır. Diğer taraftan düşman çeşidi az olduğundan dolayı sürekli benzeri düşmanlarla mücadele etmek de çok yoruyor. Aynı düşmanın sadece rengi farklı ve daha güçlü

olan versiyonu ile karşılaşmak inanın 2019 yılında deneyim etmek istediğim bir durum değil.

Uzun lafin kısası, *Fade to Silence* yapılacak düzgün güncellemeler ile şu anda olduğundan çok daha iyi bir yapılmış haline gelebilir ama o vakte kadar kendisinden çok da bir şey beklememeniz gerektiğini üzülkerek söylemek durumundayım. Harika bir fikir daha nasıl çöpe gider, iyi bir örnek oldu.

◆ Ertuğrul Süngü

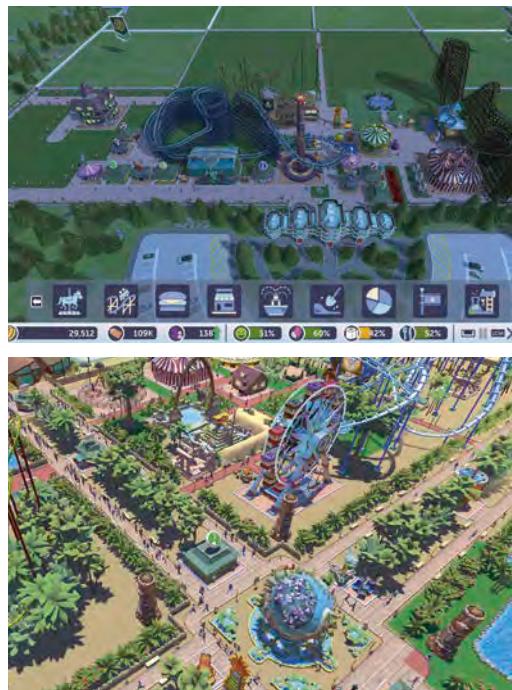
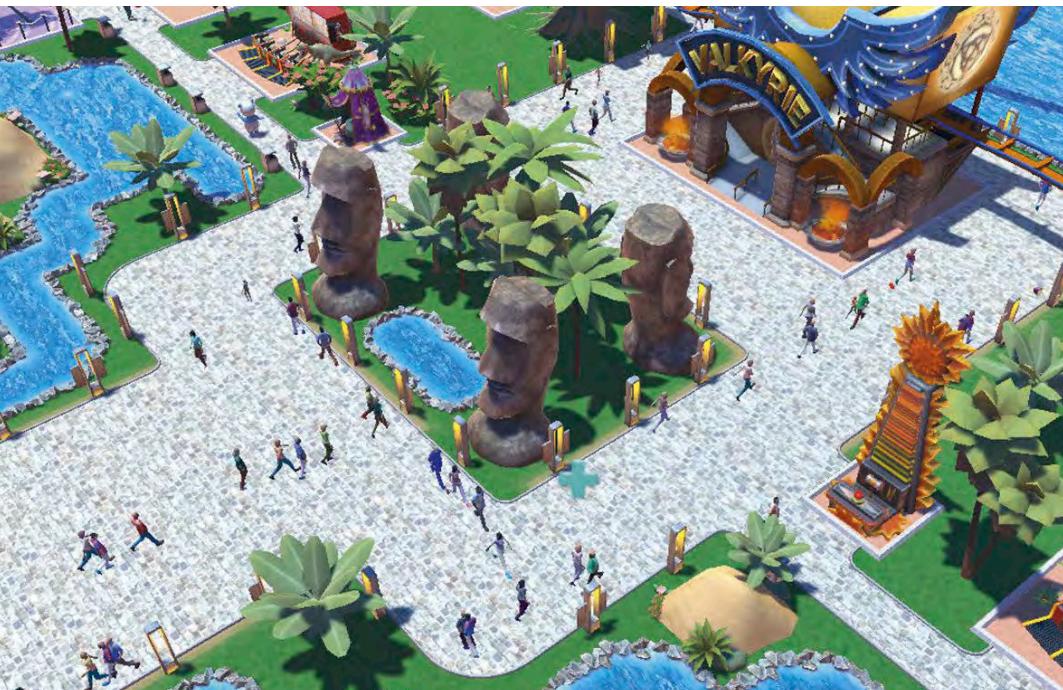
KARAR

ARTI Harika atmosfer. Farklı binalar ve NPC'ler

EKSİ Sıkıcı dövüş mekanikleri. Biri diğerini kovalayan program hataları. Aynı tip düşmanlardan gına geliyor.

63





Yapım Nvizzio Creations Dağıtım Atari Tür Yönetim Simülasyonu Platform PC (Epic Store), Switch Web rollercoaster tycoon.com/adventures

RollerCoaster Tycoon Adventures

Bazen anılarda kalanlar ile yetinmek gerek...

Hatırlayanlarınız olacaktır, vaktiyle RollerCoaster Tycoon serisi bu türé gönüllerin için "çırın ördek yavrusu" idi, çünkü piyasada Theme Park World gibi çok daha güzel gözükene ve en az onun kadar keyifli başka bir oyun daha vardı. Theme Park durunca, yoluna tek başına devam etti Frontier ve serinin üçüncü oyunu tüm lunapark severleri bir araya getirdi. Pof. Saatlerimi geçirdim bu oyunun başında. Üniversiteden sonra çalıştığım ilk iş yeri küçülmeye karar alıp herkesi işten çıkarıldığında kafamı rahatlattan, iş görüşmeleri arasında harap olan bendenizde siper olan oyunu RollerCoaster Tycoon 3. Tamamen kendi tasarladığım coasteri inşa ettiğim yapay gölün üzerinden geçirmeyi başardığımı nasıl sevindiysem artık, hala ulaşabileceğim bir yerde saklıyorum o ekran görüntüsünü.

Sonraki seneler bu tür için şahane geçmedi. RCT3 oyuncuları senelerce oyaladıktan sonra Frontier serinin isim haklarını Atari'ye bırakıp yoluna Planet Coaster ile devam etti ve DLC çığlığını saymazsanız en az RCT3 kadar kaliteli bir oyun çıkarttı ortaya. Atari'nın bu isimle ilk oyunu olan RollerCoaster Tycoon World ise gerçek bir faciaydı. O vakitler oyunu incelemesi için verdığım yazdan öyle kötü feedbackler gelmişti ki sonunda plan dışı bırakmaya karar vermişik, o derece. Şimdi de karşımızda PC tarafında arkasını Epic Games Store'a yaslayan, Switch tarafında ise konsoldaki tek lunapark simülasyonu olmanın avantajına güvenen bir

oyun var. Oyunu her iki platformda da deneyim ettim ve açıkçası Switch versiyonunun olağanüstü kırılgılığını söyleyen yorumlara katılmıyorum. PC tarafında da grafikler pek ahım şahım sayılmaz neticede. Ayrıca oyunun PC versiyonu avaz avaz "ben dokumatik bir cihazda oynamak için yapıldım" diye bağırlıyor. Durumu sadece düğmelerin tasarımlıyla falan açıklayamayacağım çünkü PC'de özellikle coasteri tasarlarken düğmeler 3-5 kez basmak zorunda kalyorsunuz zira algılamıyor. Bir de park büyüdüğünde performans ciddi şekilde düşüyor ve bu kez Switch sahipleri için iyi haberlerim yok çünkü takılmalar Switch'te çok daha belirgin. Oyunda üç farklı mod var. Adventure modunda size sunulan dört farklı temadan birisini seçerek sıfırdan bir lunapark inşa ediyorsunuz. Bu modun sandbox modundan farkı ise eşit derecede basit olmasına rağmen sizi bilgisayarın / konsolun başında AŞIRI zaman geçirmeye teşvik ediyor olması. Oyunda aynı anda sadece bir geliştirme yapabiliyorsunuz, bu geliştirmelerin her biri 5-6 dakika sürüyor ve bu bekleyişin sonunda elinize geçen sadece yeni bir atılıkarınca / RollerCoaster / yemek büfesi oluyor. Oyunda her birinden onlarca bulunduğuandan tamamını açmanız asırlar sürecektil. Paranızı / zorluğu ayarlayabildiğiniz sandbox modunun bundan çok farkı yok ve geliştirme beklerken günlerinizi harcamak istemiyorsanız tüm RollerCoasterları en baştan açarak tasarıma odaklanabilirsiniz.

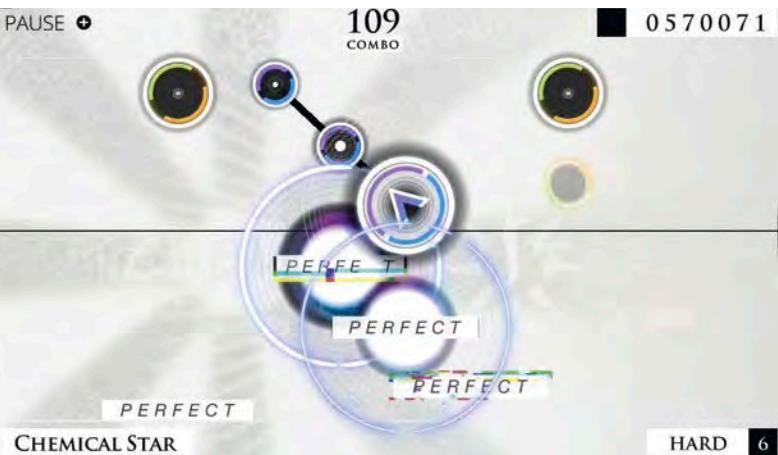
Oyununda belli başlı geri bildirimler alıyoruz müşterilerimizden ancak bu RCT3 ve öncesi ne kıyasla çok, çok basit düzeyde. Ekonomi yönetimi de bir o kadar güdük zira oyunda para kaybetmeniz neredeyse imkansız. Yakınan ilk kişinin isteğini yerine getirdiğiniz anda müşterileri mutlu ettiğinizden müşteri memnuniyeti olayı da lafta kalyor. Ve maalesef en kötü nokta, RCT3'ün muhtesem "inşa ettığınız coastera binerek yolculuğa birinci şahıs kamerasından dahil olma" özelliği bunda yok.

RollerCoaster Tycoon Adventures "herkes için eğlence" kafasıyla yapılmış vasat bir oyun. Bana sorarsanız Switch sahipleri 50 doloreslerini daha iyi bir oyuna harcamalı ancak neticede türünde rakibi olmayan bir oyundan bahsediyoruz, bilemiyorum. PC sahipleri ise bütçe / donanım durumuna göre RollerCoaster Tycoon 3 – Parkitect – Planet Coaster yolunu takip edebilirler gönül rahatlığı ile. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Çok sayıda coaster mevcut. Switch platformundaki tek lunapark simülatörü. RollerCoaster tasarlama hala çok eğlenceli.

EKSİ Hemen her açıdan eski oyunların kırılmış versiyonu. Grafikler zamanın içerisinde. Park genişledikçe ciddi performans sorunları çıkıyor. Tasarladığımız RollerCoastera binip tur atamıyoruz bile.



Yapım Rayark Inc. **Dağıtım** PM Studios Inc., **actll Inc.** **Tür Ritim Oyunu Platform** Switch Web cytusalpha.com

Cytus Alpha ◆

Reflekslerinizi zorlayacak bir ritim oyunu

Ritim oyunlarıyla ilgili bana en garip gelen şey, birini oynarken gördüğümde aşırı saçma gelmesi (ya bununla vakit mi harcanır?) ama ne zaman "hadi bir de ben deneyeyim" diyerek oynamaya kalksam, başından haftalarca ayrılamamam olmuştu. Bu his nasıl bu kadar beynimin derinliklerine işlemiş bilmiyorum ama her seferinde aynı ön yargayı kaldırıldığım dolaptan çıkarıp bir güzel pişirip soslayıp yanına da yoğurtla servis ediyorum resmen. Hal böyle olunca, Cytus Alpha'yı ilk açtığımda da "iki tıngırdıtır bırakırım" diye düşünmüştüm. Nitekim hiç de öyle olmadı; her şarkıya deneme hevesiyle bölüm bölüm gezerken zaman öyle bir geçmiş ki Switch'in şarjının azaldığını fark ettiğimde art arda kaldığım hardcore elektronik parçalar sayesinde bir anime karakteri olduğuma inanacak kıvama gelmiştim.

2012 yılında mobil için ücretsiz olarak çıkan Cytus, Nintendo'ya geçiş yaparken isminin sonuna eklediği alpha işaretini ile pek çok geliştirmeyi de beraberinde getirmiştir. Bir kere, Cytus Alpha diğer sürümlerine göre çok

daha temiz ve anlaşılır bir arayüze sahip. Böylelikle hem göze daha çekici görünüyor hem de oynarken rahat etmenizi sağlıyor. Bunun dışında, orijinal versiyondaki müziklere sadece bu oyun için yapılmış olanlarının da eklendiği 200 şarkıyla aşıkın bir kütüphanesi bulunuyor.

Tamamı elektronik olan müzikler sanki farklı türlerdeki şarkıların animeleştirilmiş hali gibi. Aralarında çok beğenmiş olduğum parçalar olsa da müzikler genel olarak benim tarzım değildi ve açıklçası herkese hitap etmesi açısından biraz daha çeşitlilik olmasını isterdim. Bu yüzden de bu tarz müziklerden hoşlananların çok daha eğleneceğini düşünüyorum. Oynanışa değinecek olursak; her ritim oyununda olduğu gibi müzik başladığında karşımıza basacağımız bir takım tuşlar çıkarıyor. Kafanızda bir şey canlanmadıysa Guitar Hero gibi olduğunu düşünebilirsiniz. Cytus'un farkıysa tuşların tamamen rastgele yerlerde çıkıyor olması. Ekranda aşağı yukarı hareket eden yatay çizгиyi takip ederek hangi tuşa ne zaman basacağınızı (gerci

türune göre bazı tuşları sürüklemeniz ya da basılı tutmanız da gerekebiliyor) anlıyorsunuz. Her ritim oyununda olduğu gibi bunu da ilk denemenizde eliniz ayağınızda dolaşabilir. Sıkıntı yok. Birkac denemeden sonra en rahat oynama şeklinizi belirleyip Fazıl Say gibi hızlı hızlı çalışmaya başlıyorsunuz. Ben ise Switch'i önüne koymuş parmaklarla pit pit bastığım için kanun çalıyorum gibи hissettim.

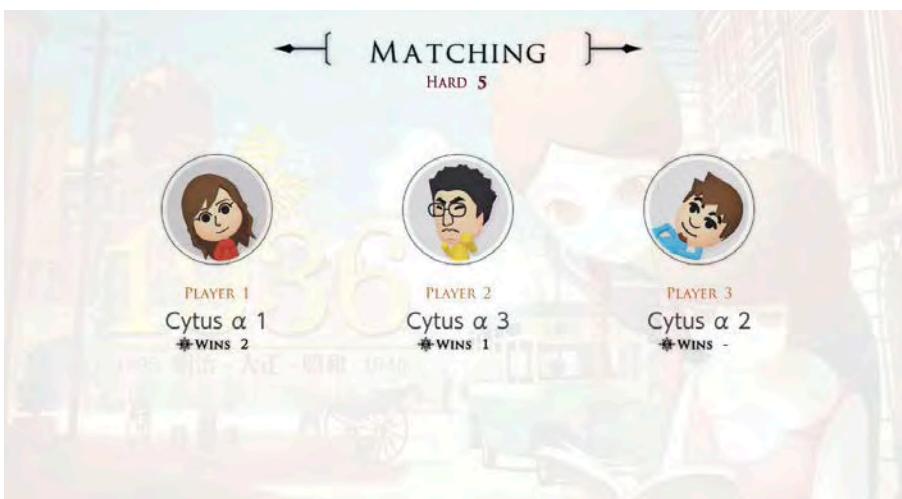
Bu sırada oyunun çok da ön plana çıkmayan bilim kurgu temali bir hikayesi de var. Hikaye kısmındaki bölümleri oynarken şarkıları kolay veya zor seviyelerden birini seçerek çalabiliyorsunuz. Şarkıları caldıkça sadece yeni bölümleri ve yeni şarkıları değil, bu hikayeye dair içerikleri de açmaya başlıyorsunuz. Bu nın dışında, oyunun bir de online maç modu var. İsterseniz biraz pratik yaptıktan sonra bu modda başkalarıyla yarışarak da kendinizi deneyebilirsiniz.

Kısaçısı Cytus Alpha farkı ve eğlenceli bir ritim oyunu olmuş. 49 dolarlık ücreti hakkında ise ne desem bilemiyorum, artık oyun almak insanın cebini yakar hale geldi; ama fiyatını görmemezlikten gelirse her şekilde oynamaya değer olduğunu düşünüyorum. Şarkıların çoğu pek bana hitap etmeye de eger siz hardcore elektronik müziklerden hoşlanıyorsanız Cytus'un bağımlılık yapacağına da eminim. ♦ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Eğlenceli ve farklı bir oynanış modeli. Alışması kolay mekanikler. Temiz ve anlaşılır arayüz

EKSI Fiyatı yüksek. Müzik arşivi geniş olmasına karşın türler konusunda çeşitlilik az. Online modda yarışacak rakip pek bulunmuyor





Yapım Nihon Falcom **Dağıtım** Nihon Falcom **Tür** JRPG Platform PS3, PS4, PS Vita Web trailsofcoldsteel.com

The Legend of Heroes Trails of Cold Steel

Sene 2000 olsaydı iyiydi de...

Bu oyuna ilgili ilginç bir durum var: Trails of Cold Steel 2013 yılında PS3 ve PS Vita için piyasaya çıkmıştı ve döneminde çok beğenilmişti. (Tam altı sene öncesinden bahsettiğimiz için bu kabul edilebilir bir durumdu.) Oyun bir çeşit remaster ile geçtiğimiz aylarda PS4'e geldi ve altı senelik oyunu tekrar, o altı sene öncenin görselliğiyle test etmemiz isteniyor. Bu konuda başarılı olmaksa bir hayli zor...

Japonların çok sevdığı Steampunk esintili, makinelerin ve büyülerin bir arada yürüdüğü o ünlü temada bir oyuna karşı karşıyalıyız. Rean Schwarzer adında, VII. sınıfı atanan bir öğrenciyi ve zamanla onun grubuna katılan öğrencileri kontrol ediyoruz. Erebonian İmparatorluğu'nda bir savaş söz konusu ve biz de bu savaşta kendimize düşeni yapmak üzere

harekete geçiriyoruz, olaylar gelişiyor. Oyunun en iyi başardığı konu bu imparatorluğun hikayesini son derece iyi vermesi. Karakterlerin her birinin hikayesi son derece detaylı ve hikaye gelişimi çoğu AAA kalitesindeki oyundakinden iyi. Savaş sistemiyle eski JRPG oyuncularını çok mutlu edecek şekilde sıra tabanlı ve bir hayli özgürce hareket etmemize olanak tanıyor. Karakterlerimizi Quartz'lar ile donatıp FFVII'nin Materia sistemindeki gibi çeşitli "Art"larla geliştirebiliyoruz. Böylece bir karakterin sahada nasıl hareket edeceğini kararını da biz vermiş oluyoruz. Sistem, hikaye güzel işlene de oyunun çok önemli bir eksiği var ki o da görselliği. Normalde görselliğe takılacak biri değilim ama oyun vakti içinde zaten geriden gelirken, 2019'da bu çeşit bir görselliğe oyunu idare etmek çok güç. Mekanlar

bomboş, kafam kadar kaplamalar ve kötü karakter animasyonlarıyla oyuna tahammül etmek çok zorlaşıyor. Hele ki vakitinde yeteri miktarda bu tipte JRPG oynadıktan sonra biraz daha günümüze uygun RPG'lere yönelmek daha mantıklı bir hale geliyor. Ancak ve ancak hardcore JRPG fanatiklerine hitap edebilecek bu oyunu, videolarını izlededen sakın almayın. ♦ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Detaylı dünya anlatımı, iyi işleyen savaş sistemi.

EKSI Görsellik ve animasyonlar oyunu oynamayı resmen engelliyor.

62

Yapım Dontnod Entertainment **Dağıtım** Square Enix **Tür** Macera Platform PC, PS4, XONE, Mac, Linux **Web** lifeisstrange.square-enix-games.com

Life is Strange 2: Episode 3

Hippilerle geçen bir ömür...

İlk oyun kadar ilgi göstermediği su götürmez bir gerçek olan Life is Strange 2'nin üçüncü bölümünde tekrar birlikteyiz. Bu bölüm öyle bir hikaye örgüsüne sahip ki dünyanın en neşeli ve aktif insanını bile depresyonla sürükleyebilir. Hayır, olaylar depresif değil, sadece işleniş biraz sıkıntılı olmuş.

Yeni bölümde iki kardeşin yollarda sürüklentimes konusunu bir kenara bırakıyor, onun yerine ta-

mamıyla yasadışı işlere atılıyoruz. Evet, yaşamıza başımıza bakmadan, ormanın derinliklerindeki bir "ot" imalathanesinde çalışmaya başlıyoruz ve buradaki aktivitelerimiz de kötü bir mini oyunla bize sunuluyor.

Sean hepten zivanadan çıktıktı için bölümün büyük bir çoğunlığında Daniel ona, "Yapma Sean, beni dinlemiyorum musun Sean, sana ne dedim Sean!" deyip duruyor, biz de Sean'ın suratının ortasına bir tane çarpmak istiyor, fakat bunu yapamıyoruz. Neden? Çünkü Jean Grey'den bozma gücüyle bizi bir çırçıda öldürebilir. Evet, Sean'ın git gide güçlenmesinin de konu edildiği üçüncü bölümde, arkadaşlık teması da ağır basıyor. Daniel olarak bir ilişki yaşama şansımız da oluyor üstelik.

