

#283 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Eylül 2020/09 - 13.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



Microsoft Flight Simulator

TAM
12 SAYFA
İNCELEDİK!

+
FALL GUYS
MARVEL'S AVENGERS
GROUNDED
A TOTAL WAR SAGA: TROY
HORIZON ZERO DAWN
MORTAL SHELL
IRON HARVEST
FIFA 21
VE FAZLASI!





DEVRİMSEL ZEKA



ASUS Z490 SERİSİ

YENİLİKÇİ TASARIMLARLA PERFORMANSI AÇIĞA ÇIKARIN

Akıllı Hız Aşırıtma

AI Hız Aşırıtma, işlemcinizin ve soğutucunuzun profilini çıkararak en uygun voltaj ve frekans ayarlarını tahmin ediyor ve sisteminizden en iyi şekilde yararlanmanızı sağlıyor.

Düşük Sesli Soğutma

AI Soğutma teknolojisi, anakarta bağlı fanları kontrol ederek sistemin mevcut yüküne ve sıcaklığına göre en uygun ayarları otomatik olarak yapıyor.

Güvenilir Güç

Birleştirilmiş güç mimarisini sayesinde en yeni Intel® Core işlemcilerin tüm potansiyeli ortaya çıkıyor. Kaliteli bileşenler ile birlikte ASUS Z490 anakart VRM'leri, her tür iş yükü ve çalışma koşuluna hazır.

En Uygun Bellekler

OptiMem bellek düzeni, sinyal bütünlüğünü iyileştirerek daha yüksek frekanslı bellek kitlerine uyum sağlamak için gürültüyü azaltır, böylece daha düşük gecikmelerde veya daha yüksek frekanslarda çalışmalarını sağlar.



*Özellikler modele göre değişkenlik gösterir.





MAYMUNLAR CEHENNEMİ

Geçtiğimiz ay ilginç bir durum yaşandı; yıllardır pek başımıza gelmeyen...

Çinli Game Science Interactive firması, 13 dakikalık bir oyun videosuyla interneti salladı. Oynanış videosuyla tanıtımı yapılan Black Myth Wukong'un daha önce ne adını duymuştu ne de varlığından haberdardık. Bizi etkileyense oyunun kalitesinden başkası değildi...

Bu sayede, zaten hali hazırda biraz rahatsız olduğum bir konu hakkında ne kadar haklı olduğunu anlamış oldum. Black Myth Wukong beni heyecanlandırdı, mutlu etti ve uzun süredir bir oyunla ilgili gerçekten umutla dolmamı sağladı. Büyük firmalara bir bakalım... Activision her sene bir CoD oyunuyla karşımızda. EA deseniz Battlefield, FIFA... İlk defa SW Squadrons biraz heyecan yarattı, şaşırındı. Blizzard zaten uyuyor, ancak eklenti paketi hazırlasın. Ubisoft da aca-yip bir tekrra girdi, ne yeri AC oyunları ne de ellerindeki diğer isimlerin yeni versiyonları yaprak kırıdatıyor. Haliyle AAA kalitesinde,ambaşka, yepenyi oyunlara çok büyük bir açılığımız olmuşdur. İşte bu yüzden, belki de oynanısta tatmin olmayacağımız (Denemeden bilemeyez.) Çinli bir oyun için eski dönemdeki gibi bir heyecan duyduk. Büyük firmalar kesinlikle bu konuda biraz çaba göstermeli.

Dergiden bahsedece olursak Kürşat'ın ağını kulaklarında görüyoruz çünkü ayın son kısmını dijital uçaklarda geçirdi, yetmedi Flight Simulator'ı kapağa da yapıştırdı. (Black Myth daha çok yakışır mı?) Şaka bir yana FS 2020 gerçekten aca-yip bir simülatör olmuş, fanatikleri bayağı kendilerinden geçmiş durumda. Posterlerle ilgili de bir kelam edeceğim; bundan sonra poster vermeme karar verdik. Durun, şakaydı! Konu Cyberpunk 2077 posteri. Eğer bir aksilik olmasa, bu ayki Cyberpunk posterinin diğer temalarını da her ay vermemi düşünüyoruz.

Böyleslikle bir duvarınızı tamamıyla Cyberpunk'a ayıabileceksiniz.

Herkese okulda başarılar, görüşmek üzere!

Tuna Sentuna

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



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı
139 TL

**ÜCRETSİZ
KARGO!**

LEVEL
ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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



POP
SCI
TÜRKİYE

POPULAR SCIENCE YOUTUBE KANALI AÇILDI!

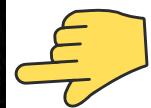


[YouTube.com/PopularScienceTR](https://www.youtube.com/PopularScienceTR)



TIKLA!

Hemen üye ol
her hafta harika
bilim videolarını



TIKLA
& İZLE

POPULAR SCIENCE



Dr. Alp Sırman ile Korona virüs ve aşilar hakkında.



TIKLA
& DİNLE

Apple



TIKLA
& DİNLE

Spotify



TIKLA
& DİNLE

Google

POPULAR SCIENCE PODCAST **YAYINDA!**



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



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

Microsoft Flight Simulator

Bulutların üstünde
süzülmenin tadını
özleyenlere.

Sayfa
38

#283 içindekiler

- 03 Editörden
- 05 Takvim
- 06 Küheylan
- 08 Haberler

İLK BAKIŞ

- 14 FIFA 21
- 18 Marvel's Avengers
- 20 Grounded
- 22 Iron Harvest
- 24 Dreamscape
- 25 The Riftbreaker

DOSYA KONUSU

- 28 Xbox Games Showcase

RÖPORTAJ

- 87 Alican Afşar / FX Artist
@CoD Modern Warfare
- 88 ABB ASKİ Espor
- 34 Anarşist

İNCELEME

- 38 Microsoft Flight Simulator
- 50 A Total War Saga: Troy
- 52 Fall Guys: Ultimate Knockout
- 54 Horizon Zero Dawn: Complete Edition
- 58 Othercide
- 60 Mortal Shell
- 62 Battletoads
- 63 Carrion
- 64 Crusader Kings III
- 66 Risk of Rain 2
- 67 UFC 4
- 68 Hellpoint
- 69 Peaky Blinders: Mastermind
- 71 Hyper Scape
- 72 Factorio
- 73 Metamorphosis
- 74 Empyrion: Galactic Survival
- 77 Creaks
- 78 Necrobarista
- 79 Fast & Furious: Crossroads
- 80 Röki
- 81 Dex
- 81 Kill it with Fire
- 82 Ys: Memories of Celceta
- 83 SpaceBourne
- 83 Hellbound
- 84 The Alto Collection
- 84 Mr.Driller DrillLand
- 85 Online
- 93 Donanım
- 100 Film, Kitap, Müzik
- 102 Ph.D
- 104 Otaku-chan!
- 106 Figürcünün Seyir Defteri
- 107 Board Game Talk
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazları
- 114 LEVEL 284

TAKVİM



Eylül

1 Eylül

Crusader Kings III (PC)
Iron Harvest (PC, PS4, XONE)
Ary And The Secret Of Seasons
(PC, PS4, XONE, Switch)
Hitman (Stadia)
Hitman 2 (Stadia)

3 Eylül

WRC 9 (PC, PS4, XONE)

4 Eylül

NBA 2K21 (PC, PS4, XONE, XSX)
Marvel's Avengers (PC, PS4, XONE, Stadia)
Tony Hawk's Pro Skater 1 And 2 (PC, PS4, XONE)
Doraemon: Story of Seasons (PS4)

8 Eylül

OkunoKA Madness (PC, PS4, XONE, Switch)
Star Renegades (PC)

Kingdoms Of Amalur: Re-Reckoning
(PC, PS4, XONE)

Tadi damağımızda kalan oyunlardan birisi
daha bizlerle buluşmaya hazırlanıyor.

9 Eylül

The Outer Worlds: Peril On Gorgon DLC
(PC, PS4, XONE)

15 Eylül

eFootball PES 2021 (PC, PS4, XONE)
Spelunky 2 (PC, PS4)

18 Eylül

Crysis Remastered (PC, PS4, XONE)
WWE 2K Battlegrounds (PC, PS4, XONE, Switch)

23 Eylül

Unrailed (PC, PS4, XONE, Switch)

24 Eylül

Serious Sam 4 (PC, Stadia)
Going Under (PC, PS4, XONE, Switch)
Little Big Workshop (XONE)
Tears Of Avia (PC, XONE)

25 Eylül

Mafia: Definitive Edition (PC, PS4, XONE, Stadia)
Bullet Age (PC, Switch)
Port Royale 4 (PC, PS4, XONE)
Trollhunters: Defenders of Arcadia
(PC, PS4, XONE, Stadia)

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

KÜHEYLAN



Selam genç kitle. Ne habersiniz? Okullar açılmadı galiba değil mi? (Okulla işimizin kalmadığı gün gibi ortadaydı...) Zaten bizce açılmamalı çünkü biz şurada üç kişi yan yana geldiğimizde bile otomatik olarak virüsü kaptığımızı düşünüyoruz, okul ortamını tahmin bile edemiyoruz. O maske de sürekli ağızda duramıyor ki. Bunaltıyor, öksürüğünüz, hapsiriyorsun, bir şey yiyorsun, dedığını karşısındaki anlamıyor, çıkartiveriyorsun. Gerçekte durduk durduk salgın hastalığa denk geldik ya, inanılmaz. Şansa bak ya. Bir de gidiş şöyleden Ekm gibi başlasa olmaz mıydı; tam havalar güzelleşirken hayatı zindan etti. Şerefsizsin COVID-19, defol git hayatımızdan. Puh!

Euro ve dolar infilak etti

Dolarla maaş alıyoruz ama konu bizi şöyle ilgilendiriyor: Mesela oyunlar. Bir oyun kaç dolar, 60. Dolar 2 TL olsa, bölgeye özel fiyatlandırma falan derken o oyunu 120 TL'ye alırdık biz. Peki şimdi kaç alabileceğiz, 500 civarı. Normal mi? Aklınıza yatıyor mu bu? Üç tane oyun alıp geleyim deseniz 1500 TL eder. Resmen manyaklı!

Euro deseniz apayı bir çığlığını... Hearthstone severiz dergice, bilirsiniz. Yeni eklenen paketi 90 Euro gibi bir şeydi mesela. Mega Bundle. Çarp 8.6 ile. Ne etti? 774 TL. Dijital Kart paketlerine 774 TL vermek ne demek, biri açıklayabilir mi?

Şunu da hatırlıyoruz, eskiden, daha ilk HS eklientisi çıktığında YouTube için bir HS paketi açılış videosu çekecektik. Paketleri açtık açtık, bir baktık kayıt patlamış, hiçbir şeyi kaydedememişiz. Hemen dükkanı girip rahatlıkla yepyeni bir 60'luk paket alıvermiştık; hiç düşünmeden. Şimdi böyle bir şey yaşasak, herhalde sınırimizden dergiyi kapatıp gideriz.

Dolayısıyla gençlerin önü pek karanlık; bundan sonra oyun işi de lükse giriyor. Hele şu PS5'in, XSX'in fiyatı açıklansın, o zaman şenliği göreceğiz...



22 yıldır abone!

"Merhabalar. Ben Selçuk Tan. LEVEL dergimizin sıkı bir takipçisiyim. 'Dergimiz' derken, artık onu benim bir parçam olarak görüyorum çünkü 1998 yılından beri, tam 22 yıldır bu dergiyi takip ediyorum. Şu an 35 yaşındayım. Tüm oyun dünyasının gelişimini sizler sayesinde öğrendim. LEVEL aynı zamanda benim için çocukluğuma geri götürüren bir köprü vaziyetinde. Geçmiş oyunları veya Remaster edition oyunları gördüğümde LEVEL arşivinden o oyunu içeren sayılı bulup okuyorum. Adeta geçmişe, o zamanki gençliğime, çocukluğuma dönüyorum. Nostaljiyi yaşıyorum. Geçenlerde dedim ki, eskiden CD devri vardı ve ben hiçbirini atmadım ve yıllardır size yazmayı düşünüyordum (22 yıldır!). Ben de tüm CD'leri ortaya çıkartıp fotoğrafını çekip sizlerle paylaşmak istedim. Umarım bir ara zamanım ve mekan ayarlayabilirim, dergilerle birlikte de fotoğraf çekiliyim. Bir 22 sene de daha takip ederim gibi geliyor. Kendinize iyi bakın, seviliyorsunuz!"

Eh, bu sözlerin üzerine ne söylenebilir ki... Çok teşekkürler Selçuk, artık CD-DVD vermesek de dergileri biriktirmeye devam!





Her ay, bir yazar Cumhur Okay Özgör

Şimdi size bir sırr verelim. Biz böyle kocaman bir ofiste, masasında oturan yazarlardan oluşan bir kuruluş değiliz. Dergiye katkıda bulunan yazarların neredeyse hepsi, işlerini istedikleri yerde halledip bize yolluyorlar. Bu da şöyle bir durum doğuruyor: Cumhur Okay Özgör arkadaşımıza Cumhur diye mi hitap ediyoruz, Okay diye mi, halen kararsızız. Bundan mütevelliit Cumhur'a burada pek saydırma olasılığımız da yok. Bunun nedenlerinden bir tanesi kendisinin gotik bir sima olması. Resim kabiliyeti bir hayli fazla olan Okay'ın resimlerindeki "şeylerden" birine dönmemek için onun üzerine fazla gitmeyeceğiz.

Dergide kendine özel Art Kaede köşesinde her ay bizi farklı konularla buluşturan sayın Özgör, evli ve bir akademisyen. (Galiba.) (Galiba kısmı akademisyen tarafı içindil, evli olduğundan eminiz.) (Ben akademisyen olduğundan da eminim. -Tuna.) Kendisinin ilgi alanlarını daha çok eski animeler, eski filmler, eski oyunlar ve her türlü nostaljik ürün oluşturuyor. Bize buna tipta "yaşıyorum ama eski günler daha güzeldir!" sendromu diyoruz. LEVEL'i belki bizden bile fazla benimseyen Cumhur Okay beyi yakından tanımak için eski yazılarını bir bir okumanızı tavsiye ederiz.



Evimiz birkaç katlı

Pek değerli okurumuz Özgür Tavacı, merdivenlere dizdiği LEVEL'arıyla birlikte verdiği bu pozla iki durumu ifade etmek istiyor. Birincisi sağlam bir takipçimiz, ikincisi de müstakil, ferah bir evde oturuyor -ki ikincisi bizi ilgilendirmez, sonuçta dergideki herkesin birkaç tane yedişer katlı müstakil malikanesi var. Değil mi yazar arkadaşlar? Arkadaşlar? Evet Özgür, hepsi ağlayarak kaçtı işte, hoş mu şimdil! (Görüşürüz, kendine iyi bak, çatı katından da fotoğraf istiyoruz.)

Epic ile Apple birbirine girdi

Siz bu yazıyı okurken kim kimi yer yüzünden sildi, belki öğrenmiş olacaksınız ama biz en son Apple'in Epic'e, "Oğlum ayağını denk al, Unreal Engine'in de defterini dürerim!" dediğini duyduk, sonrası meçhul.

Her şey de şöyle başladı eğer takip etmediyiniz... Epic Fortnite'ın oyun içi satın almalarını kendi içinde çözmeye kalktı, Apple da, "Benim %30 payımı vereceksin, adam misin oğlum?!" dedi ve Fortnite'i iOS'tan sildi. Epic geri adım atmaya niyetli değildi çünkü maşallah onlar da milyarlarla oynuyorlar, biz de burada Euro'a yaklaştı, bilmem ne... Valla zenginin mal zügürdün dilini yoruyormuş cidden, iki zenginin kapışması tüm ayımızı yedi. Sanki iPhone'da Fortnite oynuyoruz. Bize neyse...

Ellie ve Sarp İşbirliği

"Merhaba ben Sarp Arslan. En büyük hayalim dergiye çıkmaktı. Sizin sık bir okuyucunuzum ve kuzenime teşekkür ederim bana "inbox@level.com" eposta adresini verdiği için. Görüşmek dileğiyle..." demiş Sarp İki ay öncesinin The Last of Us Part II sayısını mutlulukla kameralara gösterirken. (Sanki fotoğrafta ne olduğunu anlamadınız, neyi anlatıyoruz...) Sana ve kuzenine teşekkürler Sarp, görüşürüz!





Beklenmedik taş baş yaracak

Cin'de garip bir durum var ve nedeni de hızlı para kazanma telaşı. Dünyanın en büyük nüfusuna sahip olan bir ülkeden, şimdiye kadar AAA kalitesinde bir oyun çıkmamış olmasının başka bir nedeni olamaz. Tencent Games'den ayrılan tayfa da aynen böyle düşünüyor olacak ki kurdukları Game Science Interactive firmasında bir süredir gizli bir proje yürütüyorlardı ve geçtiğimiz ay bunun ne olduğunu bizlere uzunca bir oynanış videosıyla gösterdiler.

Black Myth: Wukong, batıda Maymun Kral efsanesi olarak bilinen temayı konu alıyor ve bizi, çeşitli hayvanlara, yaratıklara dönüşebilen bir kahramanın kontrolüne bırakıyor. Oynanış siz deyin Devil May Cry, ben diyeyim

God of War, o desin Sekiro... Kombolar havada uçuşurken elbette görsel efektler de gözlerimizi şenlendiriyor. Buna çevre tasarımlardaki detaylar, parçalanan taşlar, kayalar (Bu konudan halen etkileniyoruz çünkü adam akıllı kullanıldığını bir türlü göremedik.) da eklenince, "Çin yapmış, vay be!" demekten kendimizi alamıyoruz.

Yayımlanan videoda kahramanımızın entervesan özellikleri ekrana geliyordu. Anladığımız kadariyla düşmanlarını dondurup ağızlarının ortasına çakabileceğimiz bir yeteneğimiz bulunuyor. Bunun dışında bir sineğe dönüşebileceğimizi biliyoruz ve kocaman bir Yeti kıvamına büründüğümüz, iyice güclendiğimiz bir özellikimiz de bulunacak. Bazı düşmanla-

rımıza yenip silahlarını alınca onlara dönüşüp silahın özelliklerini kullanabildiğimiz bir güç de kavuşacağız.

Oyunda sıradan düşmanlarımız olacağı gibi bolca da büyükçe boss bulunacak. Videodaki beyaz tüylü yaratığın hem görselliği harikaydı, hem de birçok farklı saldırıyla sahip olmasıyla zorlu bir rakip olduğu görülmüyordu. Düşmanlığımızın böylesine geniş bir hareket yelpazesine sahip olması da şapka çıkartılacak bir konu. Unreal Engine 4 ile hazırlanmakta olan Black Myth, Çin'in ilk AAA klasmanındaki oyunu ve başarılı olacağı da şimdiden belli. Oyunun yeni nesil konsollara ve PC'ye çıkacağrı belirtiliyor ama çıkış zamanıyla ilgili bir bilgi henüz verilmiş değil. ♦





DC FANDOM

Gotham Knights ve Suicide Squad için hazırlanın!

Ağustos ayının sonlarında gerçekleşen DC Fandom etkinliği, bir süredir şüphelendiğimiz bazı konuların ayyuka çıkışmasını sağladı. Batman Arkham serisinin yapımcısı Rocksteady'nin Suicide Squad: Kill the Justice League, Warner Bros'ın ise Batman: Gotham Knights üzerinde çalıştığını öğrendik. Enteresan bir şekilde iki oyun da

birbirine bir hayli benziyor; vaktinde Arma-geddon ile Deep Impact filmlerinin aynı anda vizyona girmesi gibi...

Önce Warner Bros'un eserine bakalım. 7 dakikalık bir oynanış videosuyla birlikte tanıtılan Gotham Knights, Batman'i bir kenara itip bizi Batgirl, Robin, Nightwing ve Red Hood'un kontrolüne bırakıyor. Batgirl'ün Batman gibi yakın dövüşte uzmanlaşlığını görüyor (Kanca olayı da birebir aynı.) ve Robin'in de enteresan bir biçimde kısa mesafede, Nightcrawler gibi işinlanabildiğine şahit oluyoruz. Red Hood ve Nightwing ne yapıyor, henüz bilmemekteyiz.

Gotham Knights Arkham serisinden farklı olarak RPG öğeleri barındırıyor. Düşmanlarımızın seviyeleri var, aynı bizim de sahip olduğumuz gibi... Dövüşükçe tecrübe puanı ve çeşitli kaynaklar topluyor, bunları daha sonra yeteklere ve ekipman geliştirmeye harcıyoruz. (Marvel's Avengers'dan da gördüğümüz üzere yeni moda bu.)

Yapımcılar Gotham Knights'ı istersek iki kişi, istersek tek kişi tecrübe edebileceğimizi belirtiyor. Tüm senaryoyu bir arkadaşımızla birlikte tamamlamak mümkün olabilecek. Baykuşlar Divanı'nın da içinde yer aldığı, PC, PS4 ve XONE'in yanında yeni nesil konsollar için de hazırlanan oyun, 2021'in herhangi bir zamanı piyasada olacak. Suicide Squad'a gelecek olursak,

Rocksteady'nin bu iddialı yapımıyla ilgili bir oynanış fragmanı göremedik. Onun yerine, Arkham serisinden çok daha renkli olan bir sinematik bizi karşıladı. Metropolis'te geçtiği için renk teması da buna göre oluşturulan oyun, kafalarında birer bomba olduğu için emirleri uygulamak zorunda kalan Suicide Squad ekibinin, Justice League'i durdurma-ya çalışmasını konu edecek. Tabii Justice League, bildiğiniz Justice League değil; daha önce çizgi-romanlar ve çizgi-filmlerde gördüğümüz hikayelerin bir benzeri şeklinde, hepsi kötü tarafa geçmiş.

Harley Quinn, Deadshot, King Shark ve Captain Boomerang'ın kontrolünde olacağı oyun, bizi bir ekip olarak yönlendirecek. Dört kişilik takım ya biz ve yapay zekalardan oluşacak, ya da online veya offline olarak diğer oyuncular tarafından doldurulacak.

Metropolis'in tamamiyla bir açık dünya konseptinde sunulacağı oyun 2022'de, PC, PS5 ve XSX'te görülecek ve belki de bu oyun, yeni nesil konsolları almak için bir sebep olacak.

Açıkçası iki oyun da belirli bir seviyenin üzerinde fakat Arkham serisi kadar heyecan verici olduklarını da söylemek zor. Hele ki iki oyunun da senaryodan çok etkileşimli bir formatta, RPG öğeleri yükseltilmiş bir şekilde hazırlanması bizi şüpheye sürüyor... ♦





CRASH BANDICOOT 4: IT'S ABOUT TIME

Gerçekten sağlam bir dönüş!

PlayStation'ın en eğlenceli platform oyunlarından biri olan Crash Bandicoot'tan yıllardır haber alamıyorduk ama sonunda beklediğimizde delegecek bir yapımla karşı karşıyayız.

Crash Bandicoot: Warped'un devamı olan It's About Time, Crash ve Coco'nun Neo Cortex ve Doctor Entropy'nin boyutları arasındaki hapisanelerinden kurtulup tüm boyutları ele geçirmesini engellemeye çabalarını konu ediyor. Alışındık Crash Bandicoot kamerasından oynanan oyun, duvarlarda koşma, raylardan

kayma, iplerden salınma gibi seri için yeni olan mekaniklerle birlikte gelecek. Birbirinden farklı temalara sahip olan bölgelerde, reflekslerimizi bolca kullanacağımız engellerle karşılaşacak ve çıkışa ulaşmaya çalışırken muhtemelen bolca öleceğiz. Quantum Masks adındaki kozmik maskeler bize yeni güçler sağlayacak. Bir tanesi tek tuşla oyunun yönünü değiştirecek, bir diğeri zamanı yavaşlatacak -ki bunun örneklerini çokça gördük ve bir başkası da başka bir boyutta olan cisimleri bu boyuta getirecek -ki bunu da birçok oyunda tecrübe etmişik.

Crash'in dışında tüm oyunu Coco ile de oynayabileceğimiz bildirilirken, bazı kısımları, farklı karakterlerle de tecrübe edebileceğiz. (Mesela Neo Cortex!) Ve hatta Dingodile bile oynanabilir olacak.

Crash ve Coco için birçok farklı kostümle birlikte gelecek olan oyun, Inverted Mode adında, bölgeleri farklı filtrelerle ve mücadelelerle oynamamıza olanak sağlayacak sağlam bir oyun modu da içerecek.

It's About Time 2 Ekim'de PS4 için piyasada olacak, not ediniz. ♦

AEON MUST DIE!

Fragman sonrası drama

Geçtiğimiz ay tanıtılan bu oyunla ilgili ilginç bir durum gerçekleşti, önce ondan bahsedelim. Limestone Games tarafından hazırlanan ve dağıtımcılığını Focus Home Interactive'in üstlendiği yapım, State of Play'in bir parçası olarak tanıtıldıktan hemen sonra, oyun üzerinde çalışan bir takım arkadaşlar bir basın açıklaması yaparak kendilerine Limestone Games'de çok kötü davrandığını ve her ne kadar oyun kendi eserleri olsa da ismin ve yapının kendilerinden kalındığını açıkladılar. Focus bu duruma, "araştırıyoruz" diye yanıt verirken oyunun geliştirilme süreci de biraz tehlkiye girmiş oldu. Bakalım ilerleyen zamanlarda oyunun akibeti ne olacak. Tabii şimdi bu felaket haberinden sonra oyna ilginiz biraz azalmış olabilir ama size tavsiyemiz, hemen oyunun fragmanını izlemeniz. 80'lerin müzikleriyle bezeli, görselliği inanılmaz iyi olan bu fragman öyle bir gaza getiriyor ki anlaşmazlığın çözülmesi için dua ediyorsunuz. Bir dövüş oyunu olarak nitelendirilen Aeon Must Die!, bize tam olarak neler vadediyor, henüz bu

konuda pek bir açıklama yok. Lakin dövüşlerin hikayele bayağı iç içe olduğu ortada ve sır oyunun artistik görselliği için bile oyna bir şans verebiliriz gibi duruyor.

UE4 ile hazırlanan ve şu an için PC, PS4 ve

XONE'ın yanında Nintendo Switch için de hazırlanan oyun ve en başta anlatlığımız çatışma hakkında daha fazla bilgi Limestone Games'in sitesinde yer alıyor; merak ederseniz bir göz gezdirin deriz. ♦



SON DAKİKA!

◆ Ne zaman çıkacağı açıklanmayan, psikolojik gerilim türündeki *Martha Is Dead*'in gelecek yıl, PC'nin yanında XSX için de piyasada olacağı açıklanıyor.

◆ Hitman 3'ün PC versiyonunun Epic Store'a özel olacağı bildirildi. Ocak 2021'de çıkacak olan oyun aynı zamanda bu ve gelecek nesil konsollar için de piyasada olacak.

◆ PS5'in merakla beklenen oyunlarından biri olan *Deathloop*'un DualSense'e özel, enteresan bir özelliğinin olacağını öğrendik. Eğer oyunda silahımız tutukluk yaparsa, bu tuşa denk gelen omuz tuşu da basılamaz bir hale gelecek. (Tabii belirli bir süre.) Bu arada oyun 2021'in ikinci çeyreğine ertelendi, haberiniz olsun.

◆ Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2'nin 2021'e ertelenmesinden ötürü oyunun baş yazarı Brian Mitsoda ve yaratıcı yönetmeni Ka'ai Cluney (Bu da nasıl bir isimmiş böyle...) firmadan kovuldu. Özellikle Cluney bunu hiç beklemedığını belirtti.

◆ EA Access ve Origin Access Basic artık EA Play olarak bilinecek ve Origin Access Premier de EA Play Pro adına sahip olacak. EA aboneliğime ne oldu demeyin sonra...

◆ **Oculus'u satın alan Facebook, artık yeni Oculus kullanıcılarına bir Facebook hesabını zorunlu kılıyor. Eski kullanıcılar ise cihazın tüm özelliklerine erişebilmek için 2023'ten önce var olan hesaplarını bir Facebook hesabıyla birleştirmek zorunda. Facebook mu kaldı ey Mark, bu neyin çabası?!**

◆ Oyunun kaynak kodlarını araştıran bir kullanıcı, Marvel's Avengers'a gelmesi muhtemel tonla Marvel karakterini dosyalar arasında bulduğunu açıkladı. Buna göre Black Panther, Doctor Strange, Scarlet Witch, War Machine ve Winter Soldier ve fazlası oyundaki yerini alabilir.

◆ **2010 yılında çıkan NFS: Hot Pursuit'in Remaster versiyonunun Kasım ayında piyasada olacağı, Amazon listelemesiyle keşfedildi lakin bu yapılmış daha sonra sırra kadem bastı. Bizce eli kulağında, ne dersiniz?**

◆ Amerika'da şimdije kadar üçüncü en çok satan PlayStation oyunu, *The Last of Us Part 2* olarak açıklandı.

◆ **Özel hayatıyla ilgili hakkında çıkan haberlerden sonra Ubisoft'un tatil gönderdiği Assassin's Creed yaratıcı yönetmeni Ashraf Ismail'in firmaya ilişixinin kesildiği belirtiliyor. Siz siz olun, eşinizi aldatmayın.**



GHOST OF TSUSHIMA: LEGENDS

Japonya'nın kahramanlarına ihtiyacı var

Tadına halen doyamadığımız Ghost of Tsushima'ya çok ilginç bir eklenti geliyor, üstelik de bedava. Legends adıyla bilinen bu yeni oyun modu bizi tek kişilik senaryodan kopartıp 2-4 kişilik multiplayer bir mücadeleye götürecek.

PS Plus üyesi isteyecek olan Legends'da Samurai, Ronin, Assassin veya Hunter sınıflarından birinin kontrolünü ele alıp iki kişilik bir ekip olarak, git gide zorlaştan bir dizi görevde çökabileceğiz. Bu görevlerde alışık dövüş sistemi geçerli olacak ama Legends, Japon mitolojisini baz aldığı için fantastik

düşmanlar ve büyülerle de karşılaşabileceğiz.

Eğer oyunu dört kişi oynarsak dalga dalga zorlaştan bir survival moduna katılabilceğiz. Yeni Oni düşmanları ve hiç görmediğimiz zorlukta yaratıklar, bu modu çok zorlu bir hale getirecek. Legends çıktıktan kısa bir süre sonra yayımlanacak olan raid'de ise oyunun sunduğu en zorlu düşmanı dört kişi yenmeye çalışacağız.

Sonbahar aylarında yayımlanması gereken eklenti, şimdilik kulağa gerçekten hoş geliyor ama nihayet kararını denemeden veremeyiz. ♦

GIYBETE BUYURUN!

LEVEL UP! sohbetleri başlıyor!

Geleneksel basılı medya olmanın en zor tarafı dergi çıkartmanın türlü zorluğu içinde kaybolurken yapmak istediğimiz şeylere vakit bulamıyor olmamız.

Neyse ki bu konuda bir adım attık ve bundan sonra LEVEL UP! sohbetleri ile LEVEL ve yaptıkları şahane içeriklerle takipçişi olduğumuz Digitale Gaming kanallarında sizlerle buluşacağız. Konu elbette güncel konular, kendi aramızdaki sohbetlerde en fazla çektiğimiz, üzerinde durduğumuz şeyler. İlk bölümde de Epic Games ile Apple Store arasındaki yüzyılın savaşından Flight Simulator'a, Horizon Zero Dawn'dan espor dünyasındaki en önemli gelişmelere kadar her şeyin üzerinden geçtik. Muhabbet öyle keyifli oldu ki, kısaltmaya kıymadık. LEVEL UP!'ta Kürşat'a Digitale Gaming'den sevgili Doğan Dirim ve Master of Gamers'in

Oyun ve Espor sorumlusu sevgili Kudret Coruk eşlik edecekler. Gündeme göre aramızda katılacak konuklar da cabası.

Akşam eve yorgun döndüyseniz, canınız biraz oyun sohbeti dinlemek istiyorsa "bir tık" mesafede olacağız. LEVEL Online ve Digitale Gaming Youtube kanallarında görüşmek üzere. ♦



MARVEL'S AVENGERS

Yalan yok, ilk saniyeden beri gözümüz tutmadı bu oyunu.