Bu bölümün en büyük problemiye bizden ve hayattan biraz uzak bir ortamı konu alması. Biz dediğim de Türkiye değil, genel olarak kaç kişi ormanda hippilerle yaşayıp onların

bohem hayatına tanık olur ki? Sokakta mendil satmanın zorluklarıyla ilgili bir bölüm olsa tüm dünya anları! örneğin fakat bence bu bölüm teması biraz "farklı" kalmış. Buna sıkıcı bir mini oyun, daha sıkıcı aktiviteler (Bidon taşıyoruz, öyle düşünün.) ve sürekli Sean'ı azarladığımız bir kurgu eklenince de serinin gidişatıyla ilgili endişelerimiz de artıyor.

LiS 2 oyuncuları hikayeyi anlamak ve takip edebilmek için bu bölümde de elbette oynamak zorundalar lakin beğenmek zorunda değiliz. Umuyorum ki dördüncü bölümde ortalık toparlanır... ♦ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Müzikler yine çok güzel.

EKSI Monoton aktiviteler, kısıtlı bir kitleye hitap edebilecek kurgu.

61





Yapım Vblank Entertainment **Dağıtım** Vblank Entertainment **Tür** Aksiyon **Platform** PC (Epic Store), PS4, Switch, PSVita **Web** www.vblank.com

Shakedown Hawaii

135 MB alana daha fazla mavra sığar mı bilmiyorum lakin çok güldüm.

Video kaset dükkanlarının, taksi duraklarının ve mağazaların para bastığı bir dönemde şirketinizi dünya devi haline getirmişsiniz. Her şey o kadar harika ki ukalalığın dibine vurup "Şirketim para basarken ben sahilde keyif çatıyorum" diye gudubet bir kitap yazıyzınız, yok satıyor. Ta ki bu "böbürlenme" faslı katıksız bir tembelliğe ve köhneliğe dönüşene dek. Efendim, bizim patron nihayet "uyandığında" aradan yıllar geçmiş, elektronik alışverişler bildiğimiz mağazaların ilgini kurutmuş, Über benzeri servisler taksi duraklarını geçmişe dair keyifli anılarla çevirmiş ve video kaset dükkanları çoktan ortadan kaybolmuş. Sizinkisi hariç, Sevgili patronumuzun tüm bu "yeni" şeylerden haberini olduğunda firma çoktan dikey düşüे geçmiş durumda ve şirketin kontrolünü kaybet-

memek için hızlıca harekete geçmesi gerekiyor. Bunu da kendisine özgü abuk sabuk yöntemlerle yapıyor elbette.

Mesela mağazalarınıza artık kimse gelmiyor mu? Bunun sorumlusu belli; aynı gün kargo imkanı sunan elektronik mağazalar! Ne yapalım peki? Yoldan bir araç çalalım ve bulabildiğimiz her türlü silahla bu şirketlere ait kargo araçlarını havaya uçuralım! Yeterince kar edemiyor muyuz? Küçük esnafı haraca bağlayalım. Taksi durağımızda çalışacak adam mı kalmadı? Ne kadar Über benzeri taksi varsa çalıp ülke dışına salalım!

Sizin de görevbildiğiniz gibi oyun 16bit konsepṭine uyarlanmış bir GTA gibi duruyor ilk bakışta. Muhabbetler ve kahramanınızın (ve en az onun kadar gerzek oğlunun) farklı konulara ge-

tirdiği çözümler ise ömre bedel. Oyunda tanık olduğum absürtlükler beni o kadar eğlendirdi ki başından bir türlü kalkamadım. Eğer GTA ve Hotline Miami kesişim kümeniz ise hiç durma-yın, edinin bu oyunu. **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Oyun absürlükten kırılıyor. Diyaloglar fena halde eğlenceli. Oyuncuya sunulan serbestlik üst düzeyde

EKSİ Müzikler biraz fazla retro, benim kafam ağrıldı. Grafik tarzı herkesin hoşuna gitmeyebilir

80

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

VA-11 Hall-A Cyberpunk Bartender Action

Dinleye dinleye dert babası oluyoruz...

Işte arkanız yaşılanıp kendinizi iş, aşk, geçmiş ve gelecek gibi, yaşama dair her şey hakkında sohbetlerin içinde bulunduğuuz bir barmentlik simülasyonu.

Oyunda Valhalla isimli bir barda barmaidlık yapmakta olan Jill'i canlandırıyoruz. Bulunduğumuz şehir olan Glitch City nanoteknolojiyi arkasına almış bir diktatörlükle yönetilirken, Jill oldukça basit bir şekilde, adeta günü çakarabilemeye amaçlayarak yaşamını sürdürüyor. Jill'in aksine bari ziyaret eden müşteriler bu sistemin çok daha içinde yer alan ve bir şekilde etki sahibi olan kimseler. Biraz kafa dağıtıp içki içmek için bara her gelişlerinde Jill ile

sohbet ederek onu da kendi hikayelerinin içine çekmiş oluyorlar. Oyunun baştan sona diyaloglar üzerinden ilerlediğini söyleyebilirim. Üstelik bu diyalogların hiçbirinde bizim sözümüz bulunmuyor. Yani sadece arkamiza yaşılanıp birbirleriyle konuşan müşterileri ve Jill'i izliyoruz. Zaten işin ilginç kısmı, hikayenin bize sunduğu altı farklı sonda birine diyaloglardaki şıklan işaretleyerek değil, müşterilere hazırlayacağımız kokteylleri seçerek ulaşıyor olmamız. Ekranда bir tarif kitabı var ve gelen insanlara hangi tarifi sunacağınız tamamen size kalmış. Eğer kartlarınızı doğru oynar ve insanların güvenini kazanırsanız, hem kendileri hem

de birbirleriyle aralarındaki bağlantı hakkında daha fazlasını öğrenmeye başlıyorsunuz. İlginç bir hikaye ve farklı karakterlerle karşımıza çıkan oyunun 80'ler J-Pop ve 90'lardan karışımı müziklerini sevmek ve nefret etmek arasında kaldırmış. Zaman zaman çok hoşuma gitseler de bir noktadan sonra kulaklarının acı çekmeye başladığını hissettiğim oldu. Bununla birlikte grafiklerine ve buram buram retro fütürizm fışkıran atmosferine bayıldığımı söyleyerek yazısı bitiriyorum. Benim diyalog okumaktan ve art arda aynı kokteylleri hazırlamaktan içim şısti ama siz muhabbeti bol oyunları seviyorsanız göz atın derim.

Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Stilize grafikler. İlgi çekici hikaye. Günlük hayatın içinden karakterler ve diyaloglar

EKSİ Neredeyse tek yaptığımız diyalogları okumak. Kokteyl çeşidi az ve tekrara bağlıyor. İleri düzeyde İngilizce gerektiriyor

70





Yapım Artifex Mundi. **Dağıtım** Artifex Mundi **Tür** Macera Platform PC Web ironycurtaingame.com

Irony Curtain From Matryoshka with Love

Fikir senin sahip olduğun bir şeydir, ideoloji ise sana sahiptir!

Macera oyunları tarih olmaya başlamışken tek tük de olsa hortlayan oyollar daha biz ölmek diyor. Irony Curtain: From Matryoshka with Love (bir daha yazmayaçağın:) ise hem eğlendiren hem de 2D stil ile Deponia'yı anımsatıp tebessüm ettiren harika bir macera oyunu.

Olayların kahramanı Evan Kovolsky. Kendisi Amerikalı bir gazeteci ve sosyalizm düşkündür. Komünist ülke Matryoshka (kesinlikle Rusya değil) hakkında televizyonda bir sunum yapar ama sonuçlarla hayal kırıklığına uğrar. Bir kişi ise Evan'a yanaşır: Anna adında gizemli bir kadın. Anna, Matryoshka'nın "Lider" olarak anılan başkanlarının Evan ile görüş-

eceğini söyler. Tabii bizim Evan havalara uçar sevinçten. Neden uçmasın ki? Hayalleri gerçek olmak üzeredir. Ha, bir de bulaşacağı komplolar teorileri vardır.

Irony Curtain, klasik macera oyunlarının o mizahını geri getirmeye çalışmış ve başarılı da olmuş diyebilirim. Absürt olaylar, gerçek hayatı göndermeler ve Matryoshka'nın insanları derken eğlence eğlencesi doğuruyor. Oynanış ise standart macera oyunu. İmleci ekranda gezinerek sağ sola tıkıyor, dilerseniz hot spot yardımı ile nereye tıklayabileceğinizi görebiliyorsunuz. 2D grafikler tek kelimeyle on numara, bulmacalar ortaya karışık. Eğlenceli olanı da var, sıkıcı olanı da. Sıkıcı derken

daha çok bul-getir şeklindeki oyaların olanları. Sıkışsanız ipucu alabileceğiniz telefonlar oyunda mevcut ama uzun yürüyüşlere çare yok. Ama genel olarak baktığımızda Irony Curtain, özellikle macera oyunu severin zevkle oynayacağı bir oyun olmuş. ♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Şahane diyaloglar ve göndermeler. 2D grafikler ve karakterler

EKSİ Bazı bulmacalar uzun müddet seyyah gibi yürümeyi gerektiriyor.

89

Yapım Choice Provisions **Dağıtım** Accolade **Tür** Platform PC, PS4, Switch **Web** www.accoladegame.com/bubsy-paw-s-on-fire

Bubsy: Paws on Fire!

2017'deki hezimetten sonra Bubsy tekrar sahalara dönüyor.

Jtraf ediyorum: Bubsy serisine daha önce yetişmememiştim. Oysa ilk oyunu 1993 yılında SNES için çıkmış. Yani tam 26 sene önce. Ama Bubsy ile haşır neşir olmam fazla uzun sürmedi. Doksanlı yıllarda sevilen bir seri olmuş lakin Bubsy 2017'de büyük bir geri dönüş olması beklenen, "The Woolies Strike Back" ile suratına yumruğu yemiş! Ama ne demişti Rocky? "Önemli olan ne kadar sert

darbe yediğin değildir. Önemli olan ne kadar sert darbeye dayanıldığındır!" Ya da öyle bir şey demişti işte. Eh, Bubsy de pes etmedi ve iki sene sonra hiç de fena olmayan bir biçimde çıktı karşımıza.

Paws on Fire'a geçmeden önce hemen ekleyeyim; yeni oyunla beraber ilk oyun olan "Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind" yapımcılardan bizlere bir hediye olarak geliyor. Yani bir nevi dede ile torun beraber. Dört karaktere kadar yönetebildiğimiz (Bubsy, Virgil, Woolie ve Arnold) oyun platform tarzında. Yani soldan sağa karakterimiz koşuyor ve çeşitli engelleri aşıyor, düşmanlarla savaşıyoruz. Tabi tüm karakterlerin yetenekleri ayrı ve çeşitli. Elbette oyunda sadece koşma yok. Gerektiğinde uçuyor ve yüzüyor da. Üstelik bölüm sayısı yüze yakın ve boss dövüşleri de cabası!



Paws on Fire, oyun dünyasına tabii ki yeni bir soluk getirmiyor. Peki, sıra dışı bir oyun mu? Hayır, lakin rahat ve pürüzsüz bir şekilde oynanıyor oluşu, sevimli 3D görseller ve eğlenceli diyaloglarla birleşince kendisini oynattıran bir yapılmış olsun. Eğlence faktörünü de unutmamak lazım. Zaman zaman sınır etse de, alakasız şekilde öлsek de veya oyun aniden aşırı derecede zorlaştı bile yine de bırakamaiyorsunuz. ♦ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

ARTI Bağımlılık yapan keyifli oynanış. Göze hoş gelen grafikler. Kaliteli diyaloglar.

EKSİ Bazen bölümler anlamsız zorlaşıyor ve bazı bölümler de kendisini tekrar ediyor.

80



Yapım Stovetop, LLC **Dağıtım** Stovetop, LLC **Tür Aksiyon Platform** PC, Mac **Web** www.stovetop.io

Snakeybus ◆

Eskiden telefonlarda oynadığımız Snake ve Crazy Taxi birleşirse ne olur?

“Casual Arcade” olarak adlandırılabilirken, Snakeybus’ın amacı sadece eğlenceli vakit geçirtmek. Hani bir zamanlar Snake oynardık telefonlarda ve yılan büyüdü. Bu yılanı alın, otobüs yapın ve Crazy Taxi oyunundaki hızlı oynanış ile birleştirin. Eminim olay az çok kafanızda şekeitenmiş. Giderek büyüyen bir otobüs, farklı mekanlar ve durmadan yolcu alıp bindirme. Çünkü durursanız kaybetmiş olursunuz.

Snakeybus’ta tam olarak altı adet mekan ve beş otobüs tipi bulunmaktadır. Amacınız bahsettiğim gibi hiç durmadan yolcu almak, otobüs dolunca da belirli duraklarda indirmek ve aynı işlemi tekrar gerçekleştirmek. Tabii bunu yaptık-

ça otobüsünüz de büyüyor. Beş saniyede fazla durursanız, kendinize çarparsanız yahut harita dışına uçarsanız game over arkadaşlar. Uçmak demisen; otobüsümüzü bolca ziplatacağız ve uçuracağız. Nasıl mı? Bir kere ziplama tuşunuz mevcut. Ayrıca birçok yerde rampalar mevcut. Haritada ne kadar uzun kalırsanız o kadar puan toplayın ve bu puanlarla yeni haritalar/otobüsler açabiliyorsunuz. Ayrıca Steam Leaderboard üzerinden kim – ne kadar sürebilmis otobüsü görebiliyorsunuz.

Oyunun optimizasyonu ve oynanabilirliği bir hayli rahat. Grafikler de bu tarz düşük boyutlu bir oyundan beklenmeyecek kadar kaliteli. Ağaç tasarımlarından farklı kaldırım taşlarına

kadar her detay düşünülmüş. Fizik kuralları ise elbette yok. Yani çarptığınız yere bir şey olmuyor, sadece sizin zararınıza. Snakeybus tipki Goat Simulator gibi kimsenin aslında istemediği ama herkese hitap eden, zaman öldürmek için ideal, eğlencelik bir oyun. ♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Hızlı ama gözü yormayan oynanış. Konsept olarak eşİ benzeri -henüz- yok.

EKSİ Keyfini çıkardıktan sonra ister istemez monotonlaşması.

85

Yapım Happy Doze **Dağıtım** Happy Doze **Tür Aksiyon Platform** PC, Mac, iOS **Web** www.happydoze.com

mini PVP ◆

Tür yapımı minik ve aksiyon dolu bir oyun

Hayatımın en rahat oyun incelemesini yapacağım sanırım. Çünkü kendini bu kadar iyi açıklayan başka bir oyun görmemiştim. Oyunun adı mini PVP. Miniden anlayacağınız üzere minik bir oyun. 200 mb civar ve oldukça amacına yönelik bir yapılmış. PVP’den anlayacağınız üzere de başkalarıyla savaşıyorsunuz. Bu kadar. Oynayacak biri yoksa oyun da size bot

veriyor elbette. Oyun hiç yormuyor. Üç karakterden birini seçiyorsunuz ve aksiyona başlıyorsunuz. Soldat oynadıysanız bunu daha sade bir Soldier olarak düşünebilirsiniz. Oynamadıysanız da oyuna alışmanız 5 saniye geçmez. 2 boyutlu bir ekranda rakiplerinize çatışıyor, power up ve mermi toplayırsınız. Oldu bitti. Her şey hızla gelişiyor zaten. Böyle bir oyunda olması gereği gibi de kontroller oldukça akıcı. Oyunun tek eksiği bana göre power-up ve silah çeşitliliğinin az olması. Zamanla bu tarz içerik artıtırılabilir. Streak’ler arttıkça CoD oyunlarındaki gibi yeni özellikler gelebilir.

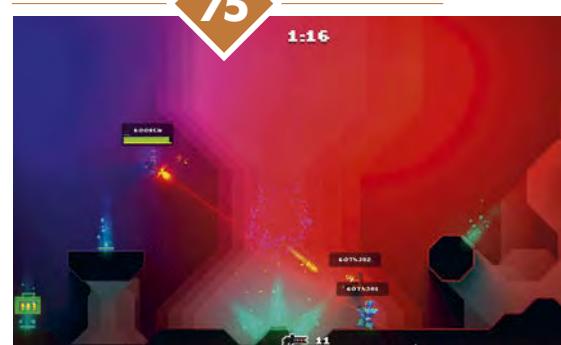
Çok fazla bir şey beklemeyin oyundan. mini PVP tam bir parti oyunu. Alın, arkadaşlarınızla oynayın, eğlenin. Tek başınıza da bir kafa dağıtmaya yarayabilir. Neden Quake gibi sade ve aksiyon dolu oyunları sevdigimizi hatırlatan keyifli bir

yapım. Yerli yapımcıların elinden çıkan mini PVP’yi denemenizi öneririm. ♦ **Ege Tülek**

KARAR

ARTI Hızlı, aksiyonlu ve keyifli
EKSİ Power-up ve silah çeşitliliği çok kısıtlı

75



Detective Pikachu

LEVEL tarihinin "en geç" incelemesine hoş geldiniz.

Nintendo 3DS üzerinden oynanabilen Detective Pikachu Japonya'da piyasaya çıkışlı üç yıldan fazla oldu. Aslında bu kadar eski bir oyunu incelemek adetimiz değil, ancak hazır Pokemon: Dedektif Pikachu vizyona girmişken hikayenin bir de oyununa göz atalım dedik. Bu oyunda Pikachu karşımıza Baker Dedektiflik Bürosu'nda çalışan bir dedektif olarak çıkarıyor. Açıkçası, normalde "Pika-pi" diyerek etrafa sevimli sevimli dolaşan Pikachu'nun kırk yaşlarında kalın sesli bir abiye dönüşüğünü



görünce çocukluğum da kafamda Pikachu imajıyla birlikte öldü.

Oyunun içeriği de Pikachu'nun kendisi gibi diğer Pokemon oyunlarından biraz farklı. Bu sefer, insanların Pokemon eğitiip horoz dövüşür gibi dövüşürmek yerine onlarla arkadaşlık etmeyi tercih ettikleri bir şehirdeyiz. Tim Goodman isimli delikanının, Baker Dedektiflik Bürosu'nda babası ortadan kaybolmuştur. Tim ise Pikachu'nun da yardımıyla babasına ne olduğunu bulmaya çalışmaktadır. Tim'in babasına ne olduğu ya da Pikachu'nun hafızasını ve elektrik gücünü neden kaybettiği gibi asıl gizemlerin peşinden koşarken, daha ufak tefek sırların da peşinden gidiyoruz ve oynanış da baştan sona bunun üzerine kurulu. Gizemleri aydınlatmak için insanları ve pokemonları sorguluyor, kanıt ve ipuçlarını toplayıyoruz. Oyunla ilgili en büyük sıkıntı çok kolay olması. Herhangi bir ipucunu kaçırma-

nız ya da bunları birleştirip sonuca ulaşırken hata yapmanız mümkün değil.

Detective Pikachu benim gözüme hem çok retro hem de çok yenilikçi gözükü ve bu yönyle oyun hoşuma gitti. Bir dedektiflik oyunu olduğu için bulmacalarının daha ilginç ve biraz daha zor olmasını isterdim. Sonuçta oyunun temeli bu bulmacalar üzerine kurulu. Bununla birlikte, hikaye beklediğimden daha ilginç olduğu gibi grafikler ve animasyonlar çok güzeldi.

◆ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI İlgi çekici hikaye. Grafik ve karakter animasyonları çok güzel

EKSİ Basit bulmacalar. Pikachu'nun bariton sesi :(

78

Train Valley 2

Demiryolu taşımacılığı kisvesi altında bulmaca oyunu mu?

Ah, bu oyunun ilkine dergide yer veremedim için ne kadar da suçlu hissetmiştim kendimi. O zamanlar böyle yarılmaya incelemelerim yoktu, dergiye sadece tam sayfa incelenmeyi hak edecek oyunları alıyor, bulamadığımızda da takla atıyordu. İlk bakışta Railroad Tycoon benzeri bir taşımacılık simülasyonuna benzeyen Train Valley, kameraları biraz daha yaklaştırdığınızda gerçek yüzüyle (bildiğiniz bulmaca oyunu) sizleri selamlayan sevimli bir oyundu. Oyundaki tüm kaynak yönetimi şeması aslında basitten zora doğru ilerleyen bir dizi bulmacadan ibaretti ve siz hangi kaynağı nereden bulup nereden nereye hat çekenizini, aynı anda kaç operasyon yapacağınızı ve trenlerin nerelerden geçerse birbirleriyle çarpışmayıcağını öngörerek, bölümleri belli bir süre içinde tamamlamaya çalışıyordunuz.

Seri şimdi ikinci oyunıyla karşımızda ve eğer grafik tarafından başlarsak değişiklikler köye kadar. TV2, ilk oyunun gerçekçi havasının aksine düşük poligonlu, stilize edilmiş grafiklere sahip ancak haritalarda kullanılan renk paleti ciddi anlamda genişlemiş, ortalık civil civil bu kez. Geçen sefer ülkeler üzerine kurulu olan oyun dünyası bu defa farklı farklı tipteki haritalar ve buharlı trenlerden başlayıp geleceğin

demiryolu canavarlarına uzanan beş farklı çağ'a yerleşmiş. Oyundaki lokomotif sayısı yine oldukça kısıtlı (18) ve bazlarına ulaşmanız gerçekten çok zaman alıyor ve oyunda halen serbest mod bulunmuyor.