Nihayet beklenileri ayarlama vakti geldi çattı.

Sayfa

18



SİNKBAKZ

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendirdiyoruz



KYLIAN MBAPPÉ
PARIS SAINT-GERMAIN
#7 / FORWARD





Yapım EA Sports Dağıtım EA Sports Tür Spor Platform PC, PS4, PS5, XONE, XSS, Switch **Web** www.ea.com/games/fifa Çıkış Tarihi 6 Ekim 2020

FIFA 21

Yeni bir yıl, yeni umutlar...

Bir FIFA hastası olarak, her sene yeni FIFA'yı iple çektığımı söyleyebilirim. Fırat ve Şefik ile birlikte çalışırken, yani bundan yaklaşık bin yıl kadar önce LEVEL ofisinde az oynamazdım... Simdilerde ise Kürşat sağ olsun, ofiste bir Train Simulator, bir Farming Simulator furyası esiyor. Hal böyle olunca ben de FIFA'yı evimde oynuyorum. Bana sorarsanız bu tür oyunların oynamanın keyfi, karşınızda gerçek bir rakip olunca ortaya çıkarıyor. Bu yüzden de FIFA Ultimate Team benim için adeta bıçılık kaftan!

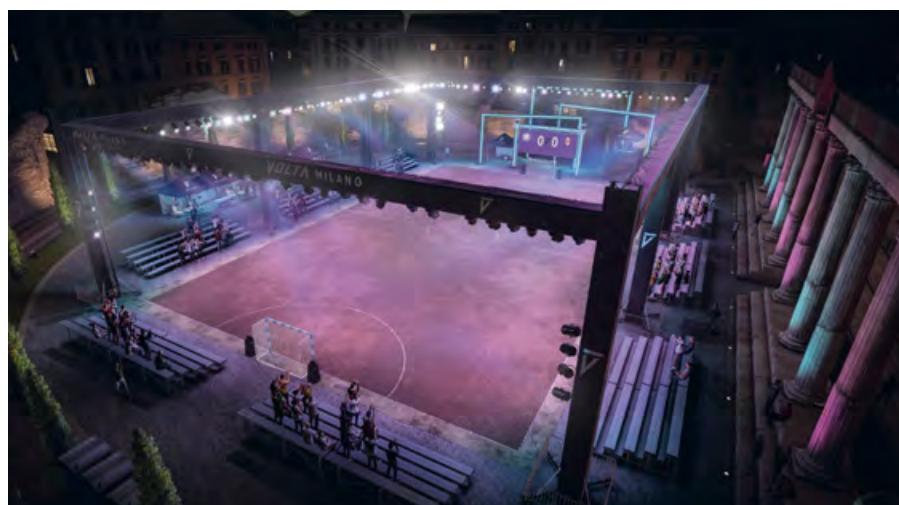
Geçtiğimiz ay basına özel olarak gerçekleştirilen bir etkinlikte hem FIFA 21'e dahil yeni özellikleri görme şansını bulduğum hem de oyunu bizzat deneyerek bir nezze olsun heyecanımı bastırma fırsatını yakaladım.

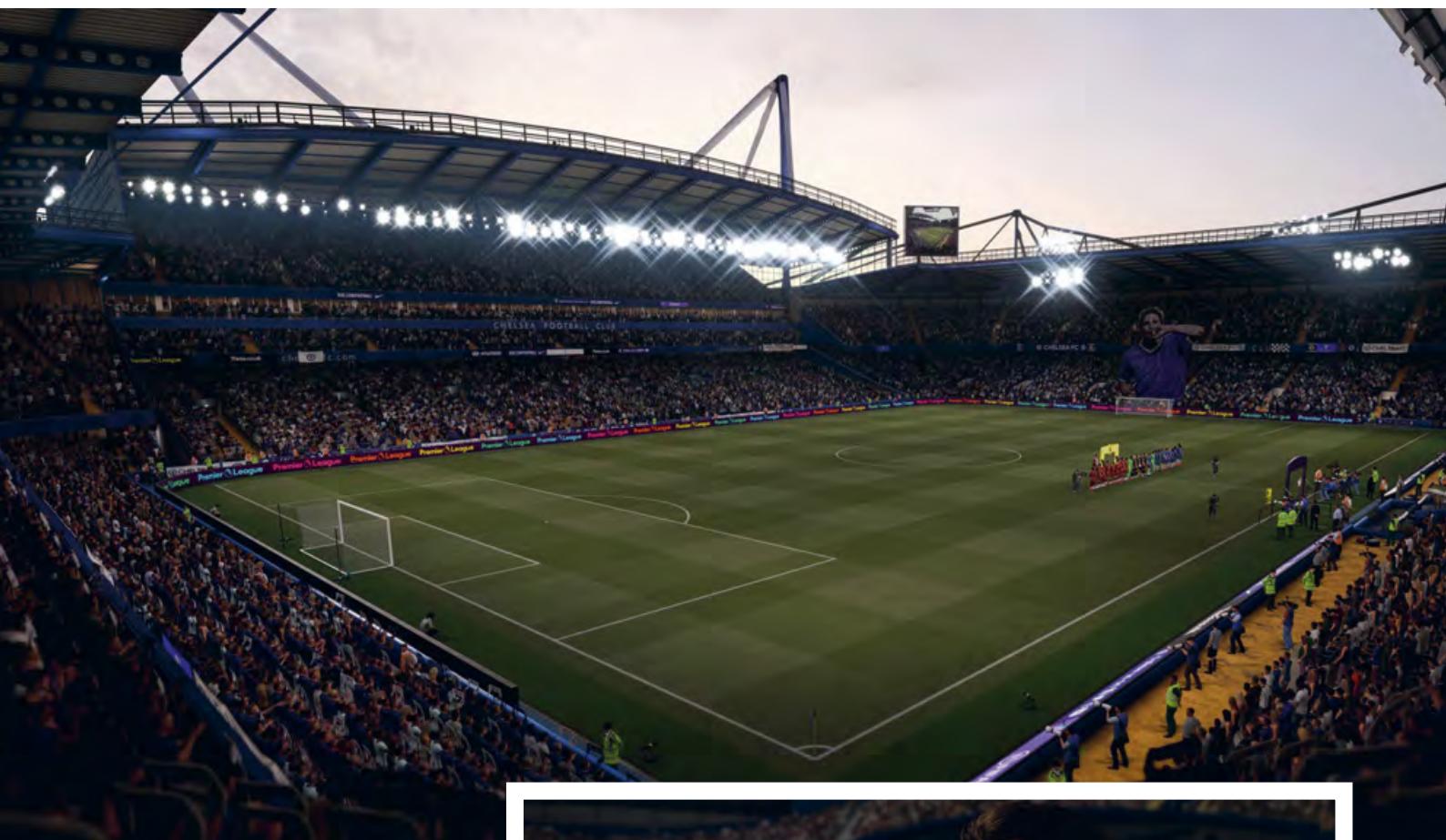
Başlarken

Öncelikle oyun bu sene de Frostbite oyun motorunu kullanıyor ve zaten iyi olan oynanış, yapılan yeni düzenlemeler ve yeni özellikler ile kendini bir adım öteye götürmeyi başarmış. Bu senenin oynanış adına öne çıkan özelliklerden ilki "Agile Dribbling" yani Çevik Dribbling. Bu da kontrol ettiğiniz futbolcunun, topu ayaklarıyla daha hızlı kontrol edebilmesini ve bu sayede rakip oyunculara daha rahat katılım atıbmamı sağlıyor. Bu hareketin de oldukça da kolay gerçekleştirilebildiğini söyleyebilirim.

Sol analog tuşunu hareket ettirirken R1/RB tuşlarını kullanarak seri dokunuşlar yaparak defansı şaşırtabiliyoruz. Ancak şunu da belirtmeliyim ki bazen futbolcu topu öyle hızlı bir ayağından diğerine geçiriyor ki, gerçek dışı, anlamsız ve maalesef komik görüntüler de ortaya çıkabiliyor. Oynamış olduğum versiyonun henüz çok erken bir sürüm olduğunu göz önünde bulundurarak bu sıkıntıların oyun çıktıığı zaman düzeyeceğini ummak istiyorum. Bu senenin bana göre en önemli geliştirmesi güncellenen ve geliştirilen pas sistemi. "Yara-

tıcı Koşular" adı verilen bu sistem sayesinde pas vereceğimiz ve yapay zekanın kontroldünde olan futbolcuları kontrol edebiliyoruz. Ama artık en önemlisi de topu kontrol ettiğimiz oyuncudayken L3/LSB ve R3/RSB tuşlarına aynı anda basarak, o anki oyuncuya kilitlenebiliyor ve ardından pas verdığımızda hala aynı oyuncuya kontrol etmeye devam ediyoruz. Böylelikle biz topsuz olarak istediğimiz boşluğa kaçarak kendimize pas alanı yaratabiliyoruz. Topu geri istemek için yine normal pas tuşlarını kullanarak yapay





zekadan pas alabiliyoruz. Açıkçası ilk başlarda biraz zorlansam da bir süre oynadıktan sonra oldukça kullanışlı ve rahat bulduğumu söyleyebilirim. Ayrıca bu özelliği yerinde ve iyi kullanan oyuncuların rakip takıma kabus yaşıtabileceğinden de şüphem yok doğrusu. Bir diğer önemli yenilik ise rakip takıma yüklenirken ortaya çıkıyor. Geçtiğimiz senelerdeki FIFA'larda defans arkasına sarkmaya çalışan ve yapay zekanın kontrolünde olan futbolcularımız, bazen saçma bir şekilde defansın arkasına alabildiğine koşuyor ve ofsayttalar mı değiller mi umursamıyorlardı. Bu yıl güncellenen yapay zeka sistemi sayesinde futbolcular bu tür davranışlarından kaçınmaya özen gösteriyorlar. Bunun gözle görülür biçimde geliştirildiğini söyleyebilirim.

Kariyer de yaparım...

Açık konuşmak gerekirse bu maddan hiçbir şekilde keyif almıyorum. Ancak seveni oldukça fazla ve gariptir, forumlarda takip ettiğim kadlarıyla EA'in bu moda olan ilgisi gerçekten çok az. Tabii esas para Ultimate Team'de dönüyor... Bu sene kariyer modunda yapılan yenilikler ise bir nebze olsun oyuncuları rahatlatacak gibi görünüyor. Yapılan yenilikler arasında yeni maç simülasyonu öne çıkıyor diyebilirim. Maçı simüle ederken anında oyuna dahil olarak takımın kontrolünü ele alabiliyoruz. Bu da önemli anlarda maçın gidişatını değiştirmek adına bize olanak sağlıyor. Bu



da doğrudan maçın sonucuna etki etmek anlamını taşıyor. Bir diğer önemli geliştirme ise oyuncu antrenmanlarında karşımıza çıkıyor. Birden fazla oyuncuya aynı anda antrenman yaptmak, günlük ve haftalık olarak antrenman programları hazırlamak ve oyuncuları dinlendirmek gibi, oyuncuların moral motivasyonunu ve kondisyonlarını yüksek tutabilmek adına yeni geliştirmeler söz konusu.

Sokak futbolu

Biliyorsunuz geçtiğimiz sene oyuna sokak futbolu modu olan Volta eklenmişti. Özel hareketlerin oldukça kolay yapılabildiği ve son derece keyifli olan bu mod için bu sene birtakım yenilikler söz konusu. Öncelikle bu modun çıkış noktası olan özel hareketlere yenileri

eklenmiş durumda. Ayrıca yeni stadyumlar (São Paulo, Paris, Sydney, Dubai ve Milan) ve yeni kozmetik eşyalar ile de kişiselleştirmede geliştirmeler yapılmış. Yine normal oynanış modunda olan Çevik Dripling ve geliştirilmiş defans kontrolleri de aynen burada bizleri karşıılıyor.

Ultimate Team'sız olmaz!

Ve geldik -bana ve birçok oyuncuya göre oyunun en önemli modu- Ultimate Team'e! Bu sene köklü değişikliklerle karşıyız. Öncelikle FUT'a co-op modunun (Sol bekin olayım Emre – Kürsat) eklendiğini söylemek istiyorum. Artık online olarak arkadaşımızı Squad Battles, Division Rivals ve Co-Op Friendlies modlarına dahil edebiliyoruz. Davet



gönderen kişi kaptan olarak takımın başında yer alıyor ve maçı başlatma, kadro düzlemeşi gibi konularda da söz bu oyuncuda oluyor. Ayrıca co-op'a özel görevler de yer alıyor. Eğer hiç FIFA oynayan arkadaşınız yoksa (bkz. friendship goals – Kürşat), onları şimdiden ikna etmeye başlamamızı öneririm. Zira ödüller oldukça güzel.

Ne, özel stadyumlar mı!

Maçlarda atmosferi belirleyen en büyük unsur elbette stadyumlar. Bugüne kadar FIFA Ultimate Team'de istediğimiz takımın stadını, kendi stadımız olarak belirleyebiliyor ve maçlarımızı bu sahada yapıyorduk. Hatırlarsınız geçtiğimiz sene stadyumları özelleştirebilmek adına kale arkası bayrakları, bilboardlar gibi ufak ama keyifli özellikler gelmişti. Bu sene ise stadyumlar konusunda çok büyük bir adım atılmış durumda. Bu sene herkes FUT'a başlarken yeni ve modern bir stadyum ile oyuna başlayacak. (İsteyen yine Etihad ya da Anfield gibi stadyumları kullanabilecek.) Bize özel olan bu stadi, oyunun ilerleyen dönemlerinde yapacağımız görevler ile geliştirebileceğiz. Kapasite artırımımdan tutun da takım flamalarına, özel heykellerden gol sevinme türlerine kadar stadyumu özelleştirebilmek mümkün. Üstelik bu özelleştirilebilir alanların sayısı da tam 34 adet. Yani komşununkine benzemeyen bir stadyum ile karşı karşıyayız. Ve sıkı durun, bu stadyuma sahaya düşen ve görüşümüzü kısıtlayan -ışıklandırmalar gibi- bizi rahatsız edecek gölgeler yok!

Division Rivals, Squad Battles ve FUT Champions

FUT'un diğer modları da bu sene elden geçiriliyor. Öncelikle Division Rivals'da haftalık puan toplamak artık 30 maç ile sınırlı. Bu da haftalık ödül için maçları daha ciddiye almanızı gerektiriyor. Söylediğimi maç sayısının 30 ile sınırlandırıldığı anlamını çıkartmayın. Zira 30 maçı tamamlasanız bile daha fazla maç yaparak Skill Rating'ı geliştirebilmeye ve altın toplamaya devam edebiliyorsunuz. Açıkçası 30 maç ile sınırlanılmasını çok yerinde

buluyorum çünkü vakıt dar olan oyuncular maalesef haftalık ödül sıralamalarında geride kalabiliyorlardı. Gerçi 30 maç vakit anlamında kısıtlı oyuncular için yine fazla ancak atılan adımdan memnun olduğumu söyleyebilirim. FUT Champions ve Squad Battles'da ise liderlik tablosu ve haliyle bu tabloya özel ödüller 100 ile sınırlıken bu sayı 200'e çıkmış durumda. Her iki modda da yine birinci sırada yer alan oyuncular en büyük ödüllü almaya devam edecekler. FIFA 20'de 2 ile 10. sırada yer alan oyuncuların aldığı ödüller 2 ile 20'ye, 11 ile 25 arasında yer alan oyuncular 21 ile 50'ye şeklinde ödül aralığı da genişlemiş durumda.

Ve diğerleri...

Şimdi sıkı durun! Artık FUT'ta oyuncu kondisyonları ve antrenman kartları yok! Evet yanlış duymadınız. İki maçta bir kondisyon kartı basmayacağız! Hem marketten satın almakta hem de oyuncuya özel kondisyon kartlarını tek tek uygulamaktan sıkılmıştık doğrusu. Çok yerinde bir karar ancak kafamda bir soru işaretçi de doğmadı değil. Zira paketleri doldurmak için kullanılan bu kartların yerlerine futbolcu kartları sayısı mı artırılacak, merak etmiyor değilim.

Ve geldik FUT'un efsanevi oyuncuları olan ikonlara. Biliyorsunuz ki her sene yeni ikon

oyuncular oyuna ekleniyor. Bu sene eklenen futbolcular; Ashley Cole, Xavi, Philip Lahm, Petr Cech, Eto'o, Puskas, Schweinsteiger, Fernando Torres, Vidic ve Eric Cantona. Şahsen ben özellikle Eto'o, Schweinsteiger ve Eric Cantona'yı kadroma katmak için sabırsızlanıyorum doğrusu.

Evet bu kadar anlatım ancak oyunu oynarken üzüldüğüm birkaç nokta da yok değil. Öncelikle oyunda yeterince yenilik söz konusu değil. Evet geçtiğimiz senelere göre daha iyi ama hala çok daha iyisi yapılabilir. Ayrıca FUT kart tasarımları ve paket açma animasyonları da FIFA 20'den farksız. Çok mu önemli diyebilirsiniz belki ancak koca bir sene bu modda vakit geçiren oyuncular için yenilik hissiyatını oldukça düşürdüğünü söyleyebilirim. Ve menü tasarım... Sadece siyaha boyanmış hissiyatı veriyor. Bu gibi ufak detayların göz ardı edilmiş olmamasını dilerdim. Bu yıl yeni bir PES'in çıkmayacağını da fırsat bilerek EA'in oyunun yeni nesil versiyonuna odaklılığını ve bu sene FIFA'ya yeterince önem vermediği düşüncesine kapılmıyor değilim.

Yeni nesil konsollarda son durum

Unutmadan, biliyorsunuz ki bu yıl sonunda PlayStation 5 ve Xbox Series X'e kavuşuyoruz ve bu konuda da oldukça heyecanlıyız. FIFA'nın ve FUT'un gidişatı konusunda EA'den bu konu ile ilgili bir açıklama da gelmiş durumda. Sonuçta oyun Ekim ayında piyasaya çıkacak ve yeni nesil konsolları beklemek istemeyen oyuncular hemen PlayStation 4 ve Xbox One'da oyunu satın almak isteyecekler. (Ben de onlardan biriyim elbette. Hype her şeydir!) Sizlere EA tarafından yapılan açıklama ile birlikte sevindirici bir haber vereyim. Eğer oyunu PlayStation 4 ya da Xbox One'da satın alıysanız, ücretsiz olarak PlayStation 5 ve Xbox Series X'de de oynayabileceksiniz. Üstelik FUT takımınız da otomatik olarak kaldığı yerden devam edecek. Ayrıca FUT marketi, liderlik tabloları ve görevler PlayStation 4 ile PlayStation 5'de ya da Xbox One ile Xbox Series X'de ortak olacak. ♦ Emre Öztnaz





Yapım Crystal Dynamics / Eidos Montreal **Dağıtım** Square Enix **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, PS5, XONE, XSX, Stadia **Web** avengers.square-enix-games.com **Çıkış Tarihi** 4 Eylül 2020

Marvel's Avengers 2 ★★

Ben bu filmi "gördüyüm"...

Bazı oyunlar vardır, ilk gördüğünüzandan itibaren içينize bir şüphe düşer. Ünlü bir ismidir bu; kalbiniz mantığınızın önüne de geçer. "İyi olacaktır, değil mi?" diye düşünürsünüz.

Bilgiler gelir, fragmanlar peşi sıra düşer, tam tatmin olamazsınız. "Denemek lazımdır..." diye sizden geçirirsiniz. Ve o gün gelir çatar, oyunun betası bize göz kirpar.

Sonra o betayı kaçırırsınız çünkü iki çocuğunuz vardır, kafanız artık çalışmamaktadır. Neyse ki yayıncı firmalar da çocuk sahibi insanlarla doludur; halden anıtlar ve hafta sonlarını başka betalarla donatırlar, ben de

faydalıyorum ve görürüm ki her şey korkutucum kadardır...

Merhaba Marvel Future Fight

Oyunla ilgili en büyük kaygıım şuydu: Bölümler sadece loot üzerine kurulu olacak, stratejik davranışın neredeyse hiç önemi olmayacağı ve sadece, farklı farklı Marvel karakterlerini kullandığımız için mutlu olacağız. Tüm şüphelerim doğru çıktı.

Biliyorsunuz mobilde Marvel Future Fight adında bir oyun var. Burada da o kadar çok Marvel kahramanı ve kötüsü var ki, oyun resmen Marvel cenneti. Fakat hangi karakteri

seçerseniz seçin tek amacınız bölümlerdeki loot'u toplamak ve karakterinizi geliştirmek. Yani bir bölümü Doctor Strange'ı seçtiğiniz için daha kolay geçmiyorsunuz; hangi kahramanız en yüksek seviyeye, en iyi ekipmanlarla donatıldıysa o başarılı oluyor. Marvel's Avengers da bunun AAA halinden ötesi değil. (En azından şimdilik.) Elbette kahramanların oynanışları birbirinden farklı, Hulk gerçekten ezip geçiyor, Black Widow kontur ataklara yoğunlaşıyor, Iron Man menzilli atışlarla işi götürüyor ama nihayetinde, Devil May Cry gibi iyi bir örneğin aksine, saldırılabilirinizin çeşitliliği bir fayda sağlayıyor. Bu da sadece ekipman bulmaya yönelik, Marvel karakterlerini kontrol ettiğiniz için sevindiginiz, saçma bir durum ortaya çıkartıyor.

Yıkılmasaydın be köprü...

Betamız o ünlü Golden Gate Köprüsü sahnesiyle başlıyor. Bu gerçekten iyi düşünülmüş, aksiyon dolu bir bölüm ve her türlü karakteri denemenize olanak tanıyor. Artık amcaogluna dönen (Biraz fazla maruz kaldık.) bu bölümden sonra, Bruce Banner ve Kamala'nın kontrolüne geçtiğimiz, AIM laboratuvarlarını araştırmaya koyulduğumuz bir görevde yollanıyoruz. Bruce Banner kısa sürede Hulk'a dönüşüyor ve tekrar onunla "Hulk Smash!" cılık oynuyoruz. Hulk sahneyi Kamala'ya bırakıyor ve onun da Yoda (Veya





Mr. Fantastic) tarzı saldırıyla, düşmanları-
mızı tekme tokme manyağı yapıyoruz.
Kahramanlarımız, bir tanesi gerçekten çok
sağlam etki bırakacak şekilde, üç farklı
“büyük yeteneğe” sahip. Örneğin Hulk’un
en güçlü saldırısı, ellerini çırparak yarattığı
şok dalgası; bu saldırı kalabalık gruplara ve
boss’lara karşı çok etkili. Diğer ufak yetenek-
leri de çok kullanışlı ve bu yeteneklerin hepsi
birer “sakinleme” periyoduna sahip. Evet,
bunu da nerdede gördük? Marvel Future Fight!
Arkadaşlar gerçekten “loot toplama”
mantığına körük körüne bağlı oyunculara artık
çok karışıyorum ve evrende doğru düzgün
bir Avengers oyunu yokken, böyle ucuz
numaralarla oyuncu çekmeye çalışan, büyük
firmaların oyunlarına (Her iki anlamda da)
artık karnım tok. Ha Destiny 2 mesela aynı bu
tarz. Toplan, çıkış'a,

Betayı oynadıysanız fark etmişinizdir, birbi-
rine benzeyen düşmanlar, hiçbir adam gibi
mucosele vermeden öylesine kolay indirili-
yor ki, onların sadece “yer doldurmak” için
orada olduklarını hemen anlıyorsunuz. Bir
ara Abomination'la karşılaşıyoruz örneğin.
Dev gibi boss, bir Sekiro mücadelesi bekli-
yorsunuz ama dümdeş saldırip, arada iki kez
kaçsanız, kolaylıkla indiriyorsunuz.

Şimdi size işin en garip kısmını söyleyece-
ğim. Mesela bu ucuz oynanışın sonunda,
kahramanlarımız için böyle değişik değişik
ekipmanlar bulsak, birçoğu oynanışı değiştire-
se, zar zor bulunanlar oyuncular arasında ef-

sane haline gelse... Fakat bunun tam tersi bir
şekilde, oyun, “Yeni bir eşyan var, bakmak
istemez misin?” diye bas bas bağırırken
bile görmezden geliyorsunuz çünkü
bulduğunuz eşyalar sadece toplam
güzünüzü artırıp daha yüksek
seviye düşmanlarla mücadele
etmenizde kolaylık sağlıyor.

Kaos!

Dövüşler olabildi-
ğince hareketli
ve büyük bir
karmaşa içinde
geçiyor. Bir de garip
bir sarsıntı efekti koy-
muşlar, ilk başlarda resmen
başınız dönüyor çünkü her
yumuşaklığınız ekranın sallanmasına
yol açıyor. Neyse ki dövüşlerde bel-
lirlili bir strateji gerekmemiş için tuşlara
basıp duruyor, duruma da alıştıyorsunuz.
Betanın son kısmında multiplayer odaklı
bir görevde bulunuyor ve burada istediğimiz
karakteri seçmemize olanak tanınıyor. Lakin
görev o kadar düz ki hangi karakteri seçtiğimiz
de pek bir önemi kalmıyor.
War Table açıldığında da diğer gerçek
oyuncularla ekip olabileceğimiz asıl kısma
geçiyoruz. Buradaki problem ise şu: Bir
takımda aynı karakterden iki tane olamıyor.
Bu da sizin özene bezene geliştirdiğinizin ve
“main” olarak tabir ettiniz kahramanınızı

kullanamıyor olmanız anlamına geliyor. Gö-
reve geçtiğinizde, eğer bir kulaklık sistemine
sahip değilseniz, kimseyle iletişim kuramıyor
ve kocaman oyun alanında birbirini
kaybeden aile üyelerine dönüşüyor-
sunuz.

“Bu beta, belki böyle olmaz..”
diyeceğim ama gerçekler
de pek acı arkadaşım...
Hiçbir şey düzel-
meyecek, araya
itelenmiş birkaç
senaryo görevi
ile ağızlarla bal
çalınacak, sonra hop,
herkes gitsin loot toplasın,
amaçsız savaşlara gırsın...
Bir sızıntı oldu, geçtiğimiz ay
basına düştü, oyuna eklenecek

tonlu karakter gözükyor ufakta. Bu
kadar çok karakteri oyuna eklemek emek
ister, denge planlaması ister, ister de ister...
Eh, karşısındaki düşman sadece orada “var ol-
mak” için varsa, 1000 karakter de koyarsın,
ne olacak ki?

Hüsrانلار, assemble!

Oyunun görselliğine lafım yok. Vuruş hissiyatı,
kahramanların hareketleri falan bunlar da
iyi ama dediğim gibi oyun bunun dışında sa-
dece, oyuncuları amaçsızca başına oturtmayı
hedefleyen, zayıf bir looter gibi duruyor. Çok
daha iyisi olabilirdi... ♦ Tuna Şentuna





Yapım Obsidian Entertainment **Dağıtım** Xbox Game Studios **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC, XONE, XSX **Web** grounded.obsidian.net **Cıkış Tarihi** 2021

Grounded

4



Örümcek korkusu olmayanlara örümcek korkusu aşılayacak, şirin mi şirin bir hayatı kalma oyunu

Grounded, ilk bakiş yazısını aslında geçtiğimiz ayın sayısında yazmayı planlamıştık. Kürsat ile konuşmalarımızın ardından, nasıl olsa daha vakit var diyerken oynamayı biraz ertelemiştim. İyi ki de ertelemişim çünkü kısa süreli test sürecinde, bu oyuna yeteri kadar vakit harcamayabilirmiştim. Daha Alpha sürecinin çok başında olmasına karşın, benzerlerine göre dolu dolu bir içerikle karşımıza çıkan Grounded; neler sunuyor, neler yapabiliyor ve gelecekte bizi neler bekliyor gibi soruların cevaplarıyla kafanızı şırmamaya geldim.

Arkası sağlam

İlgincit, Grounded'in arkasında Obsidian

Entertainment var. Hani Fallout: New Vegas, The Outer Worlds gibi şahane aksiyon RYO oyunlarını hazırlayan firma. Şimdilerde Pillars of Eternity'nin evreni olan Eora'da geçecek Avowed'un tanıtımını yapan firma. Artık portföyüne mü geliştirmek istedı, yoksa Microsoft ile yaptığı anlaşmanın ardından sipariş oyun mu yaptı bilemiyorum. Fakat ortada oynaması oldukça keyifli, hayatı kalma türünün en iyi yanlarını harmanlamış bir oyun var. Eksikleri de var elbette ama firma iyi olunca, insanın pek korkusu kalmıyor.

Grounded, en basit anlatımıyla Rick Moranis'in başrolünde oynadığı 1989 tarihli Honey, I Shrunk the Kids ile Pixar'ın sevilen animasyon filmlerinden A Bug's Life'in (1998) birleşimi diyebiliriz. Zaten Obsidian'daki geliştiriciler oyunun atmosferini ve temasını yaratırken bu iki filmi odak noktası almışlar. Bol bol entomoloji uzmanlarının, yani böcek bilimcilerinin videolarını izlemiştir. Kendilerine has mizahi anlayışlarını ve keyifli oynamalarılığı de ekleyince ortaya Grounded çıkmış. Oyunumuz doksanlar havasında yansıtılma çalısması. Oynanabilir dört karakterimiz mevcut. Bunlardan hiçbirinin kendine has özel

yetenekleri ya da süper güçleri yok. Yani co-op oynamaya karar verirseniz, sadece görünüş ve karakter olarak hoşunuza giden çocuklardan birini seçmeniz gerekiyor. İşte bu çocukların da neden başlarına geldiği bilinmez bir sebepten ötürü, karınca boyutuna indirilmişler. Bir evin arka bahçesinde hayatı kalmaya çalışırken, bir yandan da neden bu kadar küçültüldüğümüzü araştırma yapıyoruz.

Oyna başladığınızda ufak bir tanıtım hikayesiyle karşılaşacaksınız. Bunu yapmanızı şiddetle öneriyorum çünkü oyunun ilerli safhalarında işinize yarayacak bilgileri ve ekipmanları elde edebilmek için gereklidir. Bu hikayeyi tamamladığımızda, BURG.L isimli bir robottu aktif ediyoruz. Bize görevler verip giriş yaptığımız bu dünyada nasıl hayatı kalabileceğimize dair bilgiler veriyor. Hangisini neyle birlesireyim, dur karnım açılmış böcek eti pişireyim, amanın gece larvalar bastı sopa yapayım derken tam bir cümbüş ortasında buluyorsunuz kendinizi. Arayüzün de dağınık olması size pek yardımcı olmuyor. Ama ben size şimdi yardımcı olacağım.



OPTIONS



W Apply

X Discard Changes

Z Factory Defaults

E Close

OPTIONS



W Apply

X Discard Changes

Z Factory Defaults

E Close

Ne yapıyoruz?

Grounded, klasik bir hayatı kalma oyunu. Türün en iyi oyunlarının, en iyi taraflarını harmanlamayı başarmış. Oyunda tecrübe edindiğim ve başka oyunlardan esinlenerek eklenmiş birçok unsur var. Don't Starve, Minecraft, ARK gibi hayatı kalma oyunlarının iyi yanlarını toparlayıp kendilerince yorumlamışlar.

Bu mikro dünyada hayatı kalabilmek için oldukça dikkatli olmak gerekiyor. Normalde ayağınızın altında ezilen çimler, dev ağaçlar gibi üzerimize çıkıyor. Şöyleden peçeteyle alıp başka tarafa fırlattığımız minik örümceklerse, en büyük düşmanımız haline gelmiş. Zaten o örümcekler yok mu, ah o örümcekler. Başta da dediğim üzere korkusu olmayan adama (Mesela ben) bile araknofobi yaşatır.

Neyse ki oyunda bu korkuya iliklerine kadar hissedeler için bir ayar var. 0-5 skalası altında örümceklerin görünüşlerini, üzerinde iki göz bulunan yeşil zeytin benzeri toplara çevirebiliyorsunuz. Oynamaya zevkinizi de öyle alıp götürmüyorum. Grounded'in keyifli oynanabilirliğinden keyif almak istiyor ama örümceklerden korkuyorsanız tertemiz bir iş çıkartmışlar.