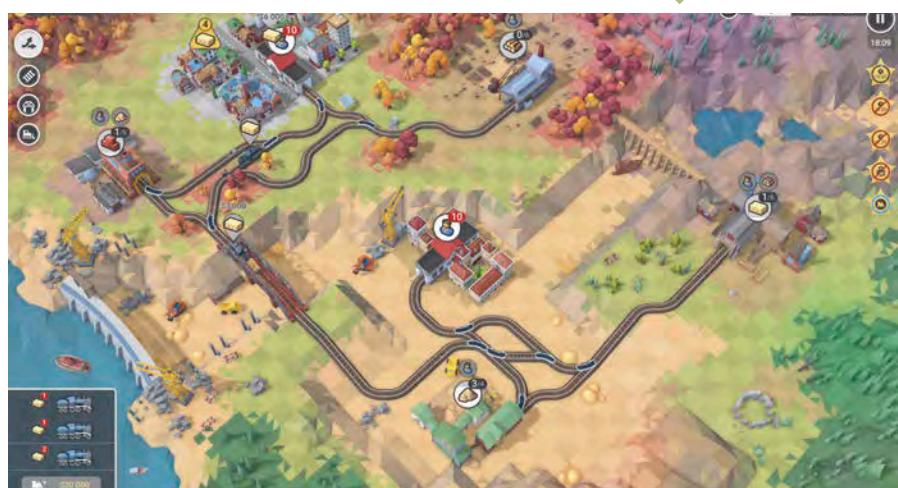
Sonuç olarak her ne kadar görev sayısı ilk oyunun iki büçük katı olsa da (50) belli senaryoları takip etmek oyuncuları bir süre sonra bayabilir. Yine de eğer bulmaca oyunlarını seviyor ve kafanızı dinleye dinleye oynayabileceğiniz bir oyun ariyorsanız öneriyorum. ◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Sevimli grafikler. İlk oyunun iki büyük katı görev. Birbirinden farklı temalar üzerine kurulu haritalar. Türkçe desteği.

EKSİ Tren sayısı yetersiz. Oyunun zorluğu bir noktada kontrolden çıkıyor. Serbest mod yok.

82





Yapım Anti Gravity Game Studios **Dağıtım** PQuBe Limited **Tür** Tower Defense **Platform** PC Web www.hellwarders.com

Hell Warders

Cehennemde Tower Defence oynamayacağız da ne yapacağız?

Bu ay eski popülerlerisinde olmayan oyun türlerine iyi sardım yahu. Önce Bow to Blood ile farklı bir uzay aksiyonu yaşadım, sonra da Hell Warders ile anlı şanlı Tower Defence türünü tekrar yâd ettim.

Oyun, Mortal Plane isimli bir dünyada, Trevanian Krallığı'nda geçiyor. Cehennemin derinlerinden gelen şeytani yaratıkların -daha çayımız bitmeden- Mortal Plane'ı talan etmesiyle başlıyoruz hikayeye. Braewood Kalesi'nden kaçmayı başaran bir grup insana çeşitli güçler bahsediliyor. Böylece kaleyi şeytanlardan geri almayı kendine yol bellemiş Hell Warders isimli grubun kuruluşuna tanıklık ediyoruz. Biz de bu şanslı savaşçılarından biriyiz haliyle.

Oyunda kaleyi geri almak için ilerlemeye çalış-

ıyoruz, bunu yaparken de yanımızda bulunan Nexus'u iblis akınlarından korumaya çalışıyoruz. Hell Warders'da üç karakterden birini seçiyoruz. Galterius menzilli bir karakter iken Renier ve Samson III, yakın dövüşte usta. Her birinin kendine has üç özelliği var ve bu karakterleri hem artifactlar ile hem de yetenek puanları ile geliştirebiliyorsunuz. Bir bölüme başladığınızda size bir miktar süre veriliyor. Bu sürede sahip olduğunuz puanları çeşitli özelliklere sahip birlilkere harcıyor, kule savunması için birliliklerini yerleştiriyorsunuz. Tabii ki düşmanlarınız da sizinkiler gibi çeşitli yeteneklere sahip. Kimisi bir savaşçıken, kimisi daha tank, kimisi ise sadece kendini patlatarak hasar vermeye ya da menzilli hasarlarla askerlerinizi yok etmeye çabalıyor.

Neficede Hell Warders, çok detaylı olmasa bile iyi denilebilecek strateji öğelerine sahip ve farklı karakterlerin varlığı da oyunu monotonluktan kurtarıyor. Tower defence türüne yakınsanız -co-op olarak da oynayabileceğiniz- Hell Warders birkaç saat kafa yorabileceğiniz bir oyun.

◆ Enes Özdemir

KARAR

ARTI Co-op oynanış. İyi harmanlanmış RPG, strateji ve tower defence mekanikleri

EKSI Yapay zekanın yönelttiği birlilikler donuk. Buglar köye kadar. Oyun öğretici bir yapıda değil

68

Yapım Wakefield Interactive **Dağıtım** Wakefield Interactive **Tür** Bulmaca, Macera **Platform** PC Web where-the-bees-make-honey.xsollasitebuilder.com

Where the Bees Make Honey

Biraz yürümek, biraz bulmaca, biraz da hayal kurmak

Herkesin içinde bir şeyler bulabileceği bir "hikaye" var karşımızda. Oyuncuya sunduğu çeşitlilik ile genel geber ile yürüme simülasyonu olmaktan sıyrılmayı başaran Where the Bees Make Honey, kısa ama öz bir deneyim sunuyor.

Hikaye aslında basit: Bir yetişkinin gözünden çocuklu anılarına yolculuk ediyor ve biraz

gerçeklik, biraz da hayal ile yoğunmuş büyülü anıllara şahit oluyoruz. Bir nevi nostalji yaşıyor bize oyun ve işte tam bu noktada, herkesin kendi çocukluğundan bir şeyler bulabilme ihtiyamı yüksek. Karakterimizin adı Sunny. Kendisi yetişkinken oyun açıktır yürüme simülasyonuna dönüşüyor fakat anıllara daldığımızda farklı oyunanış mekaniklerine sahip bulmacalar çıkıyor karşımıza. Dolayısıyla çeşitlilik çok fakat bulmaca dediğime bakmayın. Hikayeyi ilerletebilmek için oyun bizi biraz oyalyor desek daha doğru olur.

Oyunda en önemli nokta atmosfer ve hikaye. O atmosfere yakalandığınızda da sizi içine çekiyor zaten. Aksi takdirde sırf bulmaca çözmek için bu oyun oynanmaz. Daha açık konuşacak olursam; oyunda kendinizden bir parça bulamazsanız yanında bırakma ihtimaliniz çok yüksektir. Tabii bir de ufak tefek bazı teknik sıkıntılar

mevcut. Biraz önce söylediğimiz oyunun iyi yanlarına görselliğini de ekleyelim. Küçük yan olarak ise bazı oyun mekanikleri açıklası sinir bozucu. Örnek vermek gerekirse tavşan olduğumuz bölüm. Üçüncü şahıs açısından, yani tavşanın tepesinden oynadığımız bu bölümde tavşan ayrı bir yöne, kamera ayrı bir yöne gitmekte.

Neficede Where the Bees Make Honey size bir hayal dünyası sunuyor ve bazı ufak teknik aksaklıkları yok sayabilirseniz, günümüz dertlerinden kopup geçmişé yolculuk etmek için ideal bir oyun. ◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Hikaye sizin içine çekebilirse güzel bir deneyim vadediyor.

EKSI Kontroller bazen göze batacak kadar aksıyor.

76





Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

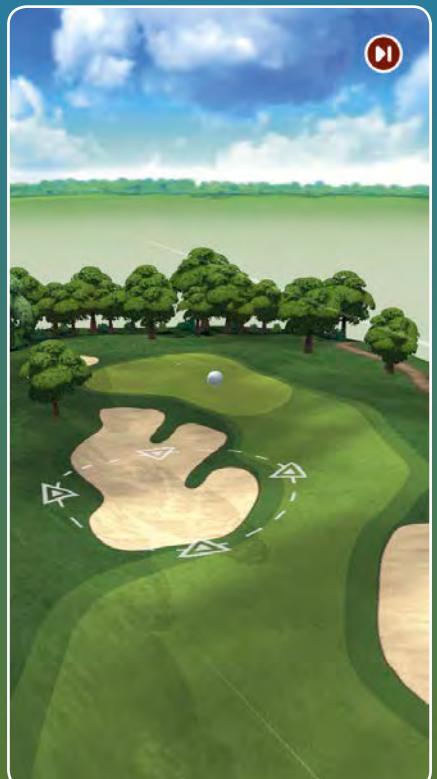
PGA Golf Tour Shootout ★

Gerçek bir golf deneyimi arayanlara...

Golf denince akla, genelde belli bir yaşın üstündeki insanlar hatta çoğunlukla zengin erkekler geliyor. Amerikan filmlerinden de gördüğümüz kadarıyla, iş bağlamak ya da patronun gözüne girmek için golf oynamak adeta bir zorunluluk. Hatta bir golf kulübüné üye olmamak da büyük eksiklik. Bir sopayla topa vurup en yakın deliğe sokmaktan daha fazlası olan golf sporunu olmayan imkanlardan dolayı çok tercih edemesem de oturduğum yerden telefonda oynamaya gayet sıcak bakıyorum. PGA Golf Tour Shootout, insana gerçeğe oldukça yakın bir golf deneyimi yaşatıyor. Bakımlı yeşil çimler, özellikle top düşsün diye yapıldığına emin olduğum kumlu ve sulu alanlar ve görkemli ağaçlar, tam da bildiğimiz golfe yakışır bir nizamla önüne getirilmiş. Golf dersinde böyle

demiyorlardır belki ama bana kalırsa ilk atışı ne kadar uzağa atsanız o kadar iyi. Topa dokunup karşınıza çıkan çizelgede ibre yeşildeyken bu muhteşem olmasını umduğumuz atışı yapmanız gerekiyor. Yönüne ve hızını da iyi ayarladığınızda başarılı bir atış yapmış oluyorsunuz ve parkuru ilk bitiren kazanıyor. Her oyun sonunda kazanılan paketler var ve içinden çıkan kartlar daha başarılı olmanızı sağlıyor. Gerçek oyuncularla oynamak güzel, başta kiminle oynayacağını seçemiyorsunuz ama level 3'e geldiğinizde Clubhouse denen oluşuma girebiliyor ve takım arkadaşlarınızla oyun oynayabiliyorsunuz. Arayüzü çok pratik ve bir o kadar da profesyonel buldum. Oyunda da gayet başarılı olduğuma göre gelecekte golf oynamayı konusunu bir düşünülebilirim.

80



Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Golf Blitz ★

Golf oynamak hiç bu kadar eğlenceli olmamıştı

Golf Blitz, bildiğimiz, simülasyona yakın golf oyuncuları gibi değil. Ana fikir olarak yine sopa, top, delik var önumzde ama oyuncunun gerçekte olduğundan daha dinamik, daha eğlenceli olması için uğraşmış ve bunda

başarılı olmuşlar. Golf Blitz'e her bölümde değişen renkli labirent platformların içinde, dört kişi ile aynı anda başlıyorsunuz. Ben oyunu ilk açtığında gerçek insanlarla oynadığımı ve de hızlı olmam gerektiğini anlamadığım

için sadece kavıslere ve hızı verdim dikkatimi ve daha çayım bitmeden sonuncu oldum. Bu durum sonrası birkaç el boyunca da devam etti. Sırayla oynamak yerine herkes aynı anda hareket ettiği için, başkasının topu sizinkinin ilerlemesini engellemebiliyor. Top tam deliğe girecekken bir başka top çarpıp uzaklaştırılıyor. Bu durum biraz kaos yaratır da alışınca gayet eğlenceli. Normal golf oynamanın aksine, burada önemli olan ne kadar hızlı olduğunuz çünkü deliğe ulaşan ilk iki kişi puan kazanıyor, sekiz tur sonunda kim daha çok puan almışsa birincilik de ona yazılmaktadır. Her oyun sonunda aldığınız paketlerin içinden daha hızlı gitmenizi sağlayan speed ball ya da topu güzel bir kavisle hedefe göndermeceğiniz sniper ball gibi güçlendirici kartlar çıkıyor ve bunları turnuvalar sırasında kullanabiliyorsunuz. Rastlantısal oyunlara da girebileceğiniz gibi takımlar kurabilir ya da olan gruplara girip, arkadaşlarınızla birlikte oynayabilirsiniz. Oyuncular başta beyaz ve çöp adama benziyorlar ama bu açılan kartlarla değişik karakterler ve şapkalar açıtabiliyorsunuz. Bilinen golf sporuna değişik bir yaklaşım getirdikleri için eğlenceli ve başarılı buldum.



85



Tür Rol Yapma Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Durango: Wild Lands

İssız bir adada hayatı kalmayı başarabilir misiniz?

Oyunu incelemeden önce beklen��lerim zaten yüksekti ama itiraf edeyim, bu kadarı beni bile şaşırttı. Hikâye, grafikler ve müziğiyle yüksek bütçeli bir oyun, hatta ﬁlm gibi ince işlenmiş bir yapım Durango. Oyun bir trende başlıyor ve koltuklarda

oturan kişilerden birini, karakteriniz olarak seçmeniz isteniyor. Hemen sonrasında cinsiyet ve kıyafet gibi kişiselleştirmeleri yapabilirsiniz. Yemek vagonuna gitmeniz söyleniyor, hareket etmek oldukça kolay, ekrana dokunup ilerletmeniz yeterli. Bir şey-

ler yiyp içiktken sonra bir "olay" yaşanıyor ve hikayenin içine düşüyorsunuz. Olanları söyleyip sürprizi kaçırınmak istemiyorum çünkü heyecanlı bir aksiyon ﬁlmının ortasında gibi hissediyor ve hemen ardından issız bir adada buluyorsunuz kendinizi. Etrafa bakınırken motosikletli bir kız gelip size olanları anlatıyor, yardım edeceğini söylüyor ve peşinden maceramız başlıyor. En güzel yanı dinozorların yaşadığı bir yerdesiniz ve siz onlara bulaşmadığınız takdirde onlar da size saldırmıyor. Oyunu da biraz öğrenmeniz için çeşitli görevleri yerinize getirmeniz isteniyor. Silah, kıyafet ya da yemek yapımı için malzeme toplamak gibi. Bulundığınız üstे göreviniz bittiğinde balonla başka bir yere geçip orada alanınızı belirleyip, kendinize yaşayacak yer yaparak ada yaşantınıza başlıyorsunuz. Oyunun tek sevmediğim yanı, NEXON'un Uzak Doğu şirketi olmasından sanırım, karakterler konuşurken ekranın yarısını kaplıyor olması. Bu ufak ayrıntı dışında çok ayrıntılı, başarılı ve macerası bol bir oyun olmuş.

90



Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

SpellForce: Heroes & Magic

Türünün en zor oyunlarından birisi mobile çıkarsa...

SpellForce isminden dolayı bekleninin tavanı vurduğu ama bizleri hayal kırıklığına uğratan bir oyunla karşı karşıyayız. Sanki oyunu geliştiren ekibin başına bir şey gelmiş de oyun yarılmış kalmış, yine de çıkaralım demişler. Gizemli olmayı tercih eden oyunumuz, açılır açılmaz Adventure ya da Battle arasında bir tercih yapmanız istiyor. Savaş secersem ne olacak, macera dersem başıma ne iş gelecek herhangi bir bilgi yok. Savaşı seçtiğten sonra İnsan, Ork ya da Elfırkları arasından birini seçip savaşa başlıyoruz. Üç savaşçımızı savaşacakları yere gönderip karşısındaki düşmanı yok etmesini sağlamamız gerekiyor. Diğer taraftan savaş mekanikleri tamamen saçma sapan bir şekilde tezahür ediyor. Kazandık diyelim, karakterin seviyesi ilerliyor ve farklı bir silah ediniyorsunuz ama sonra en başa dönüp aynı adımları tekrardan yapmanız gerekiyor. Herhangi bir devamlılık yok. "Battle" seçtiğim için bu kadar basit olmalı diyerek "Adventure" modunu deniyorum. Güzel bir harita çıkıyor, atlı

bir adam var ama ne yapmamız gerekiği ile ilgili herhangi bir bilgi yok. "İleride bir çiftlik var, onu almalıyız" gibi bir düşünmeye kapılıp oraya ilerliyorum. Saldırıyı planlayıp adamlarımı uygun yerlere ilerletip savaşı kazanıyorum. Buraya kadar güzel, demek ki macera daha eğlenceli olacak derken sonraki savaşı kaybediyorum. Ne oluyor biliyor

musunuz? Ana menüye gönderiyor beni, bir hata mesajı ile "büyük" macera sonlanıyor. "Ben mi beceremiyorum?" dierek oyuna üç beş kez şans verdim ama yok, oyunun ederi bu kadar. Eski görünümlü, bir işe yaramayan arayüzü ve hiç albenisi olmayan bu oyunu sonraki dönemde geliştirici-lerinin toparlamasını umuyorum.

30





Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Operasyon: ANKA ◆

İnsansız hava aracı ile üssünü korumaya hazır mısın?

Ülkemizin en önemli savunma sanayi şirketlerinden olan TUSAŞ'ın (TAI) geliştirdiği insansız hava aracı ANKA-S'yi konu alan oyun, yüksek güvenlikli üsté bir grup bilim adamının saldırıyla uğramasını konu ediyor. Bizden istenen tüm gücümüzle verilen görevleri yerine getirmek ve üssün güvenliğini sağlamak. Saldırı yapacağımız yere gidip yerde görünen düşmanları vurmak basit gibi görünse de aslında zor bir oyun Operasyon: Anka, zira sadece sağa sola ateş etmeye oluyor. Verilen görevler arasında, "müttefik ünitelerin hedef bölgeye ulaşmasını sağla", "görevi hasar almadan tamamla" "roket saldırularına karşı fişek kullan" gibi karmaşık ve zorlu istekler de olabiliyor. Kullandığımız drone neticede bir F-16 değil ve oyuncuya

çok da yardım edilmiyor. Oyun biraz kısa olduğundan çabucak bitirilmemesi istenmiş olabilir ama bu haliyle de tekrar dönüp oyuncuda isteksizlik yaratıyor. Seviyeler ilerledikçe yeni silahlara sahip olabiliyor ya da güncelleştirmelerle Anka-S'i daha güçlü hale getirebiliyorsunuz. Oyun içinde herhangi bir satın alma sistemi yok, bu yüzden bu geliştirmeleri alabilmek için bölümleri başarıyla bitirmeniz gereklidir. Oyunun geliştirme ve stratejik hareket etme kısmı oldukça başarılı ama aksiyon ve saldırısı arayüzü taraflarına biraz daha iyileştirme şart. Yine de bütün olarak bakıldığından konu, grafikler ve seslendirme olarağ bekleniyi karşılıyor. Yeni bölümlerin de ekleneceği kulağımıza gelen bilgiler arasında.

70



Tür Yarış Platform iOS, Android Fiyat 26.99 TL

Rush Rally 3 ◆

Mobil platformların en iyi ralli oyunu mu?

Rush Rally 3'ün herhangi bir bilgisayar ya da konsol oyunundan farkı yok benim gözümde. Tek sorun mobil cihazlarda bu araçların kontrollerine alışmanın biraz zaman alması. Rush Rally 3'te birebir ya da çok oyunculu yarışlar yapabileceğiniz gibi, kariyer peşinde kendi hikayenizi de yaratabiliyorsunuz. Ben kariyeri tercih ettim. Başlangıç seviyesindeki aracınız için ufak tefek değişiklikler yapabilirsiniz ama bana göre yarış oyunu demek modifiye yapabilmek anlamına geliyor (Ralli böyle bir spor değil :(- Kürşat) İstedığınız modifiye seçeneklerine ulaşabilmek için de oyunda biraz ilerlemeniz gerekiyor. Rush Rally 3'te farklı

zaman dilimlerine ve farklı kategorilere yayılmış 72 farklı otomobil var ve kilitli olsalar dahi test sürüşüne çıkabiliyorsunuz. Kariyeri tercih ettiğinizde her yarışta birinci olmayı bekleyin çünkü o kadar basit bir oyun değil ama liglerde belli dereceler aldiğinizda bununla orantılı ödüller kazanıyorsunuz. Facebook ya da Game Center ile giriş yaparsanız arkadaşlarınızla oynamaya ve derecelerinizi paylaşma şansınız da oluyor. Skill Games bölümünde ise çift yönlü ve diğer arabaların da olduğu bir trafikte gitmeyi başaranız gerekiyor. Hot Lap modunda ise herhangi bir yarışın içinde size bazı hedefler veren senaryoları oynayabiliyorsunuz. Neticede Rush Rally 3'ün basit bir yarış oyunundan öte olduğunu ilk bakışta anlayabiliyorsunuz hatta oyun videolarıyla tıpatıp aynı grafiklere sahip. Ehliyetim olmadığından araba kullanmanın sadece gaza basmak olduğunu düşündüğüm için biraz sorun yaşamam da oynamakta iyileşme gördüm. Güzel bir yarış oyunu arıyorsanız bundan daha iyisini bulabileceğinizi sanmam.

90

◆ Nevra İlhan



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları



1. Racing Fever: Moto



2. PUBG Mobile



3. Scream Go Hero



4. Run Race 3D



5. Clean Road

En Popüler Ücretli iOS Oyunları



1. Adalet Namluda: Afrin



2. Plague Inc.



3. Hitman Sniper



4. Construction Simulator 2014



5. Hermes: KAYIP



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları



1. Stack Ball 3D



2. PUBG Mobile



3. Subway Surfers



4. Kafa Topu 2



5. Kelime Gezmece

En Popüler Ücretli Android Oyunları



1. Adalet Namluda: Afrin



2. Real Drift Car Racing



3. Construction Simulator 2014



4. Earn to Die 2



5. Hitman Sniper

**YENİ BİR YAZI DİZİSİ: FARKLI BAŞLIKLARDA
BİLİM DÜNYASINDAKİ GÜNCEL TRENDLER.**

**BEYNİNİZE İNCE AYAR YAPMANIN
ZAMANI GELDİ.**

- ▶ Mars'tan önce Ay'a tekrar gideceğiz, ama nasıl?
- ▶ Matematikte çığır açan fikirler,
- ▶ Diyetler konusundaki yeni yaklaşımalar,
- ▶ Dinozorların kanatlanışı,
- ▶ Evrenin yıldız haritası

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller,

POPULAR SCIENCE HAZİRAN SAYISINDA SİZİ BEKLİYOR.