Gelelim oyunun şu anki haliyle neler vadettiğine. Erken erişim olarak bahsedilen işin çok ama çok başında. Evet, içerik olarak şu anki hali firmmanın "çok başındayız" deyinine göre inanılmaz boyutlarda. Çevre etkileşimi, böcek çeşitliliği, hikaye tabanlı görevler, zanaat, ekipman, ev kurma gibi noktalarda güzel iş çıkarılmış. Hatta Obsidian'daki oyunu geliştiren ekibin söylediğine göre oyunun şu hali sadece %20'lik kısmı kapsıyor. Yeni bölgeler ve içeriklerin de oyuncuların gelen geri bildirimlerle ekleneceği söyleniyor.

Oyunun en iyi yaptığı şeyin türün en iyi yanlarını harmanlayarak sunması olduğunu söylemiştim. Yenilikçilik açısından da bir hayli kademe kaydedilecek gibi duruyor. Çünkü genelde bu hayatı kalma oyunlarında, birkaç oyuncuya sınırlı kaynaklarla dolu adaya atma fikri baymaya başlamıştı. Raft, ARK, Subnautica bu alanda farklı ve öncü oyunlar oldu. Grounded da bunların arasındaki yerini

alacaktır. Çünkü mikro bir dünyada, normalde bize istese de zarar veremeyecek düşmanlar ve çevre faktörleriyle uğraşıyorsunuz. Şirin mişirin karıncalar bizi meraklı gözlerle izlerken, bir anda kamp alanına baskın yapıp sepetlerdeki yemeklerimizi çalabiliyorlar. Garez tutmak size kalmış. İşçi karıncı da olsa saldırdığında çok can yakabiliyor.

Bu şirinliğin altında yatan da bir acımasızlık var ne yazık ki. Mesela su toplamak için yapmanız gereken bir toplayıcı var. Ancak bunun için örümcek ağına ihtiyacınız var. Oyunun en sıkıntılı düşmanları örümcekler. Tek başınıza öldürmek çok zor ama imkansız değil. Yorgunluğa, yaşadığım stresse değer mi diye soruyor insan zaman zaman.

Daha çok işi var

Grounded bazi alanlarda oyuncu dostu olarak içerik sunsa da dengelemesi gerekiği noktaları da var. Üçer böceği, örümcek, osuruk böceği gibi düşmanlar kök söktürüyor ve siz istemeseniz de bir anda karşınıza çıkarıyor. Yani aman tadım kaçmasın, şuradaki örümcek inine gitmeyeşim diyeşiniz ama gece bir bakıyorsunuz evinize saldıran dev bir örümcek var. Yahu arkadaş daha benim cürmüm ne, bana niye saldıryorsun?

Elbette erken erişim oyunlarının en büyük sıkıntısı olan buglardan da bolca var. Yani hem böcek olan buglardan var hem de hata olan buglardan var. Rag doll fiziği tam randimanlı çalışıyor. Ev inşa ederken Fallout 4'teki mekanik temel alınmış ama bir duvarı birine ekleyene kadar kramplar giriyor. Öte yandan zanaat yapmak ya da ekipman üretmek de neredeysse hiç zor değil. Yani dengesizlik var. Diyelim ki bir tane sandık yapacağınız. Bunun için malzemenizin olmasına gerek yok. Blueprint yani taslağı kamپınızın bir yerine çakıyorsunuz, yeterli kaynağı olan arkadaşınız gelip onu inşa edebiliyor. Yani kendi içinde de görev paylaşımı yapabiliyorsunuz.

Oyun buna güzel bir alan sağlıyor. Bir kişi

diler arkadaşlarına yardım eder.

Oyunun dört kişilik olması da büyük bir artı. Daha az ya da fazla olması sıkıntı yaratabilmiş. Hem az karakter olması sayesinde, bir-birleri arasında gelişen diyaloglar sayesinde de onlarla bağı kurabiliyorsunuz. Mesela grubun ası karakteri olan Willow'un diğer karakterlere inceden laf sokması ya da kara Mizah anlayışına ben bayıldım. Belki ilerdeki güncellemelerle biraz daha özelleştirilebilir içerik getirilmesi sayesinde, bu karakterlere daha fazla bağlanılabilir.

Grounded, şu haliyle bile uzunca süre bu türü sevenleri oyalayacak bir oyun olmuş. Potansiyeli çok yüksek. Zaten yazının içinde de bahsettiğim üzere Obsidian, bu oyunu yarı bırakıp kaçacak bir firma değil. Reklam, yayıcı anlaşması yapılmadan bir hafta içerisinde 1 milyon oyuncu barajını aşmayı da başardıklarını eklemek isterim. Twitch üzerinde bir ara en çok oynanan oyunlar arasında uzunca bir süre kaldı. Gelişmesiyle beraber daha da uzun süre gündemde kalacak gibi duruyor. ♦ Özay Şen





Yapım KING Art **Dağıtım** Deep Silver **Tür** RTS **Platform** PC Web kingart-games.com **Çıkış Tarihi** 1 Eylül 2020

Iron Harvest 5 ★★★★

Savaşın o çok beklenen Dizelpunk hali!

Öncelikle Scythe isimli kutu oyunu duydunuz mu onu söyleyin? Duymadıysanız çok şey kaçırıyorsunuz! Bir kere bu oyunu deneyim etmeye çalışın derim. Hele eklenen kutusu ile muazzam bir yapıp olduğunu düşünüyorum. Zaten Scythe’ı gördüğünüz anda, Iron Harvest ile alakasını da kurmuş olacaksınız zira birimler ve tasarımlar bir hayli benzerlik gösteriyor! Neden mi? Çünkü her iki oyunun da görsel tasarımını Jakub Różalski isimli Polonyalı tasarımcı yaptı da ondan! Dizelpunk olarak isimlendirilen, alternatif bir Birinci Dünya Savaşı dönemini konu alan Iron Harvest, 2000 yılında kurulan King Art Games tarafından geliştiriliyor. King Art kuruluşundan bu zamana kadar Point and Click

Macera türü oyular ve RPG temali yapımlara imza atmış olsa da özellikle Battle Worlds: Kronos (2013) ve The Dwarves (2016) isimli oyunlarıyla, taktik strateji konusunda da boş olmadığını ispatlamıştı. Özellikle THQ Nordic ile yakın temasta olan yapımcı ekip, bu sefer Deep Silver ile güçlerini birleştirdi ve karşımıza Iron Harvest çıktı. An itibarıyle erken erişimde olan oyun, gelin bakın neye benzıyor!

Eski bir dosta merhaba

Iron Harvest’da girdiğimiz anda, karşımıza Company of Heroes çıkıyor diyebilirim. Kamera açısından, kullanıcı arabirimine, birimlerin yönetiminden, fizik motoruna kadar birçok ben-

zerlik taşıyor ki aslında bu çok da sürpriz değil. Yapımcı ekibin en büyük iddiası, üretecekleri ilk RTS oyun deneyiminin kullanıcılar için “en iyi olanı yapma” üzerine kuruluydu. Hal böyle olunca da COH’da benzer bir yapı üzerinde yükselmesi pek de şaşırtıcı değil. Ayrıca THQ Nordic ile yakın temasta olmaları da bir diğer artı. Efendim oyumuz RTS bir yapıp ve dediğim gibi, daha evvel COH deneyim edenlerin kısa sürede alışabilecekleri bir yapıda. Tabii deneyim etmeyenler için ben ufaktań kolları sıvayıyım... Öncelikle atmosferden bahsetmek gerek. Dizelpunk temاسının harika şekilde yansıtıldığı oyunda, tüfek ve tabanca gibi basit silahlardan, devasa mecha’lara kadar uzanan



cihazlar görebiliyoruz. Mecha'ların özellikleri Dizelpunk temasına yabancı olanlara "ilginç" gelebilir ama zaten Dizelpunk ekolünün yaratığı tasarımlar da tam olarak "ilginç" olmaları ile dikkat çekerler. Yani koskoca bir Mecha, sadece ufak bir bomba atabiliyorken, bir diğeri çok hızlı koşup, uzak mesafeden belirli aralıklarla ağır tahrifatlı mermiler sikabiliyor. Bir Mecha sadece yakın dövüşte iyiyken, diğer bir Mecha sadece piyadelerle zarar verebiliyor. Yani oyunun genel konseptini anladığınız zaman, taktik tarafı da rahatlıkla çözebiliyorsunuz ki işte bu da Dizelpunk mantığını anlamaktan geçiyor. Açıkçası yapıcı ekip, muazzam sanatsal tasarımlarla birlikte harika bir Dizelpunk dünyası yaratmayı başarmış. Hem savaş, hem de genel dünyanın tasarımları açısından enfes bir görsellik sunuyor. Oyunun senaryo tarafına baktığımız zaman da Polonia, Saxony ve Rusviet olmak üzere üç fraksiyonun birbirine daldoğu bir dünya görüyoruz. İsimlerinden anlayabileceğiniz üzere bilinen dünyadaki ülkelerin bir yansımıları olan her bir tarafın, kendisine has motivasyonları ve daha da önemli birimleri bulunuyor. Peki ya savaş?

Savaşmayana benzin yok

Öncelikle haritalardan başlayalım. Hem campaign hem de multiplayer haritalarda oyunun geneline hükmeden Oil ve Iron kaynaklarına ulaşmak en önemli madde. Típki COH'da olduğu gibi bu binaları piyade birlükleri ile ele geçirmemiz gerekiyor. Bir defa ele geçirildikten sonra belirli aralıklarla ilgili kaynaklardan otomatik olarak veriyorlar. Fakat ilginç olan kısmı, kaynak binalarının yok edilebiliyor olması ki bu da muazzam bir stratejik hamle olarak karşımıza çıkıyor. Sabit kaynaklar haricinde bir de etrafta saçılım kutular var ki bunlardan da tek seferlik kaynak elde edebiliyoruz. Ayrıca kullanılmayı bekleyen başı boş anti piyade ya da anti Mecha cihazlara ulaşmak da isten bile değil. Özellikle piyade kullanımında, duvar ve binaların kullanımı da büyük önem arz ediyor. Piyadelerimiz bir duvarın arkasında olduğu sürece gelen ateşten büyük orada korunabiliyorlarken, açıkta yakalandıklarında hızlıca öle-



biliyorlar. Bu sebepten kendilerini düzenli olarak kontrol etmemiz gerekiyor. Yani haritayı iyi okumak, her savaşta doğru şekilde pozisyon almak şart! Birimlere geçmeden önce Hero kategorisine değişim gerekiyor. Üç fraksiyonun da kendisine ait kahramanları var. Toplamda dokuz adet olan Hero'lar doğru kullanıldıkları zaman savaşın gidişatına büyük oranda etki edebiliyorlar. Özel saldıruları sayesinde büyük hasarlar vermelerine rağmen, düşündüğünüz kadar dayanıklı olmayıpiliyorlar. Öldükleri takirdeyse belirli bir ücret karşılığı HQ binamızdan canlanabiliyoruz. Piyade birimlerine geldiğimiz zaman da yine COH'u aratmayan bir yapılanma ile karşılaşıyoruz. Temelde anti piyade, bomba atabilen, anti tank gibi birçok RTS oyunda bulunan birimler ile karşılaşıyoruz. Fakat etrafta bulduğumuz ve düşmanlardan düşen "tool" ve "silah" parçaları ile birimlerimizi anında başka piyade formatına sokabiliyoruz. Bu da özellikle belirli bir birim sayısına ulaşabildiğimiz bir oyun için büyük fark yaratıyor. Ayrıca cephede düşen silahı, bir sonraki düşman birimine göre ayarlayabiliyor olmak da yine önemli bir stratejik fark yaratıyor. Engineer birimleri ise hem bina üretimi yapabiliyor, hem de Mecha'larımızı tamir edebiliyor. Bu sebepten savaş alanında yanımızda en azından bir Engineer birliği olması da önemli. Ağır cihazlara baktığımızday-

sa Mech, Exo-Skeleton ve Walking Machine kategorisiyle karşılaşıyoruz. Oyununda toplamda 30 farklı bu tarzda cihaz bulunuyor ve hepsinin kendisine özel saldırı gücü ve özelliği bulunuyor. Bu tarzda makinelere savaşırken antimech silahlar kullanmak zorundayız. Ayrıca arka taraflarından yapılan saldırılarda büyük oranda hasar yaratıyor. Genel olarak güçlüler ama yok edilemez degiller. Zaten genel olarak baktığımızda, oyunda iyi bir denge kurulmuş diyebilirim. Birçok farklı silah, anlık değişebilen piyade türleri ve Mech'lerin oyuna yaptıkları etkileri düşününce, tam bir Dizelpunk ziyafeti sunulmuş. Tabii an itibariyle bazı sorunlar da yok değil. Bunların en başında saçmalayan yapay zeka geliyor. Durup dururken siperden çıkanlar, koşması gereken yere koşmayanlar, iki dakika kafayı çevirince düşman biriminin pesinden koşarak üslerine kadar gidenler... Yani bu kısım ile biraz uğraşılması gerekiyor gibi anladım. Fizik motorunun da biraz daha "sabitlenmesi" lazım! Yani bazen fizik kanunları dışında şeyler olabiliyor. Patlama ve yıkılmaya bağlı efektlerin de kesinlikle gözden geçirilmesi gerekiyor. Misal, duman ve ateş gibi animasyonlar çok kaliteliyken, patlama ve yıkılma gibi efektler yeterli kalitede değil. Bunların haricinde bomba gibi bir RTS deneyimin bizleri beklediği söylenebilirim... ♦ Ertuğrul Süngü





Yapım Afterburner St. **Dağıtım** Freedom! Games, **Maple Whispering Tür** Aksiyon, Roguelike **Platform** PC, Switch **Web** dreamscapergame.com **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

Dreamscaper 3 ★★

Rüyalarında kazandığın savaş, içinde bulduğun sıkıntıları bitirebilir mi?

Dreamscaper tamamen şans eseri denk geldiğim, demosunu oynayıp (Hatta bizim Disket Kutusu kanalında yayınladığım) sonra da Kürşat'a "olm böyle güzel bir oyun var, bak" dediğim bir yapımdı. Kürşat da sağ olsun erken erişim incelemesini bana kitledi. İyi ki de öyle yaptı, çünkü sizlere rüya gibi bir oyundan bahsedeceğim.

İzometrik kameradan oynanan ve roguelike (şimdiniz değil mi?) bir yapıya sahip olan Dreamscaper, Afterburner Studios tarafından geliştiriliyor, henüz erken erişim safhasında ancak bu haliyle bile son derece keyifli bir oynanışa sahip.

Ancak öncelikle Cassidy'den, yani kontrolümüz altındaki karakterimizden biraz bahsetmem gerekiyor. Kendisi genç bir kız, kasabaya yeni taşınmış, henüz eşyalarının çoğunu kutularından bile çıkartmamış. Yani daha tam olarak evine yerleşmemiş ama o da bizim gibi, ilk olarak oyun konsolunu kurmuş. Direkt olarak aksiyonun

îçerisinde başlayan bir "nasıl oynanır" seansı sonrasında kendimizi Cassidy'nin odasında bulunuyoruz ve zaten bir oyunun içerisinde olduğumuzu da o an fark ediyoruz çünkü Cassidy'nin oynadığı oyun arızalanıyor. Sonrasında ise yorgunluğunu atmak için yatağına uzanan karakterimizin rüyasına dalıyoruz, işte asıl aksiyon o anda başlıyor.

Peki Cassidy'nin rüyalarını tetikleyen şey sadece konsolunda oynadığı oyun mu? Hayır, kendisi kayıp anılarını hatırlamaya çalışan, bir yandan da keder ve depresyon ile mücadele eden bir karakter. Fakat bunu yaparken yalnız başına değil, yeni taşındığı bu kasabadaki diğer karakterler ile de ikili ilişkiler içerisinde giriyor ve bunu bizzat biz yapıyoruz. Yani gündüzleri kasabada dolasıp diğer karakterler ile konuşuyor, bir yandan onlar hakkında bir yandan da Cassidy'nin geçmiş hakkımda bilgiler ediniyoruz. Ancak bu kısım sadece karakterimizin hikayesini öğrenmeye yaramıyor, aynı zamanda

rüyalarımızda düşmanlar ile savaşırken bize fayda sağlayacak, örneğin daha çok hasar vermek ya da daha az hasar almak gibi pasif geliştirmeler elde etmemize de olanağ sağlıyor. Bunu yaparken yan karakterleri tanıdıkça, onların nelerden hoşlandıkları ya da hoşlanmadıklarını öğrenirken, onlara rüyalarımızda topladığımız eşyalardan hediyeler yapıyor ve bunları onlara hediye ediyoruz. Karşılığında da biraz önce bahsettiğim, rüyalarımızda işimize yarayacak şeyler elde ediyoruz. Oldukça sade ve efektif şekilde hazırlanmış bir kazanç sistemi. Tabii her roguelike oyunda olduğu gibi bu oyunda da ölüsek ya da boss'u devirirsek başa dönüyor, yani rüyadan uyuyoruz. Boss'lar da yine Cassidy'nin korkuları gibi hissiyatlarını temsil ediyor. Savaşlar çok zorlayıcı değil. Düşmanların saldırı şablonlarını öğrenerek ona göre savasıyoruz. Karakterimiz kimi zaman kılıç, kimi zaman sapan, kimi zaman ise yumruk ve tekme ile macerasına başlıyor. İlerledikçe farklı silahlar ve yetenekler de kuşanabiliyoruz. Bütün bu savaş hali yetmezmiş gibi bir de rüyalarımızda bulmacalar ile karşılaşıyor bu bulmacaları çözerek savaşlarda işimize yarayacak saldırılardır, silahlar ve ekipmanlar elde ediyoruz.

Adeta oda oda ilerlediğimiz oyunda belirli odalar arasında teleport olabiliyor ya da belirli kapıları açmak için bomba kullanarak önündeki duvarı kırıp zorunda kalabiliyoruz. Oyun bu noktada kimi zaman bizleri bir seçim yapmak zorunda bırakabiliyor.

Ekran görüntülerinden gördünüz üzere rüya gibi grafikleri benim çok hoşuma gitti. Müzikleri ve animasyonları ile de son derece etkileyici bir oyun olan Dreamscaper, Steam dışında Nintendo Switch için de piyasaya sürülecek.

◆ Sonat Samir





Yapım EXOR Studios Dağıtım EXOR Studios Tür Aksiyon, Strateji Platform PC, PS4, PS5, XONE, XSX Web www.exorstudios.com Çıkış Tarihi 2020

The Riftbreaker 3 ★★

They are Billions'ın daha bilim kurguluşu, daha detaylısı

Bundan aylar önce Riftbreaker'in oynanış videosunu izlemiştim "Meh, ucuz bir oyun, seslendirmeler çok kötü" falan deyip ilgimi kaybetmiştim. Hatta bu ay Kürsat bir sayfa The Riftbreaker yazın var deyince oyunu ne ara kabul ettiğimi düşünüp kendime sağlam bir küfür ettim. Neyse, gözümü kaparım görevimi yaparım diyerek (hep sevdigimiz oyunları alacağiz diye bir kural yok) The Riftbreaker'in demosunu yükledim ve oynamaya başladım. Oyna giremeyenlerin seslendirmeleri duyunca ilk karşılaşmamızda neden soğuduğumu hemen hatırladım. Çünkü bir bilim insanı olan ve koca Mech'i kontrol eden karakterimiz Ashley'i seslendiren ablamız çok ruhsuz. Hani seslendirmeye para vermemek için mahalledeñ tanridik bir ablayı çağırılmışlar, o da yeni doğmuş çocuğu öğlen uykusundan ulyanmadan eve yetişebilmek için alelacele verilen diálogları okumuş. Çok kötü, çok ruhsuz... Ama sürpriz şekilde Ashley'nin seslendirmesi hariç oyunun geri kalani (en azından demo sürümünde) gayet başarılı. The Riftbreaker'in They are Billions'dan farkı bütün savaş alanını Ashley'nin kullandığı Mech üzerinden kontrol ediyorsunuz. Gene duvarları öryörsünüz, koruma kulelerini dikiyorsunuz, enerji hatlarını çekiyorsunuz ama bunlar için gerekli mäteralleri otomatik şekilde ya binalar ya da Mech'le kendiniz yapıyorsunuz. Bu açıdan bakınca oyun bana biraz Red Alert'ı de hatırlattı çünkü TAB'e göre çok daha hızlı bir oyun

şekli var. Oyunun demosunda bir simülasyon-dayız ve bundan başarı ile geçersek mineral olarak zengin gezegenlere yerleşim için yapılacak ilk gözüç görevini bize verecekler. Enerji çeşitleri ve kaynak çekme işlemi biraz detaylı olduğu için bu eğitim görevi gayet önemli olmuş. Amaç genel olarak kaynaklara çökmek ve haritaya yayılmak kısacası klasik RTS tarzı. Bunu yaparken Mech'le bir oraya bir buraya koşmak çok eğlenceli. O an üssünize bir grup yaratık mı geliyor, anında işinizi bırakıp (eğer işleninme cihazı yapmadısanız) gerisin geri üssü savunmaya gidiyorsunuz. Bu arada konu savunmadan açılmışken Mech'imiz tam bir katil, sağ ve sol kollarına takılan ayrı silahlar ve ek olarak kullanacağınız tonla ek teçhizat. Misal çok kalabalık bir yaratık sürüsü geldiğinde (ki geliyor) yere mayın atabiliyorsunuz, çok kalabalık gruplar geldiğinde bütün etrafınızda gayet etkili bir bomba patlatabiliyorsunuz, kendinizi tamir edebiliyorsunuz (sınırlı sayıda). İşin ilginç yanı kolları takılı devasa makineler tüfeğin mermisi kullanıkça bitiyor. Yani ortaEGA sürekli ölüm yağıdırıyorsunuz. Eğer "Armory" yaparsanız silaha yavaş yavaş mermi yüklenmeye başlıyor ki bu da oldukça zaman alan bir şey. Bu yüzden saldırırken bazen geri çekilmeniz ya da Mech'in başka özelliklerini kullanmanız gerekiyor.

The Riftbreaker'in demo sürümünde açık olmayan silah araştırmaları, robot geliştir-

me özellikleri, bina geliştirme özellikleri, roboza yeni zırh parçaları takma gibi kısımlar da mevcut ama ne yazık ki bunları daha kullanamıyoruz. The Riftbreaker kesinlikle iyi bir They are Billions benzeri RTS olacak ve bu oyunun sevenlerin ilgisini çekecektir. İlk başta çok önyargılı olmama rağmen demoyu oynadıktan sonra Kürsat'a hemen oyunu ne kadar beğendiğini söyledi ve o da şaşırıldı. Ölümcül silahlarla kuşanmış koca Mech'i yöneterek haritayı keşfetmek, bulduğum mìn-ralleri işlemeye başlamak ve etrafına savunma binaları çekmek, üzerinde sayamayacağım kadar çok yaratık saldırırken karşılarda dikkili ateş etmek ve bir yandan da mermimin yetip yetmeyeceğine bakmak... Bunların hepsi beni çok eğlendirdi ve bu daha oyunun yüzeysel ufak bir parçası. They are Billions'ı seviyorsanız The Riftbreaker'in ismini şimdiden bir kenara yazın derim. ♦ Nurettin Tan



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDE



Merhaba LEVEL okurları. Önceki iki yazımda animelerden bahsetmiştim. Bu ay da anime ve çizgi romanların sinema sanatı dolayısıyla video oyuncuları üzerindeki etkisinden söz edeceğim. Hastalık düzeyinde sıkı bir anime ve manga takipçisi olmasam da gösterebilim ve "metinlerarasılık" akademik olarak ilgilendirdim konular oldu. Internetten bulduğum ve kendi çıkarımlarımı da katarak anime sonrasında çizgi romanın beyazperde ve video dünyasındaki kullanımlarından şartsız örnekler sunacağım.

Anime ve Çizgi Roman Dünyasının İzinde Sinema

Günümüzün önemli film yönetmenleri animelerin çarpıcı hikayelerini ve sahnelerini filmlerine taşırlar. Bu isimlerden en göze çarpan iki isim olan Christopher Nolan ve Darren Aronofsky, gerek film tamamı ya da önemli sahneleri animelerden ödünç alır. Satoshi Kon en çok atıfta bulunanlar, etkilenen anime yönetmenlerinden biri. Yaptığı animeler, Hollywood tarafından yeniden sinematik olarak yorumlanmış. Christopher Nolan'ın Başlığıç (Inception/2010) filmindeki rüya sahneleri, benzer hikayesi, Satoshi Kon'un Paprika (2006) animesinden oldukça sahneyi içerir. Nolan, filmlerini yapmadan önce çizgi roman, anime ve klasik filmlerden oldukça faydalanan bir yönetmen, tasarımlarında ise usta ressamlardan da faydalananlıyor. Örneğin, ünlü merdiven paradoksu Escher'in çiziminden alıntıdır. Ayrıca C. Nolan, Donald Duck'un

bir bölümünü de ele alıyor (The Dream of a Lifetime).

Darren Aronofsky de tipki Nolan gibi Satoshi Kon'un animelerindeki karakterleri, sahneleri kullanır. Kon'u ünlü animesi Perfect Blue (1997) sahneleriyle Aronofsky'nin Bir Rüya İçin Ağıt (Requiem for a Dream/2000) ve ana kareketi ve hikaye örgüsüyle yine Aronofsky'nin Siyah Kuğu (Black Swan/2010) filmlerinde derin izler taşırlar. Siyah Kuğu, Perfect Blue ile benzer bir konuya sahiptir. İki yapımda da şöhret getirecek bir işin zorluğu, baskı altında borderline kişilik

bozukluğu, kişilik bölünmesi ve iyi/bozulmamış masum karakterin kötüğe everilişini izleriz. gibi konular işlenmiş. Kirlenme gibi hissiyatlardan arınma ihtiyacını arnofsky, Kon'un animelerinden ödünç aldığı küvetle sağlar. Bir arınma, temizlenme durumunu ifade eden küvet yönetmenin takıntılı olduğu nesnelerdedir.

1999 senesinde vizyona girdiğinde büyük ses getiren Wachowski Kardeşler'in klasik haline gelmiş The Matrix filmi de çoğu animeden faydalananmıştır. The Matrix, özellikle kullanılan teknoloji, bio/mecha kombi-



nasyonları ile Mamoru Oshii'nin ünlü animesi Ghost in the Shell'inden oldukça etkilenmiştir. Boynun arkasına yerleştirilen soket, programla bilgi yükleme gibi buluşların yanı sıra gerçekliği sorgulaması adına da benzerlikler taşır. Simülasyon kuramı, Platon'un Mağara Alegorisini ve Kavanozdaki Beyin gibi makalelere de sırtını dayayan Matrix, Ryūtarō Nakamura'nın anime serisi Serial Experiments Lain'den de izler taşır. Sanal gerçeklik, yanılısma ve avatar karakterler ile birlikte, Lain'in de kendini bulduğu yerin disko ortamı olması ilginçtir. Hayao Miyazaki'nin Rüzgarlı Vadisi (Nausicaa of the Valley of the Wind/1984), istilacı böcekleri, ok olmuş dünyası, mesihin geleceğine olan inanç, dünyalar arası savaş ve kendini feda etme sonunda bu sacrifice töreni ile (tellerin üzerine Neo gibi uzanma) Rüzgarlı Vadisi üzerinde etkiliğini gösterir. Miyazaki'nin Nausicaa of the Valley of the Wind ve Princess Mononoke animereleri, James Cameron'un Avatar filmini de doğrudan etkilemiştir. Doğayı koruma, doğanın tanrıları-doğaüstü yaratıkları- ve insan doğa savaşı bakımından benzerlikleri, ana karakterin taraf değiştirmesi ile film/anime benzerlikleri çarpıcıdır.

Sinemayı Etkileyen Diğer Animereler

Akira (anime) – Dark City (film)
 Sakasama no Patema (anime) - Upside Down (film)
 Neon Genesis Evangelion - Pacific Rim (film)
 Initial D (anime) - Hızlı ve Öfkeli (film)
 Elfen Lied (anime) - Lucy (film)
 Vampire Hunter D (anime) - Van Helsing (film)
 Cowboy Bebop (anime) - Firefly (dizi)
 White Lion Kimba (anime) - Lion King (animasyon)



Pop Kültürü

Ergo Proxy, Psycho-Pass, Code Geass, Darker than Black, The Girl Who Leapt Through Time, Trigun, Higashi no Eden, Inuyashiki, Gantz, Redline, Sidonia no Kishi, Gankutsuou, Texhnolyze, Eve no Jikan, Gungrave, Last Exile, Uchuu Kyoudai, Shinreigari, Deadman Wonderland, Blame, Appleseed, Pale Cocoon ve Halo Legends sinema ve video oyunları ile benzerlik taşıyan bilim kurgu animerelerindendir.

Gerek animereler gerekse video oyunları olsun, neon ışıkları ile yeni bir janr yaratmıştır: Retro. Eskiye dönük, 80'lerin gerek o dönem gerek 21. Yüzyıldaki yansımalarını görmek mümkündür. Örneğin Black Mirror mini dizisinin San Junipero, Playtest ve Striking Vipers gibi bölümleri 80 ve 90'ların disko ortamı-

ni, korku evlerini ve atarı salonlarını distopik olarak kaleme alır. Tron, Death Race 2000, Koşan Adam ve RollerBall gibi filmler hem Black Mirror'u derinden etkilemiş hem de atarı oyunlarının mücadeleci sistematigi açısından öncü olmuşlardır. Netflix gibi şirketler 80'lerin ve oyun dünyasının gücünü farkındadır. Bu yüzden Dark gibi ciddi dizilerde bile 80'lerin popüler dünyasını ekrana taşırlar. Yeni nesil konsollar eski klasik haline gelmiş oyuncuları yeniden üretmeye başlamıştır. Eski oyuncuların PS4 gibi sistemlere gelmesi bir yana yeni grafikleri ile en eski oyunculara Retro oyuncuları oynamaya şansı tanımaktadır. Süper Mario (Wario ve Yoshi), Donkey Kong, Super Metroid (Samus), artık ölümsüz bir ikon haline dönüşmüştür. Bir akıllı telefon mesafesinde olan bu çizgi/piksel karakterler şimdinin çoluk çocuk sahibi nesline zorlukları nasıl aşacağımızı, bir jetonun ne kadar değerli olduğu gerçeklerini piksel piksel bize öğretmiştir. Belki prenses bir başka şatoda değil ya da boss'ları yenmek üstünden sıçrama basılılığında değil ancak; hayatın gerçeklerinin, hastalıklarının, üstesinden gelebilmemiz açısından bize çok önemli bir anahtar sunuyor: Oyunlar, zor zamanları atlattamız, kötü anıların geçmemiz, kötüleri unutmamız açısından biz sahte dünyalar sunuyor. Sunduğu şey kesinlikle gerçek değil ama eminim ki gerçek dünyanın sundukları arasında video oyunları bize ara sıra da olsa kaçacak yeni mahzenler, zaman ve mekan dönüşümü imkani sağlayan ve zamanda yolculuk yapabileceğimiz sanal bir gerçeklik sunuyor. (Benim için yeni bir başlangıç: Balıkesir Üniversitesi'ne Doçent olarak atandım). Sonbahar geldi. Sıcaklardan kurtuluyoruz. Umarım hastalıklardan da kurtuluruz. ♦





Xbox Games Showcase 2020

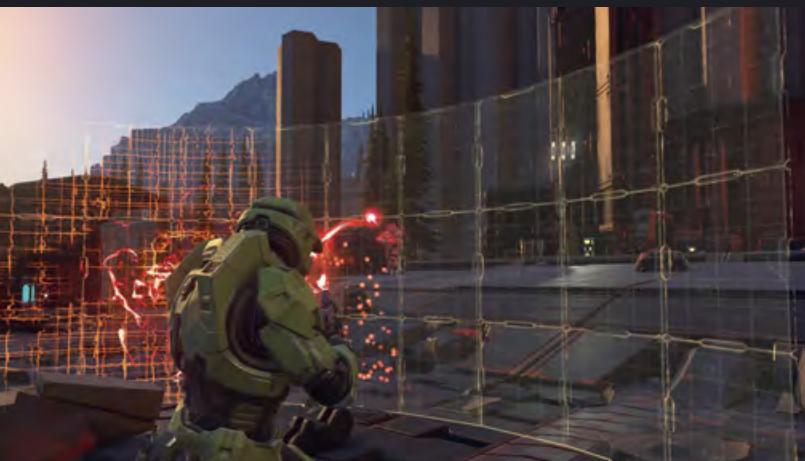
Yeni nesil Xbox oyunları sahaya indi!