SAKIN KAÇIRMAYIN!

WORLD OF WARCRAFT

BATTLE FOR AZEROTH

Rise of Azshara raidi ve bizleri bekleyen diğer
yenilikleri gidip yerinde gördük!

Sayfa
90

ONLINE



World of Warcraft: Battle for Azeroth

Yaz ayları çok ama çok hareketli geçecek...

Warcraft Summit'e katılmak üzere Irvine'ın yolunu tuttuğumuzda neyle karşılaşacağım konusunda net fikirlerim yoktu, açık konuşmak gereklidir. Evet, masada World of Warcraft Classic, Warcraft III: Reforged ve Warcraft'ın 25.yıl etkinlikleri vardı ve Battle for Azeroth için de yeni yeni içerikler bekliyorduk ancak hangisini ne kadar deneyim edebileceğimiz ve kafamızdaki sorulara ne kadar yanıt bulabileceğimiz konusu kocaman bir

soru işaretiydi. Keyifle belirtmek isterim ki tüm oyunları herkesten önce deneme ve oklímizdaki soruları bu konuda en yetkili kişilere sorup yanıtlarını alma şansımız oldu.

World of Warcraft: Battle for Azeroth konusunda kimisini önceden beklediğimiz, kimini tahmin ettigimiz, kimini ise ilk kez duyduğumuz çok sayıda yenilik duyuruldu. Gelin Warcraft Summit'in BFA tarafının en önemli taraflarını hatırlayalım.

Yeni Bölge: Nazjatar

Denizler ayrılır, sular çekilir ve Naga'ların muhteşem güzellikteki başkenti Nazjatar açığa çıkar. Yeni yamanın en önemli karakteri olan Queen Azshara'nın da memleketi olan bu bölge tüm serinin en güzel gürselleşmeye ev sahipliği yapıyor ve bizleri de Naga'lara karşı dik durmuş iki grup olan (Horde veya Alliance olmamıza göre tarafımız belli oluyor) Unshackled veya Ankoan ile birlik olacağımız unutulmaz bir macera vadediyor.

Nazjatar ilk anda düşündüğünüzün aksine tamamen sular altında bir bölge değil.

Queen Azshara'nın ayırdığı okyanus hala çevremizi sarıyor ancak Nazjatar pek çok "nemli" elementin bir araya gelerek oluşturduğu bir bölge. Bu kararın alınmasında muhtemelen 8 bosslu Queen Azshara raidinde bosslardan birisiyle su altında yapacağımız savaşın feedbacklerini dinleme isteği de var.

Yeni Raid: Azshara's Eternal Place

Son dönemlerin en heyecanlı raidi olacağı söylenen ve tüm WoW oyuncularının merakla beklediği Azshara's Eternal Place'te loot seviyeleri 400 LFR, 415 Normal, 430 Heroic, and 445 Mythic şeklinde. Naga'la-





rın stilinde tasarılanan ve bu raidde düşecek olan silahların yanında sekiz farklı boss da bizleri bekliyor olacak ve gözüken o ki nefes bile alamayacağız.

Yeni bölge: Mechagon

The Rusted Vault'taki dev portalın açılma zamanı hızla yaklaşıyor. Azshara raidinin

ardından bu portal bizlere geçiş izni verecek ve biz de post-apokaliptik bir bölgeyi andıran, Mechagnome'ların yaşadığı Mechagon ile tanışacağız. King Mechagon tarafından yönetilen bu bölgede kudretinizin büyüklüğünü ne kadar veya hangi niteliklerde robotik parçalara sahip olduğunuz belirliyor. Haritanın Nazjatar'dan daha küçük olacağı da başına yapılan açıklamalar arasında. Ayrıca bir megadungeon olan Operation: Mechagon da burada yer alıyor. Burada da sonunda King Mechagon'a uzanan sekiz farklı boss bulunmakta.

PvP için neler var?

Bunların dışında PvP için yeni bir Epic Battleground (Ashran), yeni bir arena (Mechagon Arena), Mechagon'u da kapsayan War Mode ve üçüncü sezon için yeni bir Vicious Mount olan Vicious War Basilisk de yeni içerikler arasında.

Pathfinder Part 2: Artık uçuyoruz!

8.2 yaması ile beraber Pathfinder Part 2 ile de tanışacağız ve 2-4 hafta kadar sürecek bir mücadeleinin ardından belirlenen şartlardan Revered'e ulaşabilerseniz sizi uçabilme yeteneği ve bir de uçan binek (Wonderwing 2.0) bekliyor olacak. ♦ **Kürşat Zaman**





Morgan Day



Shani Edwards

Röportaj

BFA'nın en son yeniliklerini en iyi bilenlere sorduk!

Bildiğimiz kadarıyla yeni güncelleme iki ana bölgeye odaklıyor (Mechagon- Nazjatar). Yeni raid, yeni heritage kalkan setleri ve dahası artık uçabiliyoruz! Yama çıktığı güne kadar daha nelerle karşılaşacağız?

Morgan Day: Bugün başına gösterilen sinematikte gördüğünüz üzere birçok yeni özellik geliyor. Horde ve Alliance'ın karşılaşmaları, yeni sinematikler, yeni oyun içi sahneler ve daha fazlası bizi bekliyor olacak. Oyun içi etkinlikler çok güzel olacak, hikayeyi bir adım ileriye götürüceğimiz için çok heyecanlıyım.

Shani Edwards: Daha anlatacak çok şey var aslında, yeni arena (Robodrome), 30'dan fazla koleksiyon parçası ve yeni petler, yeni heroicler, Horde ve Alliance savaş arkadaşlarımız için yeni fırsatlar yolda. RTS de söz konusu; binaları upgrade edeceğiz, adamları savaşa göndereceğiz...

LEVEL: Queen Azshara ve yeni raid hakkında neler söyleyebilirsiniz?

MD: Bu oyuncular için sonunda kendisiyle savaşmak için bir fırsat ve bildığınız gibi kendisi Warcraft evreninde çok da önemli bir karakter. Birkaç defa denk gelsek de yüz yüze savaşma fırsatını hiç bulamamıştık. Burning Crusade'de Lady Vashj ile savasmıştık mesela ama onun da kıyaslanması zor Azshara ile. En sonunda gerçekten neler yapabileceğini göreceğiz.

Nazjatar hakkında konuşalım. Benim görüşüme göre gerçekten müthiş görünüyor. İlk bakışta sular altındaki bir yeraltı şehri gibi görünüyor ama bundan daha fazlası ooluğu kesin. Bu fikir nasıl evrildi?

SE: Queen of Azshara'nın duvarlarının yıkılmasını engellemeye çalışması fakat tüm suların onun yaşadığı yeri zaptetmesiyle başladı. Bu yüzden açıkçası tam anlamıyla sular altında olmadığından oyuncuların işini biraz kolaylaştırmış olabiliriz. (Gülmüşler) Diğer güzel bir özellik ise Pathfinder'ı açığınızda uçabilmeniz, böylelikle Nazjatar üzerinde süzülebilirsiniz artık.

Uçuş özelliğinin geç gelmesi üzerine tepkiler gelmişti fakat tam da zamanında geldiğini söylemişiniz daha önce. Peki War Mode üzerinde bazı yan etkileri olabilir mi?

MD: Uçuş özelliği gerçekten hile gibi bir şey, "ben bu oyunu çözdüm, artık tepeden gidiyorum, diğerleri gibi yol kat etmiyorum" demek gibi bir şey.

SE: Artık oyunun mekaniklerini çözmüş, sistemi ve hikayeyi anlamış olan oyuncular için güzel oldu, biz bu yenilikten çok memnunuz.

MD: Battle of Azeroth'tan önce çok özel etkinliklerimiz oldu hatırlarsanız, Dark Shore'da War Mode girdiğinde onun nasıl olacağını da gördüler. Çok da kalabalık, Dark Shore'da Azeroth'un topraklarında deneyimlediler bunu

ve biz de dahil etmemi düşündük. Aslında bana iyi bir fikir verdin, Public Test Realm'de sürekli yeni şeyleri deniyoruz ve Azshara'nın testlerinde de bunu aktif hale getirip War Mode'a etkileri konusunda topluluğun görüşlerini alabiliyoruz.

Bizi yeni 8 boss bekliyor, ekleyeceğiniz, özellikle bahsetmek istediğiniz bir boss bulunuyor mu?

PTR'a başlıyoruz ve herkes az çok görecek neler olacağını. Azshara zaten epik olacak ve herkesi mahvetmeye çalışacak. Bahsetmek istediğim ve beni heyecanlandıran iki boss var aslında: birisiyle su altında karşılaşacağız mesela (Underwater Monstrosity). Çok fena, aynı anda birden fazla mekanda ve olağanüstü bir zorlukta savaşıyor gibi hissediyorsunuz.

Bu keyifli röportaj için çok teşekkür ederiz.



REVELATION ONLINE

Rastgele karşımıza çıkacak 12 boss mu dediniz??

2015 yılında Çin'de piyasaya çıktıktan sonra dünyanın geri kalanına 2017 yılında ulaşan Revelation Online, piyasaya çıkan kadar yakından takip ettiğim bir yapımdı. Her ne olduysa çıkışına çok az bir süre kala oyun ile bağımlı tamamen kopardım. Bu süreçte oyun kendi kitlesini oluşturarak içeriğini geliştirdi ve bugünlere geldi. Steam versiyonuna da sahip olan Revelation Online, 27 Mayıs itibarıyla pek çok yeni boss savaşının yanında yepyeni bir raid mücadeleleri ile içeriğini

genişletti. Gelin "Heaven and Earth" isimli bu güncellemeye yakından bakalım. Temple of the Twelve olarak geçen bu yeni zindan, 59. Seviyeden itibaren beş oyunculuk partiler ile beraber oynanabilir durumda. Ancak 79. Seviye bossunun karşısına çıkmak için en az 79. Seviyede olmanız gerekiyor. Yeni zindan kolaydan zora kadar sıralanan üç farklı salona sahip. Haftada üç kere girebileceğiniz bu zindanda her hafta dokuz boss savaşı yapabiliyorsunuz. Her

salonda önce Spirit Minister ile konuşuyor ve ardından bosslarla savaşıyoruz. Bu durumda ilginç olan nokta ise savaşığınız her bir boss rastgele olarak belirleniyor. Şu anda zindanda 12 farklı boss bulunuyor ve rastgele bosslar demek her savaşta farklı stratejiler geliştirmek zorunda kalmak demek. Bu nedenle de partinizin dengeli şekilde kurulmuş olması çok önemli. Bu yeni zindanın oyuna yepenisi bir hava kattığı aşkar, belki siz de oyuna bir şans vermek istersiniz. ♦

TREE OF SAVIOR

Yeni sınıflar, yeni heyecanlar...

Ragnarok Online vakti zamanında oldukça sevilen bir MMORPG oyunu. Düşük sistem ihtiyaçları, eğlenceli oynanışı ve hiç de fena olmayan hikayesi sayesinde birçok MMORPG oyuncusunun 2.5 boyutlu MMORPG oyunlarılarındaki olumsuz fikrini değiştirmeyi başarmıştı. Bu oyun

hala seviliyor, oynanıyor ama Ragnarok II asla ilk oyuna layık bir devam oyunu olamadı. Ayrıca oyunu üçüncü boyuta taşıyarak daha farklı bir yol izlemiştir, kimisi sevmiş olsa da pek çok olumsuz eleştiri de aldı. İşte bu dönemde Tree of Savior ortaya çıkıp Ragnarok'un ruhani devamı olarak

oyuncularla buluştu. Zamanında LEVEL YouTube kanalı için de videosunu çektiğim bu oyundan gerçekten de eğlenceli bir yapımdır. İçinde beş farklı rol, bu beşrolün altında 70'den fazla sınıf barındırıyor. Emin olun akınızdaki herhangi bir sınıfı bunların içinde bulabiliyorsunuz. Bu güzide yapımdan son güncellemesi ile beraber oyundan dünyasını ve sınıf çeşitliliğini de artırdı. Tiger Hunter, Matross, Ardit ve Sheriff olmak üzere oyuna dört adet yeni sınıf eklenmiştir. Bu sınıfların oyuna gelmesi ile beraber 11 Haziran'a kadar sürecek, oyuncuların yeni sınıflar için özel kostümler kazanabileceği bir etkinlik de oyunda aktif edildi. Seviye sınırı 420'ye yükseltirken 11 yeni bölge ve birçok yeni canavar oyundaki yerini aldı. Eğer bir MMORPG arayışındaysanız Tree of Savior'a Steam üzerinden şans verin derim. Gelen yeni etkinlikle oyunu daha çok sevebilirsiniz. ♦

Enes Özdemir





DOTA AUTO CHESS

Başarılı bir oyun modu, bir diğerini doğurdu...

Dota markası artık oyun dünyasının değişmezleri arasında. MOBA'nın ilk örneklerini sunan bu güzide yapım, ikinci oyunu ile beraber hem oyun dünyasında hem de eSpor dünyasında büyük etkiler yarattı ve son dönemlerde yine adından sıkça söz ettirmeye başladı. Bu sefer söz konusu olan şey ise Dota'nın klasik MOBA oyunu değil, bir anda büyük bir etki yaratılan Dota Auto Chess.

Eskiler bilir ki Dota başlangıçta sadece bir oyun moduken, bir anda yeni bir oyun türüne doğurdu. Auto Chess de bu tür bir başarı yakalayabileceği yönünde bazı işaretler veriyor. Bu güzide yapım Dodo Studio tarafından geliştirilip Dota 2'nin Steam atölyesine bir oyun modu olarak sunuldu. Sadece deliller gibi oynamakla kalmayan ve yazarlar arasında da popülerleşip hızla izleyici kitlesini de artıran Auto Chess'in aslında Dota 2'nin oynanışıyla hiçbir benzerliği yok. Oyun MOBA değil, satranç tahtasına benzer bir alanda, sıra tabanlı olarak oynanan bir strateji oyunu. Sekiz oyuncunun aynı anda birbirine karşı mücadele ettiği bu oyun, kendine has strateji elementleri, kuralları ve oyun mekanikleri ile popüler olmasının hakkını veriyor.

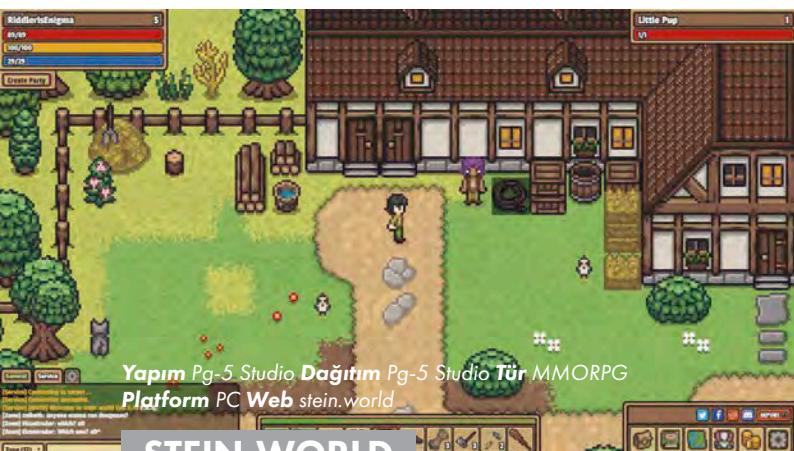
Dota Auto Chess'e sekiz oyuncu beraber giriş yapıyorsunuz. Her bir oyuncunun amacı, diğer oyuncuların sağlıklarını sıfır indirmek ve bunu nasıl yapacağını ilerde anlatacağım. Auto Chess adına aldanarak oyunun bir satranç maçı ya da benzeri bir oyun olduğunu düşünmeyin. Evet, stratejiler önemli ancak bu oyun her tur başında birlüklerini yerleştirdiğiniz, değiştirdiğiniz ve takımlar kurduğunuz bir strateji oyunu. Savasırken temel mantık şu şekilde işliyor: Oyun size tur başında belirli bir miktar para veriyor. Bunun yanı sıra belirli

bedellerde rastgele olarak belirlenmiş olan kahramanlar da sunuyor. Siz de nasıl bir strateji izleyeceğinize bağlı olarak birlükleri satın alıyorsunuz. Bu birlükleri havuzunuza koyuyor, ardından ise bunlardan istediğiniz savaşı alanına sürüyorsunuz. Elbette burada size sunulan rastgele birlüklerin ne olduğu, aldığınız birlükleri nasıl konumlandırdığınız ve seçilen birlüklerin yeteneklerinin sonraki savaşa uygun olup olmadığı gibi durumlar stratejik öneme sahip. Seviyenize bağlı olarak alana belli oranda birlük koyabildiğiniz için yapılan kahraman seçimleri, hangi kahramanları upgrade ettiğiniz maçın sonucunu belirleyen en büyük faktör. Seçimlerinizi yaptıktan sonra masadaki birlükler tamamen yapay zekanın yönettiği bir savaşa giriyor. Herhangi bir oyuncunun tüm kahramanları ölene kadar savaş devam ediyor. En sonunda hayatta kalan birlüklerin niteliğine bağlı olarak, turu kazanan oyuncu rakibin sağlığını azaltıyor. Bu şekilde her oyuncu her turda

farklı bir oyuncu ile savaşıyor. Sağlığı sıfırın oyuncular ise eleniyor.

Oyun daha ilk dakikadan itibaren hızlı düşüp hızlı karar vermenizi istiyor. Sizi süreli bir satranç maçı gibi kısa zamanda koşulları değerlendirmeye, alacağınız kahramanın hangi özellikle olması gerektiğine karar vermeye zorluyor. Oyunun zor kısmı birlüklerin oyun içindeki etkilerini ve hangi durumlarda kullanışlı olduklarını öğrenmek diyebilirim. Oyunun kısa bir görsel anlatım dışında düzgün bir tutorialı ne yazık ki yok. Simdiden Valve'ın modun yapımcısı olan Dodo Studio ile anlaşarak Auto Chess'in tamamen bağımsız bir oyuna dönüşmesi için yapımcı ekip ile işbirliği içinde olduğu konuşuyor. Eğer bu durum yaşanırsa, oyunun çıkışındaki ilgiye de bağlı olarak Auto Chess'i bir eSpor dalı olarak görmemiz oldukça yüksek bir ihtimal. Şu anda Steam atölyesi ile kolayca Dota 2'ye ekleyebileceğiniz Auto Chess'e göz atmanızda yarar var. ♦





STEIN.WORLD

Yaramıyorsa içme kardeşim!

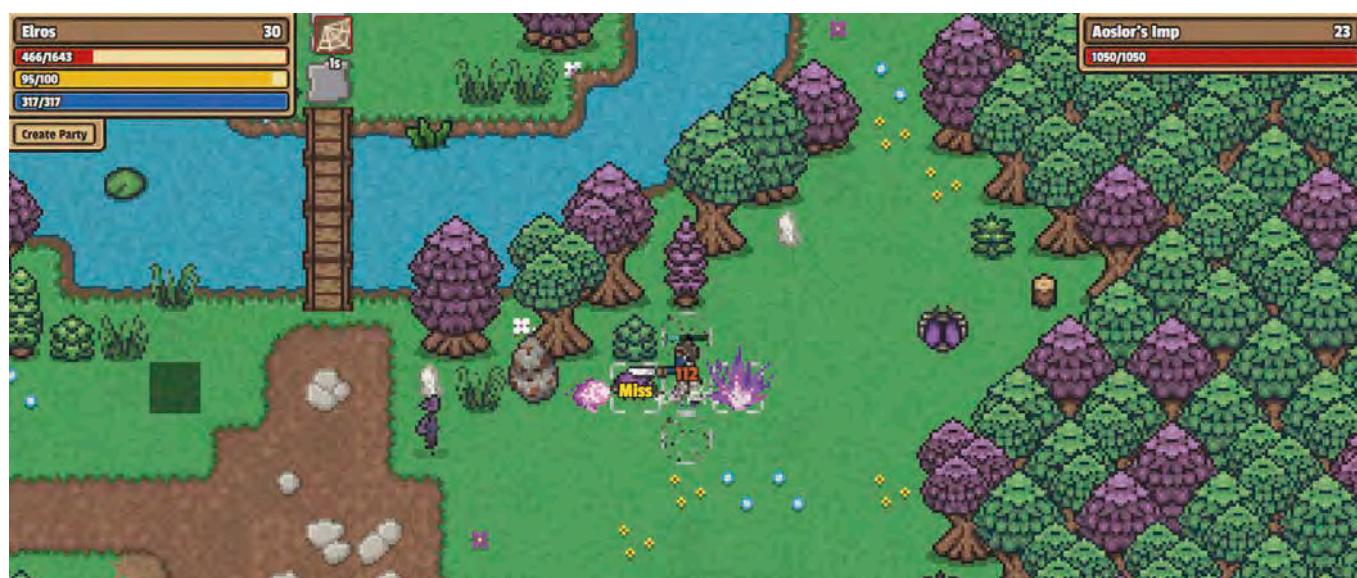
Son dönemlerde içinde kaybolup gideceğiniz, MMORPG ya da benzer türlerde, arena mantığına değil de sürekli gelişime dayanan yeni bir yapılmak gerkenet zor. Steam'de bu konuda son zamanlarda dikkatimi çeken oyun ise stein.world oldu. Ücretsiz olarak Steam üzerinden indirebileceğiniz ya da direkt oyunun internet sitesinden oynayabileceğiniz bu yapımı tabii ki büyük bekletilerle girişmedim. Açıksı birkaç hafta beni idare etse bile memnun ayrılacaktım kendisinden. Pg-5 Studio isimli bağımsız bir yapıcının elinden çıkan stein.world'de neler mi bulduk? Gelin beraber bakalım.