Pandemi sebebiyle değişen dünyamıza eklenen yeniliklerden biri de online etkinlikler oldu. Birçok organizasyonun peşinden sırı iptal edilmesinin ardından, büyük firmalar tanıtımlarını geniş kitlelere ulaştırabilmek için online etkinliklere önem vermeye başladılar. Bu konuda başarılı bir iş çıkartan firmalardan

biri de Microsoft ve tabii Phil Spencer'in elinde tek bir marka büyülüğüne ulaşan Xbox oldu. Yaklaşık 1 saat süren Xbox Showcase, sadece oyunları tanıtmakla kalmayıp Xbox Series X almayı düşünmeyen PC oyuncularına alternatif olacak Game Pass için de güzel bir tanıtım oldu. Neredeyse tanıtılan tüm büyük oyunla-

rın hepsi Game Pass sayesinde oyuncularla buluşacak. Girizgahımı olabildiğince kısa tutmaya çalışmadım ardından dosya konumuzu renklendirecek, Showcase'te tanıtılmış ve aralarından sizin ilginizi çekeceğini düşündüğümüz oyunlara teker teker bakalım.





Yapım 343 Industries **Platform** PC, XONE, XSX **Cıkış Tarihi** 2021

Halo: Infinite

Etkinlik Microsoft'un en önemli markası olan Halo: Infinite ile açıldı açılmasına ama beraberinde birçok soruyu da getirdi. Daha öncesinde kısa bir sinematik ile tanıtımı yapılan Halo: Infinite için bir oyun içi demo hazırlanmış. Niye tepki çektiğine de bırazdan dejineceğim. Infinite, Reclaimer Saga olarak bilinen, Master Chief'in odak noktasında olduğu hikayenin üçüncü halkası olacak. Yapımcıların açıklamasına göre yeni oyunları, Halo 5'e göre 10 kat daha fazla piksel detayı ile hazırlanmış. Ayrıca 60 FPS ve 4K desteğiyle de oyunculara sunulacak.

Demo içerisinde genel olarak işin aksiyon ve dinamik kısmına bakma fırsatımız oldu. Master Chief, bir uçak kazasının ardından düştüğü gezegende üzerine koşan düşmanlara karşı, envaşet silahlarıyla çatışmaya girdi. Ayrıca Halo serisinde önemli bir yeri olan Warthog isimli aracın da kullanımına kısa da olsa

göz atma şansı yakaladık. Aksiyon kısmında dikkat çeken detay, Master Chief'e bir kanca verildiğini görmek oldu. Bu kanca sayesinde yüksek noktalara çıkıp düşmanlarımıza ittip kaktırabileceğiz. Ayrıca oyunun bir açık dünya haritası olacak. Artık kalıplılmış biçimde ana görevlere koşturabileceğimiz gibi, haritada gözüklen noktalara gidip çeşitli aksiyonlara gitebileceğiz. Ancak 8 dakika kadar süren oyun içi video nedense kimsede heyecan yaratmadı. Yeni neslin en güclü oyunlarından biri olacağı iddia edilmesine karşın birçok sorun gözlerden kaçmadı.

Çevre modellemeleri iyi gözükse de düşmanların ve silahların detaydan yoksun olması hayranlar tarafından tepki çekti. Etkinliğin açılışı yapılan ve firmanın en ağır toplantılarından biri olmasına karşın belli noktada hayal kırıklığı yarattığı doğru. Kesilen dövüş animasyonları bunlarla birleşince aksiyon kısmından pek tat

alamadık. Hikaye de pek değinen bir video değildi. Sadece hangi dönemde geçeceğini ve Banished isimli paralı askerlerden oluşan bir ırka karşı insanlığı kurtarma mücadelesi vereceğimizi biliyoruz.

Bir de oyunun Multiplayer kısmıyla alakalı etkinlik sonrasında bazı bilgiler paylaşıldı. Halo: Infinite Multiplayer modunun tüm oyunculara ücretsiz olacağı açıklandı. Bu durum tabii Game Pass oyuncuları için mi yoksa tüm oyuncular için mi geçerli daha sonraki açıklamalar da göreceğiz.

Tepkilerin ardından Xbox tarafından yapılan açıklamada oyunun çıkışması için biraz daha zamanı ihtiyaçları olduğu duyuruldu. Aralık 2020 olan çıkış tarihi bir anda 2021 yılının belirsiz bir ayına ertelendi. Umarız, bu büyük marka için gerekli düzenlemeler yapılır da hem eski hem de yeni Halo oyuncularının buluşabileceği bir nokta sağlanır. ♦

Yapım Dontnod Entertainment **Platform** PC, XONE **Cıkış Tarihi** 27 Ağustos 2020

Tell Me Why

Life is Strange serisinin yapımcısı tarafından hazırlanan Tell Me Why, üç bölümlük interaktif bir hikaye olacak. 27 Ağustos tarihinde ilk bölümü yayınlanacak olan oyuncunun diğer bölümleri, birer ay arayla oyuncularla bulusacak.

Hikayeye ilişkin uzun bir fragmanla tanıtılan Tell Me Why, Alaska'daki evlerine dönen Alison ve Tyler isimli ikizin hikayesini konu edinecek. Çocukluklarında yaşadıkları trav-

matik olayları tekrar hatırlayacak olan ikizlerin geçmişindeki gizemli olayları aydınlatacağımız Tell Me Why'a yönelik bekłentiler de bir hayli büyük.

Dontnod, hikayenin temelini bir trans-birey olan Tyler üzerinden anlatacak. LGBT+ hakları ve konuları üzerine çalışmalar yapan ABD merkezli GLAAD ile bilgi alışverişi yapıldığı ve konunun hassasiyetine uygun bir dil tercih edildiği de açıklanan bilgiler arasında. ♦



Yapım Obsidian Entertainment **Platform** PC, XSX **Cıkış Tarihi** Bilinmiyor

Avowed

Etkinliğin en sürpriz tanıtılardan biri de Obsidian Entertainment imzalı Avowed oyununun tanımı oldu. Microsoft markası altında çalışmaya başlamalarından bu yana üçüncü oyuncuları olacak olan Avowed, Obsidian'ın daha önceden geliştirdiği Pillars of Eternity dünyasında geçecek.

Eora isimli bu büyülü dünyayı, birincil gözden oynayabileceğiz. Obsidian'ın daha önceki işleri göz önüne alındığında rol yapma öğeleri konusunda hiç sıkıntı çekmeyeceğimiz bariz gözüküyor. PoE serisinde bu dünyayı izometrik bakış açısı ve yarı-tur tabanlı strateji türünde görmüştük. Şimdi daha yakından görebilmek insanı heyecanlandırıyor.

Perde arkasındaki açıklamalara göre Avowed, Obsidian'ın yıllardır yapmak istediği asıl RYO oyunu. Microsoft ile yapılan anlaşmada, yoğunlaşmak istedikleri oyunun bu olduğunu dile getirmişler. Outer Worlds ve Grounded'in ardından artık sağlam bir RYO oyunu görmemizin vakti de gelmişti.

Şu an için Avowed'un bir çıkış tarihi ya da oynanabilirliğine dair bilgimiz yok. PC ve XSX için özel olarak geliştirilen Avowed, yeni nesil konsolun da sunacağı tüm özelliklerden faydalananmış. Eora'nın zengin

dünyasında tercih edilebilecek onlarca ırk ve sınıf arasında, tekrar oynanabilirliği yüksek bir oyun olacağını düşünüyorum. Yıllar sonra bile halen oynanan Skyrim'in yerini almaya oynayacağı kesin. ♦



Yapım Playground Games **Platform** PC, XSX **Cıkış Tarihi** Bilinmiyor

Fable

Etkinliğin kapanışını yapan ve izleyicileri mest eden yapılmış Fable oldu. Yillardır sesi soluğu çıkmayan Fable dünyasında, yine fantastik maceralara atılacağız. Ancak hangi dönemde geçecek, nasıl bir oynanabilirlik olacak hiçbirini bilmiyoruz. Fark ettiğiniz üzere oyunun başında bir rakam ya da farklı bir titre bulunmuyor. Bu yüzden seriyi yeniden başlatacak bir oyun olacağı düşünülüyor. Zaten Xbox Games Pazarlama Müdürü Aaron Greenberg, etkinlik sonrasında "Fable markasına yeni

bir başlangıç vermek istiyoruz." şeklinde bir açıklamada bulundu. Yeni başlangıç için de daha öncesinde Lionhead tarafından geliştirilen Fable, Playground Games'e emanet edilmiş. Forza Horizon'ı geliştiren firma olan Playground Games ismi kaşları şaşkınlıkla yukarıya kaldırırsa da işin altından başarılı bir şekilde çıkacakları düşünülyor. Oyunla alakalı elimizdeki bilgilere geçersek, tanımı yapılan diğer yeni oyunlarda olduğu gibi pek bir açıklama yok. Ancak fragman gösteriyor ki oyunun kendine has mizahi yönü korunacak. Ayrıca "Her hikaye iyi bitmek zorunda değil" söyleminden de yine kararımızın oyun içerisinde önem teşkil edeceğini çıkarıyoruz. Fable serisinde iyilik/kötülük karmaşasının önemli bir yeri olmuştur. Fable serisinin orijinal ekibinin (Molyneux ve ekibi) işin içerisinde olmaması da biraz şüpheye yaklaşmamızı neden oluyor. Ancak dediğim üzere Playground Games de yabana atılacak bir ekip değil. Oyunun Unreal Engine ile geliştirildiği ve açık-dünya konseptine dayanacağı da

ortaya çıkan bilgiler arasında. Zaten son dönemde çıkan hangi oyun açık-dünya konseptini işlemiyor diye insan kendine soruyor. Tanıtımın ardından Fable ile alakalı birkaç söylenti de su yüzüne çıktı. Oyunun belli bir açıdan Multiplayer desteği sağlanacağı belirtiliyor. Bu söylenti Fable'ın bir MMORPG olabileceğini insanlara düşündürse de ben buna pek ihtimal vermiyorum. Bakalım yeni Fable eskinin o mizahi yönünü koruduğu gibi yine efsanevi bir seslendirme kadrosuna da sahip olacak mı? ♦





Yapım Interior/Night **Platform** PC, XONE, XSX **Çıkış Tarihi** 2021

As Dusk Falls

Etkinliğin yeni ve ilgi çeken tanıtılardan biri de As Dusk Falls oldu. Daha öncesinde Quantic Dream içerisinde de çalışmalarında bulunan Caroline Marchal'ın liderliğinde hazırlanan As Dusk Falls, interaktif bir hikaye olacak. Foto-animasyon tekniğiyle hazırlanmış fragman sadece oyunun fragmanı mıydı, yoksa bütün

oyun böyle mi olacak henüz kestiremiyorum. Genelde belgesel yapımlarında tercih edilen bir teknigin, bir interaktif oyunda nasıl işleneceği düşündürücü. Öte yandan hikaye dilinin kuvvetli olacağı söylenen As Dusk Falls, belki de oynamabilirliğe sırtını pek yaslayan bir oyun değildir. Oyunun hikayesiye iki ailenin kesişen yollarını

konu edinecek. Fragmanda yeni bir hayat kurmak için yolculuk yapan bir aileyle, ters giden bir soygun sonrası aynı yere gelen başka bir aileyi görüyoruz. Otuz yıllık bir süreci anlatacak olan As Dusk Falls, oyuncuların seçimlerinin güçlü etkilerini hissedeceği bir oyun olacakmış. ♦



Yapım GSC Game **Platform** PC, XSX, PS5 **Çıkış Tarihi** 2021

S.T.A.L.K.E.R. 2

Yillardır beklenen kıyamet sonrası teması, aksiyon rol yapma oyunu sonunda açıga çıktı. İptal edildi, lisans sorunu yaşadı, rafa kaldırılıp tekrar indirildi, baştan aşağı yeniden yapıldı derken tam 10 yıldır geliştirilme sürecinde olduğunu bildiğimiz Stalker 2, Xbox desteğiyle oyuncularla buluşmayı başaracak. Oyunun iptal edilen sürümünden bazı görseller ve tasarımlar birkaç yıl önce sizdirilmişti. Ancak tahminimiz, GSC Game World'un baştan aşağıya yeni bir oyunla karşımıza çıkacağı yönünde. Tanıtım

fragmanından pek bir şey anlaşılabildiği söylenemez. Nükleer serpinti ve radyasyondan etkilenmiş atmosferi buram buram yansitan tanıtım bize gösteriyor ki "Zone" eskisinden de daha tehlikeli bir yer halini almış.

Yillardır modlar ve fan yapımı içeriklerle zengin tutulmaya çalışılan Stalker, Series X'in gücü sayesinde farklı bir seviyeye ulaşabilir. Sirenler yine çalışacak ve her türlü çapulcunun, hırsızın, katilin kol gezdiği, radyasyonu bol hayvanların bize kök söküreceği atmosfere geri döneceğiz. ♦

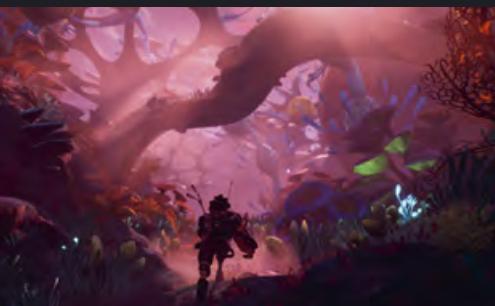
Yapım Undead Labs **Platform** PC, XONE, XSX **Çıkış Tarihi** Bilinmiyor

State of Decay 3

Microsoft'un güçlerine kattığı firmalardan biri olan Undead Labs, 2018'den bu yana devam eden sessizliğini State of Decay 3 ile bozdu. İlk iki oyunyla kendine has bir takipçi kitlesi oluşturan SoD, serisinin yeni oyunu tahmin edeceğiniz üzere sadece PC ve XSX platformlarına gelecek. Oyun için bir çıkış tarihinin olmaması ve sadece sinematik fragman yayınlanmasından anladığımız kadariyla State of Decay 3, halen geliştirilme aşamasında. Yani bizlere gösterilecek oyun

için ile alakalı pek fazla bir görsel bulunmuyor. Kaldı ki oyunun duyurusu da takipçilerini bir hayli şaşırttı. Çünkü son olarak 13 Mart 2020 tarihinde State of Decay 2 için Juggernaut adından bir ek paket yayınlanmıştı. Buna göre ilk iki oyunda, oyuncular olarak zombi gürülərinə karşı savunma yaparken bir yandan da kaynak toplayarak yerleşim yerlerimizi güçlendirmeye çalışıyorduk. Bu defa fragmandan anladığımız kadariyla çevre koşullarının da oyunda etkisi olacak gibi gözükyor. ♦





Yapım Image and Form Platform PC, XONE, XSX **Çıkış Tarihi** 2021 Üçüncü Çeyrek

The Gunk

SteamWorld serisiyle kendilerine ve oyunculara özel bir seri yaratmayı başaran Image and Form Games, Xbox işbirliğiyle beraber bizlere yeni bir hayatı kalma ve araştırma oyunu sunmaya hazırlanıyor. İlk bakışta, birkaç ay öncesinde bu sayfalarında incelemesinde bulduğum Journey to the Savage Planet'e benzettiğim The Gunk,

yabancı bir gezegende hayatı kalma üzerine kurulu. Onlarca fauna ve florasını tarayıp araştırmasını yaptığı bu gezegende, hayatı kalmaya çalışırken bir yanda da robotik kolumuz sayesinde araştırmalar yapmamız bekleniyor. Tam açık bir dünya konseptinden çok yarı-akşık dünya tasarımlına benzeyen bölüm-

leriyle, biraz hikayeye bulanmış bir oyun olacağa benziyor. Görüntüler ve arayüz oldukça neşeli gözükse de bizi öldürmeye çalışacak birçok yaratık olacak. Eh, bizim de elimiz armut toplayacak değil herhalde. Araştırma yapabildiğimiz o dev robotik kolumuz sayesinde düşmanlarınıza da alt edebileceğiz. ♦