Stein.world evrenine girişimiz oldukça ilginç. Bir handa, retro grafiklerin esliğindedir, sadece iç çamaşırımız üzerindeyken uyuyor ve ilk olarak çevreye neden böyle olduğumuzu soruyoruz. Herkesin defalarca belirttiği gibi bir önceki gece içkiyi biraz fazla kaçırdığımız için bu durum yaşanmış aslında. Fakat bizim için en önemli olan şey, aile yadigarı olan büyük bardağımız. O da kaybolmuş ve tahmin edeceğiniz gibi aramaya koyuluyoruz. Bu noktada ardi ardına gelen görevler silsilesi peşimizi

bırakmıyor. Bardağı en son nerede gördüğünü söylemek için bize kendi işlerini yaptıran han sahibi, aşçı, garsonu derken bir anda kendimiz ana görevden oldukça uzaklaşmış halde bulunuyoruz. Bu durum hanla sınırlı kalıyor, bir süre sonra dışarıya çıkıyor ve çevredekii çiftlik sahiplerinin verdiği görevleri yapmaya başlıyoruz. Ancak sorun şu ki bu sırada sürekli benzer şeyler yapıyoruz. Özellikle şunuyla konuş bunu getir görevleri başlangıçta o kadar fazla ki... Daha oyunun ilk dakikalarında monoton hale gelen oyun yapısı sizi sıkabiliyor. Yine de daha iyi zırhlar ve silahlar elde edebilmek için bu sıkıcı görev zincirine devam edebiliyorsunuz. Oyunun güzel tarafı başlangıçta bir sınıf seçmek yerine oyun içinde gidişata göre sınıfınızı belirlemeniz. Her ne kadar silah ve zırh çeşitliliği çok fazla olmasa da buradaki seçimlerinize bağlı olarak kendi sınıfınızı belirliyorsunuz. Oyunda su an için sekiz adet meslek bulunuyor. Bunlarının üçü toplayıcılık üzerine kurulu meslekler iken kalan beşi crafting üzerine kurulu. Toplayıcılık meslekleri Mining, Herbalism ve Lumbering'den oluşuyor. Crafting üzerine kurulan mesleklerse Enchanter, Tailor, Wea-

ponsmith, Armorsmith ve Leatherworking'den meydana geliyor. Meslekler için okuyaçağınız pek çok kitap var ve o meslekte ilerlemenizi yeni formüller öğrenmenizi sağlıyor. Seçeceğiniz mesleğe ait kitapları okumayı kesinlikle ihmal etmeyin.

Oyun elbette free-to-play olduğu için mikro ödemeler ve abonelik sistemi ile para kazanıyor. Eğer abone olarak oyunu oynarsanız, ücretsiz oynayanlara oranla daha fazla tecrübe puanı ya da zindanlara gereksiz ekstra iş yapmadan girebilme gibi imkanlar var. NPC'ler ile kurdugunuz diyaloglar aslında Stardew Valley'i anımsatsa da Stardew Valley gibi sosyallığın önemli olduğu bir oyun değil stein.world. Aslında bu özelliği orijinal ve denenmemiş bir biçimde sunsalardı belki de daha iyi bir oyun görebildik. Stein.world hayran kaldığınız takdirde sizi birkaç saat hadi en fazla birkaç gün oyalayabilecek bir oyun durumunda. Belki gelecekte alacağınız güncellemeler ile çok daha geniş bir içeriği sahip olabilir ancak Ağustos'ta WoW'un vanilla versiyonu çökene kadar hiçbir MMO açığımı dindirecek gibi durmuyor. ♦ **Enes Özdemir**



10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

125 TL

LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



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



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

HyperX

Quadcast Mikrofon

Keşke daha mikrofonik bir sesim olsa diyen(!), kaliteden vazgeçmeyen yayıncılar. Gün sizin gününüz.



DONANIM

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



Monster Tulpar T5 V19.1 ◊

Core i9 işlemci ve GTX1660 Ti'ın mükemmel uyumu...

Tulpar serisine yeni katılan bu model, GeForce GTX 1660 Ti ekran kartının yanı sıra, işlemci olarak da yine taze bir CPU'ya sahip. Intel'in yeni duyurduğu 9'uncu nesil mobil işlemci ailesinden Core i7-9750H ile üst çizgide performans sağlayabilen laptop, işlemcisile taban noktada 2.6 GHz, tavan noktada ise 4.5 GHz frekans üretiyor. Elbette Tulpar T5 V19.1'in işlemci performansını değerlendirmek için en iyi testlerden biri Cinebench. Bu testi çalıştırduğumuzda sonuç olarak 2787 puan toplamayı başaran Tulpar T5 V19.1, böylece işlem performansı açısından mobil platform için gayet başarılı olduğunu kanıtlıyor. Monster, Tulpar T5 V19.1'de çift kanal bellek tercih etmiş. Bu, özellikle multiplayer oyunlarda size performans olarak katkıda bulunan önemli bir nokta. 2 adet 8 GB'lık kit ile 16 GB kapasitesinde RAM sahibi olan laptop, bu bellekleriyle 2666 MHz frekansında çalışıyor.

Elbette bu donanıma iyi bir SSD şart. Monster da tercihini bu yönden yapmış ve laptop'ta 256 GB kapasiteli Samsung PM981 M.2 SATA SSD'sini kullanmış. Disk özelinde yaptığı CrystalDiskMark testinde aldığımız sonuçlar, 3440 MB/s sıralı okuma, 1322 MB/s sıralı yazma şeklinde. Bu da bu platform için gayet ideal bir disk performansı anlamına geliyor. Tulpar T5 V19.1'de ekran kartı olarak az önce de söylediğimiz gibi GTX 1660 Ti yer alıyor. 6 GB kapasiteli Micron tarafından üretilmiş GDDR6 bellekleri kullanan GTX

1660 Ti, 192-bit bellek veri yolunu kullanıyor. Taban noktada 1455 MHz'de çalışan bellekler, üst noktada ise 1590 MHz'e erişebiliyor. Bu kart sayesinde son dönemde çıkan oyuları rahat oynayabiliyorsunuz. Mesela verebileceğimiz örnekler arasında Anno 1800'ü yüksek grafik ayarlarında 70 FPS'lerde çalıştırılabilir, The Division 2'de yine 80 FPS'leri görebilirsiniz. Bunlara yine Far Cry ve Anthem gibi AAA oyular da dahil. Evet, performans adımını geride bıraktığımızı göre şimdi Monster Tulpar T5 V19.1'in diğer detaylarına bir göz atalım. Laptop, 15.6 inch boyutunda bir ekranlı sahip. İnce kenar çerçeveli ekranına bu modelinde de yer veren Monster, panel olarak IPS kullanmış. Ayrıca yansımaz, mat bir yüzeyin tercih edilmiş olması, ışık yansımalarından olumsuz etkilenmemek adına sevindirici.

Full HD çözünürlüğünde görüntü üreten ekran, renk doygunluğu ve parlaklık seviyesiyle ideal. Panelin IPS olması nedeniyle, görüş açısı da geniş olan ekranın üzerinde bir de görüntülü görüşmeler için web kamerası yer alıyor.

Laptop, 15.6 inch boyutunda bir ekranlı sahibi olduğundan, özellikle 17 inch ekranlı monitörlere göre taşıması daha kolay bir laptop oluyor. Tulpar T5 V19.1. 2.1 kilogram ağırlığında olan laptop'ın kalınlığı ise 29 mm. Güçlü bir oyun platformu için ince ve hafif olan Tulpar T5, böylece yalnızca oyun platformu olarak kullanılma gibi bir durum

yaratmıyor. İç ve dışta düz siyah renkli zemini tercih eden Monster, iç yüzeyde 4 bölge RGB aydınlatmalı bir klavyeye de yer vermiş. Klavye üzerinde numerik tuş takımı da bulunuyor. Bu arada klavyenin kullanımının rahat olduğunu söyleyelim. Numerik tuş takımına alışmak biraz zaman alıyor, ancak kısa bir süre sonra elinizi attığınızda doğru yer buluyorsunuz. Dizüstü bilgisayarın ses performansı ise ideal. Üzerinde 2W'lik çift hoparlör bulunduran laptop, ses konusunda yine Sound Blaster desteği gösteriyor. Sound Blaster Connect yazılımını kullanarak, kullanım biçiminize göre sesi optimize edebildiğinizi de söyleyelim.

Monster, Tulpar T5 V19.1 ile yine güzel bir model hazırlamış. Şirketin çok sayıda farklı konfigürasyona sahip modeli olması ve her bütçe aralığına göre ürünler yerleştirmesi, her oyuncu tipinin kendine uygun modeli bulmasını kolaylaştırıyor. Bu anlamda da Monster iyi bir iş yapıyor; bunu söylemek gerek. Elimizdeki Tulpar T5 V19.1'in fiyatı 7999 TL.

♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Oyunlar için ideal performans. Tasarım ve boyut. Çift kanal bellek. Geniş bağlantı seçenekleri. Ek M.2 SSD portu

EKSİ Turbo modda fan sesi



Corsair

Harpoon RGB Wireless

Giriş seviyesi için kablosuz çözüm

Corsair'in oyuncu fareleri konusunda giderek ağırlığını artırdığı bir gerçek. Bu defa karşımızda Dark Core serisinden daha kolay ulaşılabilen, hayli beğendiğimiz bir model var. Corsair'in orta halli oyuncular arasında hayli popüler olan Harpoon serisine dahil olan bu model, hem tek bölge RGB aydınlatması hem de kablosuz bağlantı desteğiyle dikkat çekiyor. Ürün oldukça küçük ancak sürpriz şekilde eliniz büyük olsa da rahat bir kullanım vadediyor. Ayrıca kablosuz bir ürün olarak ağırlığı da oldukça az (99 gram).

Corsair, Harpoon RGB Wireless modelinde yine yüksek kaliteli, pürüzlü bir dış yüzey kullanmış. Uzun kullanımında elinize yapışmayan bu kaplama, yan kısımlarda yine pürüzlü ve yumuşak bir kaplama ile desteklenmiş ve genel ergonomiyi tamamlamış. Corsair'in iCue yazılımıyla 100-10.000dpi arasına ayarlanabilen fare Pixart'ın PMW3325 sensörünü kullanıyor. Giriş seviyesi olarak tabir edebileceğimiz bu sensör, 100 IPS hız ve 20G hızlanma değerlerine sahip. Burada önemli nokta, Pixart'ın fabrika değerlerine göre bu sensörün doğal desteğinin 5.000dpi'ye kadar olduğu. Bunun üstü yazılımsal olarak destekleniyor bile olsa Corsair'in bu sensörü kullanıyor olmasındaki esas gayenin son derece düşük güç tüketimi olduğunu akılda tutmanızı öneririz. Harpoon Wireless, bir oyuncu faresinde alışık olmadığımız diğer bir özellikle geliyor. Ürün kablolu ve Corsair Slipstream teknolojisi tarafından desteklenen 2.4Ghz Wireless modları yanında bir de Bluetooth bağlantı seçeneğine sahip. Bluetooth performansı özellikle Mac üzerinde bir miktar sorunlu olsa da RGB ile 45, RGB'siz ise 60 saat kadar batarya ömrünü mümkün kılıyor. 2.4Ghz Wireless modunda ise bu süreler 30-45 saat. Fazlaıyla yeterli.

Ülkemizde 370 TL'den başlayan fiyatlarla satılan ürün kendi sınıfında iyi alternatif, özellikle de kablosuz bağlantıya geçmek isteyen ancak bütçeli kısıtlı oyuncular için. ♦ Kürşat Zaman

KARAR

- ARTI** Yüksek malzeme kalitesi. iCue destekli RGB aydınlatma. Başarılı ergonomi. Bluetooth / 2.4Ghz bağlantı seçenekleri.
- EKSI** Bluetooth performansı çok iyi sayılmaz. PMW3325 sensör çok yüksek performans bekleyenler için uygun değil

86

LEVEL
EDITÖRÜN
SEÇİMİ



Mixcder E9

Ummadığımız kadar başarılı performans...

Gündelik hayatda hareket halindeyken kulak üstü kulaklıkları çok tercih ettiğim söylemeyecez. Diğer taraftan bazen öyle modeller ile karşılaşıyorum ki beni senelerdir süregelen alışkanlıklarımından edecekler. Bir süredir merakla beklediğimiz ve beklenimi hemen her açıdan aşmayı başaran Mixcder E9 da böyle bir ürün oldu.

Son derece kaliteli bir kutu içeriğine sahip olan ürün sadece 255 gram ağırlığında. Kutuda bir taşıma çantasından tutun da uçaklarda kullanmanız için gerekli aparatı kadar her şey var. Oldukça başarılı bir malzeme ve işçilik kalitesine sahip olan E9, kulağınızın tamamını kaplayan 40mm sürücülere sahip. Deri kaplama kulak yastıkları oldukça rahat ve uzun kullanımında bile kulağınıza yormuyor, buna ürünün hafifliği de ekenince genel konforun oldukça üst düzey olduğunu kabul etmem zorundayım.

E9'un en önemli özelliklerinden birisi elbette ANC (aktif ses kesme) özelliği. ANC devreye girdiğinde dinlediğiniz müziğin tokluğu arttığı gibi çevreningin iletişimini de kesiliyor. Her ne kadar ses olağandışı yüksek olduğunda dışarıya bir miktar kaçsa da dış seslerin çok büyük bir oranda szüldüğünü söylemem gerekiyor. Ayrıca entegre mikrofon üzerinden gayet kaliteli bir görüşme yapabiliyorsunuz.

Mixcder E9'un ANC açıldığında sunduğu soundstage de bir o kadar başarılı. Ürünün sunduğu konfor ve başarılı ses kalitesi birleştiğinde yolculuk keyfini de katlıyor. Ayrıca ürünün batarya ömrü olağanüstü. ANC açıkken 24 saat, ANC kapalıken 30 saat aralıksız olarak kullanılabilen ürün kabloyla kullanıldığında 70 saat ve üzerinde aralıksız müzik keyfi sunuyor.

Mixcder E9'un yurt dışı fiyatı 70\$ civarında ancak ülkemize geldiğinde bir anda 900 TL'ye yükseliyor. Yine de sunduğu performansı ve ürünün kalitesini göz önüne alırsak rahatlıkla tavsiye edebiliriz. ♦ Kürşat Zaman

KARAR

- ARTI** Çok uzun batarya ömrü. Rahat kullanım. Oldukça hafif. Başarılı müzik performansı.
- EKSI** ANC kapalıken müzik performansı düşüyor. Ülkemizde fiyat avantajını kaybediyor.

92



Asus

TUF Gaming GTX 1660Ti-06G ◆

Yeni fiyat performans canavarı karşınızda.

Oyun / teknoloji editörü kimliğini bir tarafa bırakalım, ben aşırı pahalı ekran kartlarından hiç hazzetmedim. Seneler önce Asus Radeon 9600XT ekran kartım vardı ve onu değiştirdiğimde seçimim yine kendi döneminin performans canavarı olan Leadtek Nvidia GeForce 6600 olmuştu. Bu süreç oyun oynamayı bir "iş" haline getirene kadar devam etti. Yine de AMD veya Nvidia'nın en üst düzey ürünlerine kıyasla beni heyecanlandıran yine fiyat / performans ürünleri oluyor, tıpkı elimdeki Asus TUF Gaming GTX 1660Ti gibi. RTX serisi duyurulduğunda bildiğiniz gibi Ray Tracing ve DLSS özellikleri ön plan daydı ve böyle bir konseptin içine şíkr şíkr teknolojiler eklendiğinde fiyatlar da uçup gitmişti. Oyunların henüz bu teknolojilere tam anlamıyla hazır olmaması bir yana, üst düzey bir ekran kartının ikinci el otomobil fiyatına çıkması da oyuncuların bir kısmının cesaretini kirdi denilebilir. Bu konuda Nvidia'nın hamlesi de tam bir fiyat / performans canavarı olan GTX16 serisini piyasaya sürmek oldu. Performans anlamında GTX 1060 / 1070 arasında olması beklenen ve oldukça rekabetçi bir fiyatla sahip olan ürün ilk duyurulduğunda Ray Tracing desteğine

sahip değildi ki Nvidia Mart ayında yaptığı bir duyuru ile GTX 10 ve GTX 16 serisi kartlarının bir kısmına bu desteği geleceğini açıkladı.

RTX 20 serisiyle aynı mimariyi (Turing) kullanan GTX 1660Ti, bu defa Asus'un TUF Gaming serisinin üniformasını giyinmiş halde karşımızda. Asus bu modelde iki kat fazla ömür ve sessiz bir kullanım vadeden çift rulmanlı fanlardan -bir çift- kullanmış. Ayrıca PCB'yi korumak için de alt kısmında bir kaplama var ancak sert plastik kaplama işi dağıtımlı konusunda etkili olduğu izlenimi vermiyor. Yine de ürünü monte ederken veya kasanızın içinde çalışırken ekran kartına zarar vermenizi engelliyor olması artı puan.

Asus, TUF Gaming serisinde ürünlerini piyasaya sürmeden önce 144-saatlik bir yüklenme testine tabi tutuyor ve bu da satın aldığınız ürünün "rodajının yapılmış" olduğuna işaret. Ürünün standart oyun modunda saat hızları 1500/1815 Mhz iken, fabrika onaylı OC modunda 1530/1830 Mhz'e yükseliyor. 6GB GDDR6 bellek de şu an ve yakın zamanda piyasaya çıkacak tüm ürünler için son derece yeterli olan bu paketi tamamlayan bir bileşen.

Minimum PSU gereksinimi 450W olarak listelenen TUG Gaming 1660Ti, denediğimiz hemen tüm oyunlarda GTX 1070'e yakın ve bazen de denk performans sunmayı başardı. Battlefield V'te 1080p maksimum ayarlarda 80 fps'in üzerinde kalmayı başarırken gerçek bir sistem canavarı olan Assassin's Creed Odyssey'de 1080p / Ultra ayarlarda 44fps civarında değerler aldı. Ray Tracing performansı konusunda şimdilik söylemeyecek çok fazla bir şey yok zira yeni sürücüler geldikçe verimin artacağını düşünüyoruz. Birkaç ay sonra bu konuda söyleyebilecek daha fazla şeyimiz olacak.

Eğer aradığınız her oyunu çalıştırın, yakın gelecekte de -1080p çözünürlükte - ve- rim alabileceğiniz bir ekran kartıysa GTX 1660Ti gayet iyi bir seçenek. Asus TUF Gaming'in bu serisi piyasada 2450 TL civarında fiyatla bulunabiliyor. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Fiyat performans oranı çok başarılı.

Güç tüketimi kabul edilebilir seviyede.

Başarılı soğutma performansı.

EKSİ Yük altında fan sesli çalışıyor.



ADATA SU750 256 GB SSD

256GB boyutta fiyat / performans SSD'si...

Depolama birimlerinde SSD'nin önemi tartışılmaz. Eğer tercihinizi M.2 SATA'dan yana kullanıymısanız bakmanız gereken ürünler katı hal sürücüler olacak. Farklı kapasite ve performans seçeneklerinin olduğu SSD havuzunda, ADATA'nın SU750 SSD'si de 256GB, 512 GB ve 1 TB gibi farklı seçeneklerle yer alıyor. Dayanıklılık, kapasite ve hız konularında tam destek sağlayan ADATA SU750, 550 MB/s okuma, 520 MB/s yazma hızlarına kadar performans sergileyebiliyor. Bizim yaptığımız testlerde de bu sonuçları karşılayan ADATA SU750, aldığımız sonuçlarda 540 MB/s okuma, 500 MB/s civarı yazma sonuçları aldı.

SSD'ler, mekanik disklere göre en büyük avantajını kısa veri erişim süreleriyle sağladığı gibi, öte yandan dayanıklılıkla da gösteriyorlar elbette. ADATA da SU750'yi buna uygun tasarlamış, ancak çarpmalara, titreşime ve ısiya göre ek dayanıklılıklar da getirmiştir. Böylece performanslı olduğu kadar dayanıklı da çıkan ADATA SU750, 70 derece çalışma sıcaklığına dayanabiliyor.

Disk tüm disk bilgilerini karşısına getiren SSD Toolbox isimli bir yazılımı da beraberinde getiriyor. ADATA SSD Toolbox üzerinden; sürücünün durumunu, aşınma seviyesini ve kullanım ömrü bilgilerini görebiliyor, diski kolay şekilde yönetebiliyorsunuz. Ayrıca kolay yedekleme yapabildiğinizi de söyleyelim.

ADATA SU750, kategorisi için gayet başarılı bir disk. Performansıyla kendinden memnun bırakılan disk, ayrıca yazılım desteği ve uzun kullanım ömrü sağlamaıyla da rahatlıkla tercih edilebilir. Öte yandan fiyat dengesiyle de şu an 256 GB kapasiteli modeller arasında en uygun fiyatlı model olması da ADATA SU750'nin bir diğer avantajı oluyor.

ADATA SU750 256 GB'lık modelliyle 269 TL fiyat etiketine sahip. ADATA SU750'nin önumüzdeki ay satışa olacağının bilgisini de verelim. ♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Performans. Yazılım desteği.
3 yıl garanti süresi. Dayanıklı.
EKSİ -

90



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Logitech G PRO Wireless

Takım elbiseli amiral gemisi...

Oyuncu faresi dediğinizde akla gelen ilk görüntü çok sayıda –tercihen ayarlanabilir- tuş, birbirine kontrast oluşturacak agresif bir renk şeması ve RGB aydınlatma olacaktır ki Logitech'in de Cybertron'da tasarlanmış hissi veren –ve çok sevilen- oyuncu faresi G502 bu sınıfı giriyor. Diğer taraftan Logitech daha önce G900 ve G903 modelleriyle bulunduğu üst sınıfta tamamen farklı bir şey deniyor. G PRO Wireless birbirinden etkileyici teknolojiler barındıran bir ürün.

Tasarımdan başlamak gerekirse G PRO Wireless hayli sade, iddiasız bir görünümé sahib. Bu simetrik tasarım biraz daha yakından bakıldığınızda anlam kazanmaya başlıyor zira Logitech detayları ince ince işlemi. Her iki el ile eşit rahatlıkta deneyim edilebilen ürünün yandaki fonksiyon tuşları değiştirilebiliyor. Böylece solak biri sol taraftaki tuşları iptal edip sağ taraftaki tuşları kullanabiliyor. Dpi tuşu ise ürünün alt kısmında ki ilk kez tanık oluyorum. Tüm bunların yanında kablosuz bir farenin sadece 80 gram gelmesi de takdire şayan. Batarya ömrü konusunda da Logitech tepeye oynuyor; tam şarjın ardından batarya ömrü aydınlatma ile 48 saat, aydınlatma kapalıken ise 60 saat.

Logitech'in 16000dpi'a kadar destekleyen HERO sensörü piyasanın en hızlılarından. 400 IPS hız ve 40G hızlanma değerlerine sahip olan HERO, her zeminde son derece verimli çalışıyor. Lightspeed teknolojisi sayesinde de gecikme süreleri hemen tüm kablolu farelerle yarışabilecek kadar iyi.

Peki ürünün hiç mi eksisi yok? Birinci sıkıntı dış kaplamanın kuvvetlendirilmiş olmasına rağmen yoğun kullanımda aşınmayı başlaması. Ayrıca ürünün fiyatı gerçekten yüksek. Biz bu incelemeyi yazdıktan sonra Türkiye fiyatı belli değil ancak yurt dışı etiketi 150\$ olan bir üründen bahsediyoruz. Bu da ürünün pazarını "büçesi müsait" oyuncularla kısıtlıyor.

♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Çok başarılı izleme ve kablosuz performansı. Şaşırtıcı derecede hafif. Uzun batarya ömrü. Her iki el ile kullanıma uygun.
EKSİ Fiyatı yüksek. Dış kaplama yoğun kullanımda aşınabiliyor.

93



Asus ROG Gladius II

FPS ve aksiyon oyunları için ideal...

Asus'un oyunculara yönelik geliştirdiği farelerinden ROG Gladius II, 12000 DPI optik sensörü, RGB aydınlatması, ergonomik tasarımını ve 50 milyon tıklamaya müsait Omron anahtarlarını kullanmasıyla dikkat çeken bir model oluyor.

ROG Gladius II'nin tasarımı, geniş yüzeyli bir kasanın tercih edilmesinden dolayı, elleri büyük kullanıcıların ihtiyacını karşılayacak türden. Sağ ve sol tık tuşlarıyla ayrık tuş tasarımını benimseyen ROG Gladius II, böylece rahat bir kullanım sağlarken, bu ikili arasında ortada da DPI değiştirme butonuna yer veriyor. Öte yandan farenin bir de yan tarafında DPI hedef tuşu mevcut. 12000 DPI, 50g maksimum hızlanma ve 250 IPS ile düşük hassasiyeti kullanan oyunculara da hitap eden ROG Gladius II, bu noktalarda selef model ROG Gladius'a göre önemli avantaj sağlarken, Omron anahtarlarıyla da en az 50 milyona kadar tıklamayı garanti ediyor.

ROG Gladius II, RGB desteğine sahip bir fare. ASUS Aura RGB desteği ile donatılan model, böylece belirlediğiniz renk akışıyla masanızı süslüyor.

ROG Armoury yazılımını kullanarak ROG Gladius II'ye özel çeşitli kişiselleştirme seçeneklerini yapılandırabilirsiniz, profiller oluşturabiliyor, renk seçeneklerini belirleyebiliyorsunuz.

ROG Gladius II, her ne kadar kablolu bir model olsa da, farenin kablosunu sökebiliyorsunuz. Micro USB yoluyla fareye bağlanan kablo, iki tip olarak kutuda yer alıyor. Bunlardan biri örgü tasarımlı 2 metrelük, diğer ise standart 1 metrelük USB kablo şeklinde. Ayrıca kutu içeriğinde bir taşıma çantası da yer alıyor.

ROG Gladius II, gayet kullanışlı bir fare oluyor. Oyuncuların performans açısından memnun kalacağını söyleyebiliriz, şu sıralar 300 TL civarında bulunabiliyor. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Tracking performansı. Ergonomi. Uygun ağırlık. RGB aydınlatma. Omron anahtarlar.

EKSİ Değiştirilebilir ağırlık yok.

85

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



HyperX Quadcast

Son derece başarılı bir yayıcı mikrofonu.

HyperX QuadCast, yayıncılara yönelik geliştirilen bir mikrofon ve daha ilk saniyeden tasarımıyla beğenimizi kazandı. Kaldı ki bu ürün iF Tasarım Ödülü almış. Masanın üzerinde sağlam duran cihaz, kutu içerisinde bulunan adaptör vasıtıyla profesyonel stantlara da takılabilir. Mikrofonun çevresindeki lastiklerle bağlanmış aparat ise, titreşim önleme işlevi görüyor. Bu sayede eğer mikrofonu masa üzerinde kullanacaksınız, sesin titreşim veya darbelerden etkilenmesini minimuma indiriyor. Mikrofonun alt kısmına da bir ses düzeneği yerleştirilmiş. Buradaki tekerleği kaydırarak mikrofonun sesini beş kademe ile ayarlamanız mümkün.

Eğer tek başınıza yayın yapıyorsanız kardiyotu seçmeniz mantıklı olacak. Zira bu modda mikrofon yalnızca önden gelen sesleri alırken, arka sesleri reddediyor. Eğer yan yana iki kişi konuşacaksanız, o halde yine stereo modu kullanmanız gereklidir. QuadCast ile ilgili önemli bir diğer özellik ise, bu mikrofonda pop filtresinin dahili olarak sunulmuş olması. Mikrofonun kutup ayar kısmının altında mini USB girişi ve kulaklık çıkışları bulunuyor. Kutu içerisinde de 3 metrelük bir USB kablosu mevcut. Bu sayede rahat bağlantı sağlayabiliyorsunuz. Öte yandan 3.5 mm kulaklık giriş ile direkt olarak kulaklığa sesi alabiliyorsunuz. Ancak arayanlar XLR girişini bu cihazda bulamayacaklar. Mikrofonun uyumluluğu da geniş. İster PC'de kullanın, ister Mac'te, isterseñiz de PlayStation 4'te; takıp hemen kullanmaya başlayabiliyorsunuz.

HyperX QuadCast, gayet başarılı bir yayıcı mikrofonu olmuş. Fiyat olarak da ideal bulduğumuzu söylemek lazımdır. QuadCast, şu an piyasada 950 TL civarında bulunabiliyor. Önemli rakiplerinin fiyatları ise daha yüksek.

♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Net ses kalitesi. 4 kutuplu desen. Dahili pop filtre. PC, Mac, PS4 uyumu. Titreşim önleyici aparat

EKSİ XLR çıkış yok

90



KÜLTÜR
& SANAT

Sayfa
104

CHERNOBYL

33 yıl önce patlayan bir nükleer reaktör,
 alınan ve alınamayan onca ders...

KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Yılın ortasına geldik. Nasıl geldik, ne zaman geldik, niye geldik gibi soruları sorduğumuzda yine ele avuca sıghan bir cevap alamayacağız. Sıkıcı ve tatsız bir yılı güzelleştiren şeylere, kültüre ve sanata dönelim biz...

ALBUM

OVERKILL THE WINGS OF WAR

Eski toprak Speed / Thrash Metal gruplarından kim kaldı desek sanırım yaşı 30' u geçenlerin yüzünde bir gülümseme olur. Çevreme baktığında, müzikal olarak artık bu akımlar ile çok ilgilenmediklerini görüyorum. Overkill dendögünde Elimination'u bir Rock Bar'da dinlememiş, video klibini dev ekranlarda izlemiş olanı kapıdan içeri almazlardı. Hızlı zamanlardı hepimiz için. Gerçi yine bir kenardan Kreator – Phobia patlaşın, çok fena hızlanız. Kafada saç yok ama olsun. Neyse gelelim Overkill'in yeni albümüne. Albüm zumba gibi. Ateş ediyor, alev kusuyor, ölüm saçıyor. Tertemiz çıldırmalık albüm resmen. Bu adamlar benim yaşından fazla zamandır müzik dünyasında olup 19 albüm üretmişler. Şunu da söylemek gerek, yıllar ilerledikçe albümlerin müzikal gücü ilk yıllara oranla düşer. Bu beklenen bir şeydir ama bazı gruplarda ilginç şekilde çizgisinden çok sapmadan devam edebilir. Bir kayıp vardır ama her zaman yeni deneyimler ile kabul edilebilir düzyede yürüyebilir. The Wings of War da böyle bir albüm. Güzel deneyim sunuyor, kulağımızda ve zihnimizde güzel bir yer kazanıyor. Özellikle Last Man Standing şarkısı hiç beklememişim düzeye ve dolulukta BAM diye suratima çarptı. Thrash / Speed Metal seviyorsanız bu albüme mutlaka şans verin. ♦ İlker Karaş



KİTAP

HİKAYELERİYLE 100 İSİM

// İnsan, canlı cansız çevresindeki her şeye isim veren tek canlı türü... En azından bildiğimiz kadarıyla.

Bazı isimler komik veya tuhaf gelebilir; hoş, pek güzel, çok tatlı bulunabilir. Her durumda insan yavrusu kismetine düşeni taşır. Bu kitap da isim hikayeleri anlatıyor. Hikayelerin içinde hikayeler, onların içinde sürprizler, ne acaziplikler var.

İsimler zamanı anlamak için anahtar.

Adem(ler)le Havva(lar)dan beri, ya da ismi yazılı bir belgede ilk geçen Kushim'den bu yana böyle."

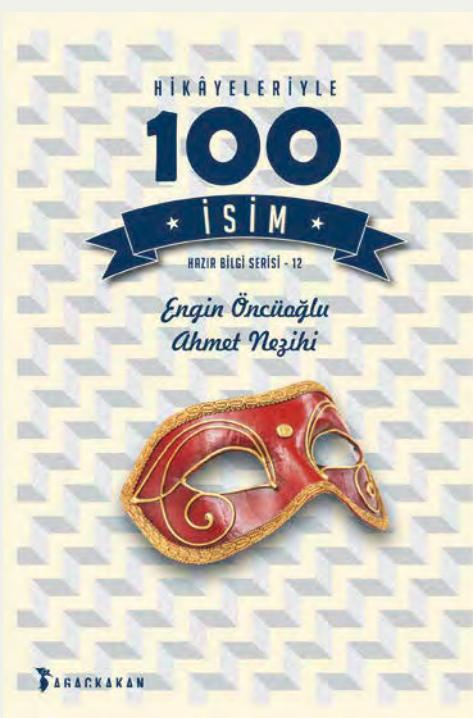
Engin Öncüoğlu ve Ahmet Nezih'in yazارlığını üstlendiği Hikayeleriyle 100 İsim, çevrenizde mutlaka sayısız kez duyduğunuz birçok isim de dahil olmak üzere, daha kiyida köşede kalmış ve hatta hiç duymadığınız birçok ismin kökenini, farklı bir dilde anlatıyor, okurken çok farklı bir havai alıyzsunuz. Kitapta Abdullah, Tarkan, Satılmış gibi isimlerin hikayelerinden de bahsediliyor, bazı Japonca isimlerin anıtlarından da, gün isimlerinin kökenlerinden de. Şöyle hayal

etmeyin, her başlıkta bir isim ve onun nasıl ortaya çıktı... Aksine kitabıń bazı bölümlerinde, örneğin çift isimlerin hikayelerinden de bahsedilmekte, 1934'te herkesin soyadı almasının mecburiyetiyle birlikte gelişen durumlardan da.

Hikayeleriyle 100 İsim tek seferde okuyabileceğiniz bir kitap ama hikayeleri anısmak için tekrar tekrar sayfaları karıştıracağınızdan emin olabilirsiniz.

Sizi kitabıń basın bülteninde yer alan bir ismin, Burhan'ın hikayesiyle baş başa bırakıyor ve kitabı şiddetle tavsiye ediyorum.

"...Burhan yenileceğini anlayınca Cengiz Han'ın kalbini yumuşatabilmek için dokuzar adet altın Buda heykeli, altın ve gümüş tabak ve käseler, dokuzar adet erkek ve kız çocuk ve yine dokuzar adet beygir ve deve ve yine dokuz sayısını tamamlayacak birçok hediye vermişti. Neticede Cengiz Han, Burhan'ın adını/unvanını önce Şidurhu'ya (doğru yol) çevirip sonra idam ettirdi. Zira onun Budistlerce kutsal sayılan Burhan (Buda) ismi taşımasından rahatsız olmuştu..." ♦



SİNEMA

ALADDIN

1 992 yılının sevilen çizgi filmi

Aladdin, film dünyasına adım atınca kaçınılmaz değişikliklerden nasibini almayı başırdı. Will Smith'in canlandırdığı Cin'i yadırgamak mümkün, malum Robin Williams'in başarısını tekrar yansıtmak oldukça zor iş. Diğer taraftan mimikleri ve zekasıyla dikkat çeken Mena Massoud, Aladdin'e olması gereken her şeyi katmış. Kararlı Prensese Yasemin rolündeki

Naomi Scott ise efsanevi bir performans çıkartmış. Sıradan bir kötü gibi görünen Jafar rolündeki Marwan Kenzari ise Smith gibi biraz geri planda kalan isimlerden. Aladdin filmi, her ne kadar eksileriyle öne çıksa da artılarıyla da izleyiciyi eğlendirmeyi başarıyor. Görsel olarak muazzam ve müzikler, Bollywood esintisiyle coşan lezzet danslar derken sizi ekran başına kilitleyecek. Diğer tarafta orijinal senaryonun biraz dışına çıkması bazılarını rahatsız edebilir, yine de hoş bir dokunuş olduğunu itiraf etmek gerek. Bol şarkılı, mükemmel olmama bile sevimli olan Aladdin, türünü sevenleri mutlu edebilecek filmlerden. ♦ Ceyda Doğan Karaş



SİNEMA

DETECTIVE PIKACHU

Warner Bros Türkiye'nin dağıtımlığını yaptığı Pokemon Detective Pikachu, 2D, 3D, Türkçe dublaj ve altyazı seçenekleriyle vizyona girdi. Film, geçtiğimiz dönemde Nintendo 3DS platformunda çıkan aynı isimli oyundan esinlendi. Bu noktada Ash, Team Rocket veya "pika-pika" şeklinde gezen Pikachu'yu tamamen unutun. Film, başarılı detektif Harry Goodman'ın ortadan kaybolması ve sadece oğlu Tim'in anlayabildiği kafein bağımlısı, takıntılı Pikachu'nun hikayesini anlatıyor. Her yaştan izleyicinin keyifle takip edebileceği espriler havada uçuşurken, özellikle Ryan Reynolds'un seslendirdiği Pikachu'ya bayılacaksınız. Filmin etkileyici kısmı ise; Pokemonlar çok doğal ve dünyanın gerçek bir parçası gibi. Bir çocuk filmi değil de başarılı macera filmi izliyormuş gibi hissedeeceksiniz. Filmin mizah anlayışı saçma derecede eğlenceli. Kısacası Pokemon aşıklarının gözünden kaçmayan detaylarla süslü Detective Pikachu, tahmin edilebilir olaylarla süslü bile olsa kendisine şans verilmeyi hak eden filmlerden. ♦ Ceyda Doğan Karaş



Dizi

CHERNOBYL

1 1986 yılında yaşanan nükleer santral kazası nedeniyle Ukrayna'nın Çernobil kenti tamamen boşaltılmıştı. Sovyetler Birliği tarihinde ilk defa batı ülkelerinden yardım istemişti. Tarihteki en büyükşehir taşıma operasyonlarından biri organize edilmiş ve bir yandan da santralin üstünü dev bir beton kubbeyele kapamaya başlamışlardı. Elbette pek çok iftaiye ve santral çalışanı, felaketin bölgedeki insanları yok etmemesi için hayatlarını bilincişekilde feda etmişti. Büyük bir dram yaşanmıştı.



İşte bu felaketi anlatan beş bölümlük Chernobyl mini dizisi, şu anda dünyanın en popüler ikinci dizisi olarak gösteriliyor. Öyle ki, IMDB'de tepede oturan Game of Thrones'tan sonra ikinci sırayı almış durumda. Öykü, Çernobil faciası sırasında santralde çalışanların ve bölgede yaşayan halkın öykülerini aktarırken bunu çok sürükleyici, heyecanlı bir kurguya yapıyor. Eğer konuya dair bilginiz varsa veya merak ediyorsanız sakin ola kaçırayım demeyin. ♦ Cem Şancı

SİNEMA

JOHN WICK 3: PARABELLUM

John Wick: 3 - Parabellum'da gizli suikastçı John Wick, kellesi karşılığında ödüllü almak için peşine düşen diğer suikastçılara karşı mücadele ediyor. John Wick, öldürmemesi gereken birini öldürünce, kendisine bir saatlik kaçış süresi verilir. Bu süre tamamlandığında ise Yüksek Masa Üyeliği elinden alınacak ve tüm üyelerle iletişimini kesilecektir. Şimdi John Wick'in yapması gereken New York'tan canlı kaçabilmektir. Keanu Reeves, Halle Berry ve Laurence Fishburne gibi isimlerin başrolde yer aldığı aksiyon filminin yönetmen koltuğunda Matrix Reloaded, Hunger Games gibi filmlerden tanıdığımız Chad Stahelski oturuyor. Film, New York'un karanlık köşelerini gösterirken aksiyon kısmında izleyiciye istediğini vermemi başarıyor ve bir an bile çatışmadan uzak kalıymayınız. Her şekilde seriyi seviyorsanız, üçüncü filme de aşık olacaksınız demektir.. ♦ Ceyda Doğan Karaş



Dizi

LUCIFER

Fox'un üçüncü sezonyla iptal ettiği ve Netflix'in kurtardığı fantastik/drama/suç konulu dizi Lucifer, dördüncü sezonda oldukça karmaşık olayları ele alıyor. Chloe Decker'in 3. Sezonda Lucifer'in gerçek yüzünü görmesi nedeniyle ikilinin ilişkisi bayağı garipleşmiştir. Chloe, her şeyi kabul ettiğini söylese de belki de Lucifer'in hayatını riske atacak bir karar alır. Bu sırada Dan ve Maze, kendi yollarıyla adaleti sağlamak için psikolog Linda'nın hayatı büyük bir haberle alt üst olur. Bu sezonun yıldızı hiç kuşkusuz Adem ile Havva hikayesinden ortaya çıkarılan Inbar Lavi'nin hayat verdiği "Eve" karakteri. Lucifer'in ilk aşkı olarak bilinen Eve, bir şekilde Dünya'ya gelmeyi başarır ve Chloe ile Lucifer'in ilişkisini büyük oranda etkiler. Önceki sezonlarda eksikliğini hissettiğimiz fantastik öğelerin yer alması, dizinin kalitesini de artırmış. ♦ Ceyda Doğan Karaş

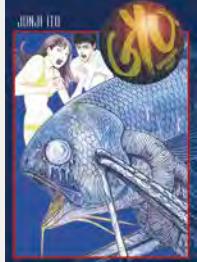


OTAKU CHAN

Türkiye'de hangi mangalar çıkıyor, ne açıdan iyidir, nerede bozar? Kapsamlı serimizin geldik sonuna... Geçen ay Marmara Çizgi'nın iki süper manga çıkaracağının haberini vermiş, mangaları da tanıtmışım. Bu ay yine güzel haberlerim var.

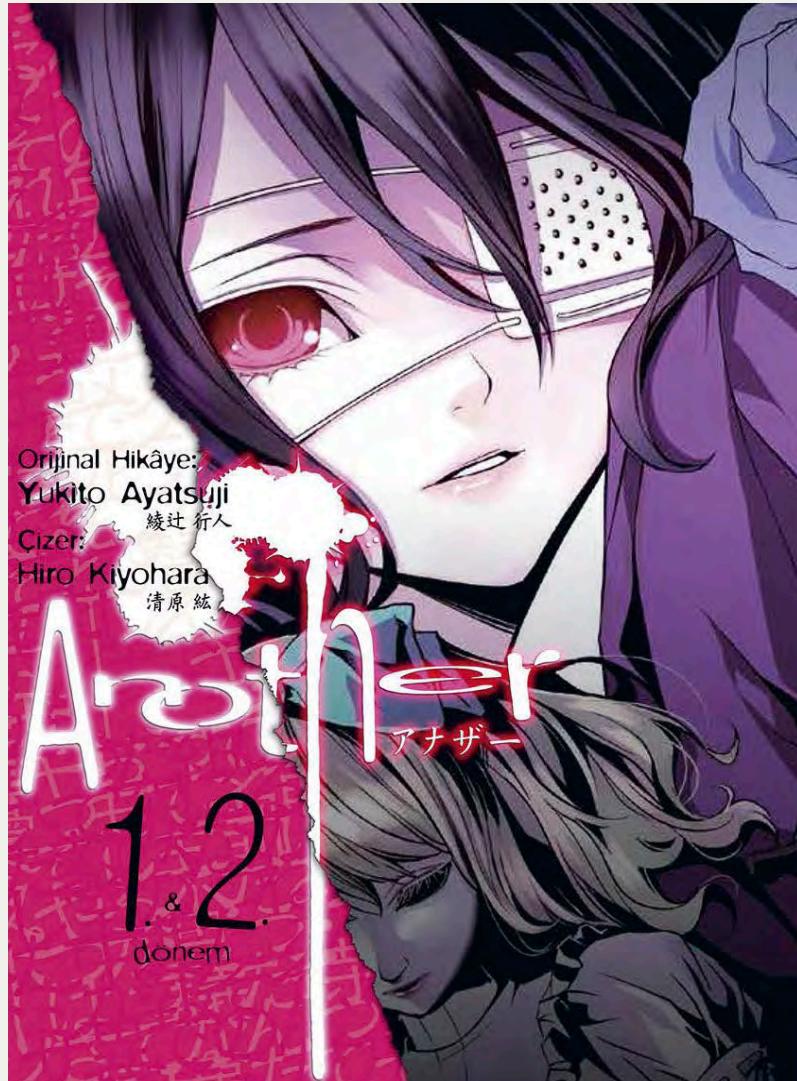
Gyo: Geçen ayın yazısı

Uzumaki'yle, Japonya'nın korku kralı Junji Ito'nun mangasıyla bitmişti. Güzel haber Gerekli'nin Junji Ito'dan devam edeceğini. Bu ay elimize Gyo'nun çevirisini alacağız. Gyo, Uzumaki kadar uzun olmasa da Ito'nun çizim tekniği ve ucuç korku öğeleriyle yarattığı bir diğer şaheser. Dünyanın ölümün kucağına nasıl düşüğünü okurken tek ciltte ceset kokusuna doyacağınızı söyleyebilirim. İlk okuduğumda rüyalarına girmişi o korkunç şeyler...



Another: Korkudan devam edelim. Another doğaüstü kurgusuyla Japonya'da çok satan bir korku kitabıının manga uyarlaması. 12 bölümlük bir animesi de var ama manganın karakter derinliğine ve detayına ulaşamıyor maalesef kısa animesi. Lisede geçen hikâyede küçük bir kasabada çok eskilere dayanan bir lanetin, kimsenin üzerine konuşmadığı cinayetlerin ortasında buluyor ana karakterimiz kendini. Çözüm arayışları içinde çırplınlarken Son Durak film serisinin yaşattığına benzer bir gerilimle doluyor vücudunuz. Şimdi kim, nasıl ölecek?

Bleach: Shounen Jump dergisinin baba mangalarından Naruto ve One Piece'in yanında Bleach de bu yayinevinden çıkıyor. Death Note'taki gibi Shinigami yani ölüm melekleriyle daha ilk bölümde haşır neşir olduğumuz Bleach aksiyon ve dövüş sahneleri denince ön plana çıkan serilerden biri. Çizimleri başta özensiz gibi dursa da sonrasında kalite büyük bir artışa geçiyor. Biraz aceleye getirilmiş sonuyla Japonya'da 74 ciltte



biten manganın Türkiye'de daha 29 sayısı çıktı. Sonuna değil de yolculuğa bakmalı diyen ve aksiyon sevenler için lise öğrencisi Ichigo'nun Shinigamilikten ta nerele-re giden hikâyesini eminim herkes severek okur. Karman çorman olmuş animesini izlemek yerine membaandan okumak en güzeli.



Titana Saldırı ve Çöküşten Önce: Titana Saldırı'nın animeleri olaylı bir şekilde devam ededursun, animenin önüne geçip okuyabileceğiz kadar Titan sayısı çıktı piyasaya. Hatta ana serinin başladığı tarihlerin 70 sene öncesinde titanları ve duvarın inşasını anlatan Çöküşten Önce isimli bir yan seri de çıkıyor. Japonya'da daha 2014'te Titan'ın 3-4 sene sonra biteceği, final hikâyesine de başlandığı duyurulmuştu. Türkiye'de 24. Japonya'da 27. sayındaki serinin çok yakında biteceği belli. Karanlık bir atmosfere sahip Titana Saldırı, kökle-rine kibrıt suyu döken titanlara karşı insanlığın savaşını anlatıyor. Ama seri ilerledikçe hikâye öyle yerbere geliyor ki oy oyy oyy...

Berserk: Üzücü bir Türkiye hikâyesi var Berserk'in. Zamanında basıldığı için en azından adını geçirmeyi



görev edindim. Bir türlü bitmemesiyle saç baş yoldursa da en iyi yetişkin serilerden biri olan Berserk Türkiye'de dört cilt basıldıktan sonra yasaklandı.

Helsing: Türkiye'de MTV'de animeli de yayınlanan bu seri vampirler, silahlar ve aksiyon dendögünde öyle çocuk işi olmayan hikâyesiyle ön plana çıkarıyor adını. 10 ciltte bittiği ve her cildi de çıktığı için de gönül rahatlığıyla bir oturुsta okuyabiliyorsunuz.

Ajin: Kalitesiz CGI animelerin gazabına uğramış aslında süper çizimlere sahip bir seri. Tokyo Gül ve Titana Saldırı severlerinin gözü kapalı devam edebi-leceği bir manga. Çok az insanda görülen ve öldükten sonra dirilmelerine sağlayan, hakkında hiçbir şey bilinmeyen yaşam formlarına verilen isim Ajin. Öldürmeyen Allah öldürmüyordu işte. Bizim liseli gencimiz de geçirdiği trafik kazasından sonra ölüp tekrar ayaklanınca başına büyük bir para ödülü konuyor. Hikâye oradan aksiyonunu ve hızını hiç kaybetmeden devam ediyor.



Noragami: En sevdiğim mangalardan biri bu. Özellikle Japon kültürüne ve gündelik yaşamına ilgi duyan insanların severek okuyacağı bir seri. Her sayfası Şinto inancıyla bezeli hikâye, Yato isimli tanrıların her işi yaparak hayatı kalmaya çalışmasıyla bir komedi serisi gibi başlasa da oradan giderek kararan pek çok "arc'a everiliyor. Ülkemizde 9 cildi çıkan seri Japonya'da da

devam ediyor ve ne kadar süreceği belirsiz. Aksiyonu, duygusal kareleri, entrikaları ve kültürel bilgileriyle çok iyi bir denge tutturulmuş. Bıkırıyor, baydırıyor aynen böyle de devam edeceké benziyor.



Haikyu! ve Kuroko'nun Basketbolu:

Türkiye'de spor mangası denince sadece bu ikisine sahibiz. Kuroko, Slam Dunk kadar ge- yiğ gücü yüksek bir seri olmasa da neredeyse süper güçlere kayan basketbol anlayışıyla en azından bir başlayınca sonuna kadar gittiğiniz bir heyecan fırsatı. Haikyu! ise bir voleybol serisi. Kızlara pek çok karakter "ship" leme imkânı veren spor serilerinde Haikyu!'nun naif havası ve süper sevilesi karakteriyle hem benim hem de Japon kadınlarının gönlüne farklı bir yerden de taht kurduğunu söyleyelim. Ama Haikyu!'nun takdir ettiğim bir diğer özelliği özellikle hız ve perspektif çizimlerinde pek çok mangadan farklı bir yol izlemesi.



Fairy Tail ve Yedi Ölümcul Günah:

Fantastik kurgu denince akla gelen mangalar dan ikisi. Fairy Tail 63. ciltte biten Türkiye'de daha 5 cildi çıkışmış bir manga. Başta nasıl bir dünyada geçtiğini tanıtmaya vakit ayırsa da büyülü ortamına siz hop diye çekiveriyor. Büyücü londalarından Fairy Tail'in, hepsi nevi şahsına münhasır karakterde ve büyü özelliğlerine sahip üyelerinin etrafında dönen kimi "arc"larında psikolojik yönü ağır basan kimi zamansa One Piece gibi eğlencenin dibine vuran bir seri. Yedi Ölümcul Günah (Nanatsu no Taizai) ise eski Britanya'da geçiyor. Şövalyelerin ve büyünün hâlâ yaşadığı eski bir dünya bu. Biz de yedi büyük "günahın" ve savaşının peşinde maceradan maceraya koşuyoruz. Bu serinin güzelliği bir yandan klasik Shounen klişelerine çok bağlı kalmadan daha yaratıcı bir temelde yol alması.

Suikast Sınıfı: Türkiye'de en sevilen mangalardan bir diğeri. Zaten kapak tasarımlarıyla gönlünüze kazanan şeker gibi bir seri. Sınıf öğretmeni ve öğrencilerin hedef ve suikastçı haline geldiği hem tüm o suikast düzenleme, planlama ve aksiyonyla hem de öğrenciler ve öğretmenleri arasındaki ilişkinin gelişiminde psikolojik bir gerilimi ve gelişmeye sürdürmesi, sonunda da gözlerimizdeki yaşların akmasını engelleyemediğimiz bir seri.

Kahramanlık Akademim: Bu da Suikast Sınıfı gibi çok tutan serilerden biri. Japonya'da normalde süper kahramanlar yoktur ya da çok farklı yorumlarılar. Bati süper kahramanına en yakın özelliklere sahip seri bu ve tam bir dalgacı olan One Punch Man. Kahramanlık Akademim Naruto'nun naif ve



inatçı yönlerini kendinde de barındıran ana karakteriyle bizi süper kahraman lisesinden iyilerin ve kötülerin aksiyon dolu savaşına götürüyor. Animesi de çok kalitelidir bu serinin. Söylesesi bizden.

Kara Kâhya:

18. yy İngiltere'sinde geçen bilumum iblis, melekleri ve steampunk öğeleriyle hem komiklikler barındıran hem de müthiş bir intikam hikâyesinin sürüdüğü, gündelen takip ettiğim bir seri.



Arthur Conan Doyle gibi pek çok tarihi karakteri de içine katabilen polisiye yönü baskın bir hikâye sahip. Bu yüzden de diğer serilerden ayıryor. Kraliçenin köpeği, pis işlerin adamı, büyük bir aile trajedisinin kurbanı ana karakteriyle serinin geleceğinin giderek kararacağının mesajını da en baştan veriyor.

Saniyede 5 Santimetre: Bebeğim Makoto Shinkai'nin mangası. Bu adam gelecekte Japonya'nın en iyi anime yönetmenlerinden biri haline gelecek. Hikâyelerinde genellikle insanların arasındaki mesafeyi, öyle tatlı ve pembe sonlara bağlamadan gerçekçi bir şekilde ele almasıyla ünlü. Son filmi Senin Adın'la dünya box office'lerini kırdı geçirdi. Romantik dram severlerin tek ciltte okuyup hastası olacakları bir manga bu.

Daha bitmedi!

Şimdilik gelelim güzel haberlere. Sonunda harbi den kaliteli shoujo mangalarına kavuşuyoruz. Gençlik Yolculuğu / Ao Haru Ride ile Gerekli Şeyler sonunda shoujoşa girdi. İlk aşından kopan ve okulda uğradığı zorbalığın sonunda değişen karakterimizin lise hayatında tekrar aşık olduğu kişiyle karşılaşmasını sonrasında kendi hayatını ve karakterini, nasıl değiştigi masaya yatırmamasını anlatan psikolojik yönleri de ağır basan bir seri bu. Özellikle klasik shoujo kızları kadar aptalca ve utangaçılıkla davranışmayan ana karakteri kesinlikle serinin taşıyıcı gücü.

Sessizliğin Sesi – Koe no Katachi, özellikle Japonya'nın kanayan yarası, Gençlik Yolculuğu serisinde de gördüğümüz zorbalık konusunu işlenen güzel mi güzel, kısa olmasına da lüp diye bitirebileceğiniz bir seri ve baskısı da Çizgi Düşler'den. Filmiyle pek coğumuzun gözünde yaş bırakmayan bu yedi ciltlik seri sağır genç kız karakterinin ve ona zorbalık eden sınıf arkadaşının seneler içinde başlarından geçenleri anlatıyor. Etme bulma dünyasında yaşadığımızın da bir kez daha altını çiziyor. Ama rahat olun sonrasında her şey çok güzel oluyor..

◆ Merve Çay

COS- PLAY REPUBLIC

Cosplayin amacı dikkat çekmek değildir; kostüme aşk ve tutkuyla hayat vermek demektir.

Uzak geçmişte kalmışına rağmen halen dillerden düşmeyen ve yıllarca saçma gruplaşmalara neden olan orijinal karakterler (original characters: OC), sosyal medyanın en sevdiği drama konusudur. Orijinal Karakterler olarak kategorize edilen cosplay alanı yani OC (original characters), kendine özgü olmasına bilinir ve kostümlerini hatalarıyla da kabul ederler. OC cosplayerlara eleştiriinin ulaşması neredeyse imkansızdır. Bunun nedeni ise karakterlerine çok temiz bürünürler veya sadece öylesine takılırlar, kısacası cosplayin amacını göstermekte oldukça ustadırlar.

Herhangi bir insanın sonsuzluğu, hayal gücüne bağlıdır. Bu günde çok çeşitli karakterlere hayat verebiliriz ve onları kağıda dökmek zorunda bile değiliz. Mese-la Kingdom Hearts oyunundan bilinen bir karakterin cosplayini yapmak yerine, kendi yarattığınız karakterin kostümünü tasarlarsınız. İşte bu, orijinal karakter cosplayi yapmak demektir. En ünlü OC cosplayi ismi kesinlikle Hatsune Miku'dur. Özünde neredeyse tüm anime karakterleri orijinaldir tabii. Bu alanı "orijinal" olarak tanımlamanın nedeni ise bazı insanların kabul etmediği fikri aşılamak için isimlendirmek zorunda kalmamızdır. Sonuçta "kimdir bu karakter, tanımıyorum, niye yaptı ki?" gibi kötü eleştirilere verilebilecek en düzgün cevap, yaptığınız karakterin hangi cosplay kategorisine girdiğini söylemekti. Kısacası aslında eleştiriyi kötü yapanlara ve sizi rahatsız edenlere karşı savunma mekanizmanızı çalıştıracağınız. Ancak diğer tarafta "onlara" orijinal diyemeyiz, bunun nedeni ise anime, film, manga derken ÇOK fazla karakterin cosplay malzemesi haline gelmesidir. Diğer tarafta "orijinal" çünkü OC cosplayler yaratıcı insanın hayal gücünün meyesidir ve bir kişinin hayal gücünün diğerlerinden farklı olduğunu varsayırsak, söz konusu



OC cosplay demek, sadece peruk takmak demek değildir, fazlasını ister.



hayal gücünden doğan her karakter orijinal olarak kabul edilebilir. Ve "orijinal karakter cosplayi", cosplayerin hayal gücünden kaynaklanan orijinal bir karakter olarak cosplay eylemini ifade eder. Bu, aynı zamanda kadınların erkek cosplayi yapması, iyi bilinen bir karakterin resmi olmayan alternatif versiyonu (Gintama karakterinin fan art bir çizimden cosplayini yapmak gibi) gibi örnekleri kapsar.

Neden OC cosplayler yapılır?

Aslında "orijinal karakter cosplayi" yapma konusunun nedenini anlatmaya çalışmak çok da mantıklı değil. Önemli olan uygur bir insan gibi davranış ve eğlenirken de diğer insanları rahatsız etmemek. Diğer tarafta kişisel noktada kendi hayal gücünüzü kostüme çevirmek ve onun hikayesine hayat vermek zaten bambaşka bir duyguya (anlayana tabii). OC cosplay acil durumlar için birebirdir. Hava şartlarına göre de giymek istediğiniz karakteri daha kapalı veya açık yapmak için de bahaneniz vardır. Diğer tarafta oldukça popüler olan karakterlerin kostümünü giymek yerine, "keşke böyle olsaydı" dediğiniz dokunuşları yapabilirsiniz. Kılıç yerine kalkan gibi değişimleri tercih edebilirisiniz. OC Cosplay'ın tercih edilmesinin en büyük nedeni ise yaratıcılığını test etmek ve geliştirmektir. Bir Assassin's Creed



OC cosplay, hayal gücünün meyvesidir.

karakterinin direkt cosplayini yapmak yerine, kostümü değiştirip ve belki de farklı renklerden oluşan silah komboları yapabilirsiniz. Hatta Spider-Man evrenine ait AC karakteri bayağı ilginç olabilir. Ne dersiniz?

"OC cosplay diye bir şey yok"

Bu tarz insanlardan gerçekten hoşlanmıyorum. Cosplayi kategorize ederken çok çırkin eleştiriler yapan bazı cosplay gruplarının bu hobiden uzaklaşması şart. Bazı cosplay grupları OC cosplayin "gerçek cosplay" olmadığını savunur. Ancak bilmedikleri, hayal gücün bu hobide oldukça önemli olduğunu. Eğer birinin sizin adınıza karar vermesine izin verirseniz, hayatınızda asla mutlu olamazsınız. Birilerinin OC Cosplay "gerçek değil" demesi, sizin o cosplayi yapamayacağınız

anlamına gelmez. Eğer sadece "beğeni" peşinde koşan bir cosplayersiniz, yanlış hobidesiniz demektir. Gidin, dans falan edin ve farklı bir alana yönelin. Temelde cosplay yaptığınız karakteri sevmeniz yeterlidir. Cosplayin tek amacı dikkat çekmek değildir, aşk ve tutkuyla kostüme hayat vermek demektir. Her ne kadar OC Cosplay yaptığınızda bazı insanlar siz ciddiye almasa da önemli değil. Amacınız zaten dikkat çekmek değil, sadece bu hobiñin güzellikinin tadını çıkartıtorsunuz. Yani olması gerekeni yapıyorsunuz.

OC cosplayler yarışmaya katılabılır mı?

Tabii ki evet! Zamanında jüri olduğum bir yarışmada orijinal karakter cosplayi yapıp kazanan birkaç insan oldu. Onların hayal gücüne ve karakterleri yansıtma şekline

hayran olmamak imkansızdı. Önemli olan doğru şekilde sunmak ve yarattığınız karakteri yaşamak. Sonuçta cosplay tutkusu çok başka. Sadece peruk takıp mimik yapmak da OC cosplay olarak değerlendirilse bile pek etik olmadığını kabul etmek gerek. Çünkü cosplay dediğimiz kavram, emek ister ve yaratıcılığınızın seviyesini sadece tek kategoride gösterip basitleştirmemeniz önemlidir. Özetle, OC cosplay diye bir kavram var. Sırf birileri sevmiyor diye OC Cosplay alanı yok olmayacak. Yarışmaya katılmanızda hiçbir sıkıntı yok ancak karakteri yansıtırken amacınız kazanmaka, çok iyi çalışmalısınız. Sonuçta hayal gücünüzü somuta dökmek, kolay iş değil. Karakterinizi sevdığınız sürece, amacınız ilgi olmadığı için eğlenceyi sonuna kadar yaşayabilirsiniz. Sonuçta "orijinal karakter" demek (adı üzerinde) size ait anlamına gelir. Diğer tarafta çok çeşitli internet çizimlerinden yola çıkararak da kostümünüzü renklendirmeniz mümkün. Sevdığınız isimleri samuray, unicorn veya çok başka isimlerle harmanlamak mümkün. Bir buz kraliçesi yaratıbilirisiniz ancak rengi siyah olur, arka plana kendi hikayenizi yazarsınız ve kostümünüze de ona göre süslersiniz. Diğer tarafta Warhammer evrenindeki kostümler size zorlu gelir, daha basit bir şeyler giymek istersiniz. Var olan karakterde değişiklikler yapar ve renkleriyle oynarsınız. Kısacası orijinal karakter cosplayi her cosplay kategorisi gibi özeldir. Birileri sırf karakterinizi tanımıyor diye üzülmeyin. Zira cosplayin amacı, asla tanınmak değil. Cosplay, kalitenizi ve hayal gücünüzü konuşturabilmek demektir.

♦ Ceyda Doğan Karaş



Önemli olan karakterinizi sevmektir, başkasının ne dediğini umursamayın.



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr [Cem_Sanci](https://twitter.com/Cem_Sanci)

Kız vermedikleri için gelişmeyen toplum

Video oyunlarının ne kadar büyük bir gelir kapısı olduğunu ve toplumların ihracat rakamlarını nasıl kolayca ve büyük boyutlarda artırduğunu daha önce pek çok kez açıklamıştık. Fakat bakın, bu ay gözüme ne takıldı? Geçtiğimiz ay, 2014'te olduktan sonra büyük zaman ayıramadığım için keyfini bir türlü süremediğim The Elder Scrolls Online'ę yeniden bakma şansım oldu. Oyun, ilk dönemindeki eksiklerini kapatıp çok geniş bir içerikle, devasa bir dijital sanat eserine dönüşmüştür. Haliyle, dünya çapında 15 milyon insanın oyunu neden satın aldığılarını tahmin etmek zor değil.

Ancak beni asıl düşündüren, başarılı oyunlarıyla 20 senedir hepimizin sevgisini kazanan oyun yapımcısı Bethesda'nın ne kadar para kazandığı oldu. Bethesda halka açık bir şirket olmadığı için, finansal rakamlarını açıklamıyor. Dolayısıyla, ne kadar para kazandığına dair sadece tahminler yapılabiliyor. Bu meseleyi merak etmemin nedeni ise ilginizi çekebilir, çünkü Bethesda'nın kurulduğu yıllarda ben üniversitede okuyordum, o yıllarda video oyunu yapmak isteyen arkadaşlarımın aldığı cevapları hatırlıyorum. Elbette ben de aynı cevabı alıyordu: "Video oyunu da neymiş, boş boş işlerle uğraşmayın, para kazanacak işler yapın. Yoksa size kız vermezler." Ve üstelik bu cevapları, Türkiye'nin köklü

üniversitelerindeki hocalarımızdan alıyorduğum. Fakat, aşağı yukarı aynı yıllarda, yazılım geliştirme konusunda eğitim almış genç bir mühendis, Bethesda'yı kurdu. Yaşadığı toplumda Commodore, Atari gibi video oyun cihazları üreten şirketler, bu cihazlarını daha cazip kıracak video oyunları arıyordu ve yetenekli gençler bu şirketler için oyunlar hazırlayarak bugün milyar dolar kazanan oyun şirketlerini kurdular. Bizim toplum ise o yıllarda bu girişimlere heves eden gençlere, "oyun moyun boş işlerle uğraşırın kimse sana kız vermez," diyordu. Coğrafya kaderdir, dedikleri bu olsa gerek. Diğer bir deyişle, sayılış girişimci genci "kız vermezler" tehdidiyle sindirip bastıran toplum, şimdi 20 sene önce basit bir kodlama becerisiyle kurulmuş şirketlerin her ay dünya ekonomisinden kasalarına hortumladıkları yüzlerce milyar dolan çaresizce seyrediyor. Bu işin bir de dünyaya hükmenden Facebook, Google, Microsoft gibi, diğer ayakları var, onlara girersek hiç çıkamayız. Artık ABD, Google gibi şirketler sayesinde, rakip ülkelerin dev şirketlerini çökertiyor. Google'ın Çin'in dev şirketi Huawei'ye yaptıkları tarihe gelecek bir örnek oldu. Neyse biz oyun konusuna dönemelim... 20 senedir zorlaya zorlaya, burada yaza çize, şikayet ede ede, yakına yakına, Türkiye'de de oyun yapımcıları yaratmayı başardık ve bu

genç şirketler nihayet 1 milyar dolar ihracat seviyesini yakalayabildiler. Yapımcılar, bakanlarla ve devlet erkanı ile bu başarıyı da kutladı. Tebrik ediyoruz.

Fakat lütfen unutmayın, World of Warcraft, Eve Online, The Elder Scrolls gibi video oyunları her ay yapımcılarına ve ülkemlere yüzlerce milyon dolar para kazandırıyor, dünya video oyun pazarının boyutu yüz milyar dolarlara ulaşmış durumda ve biz henüz bu seviyelerden çok uzağız ve muhtemelen de yakın gelecekte yakalayamayacağız. Bunun sorumlusunun bir zamanlar video oyunlarını "oyun" diye küümseyen, kafası teknolojiye basmayan, ülkede teknolojinin gelişimini destekleyecek girişimleri "ne gerek var buna yaaa" diyerken engelleyen, gençlerin heveslerini kiran, cahil, vizyonsuz, sığ kafa yapısı olduğunu unutmayın. Dolayısıyla genç dostlarım, birileri ilerde siz "sana kız vermezler," diye korkutacak olursa, son derece sığ, cahil, vizyonsuz bir kafayla karşı karşıya olduğunuzu fark etmenizi ve hayallerinizi, geleceğinizi "kız almakla" değiştirmenizi tavsiye ediyorum. Ayrıca, kızlar zaten alınıp verilen bir şey değil. O muhabbeti size yapan birinden akıl almanız da sizin için pek faydalı olmaz. ♦





Level Me Up Şahin Derya

 sicherheits@gmail.com

Leonardo Da Vinci

Enç ve hırslı bir ressam adayı iken pek çok sergi, kütüphane (yabancı elçiliklerde olanlar dahil), sarraf gezerek dağarcığımı dağar etmeye çalışırdım. İnternet olmadığından büyük ustaların resimlerine ve heykellerine bakılmak için ya oralara gitmeniz yahut kaliteli resimlerini bulabilmeniz gerekiyordu. HD görüntü 1960ların sonunda Japonya'da icat olmuştu ama bize gelmesine 40 sene vardı. En çok hayran olduğum, çok yönlülüğü ile hayatına hayranlıkla baktığım Leonardo Da Vinci idi. Bulabildiğim her kitabını ve yazısını kendime hedef edinmiştim. Özellikle kodeksleri ve acemi ressama öğüt olarak yazdığı küçük kitabı beni çok etkilemişti. Büyük eserlerini anlatmaya gerek yok diyeceğim ama adamın kodeksin sayfasının köşesine eklediği 2x2cm'lik not bile anlaşılmak için asırlar gerektirmiş, bırakın hayatı geçirmeyi. Hatta orada öyle şeyler gördüm ki hayatı geçirilebilmesine ve anlaşılması halen asırlar var. Nasıl bir zeka anlayabilmiş değilim hala.

Leonardo Baba'nın Freud incelemelerini okurken, doktor klasik gay tanısı ile onu zaten donatmıştı ama benim ilgimi çeken noktaya kimse değimiyyordu. Bu deha aynı zamanda Medici'ler dışında başka ailelere de pek çok proje sunmuş, onaylanırsa kolaylıkla yapabileceğini belirtmişti. Haydi bizim padişa-

gonderdiği köprü planını ve Haliç'ten nasil haberinin olduğunu geçiyorum; adamın en rahatsız edici bulduğum ve "ulan sen de böyle yaparsan!" diye kızdığım yönü her türlü ölüm makinesini, silahını, tankı, topu x'i y'yi tasarlamış olmasıydı. Böylesine bir akıl nasıl bu kapıdan geçinemeye ve yaşamayı kabullenmiş? Çağımız bilim adamlarının pasiflik bilgeliği nasıl onda olmazdı? E koca deha böyle saçmalar da ben de saçmamaz miyim?

Sanat çalışmalarım esnasında zor bela MSÜ sınavında 3. olmama rağmen çeşitli aksaklılıklar yüzünden okula giremedim. Belki bu hınc beni doldurdu gizli gizli. Birden fark ettim ki ben de aynı salak eğilime sahibim. Aptal bir insan değilimdir, vakıf bursu ile çift ana dal okudum, elbette özel yetenek sınavı ile birincilikle kazandıktan sonra. Kendimi onunla kıyaslamıyorum tabii ama bu eğilip büüklen zeka neden öldürme ve tasarım konusunda gereklse kendini hiçe sayarak kabul edilme ve olani ele geçirmeyi planlıyor bilmiyorum. Birazdan aktarmaya çalışacağım deniz savaşı, uzay bilmem nesi gibi konularda merakım gereği biraz bakanmışım, kesinlikle profesyonel bir zamanım olmadı. Tasarım okurken de sınır tanımaz bir arsız olduğumu söylemeliyim. Saygısız değil ama özelini çok iddialı bir tasarım için

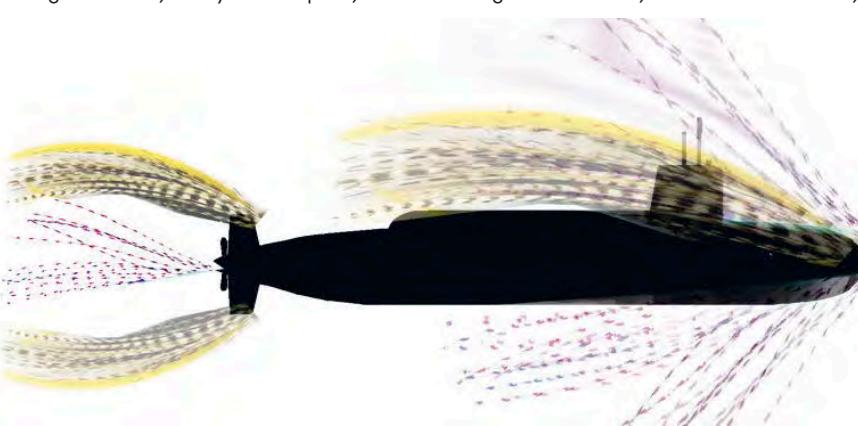
ortalara dökebilecek biriyim. Faydalı şeyler düşündüğüm de oluyor ama bu Dünya'da sesini duyurmak hala imkansız gibi, zarları hep 20 atmak da kolay değil ya da bana hiç kismet olmadı. İşte sizlere sunmak istediğim birkaç garip tasarım, daha ölümcül, daha sessiz, daha kamufle:

Bu sayfadaki resmi ilk olarak seçtim çünkü Leonardo'nun kendi desteği ile ayakta durabilen 3 adet iç içe girmiş merdivenini görür görmez alıp denizaltı gövdesine koymak aklıma geldi. Mantıkla iç içe geçmiş bu sistem çok yüksek basınçda dayanabiliyor ve kırılma noktası kullanılan maddenin çekilerek koparılmasına neredeyse denk olacak şekilde maksimum artıyor. Ben merdivenlerden 6 tanesini böyle kullanarak tam bir halka düşündüm. Tüm denizaltı gövdesini böyle yapmak için ağırlık ve materyal seçimini çok çok iyi hesaplamak gereklidir, ama durun, daha bitmedi! Şöyle ki tüm gövdenin büyük bölümünün 6'lı merdivenden borularla ve dayanakları ile uzunlamasına yapılması yerine, gövdenin Joint denen kaynak ile prefabrik üretilen bölümlerinin birleşme noktalarının yapılması yine büyük katkı sağlayacaktır. Zincirin en zayıf halkası nasıl ilk olarak kopuyorsa, bu birleşim noktaları da gövdenin basınç ve hasara en az dayanıklı yerlerini oluşturuyor. Yüzükler şeklinde iki veya daha çok katlı gövdenin sürtünme kat sayısını artırmamak için, su ile direkt teması olmayan kaynak noktalarına yani en dış gövdenin bir altına yerleştirilmeleri kafi olacaktır.

Yazının devamını LEVEL Online'da okuyabilirsiniz... ♦



Yazının devamını okumak için





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

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

Farklı dönemler

Herkes için farklı dönemler, farklı anımlar taşıır. Özellikle her on yıllık dönemde gözle görülür değişimler meydana gelir. En azından 20. yüzyılın başından beri geçen döneme baktığımız zaman gerçekten de on yıllık periyodlarda ne kadar da büyük değişimler yaşandığını görürüz. Bu değişimler hayatın her anlamında olur ve öyle görünüyor ki olmaya da devam edecek. Fakat 80'li yıllarda özellikle teknolojide yaşanan hareketlenme ve 90'lı yıllarla birlikte gelen patlama, bugün düşmeyen bir ivme ile yükselmeye devam ediyor. İlk cep telefonu üretiminden bugüne kadar gelen noktaya dönüp bakabilecek yaşıta olanlar beni çok daha iyi anlayacaklardır. Ayrıca internetin olmadığı bir dünyayı hatırlayanlar da ne demek istedigimi zaten çok iyi biliyorlar. Bu patlama durumu pek tabii beraberinde hızlı tüketimi de getirdi. Biz hızlandıktan, eski alışkanlıklarımızın yerini yenileri almaya başladık. Bugün teknoloji bağımlılığı diye bir durum ile karşı karşıyayız ve her geçen gün teknolojiye ayırdığımız vakit, önceki hayatı-

mizdaki alışkanlıklarımızdan biraz daha alıp götürüyor. Misal, kitap okumak... Yapılan bir araştırmaya göre 2000'li yıllara göre kitabı okuma zamanımızın yüzde otuzunu telefon kurcalamaya değişim tokus etmişiz. Zaman böylesine hızlı gidiyorken, büyük kopukluklar da yaşanıyor. Her şey tekelleşiyor ve "tek" olma hali giderek daha da yaygınlaşıyor. Ben bu argümanı özellikle öğrencilere "tek" bir oyun oynamayı diyerken düzenli olarak dile getiriyorum. Pek tabii daha fazla vakit harcadığınız oyunlar söz konusu olabilir ama tek oyuna tüm zamanınızı harcamak ne yazık ki sektörde iş aramaya başladığın zaman karşınıza bir duvar gibi çıkacaktır. Düşünsenize bugün deneyim ettiğiniz birçok oyuncunun temeli 1974 yılında Gary Gygax ve Dave Arneson isimli iki kişinin Dungeons & Dragons isimli oyunu icat etmesi ile başlıyor. Tabii baktığınız zaman ondan önce Chainmail icat oluyor, Chainmail de belki de yüz-yillardır deneyim edilen War Gaming yapısı üzerinde yükseliyor. Nitekim Gary Gygax bir şekilde Don Kaye ile elinin taşın altına koyup

TSR (Tactical Studies Rules) isimli firmayı açmasa, belki de bugün bildiğimiz ne D&D ne de modern Fantastik Edebiyat dünyaları oluşmayacaktı. İnsan düşündükçe hayrat etmeye devam ediyor zira ve 1984 yılında üretilen Dragonlance, 1987 yılında devreye giren Forgotten Realms ve 1990 yılında ilk romanı ile karşımıza çıkan Ravenloft serilerinin hepsi TSR tarafından basılıp yayınlanmıştır. Birçok romanı Türkçeye de çevrilen bu muazzam seriler ve D&D sistemi, 1998 yılında Black Isle Studios'un kelleyi koltuğa alarak dijital dünyaya hem Forgotten Realms dünyasını hem de halihazırda bulunan ve sadece masa üstü deneyim edilebilen AD&D 2nd Edition kural sistemini entegre ederek ürettiği Baldur's Gate isimli oyun ile tek potada eritilmiştir. Düşünsenize, biz bu oyun piyasaya çıktıığı zaman zaten çığın gibi FR ve DL romanları okuyorduk. E oyun da FR dünyasında bulunan Baldur's Gate isimli bir yerde geçiyordu. Kurallar? E kurallar da dün akşam evde zar atarak deneyim ettiğimiz sistemin neredeyse aynısı! Belki TSR da dönemin en azından Fantastik Edebiyat konusunda tekeliydi ama en azından kendi içerisinde birçok farklı yola sahipti. Bir yandan roman, bir yandan oyun sistemi ve bir yandan da geleceğin adımı olan dijital platformu görüp, teliflerini böylesine ütopik bir hareket için verme cesareti... Bugün geldiğimiz dönemde se ne yazık ki böylesine birbirine farklı şekillerde bağlı oyunlar görmek pek mümkün olmuyor. En fazla oyuncunun romanı çıktı diye sevinenleri görüyorum ama öyle bir dönemde yaşıyoruz ki az önce anlattıklarım gerçekten tarih oldu. Belki ben çok nostaljik düşünüyor olabilirim ama sağlam bir oyunun, bugünün dev firmalarının sunduğundan çok daha sağlam köklere ihtiyacı olduğunu düşünüyorum. Tabii bu iş kocaman bir arz talep ilişkisinin meyvesi... Dediğim gibi farklı dönemler; arzin mı talebe, talebin mi arza göre değiştiğinin bile belirlenemediği bir dönem bu... ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com 🐦 cepejderi

Sıcağın çaresi yok, anlamıyorsunuz!

Havalar ısınıncı herkes tribe girdi. Yok efendim "oh ne güzel"ler, "havalardı, hadi piknik yapalım"lar, "denize gidelim ay ay aman su da pek soğuk"lar ve dahası. Yaz mevsimi güzel bir şey değil arkadaşım. Bir kere dünyanın en mükemmel içeceğinin kahvenin kokusunu özlüyorum. Soğuk kahveden banane, tadı güzel ama beyin hücrelerime kadar hissetmem gereken, o burun killarımı kimil kimil eden nefis koku olmadığı sürece, kahvenin lezzetini algılamam imkansız. Doğru düşünüyorsunuz, ben normal değilim. Yillardır deniz yüzü görmedim mesela, sizin de tavuk gibi teniniz varsa ve karamak yerine pancar kıvamını alıyorsanız neler hissettiğimi az çok anlımışsınızdır. Kulakları çınlasın bende bir anne var, of. Hatun taş zaten. Ben 150 cm, o 145 falan. Tam bir hobbit ailesiyiz biz. Benimle aynı kiloda, sarışın, ela gözülü afet. Benim yaş o zaman 20'lerde, anne de bakımlı falan. Böyle gözlere salatalık koymalar, abidik gubidik maskeler, sık giyinmeler. Bazen beni başka yerde buldular falan diye düşünüyorum, çünkü huylarım konusunda annemden çok

uzağım. Bakımdan hoşlanmam, sık giyinmek falan üşenirim. Etek mi? Gelinlik giymiştim, o yeter bence. Her ne kadar zit olsak da birbirimize aşığızdır. Onu mutlu etmek için her ziyaretimde istediği şekilde süslenmeye çalışırım. Genelde başarısız olurum ama en azından denedigim için kendileri sıkça gurur duyar benimle. Oyun, teknoloji ve espor kısmına maddiyatı dayayıncı insanın kendisine ayıracak pek vakti olmuyor. Kalan boş vakitte "iki bölüm dizi izleyeyim, az kitabı okuyayım da yata'yım" kafasına giriyorsunuz. Çünkü kafanız sürekli meşgul ve üretme üzerine odaklı olınca, bir noktada kendinizi unutuyorsunuz. Bu sektörün en kötü kısmı da bu. Neyse... Konuya anneye bağlamışken devam edeyim. Benim hatun, kola sürmeyi pek severdi. Bildiğimiz kola yahu. Yok, çikolata yağları falan da vardi. Sahile gitmeden, deniz görmeden mis gibi esmerleşen bir anne var bende. Balkonda oturur, üşenmez. Alır eline kitabı, takar güneş gözlüğünü, sürer kolasını yağını falan ne varsa. Akşama kadar takılır.

İnanılmaz keyfine düşkündür hatun. Şimdi aramızda mesafe arttığı için eskisi gibi kontrol gidemiyorum ama yaz mevsimine bayılır bizimki. Seviyorum seni be kadını! Enerjisini kendisinden almışım ama orası ayrı mesele. Nerede kalmıştık? Heh! Yaz mevsiminin çaresi yok bildiğiniz. Terlediniz mi? Soyون... Sıkıntı burada başlıyor. Ne kadar soyunacaksın? Her gün üst baş değiştir, eşek yükü çamaşır birkir. Güzeller güzeli tişörtler yıkandıkça baskılıları solar vs. Ama bir de kişi bakın, üşüden mü, kat kat giyin. Yağmur sesi eşliğinde al kitabını eline, sıcak çikolatayı, kahveyi doldur. Geç cam önüne, yay bacaklıları, oh be yavrum. Yazın? Oturduğum yerde terliyorum! İşe mi gideceksin? Klima falan yoksa yandın. Camı aç, gürültü. Bahar olsun, hapsirmaya, polene razıyim. Bahar mevsimi candır, tatlı esintileri de heyecandır. Bu ay da iyi söylendim, idare edin. Hazır kalbimizin sultanlarına değinmişken geçmiş de olsa tüm anne ve anne adaylarının, anaç ruhlu tüm hatunların Anneler Günü kutlu olsun. ♦



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.trTuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztnaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur
 Berçem Sultan Kaya
 Burak Güven Akmenek
 Ceyda Doğan Karış
 Cumhur Okay Özgör
 Enes Özdemir
 Ege Tülek
 Ercan Uğurlu
 Ertuğrul Süngü
 Ezgi UlutAŞ
 Fırat Akyıldız
 Gizem Krojlu
 İlker Karaş
 Merve Çay
 Nevra İlhan
 Nurettin Tan
 Olca Karasoy Moral
 Özay Şen
 Rafet Kaan Moral
 Recep Baltaş
 Sonat Samir
 Şahin Derya
 Tolga Yüksel
 Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71
Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş
Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça
Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal
Satış Müdürü: Hatiçe Tarhan, htarhan@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balibey
Tel: 0 312 207 00 72 -73

REKLAM TEKNİK
Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka
Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

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

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

Sertifika No: 42716
Dağıtım: Turkuaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FIPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com
DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300, **Faks:** 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

Çalışma saatleri: Her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.

NEXT LEVEL

THE SINKING CITY

Yaklaşan fırtına kadar karanlık bir oyun
 dünyası bizi bekliyor.



Kartuş Derdine Son

Kaliteden ödün vermeden
düşük maliyetli baskı.



YAZICI



FOTOKOPI



TARAYICI



FAKS



KABLOSUZ
AĞ BAĞLANTISI

MFC-T910DW



Yüksek Baskı Hızı

Yüksek baskı hızıyla, iş yerinizdeki
verimliliği artırır.



Etkin Kağıt Kullanımı

Farklı kağıt boyutları için ayarlanabilen
kağıt çekmecesi ile çeşitli yazdırma
işlemlerini gerçekleştirebilir, ADF ile tarama,
kopyalama ve faks işlemlerini kolaylaştırır.



Verimli Kullanım

USB yuvası sayesinde PC'ye
bağlanmak zorunda kalmadan
yazdırılabilir veya tarama yapabilirsiniz.



Bağlantı Seçenekleri

Esnek bağlantı seçenekleriyle, tüm çalışma
ortamlarına uyum sağlayarak tasarlanmıştır.



13000
sayfaya kadar

siyah baskı kapasitesi ile
düşük sayfa başı maliyeti

*Yaklaşık verim Brother'in ISO/IEC 24712
test standartlarına uygun orijinal metod
esasında hesaplanmıştır. Yalnızca siyah
murekkep için belirtilmiştir. Renkli baskı
kapasitesi 5000 sayfadır.



**Japon
Harikası**

100 yıldan uzun bir süredir

SAMSUNG

Curved Gaming Monitor
Quantum dot display

Oyunun içinde ol.

49" geniş ekran ile oyunu yeniden tanımla.



samsung.com/tr
/SamsungTurkiye



CHG90 KAVİSLİ OYUNCU MONİTÖRÜ