Yapım Rare Limited Platform PC, XSX **Çıkış Tarihi** Bilinmiyor

Everwild

Everwild, geçen yıl tanıtımı yapılan ama hakkında neredeyse hiçbir bilgiye ulaşamadığımız bir oyundu. Sadece Sea of Thieves'i geliştiren Rare firması tarafından yapıldığını ve mistik bir oyun olacağını biliyorduk. Showcase sayesinde Everwild'dın da neye benzediğini sonunda öğrendik. Benim gibi birçok izleyenin de benzeteceği gibi Everwild, Breath of the Wild ve Monster Hunter World oyunlarının birleşimini andırıyor gibi. Dört kişiye kadar oynanacağı düşünülen Everwild'da, hayvanlarla bağ kurma ve doğayı iyileştirmeye yönelik ritüel-

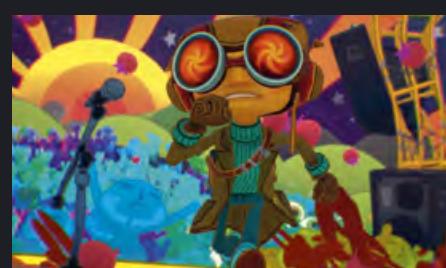
ler yapacağız. Fragmandan ve firmanın Sea of Thieves'de ortaya koyduğu oynamabilirlikten yola çıkarak, oyunun bir çeşit doğal ehlileştirme oyunu olabileceğini düşünüyorum. Dört arkadaşla girdiğim samaxik ritüeller kullanarak, zarar görmüş bir hayvani iyileştirebilecek ya da çevre faktörlerini düzenleyip ki bunun için devasa canavarları ehlileştirmemiz gerekecek sanırım, yaşam için daha rahat bir ortam hazırlayacağım gibi görünüyor. Everwild'in bir aksiyon kısmı olacak mı, orası da tam bir muamma. ♦

Yapım Double Fine Platform PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 2021

Psychonauts 2

Ilk defa 2015 yılında tanıtımı yapılan Psychonauts 2'den uzun süredir ses seda çıkmıyor. Oyun dünyasının dahi yapımcı ve yönetmenlerinden biri olan Tim Schafer'in yıllardır üzerinde çalıştığı ve lisansını geri alabilmek için çeşitli bağış kampanyaları düzenlediği Psychonauts 2'ye de Showcase sayesinde uzunca bakılma şansına eristik. Oyunun hikayesi, ilk oyunun bittiği yerden başlayacak ve ilk oyunda canlandırdığımız Raz ile yeni bir maceraya koyulacağız. Psychonaut

Karargahı, bilinmeyen bir sebepten ötürü yöntemlerini değiştirmiş ve zihin gezginliği konusunda daha agresif bir bakış olan nekromansiyon önemsiyor. Raz olarak hem bunu araştıracak hem de ilk oyunda degenilmemiş ailevi ve geçmiş konulara yer verecekmiş. Tim Schafer, oyunun ilk çıkış tarihini 2020 olarak duyurusa da XSX'in optimizasyon konusundaki sunduklarını oyuncularla buluşturabilmek adına Psychonauts 2'yi, 2021 yılına erteleye karar vermişti. Performans açısından yeni



nesle yakışacak bir platform oyunu olacağı kesin.

Bu arada oyunda bizi takip edecek ışığımsı bir varlığı ve oyundaki birçok müziği de Jack Black seslendirmiş. Kendisinin YouTube kanalından da oyunun ilk bakış videosuna göz atmayı unutmayın derim. ♦

Yapım Turn 10 **Platform** PC, XSX **Çıkış Tarihi** Bilinmiyor

Forza Motorsport

Bildiğiniz üzere Playground Games tarafından ve Forza Horizon hazırlanırken, Turn 10 tarafından da Forza Motorsport hazırlanıyor. Serinin sekizinci oyunu olma şerefine erişecek Forza Motorsport'un en büyük özelliği Series X sayesinde 60 FPS ayarında, 4K çözünürlük ve Ray Tracing desteğiyle gelecek olması. Araba yarışı oyunları konusunda tutkulu arkadaşların şimdiden avuçları kaşınıyor, biliyorum. Ancak bu yıl sonuna kadar Forza Motorsport ile asfaltları ağılatamayacağız. Phil Spencer'in açıklamasına göre oyunun bize gösterilen hali henüz geliştirilme sürecinin çok

başında. Gerçi videoya bir daha bakarsanız araba modellemelerinin ne kadar muazzam olduğunu göreceksiniz. Zaten Forza serisinin en iyi yanı da en ufak detaya kadar bu araba modellemelerine önem verilmesiydi. Yani neyin geliştirilme aşamasındalar mı hayret ettim doğrusu.

2021'nin son çeyreğinden önce çıkışlığını pek düşünmediğim, Xbox'ın en güçlü markalarından biri olan Forza Motorsport, konsolun en güçlü yanlarını ortaya koyacak bir oyun olacak. Zaten Forza, İtalyanca güç demek; yani pek de uzağa bilmemek gerekiyor. ♦



Yapım Fatshark **Platform** PC, XSX **Çıkış Tarihi** 2021

Warhammer 40.000: Darktide

Büyüklerle fare avlamaktan sıkılan WH40K oyuncuları, rafa kaldırılmışları üzeri tozlanmış plazma silahlarını artık alabilirler. Çünkü Fatshark, bizi 41. Milenyumda Chaos tohumları avlamaya götürecek. WH40K: Vermintide'in da arkasında olan Fatshark, önumzdeki yıl hikayeyi geleceğe taşımaya hazırlanıyor. 4 kişilik Co-op olarak oynanabilecek Darktide, Chaos'un kontrol altına almayı çalıştığı Atoma Prime gezegeninin Tertium şehrinde geçecek.

Darktide için bir çıkış tarihi yayınlanmadı ancak şimdiden Steam üzerindeki yerini aldı. Ön siparişi açılmasa da istek listenize ekleyebileceğiniz Darktide'a olan ilgi tahmin edebileceğiniz gibi oldukça yoğun. Oyunun detaylarını çok bilmek de oyuncuların Inquisitor Acolyte olarak bilinen karakterleri canlandıracığı düşünülüyor. Her oyuncu Acolyte seviyesinde başlayarak, karakterini geliştirep Inquisitor seviyesine ulaşmak isteyecektir. Ancak Darktide buna izin verecek mi, zamanla göreceğiz. ♦



Yapım Smilegate, Remedy Entertainment **Platform** XONE, XSX **Çıkış Tarihi** Aralık 2020

CrossfireX

Crossfire aslında 2007 yılında Güney Kore pazarı için Smilegate tarafından hazırlanan bir Counter-Strike klonuydu. Yapılan anlaşmaların ve geliştirilme sürecinin ardından CrossfireX adıyla, ilk defa konsollara da geleceği zaten bir

süre öncesinde duyurulmuştu. Control ve Max Payne serisinin geliştiricisi Remedy'nin tek kişilik hikaye modunu üstlendiği CrossfireX'in, 2020 sonlarına doğru XONE ve XSX için çıkması planlanıyor.

Oyunun Multiplayer kısmının ücretsiz olarak sunulması bekleniyor. Ancak Remedy'nin üzerinde çalıştığı tek kişilik senaryo modu ücretsiz olmayacak. Fragmanda da gördüğümüz kadarıyla CrossfireX, hikaye modunun biraz 2000li yılların aksiyon filmlerine benzediğini söylemek abes kaçmaz. Ancak Remedy ortaya kötü bir hikaye koyar mı, orasına da pek ihtimal vermiyorum. Multiplayer kısmının Smilegate tarafından üstlendiği CrossfireX, Counter-Strike benzeri bir yapıyı konsolda yaşamak isteyen oyuncuların açlığını dindirecek bir oyun olacak. ♦



Optimizasyon Konusu

Showcase sırasında üzerine basa basa anlatılan bir konuda Series X için özel olarak optimize edilecek oyunlardan bahsedilmesi. Forza Horizon 4, Gears 5, Ori and the Will of the Wisps ve Sea of Thieves gibi oyunlar, yeni nesil konsolun gücüne yaklaşacak bir şekilde çalışacak. Ori için hazırlanan videoda 60 FPS ve 120 FPS karşılaştırmasını izlerseniz neyden bahsettiğimizi daha iyi anlayacaksınız.

ANAR SIST REMASTERED





MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2020

Şimdi bize bu içinde bulunduğumuz çağrı ne diye iteliyorlar; doğrusu ne olarak söylüyorlar? Hızlı olmak. Etkili olmak. Oyalanmamak. Anında tepki vermek. Bunların hepsi bu devrin anahtar kelimeleri. Peki Microsoft bize FS 2020 ile birlikte ne diyor? "Hacı, raad ol, yavaştan uç gitsin..." Lan oğlum, benim bu oyundaki uçakları, bu kadar sabırla ve yüzlerce saat uçuracak vaktim olsa zaten oyun oynamam, gidip ülke gezip gününe giderim. Bu nasıl bir kapitalist düzenin oyunudur lan? Hem oyun adam gibi çalışmak için inanılmaz bir sistem istiyor, hem de tam zengin işi bir formatta zamanımızı. Benim burada suratima

b@#lu bebek bezi yapmışım, işler bir köşeye yiğilmiş, eşim bulaşık makinesini kafama geçirecek biraz daha o işe eğilmezsem, sen bana diyorsun ki gel, işi gücü tüm hayatı bırak, kilometrelere uçak kullan. Ha bir de aksiyon yok, bir şey yok, öyle gidiyoruz dümdüz. Oğlum zengin olsam zaman pilot sertifikası alıp kendim uçmaya çalışırım, ne seninle uğraşacağım.

Bir de oyuna dışarıdan görünüş eklemişsin, millet Far Cry'da helikopter kullanır gibi bu modu kullanıp tecrübeyi rezil ediyor, onu da bir zahmet kaldır arkadaşım. Haydi canım, güzel zengin kardeşim...



FALL GUYS: ULTIMATE KNOCKOUT

Bu ne saçma oyundur arkadaşım ya? 100 kişi manyak gibi niye koşuyoruz biz? Bir de tipler de tam tipini sevdigim şeklinde, hepten tepem attı! Bak yapımcı kardeşim, biz burada zaten "en önde ben olacağım, herkesin hakkını yiyip en öne ben geleceğim" halkıyız; sınır tanımıyoruz bu konuda, sen bize gerçek hayatın daha renkli görünen halini oyun diye getiriyorsun, bizi eğlendireceğine, hepten geriyorsun. Bak git şurada bir şey dağıt, sıraya girilmesi gerektiğini söyle, millet nasıl birbirini ezecek. Bir de bizim toplum söyle, o sıraya göstergelik giriyorlar ama en ufak çatlakta, o en beyefendi, o en hanımfendi

insanoğlu en dozer kişi oluyor. Haliyle bunu bir de dijital dünyada yaşamak istemiyorum abicim ben, almayayım. Zaten oyunu da birkaç kez oynadıktan sonra müthiş bir sıkılma geliyor bana. Tamam geçtiğ herkesi, birinci olduk, eee? Ya da hemen oyunun başında elendik, eee? Böyle amaçsız hareketlerle gelme benim karşıma, kalbini kırarım. Hele o mini oyunları hiç savunmal! Bu yaştan sonra sepete yumurta mı atacağım? Bırak ya, bırak. Biraz ciddiyet; biraz amaç, biraz düşünce. Her aklınıza gelen fikri oyuna dönüştürmeyin işler kolaylaştı diye. Duydunuz mu yapımcılar?



HYPERSCAPE

Hahaha! Ubisoft, ne oldu, paraya mı sıkıştin? Activision Warzone, EA Apex Legends ve tabii ki Epic Fortnite ile bir dolu para kazanınca kiskandın mı? Hepsi başına gelmişse benziyor zira diğer türlü böyle saçma bir oyunu piyasaya sürmezdin.

Oğlum şu oyunu yaparken hiç mi düşünmedin? Biraz daha altı dolu bir oyun yapayım diye aklından bile geçmedi mi? Bak bence aynen söyle oldu, o senin yöneticilerden biri dedi ki, arkadaşlar konuyu, tasarımını falan boş verin, hızla piyasada yerimizi almamız gerekiyor, aklınıza gelen ilk şeyi görselleştirin, kodlayın, oyuna dönüştürün, direkt salalım, gitsin. Böyle olmadıysa ben

bu işten anlamıyorum! Piyasada bu türde oyun olmasa, zaten herkes bir şeylere kendini kaptırmamış olmasa belki biraz şansın olurdu da bu kadar "uninspired" bir oyunla şuradan şuraya gidemezsin Ubisoft paşa. Ne karakterlerin akılda kalıcı, ne haritaların, ne de başka bir şey. Ulan bir de ortamı saçma sapan karışık yapmışsin, kimse oyunda nereye gideceğini bulamıyor. Battle pass challenge'lardan da gelen giden bir şey yok, oyun hepten amaçsızlaşmıştır. Allah seni bildiği gibi yapsın Ubisoft; Valhalla'yı da, Legion'ı da bir şeye benzete-meyeceksin, bence kapat git artık. Güle güle yavrucum, haydi bekleme yapmayalım.

HOW IT WORKS

MERAKLI ZİHİNLERİN EFSANE DERGİSİ



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

EYLÜL
SAYISI
BAYİLERDE

BİLİM VE TEKNOLOJİNİN DÜNÜ, BUGÜNÜ VE GELECEĞİ

TAKİP EDİN howitworks.com.tr [f howitworksturkiye](https://www.facebook.com/howitworksturkiye) [@howitworksturkiye](https://www.instagram.com/howitworksturkiye)

Dergilerimizi aşağıdaki sitelerden bedava kargo fırsatıyla satın alabilirsiniz:
dergiburda.com • n11.com • gittigidiyor.com • hepsiburada.com • amazon.com.tr



HOR

.

Sayfa
54

★ Altın 9,0 - 10 puan

◆ Gümüş 8,0 - 8,9 puan

◆ Bronz 7,0 - 7,9

HORIZON ZERO DAWN

PS4'ün en gözde exclusivelерinden birisi nihayet PC'ye çapa attı.

Bir de doğru çalışsa...



Yapım Asobo Studios
Dağıtım Xbox Game Studios
Tür Simülasyon
Platform PC
Web www.xbox.com/tr-TR/games/microsoft-flight-simulator

Microsoft

Flight Simulator

Bulutlara ve daha ötesine...

Üç sene önce hazırladığım simülasyon dosyasında demiştim ki "simülasyonların geniş kitlelere hitap etme devri çoktan geride kaldı, artık bu sektör küçülerek büyümeye yolunda ilerliyor". Ne kadar da yanıldığım ve iyi ki de yanıldığım. Her şey geçtiğimiz yıl E3'te Microsoft Flight Simulator'ın dönüşünün duyurulmasıyla değişti, sadece beş dakika içinde. Kısaca, oradaydık ve şimdi buradayız.

Karşınızda yirmi sene sonra LEVEL kapağında yer alan ilk simülasyon ve yılın oyunu ödülünün en güçlü iki adayından birisi var. Rahatta okuyun efendim.



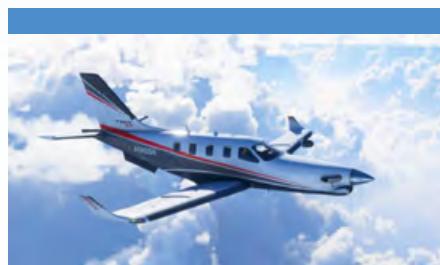
Simülasyonlar inceleme yapması zor yapımlar. Bunu hayatının önemli bir bölümünü, türlü simülasyonların başında geçirmiş birisi olarak söylüyorum. Bir kere daha birinci saniyeden ikilem içindesiniz. Acaba incelemeyi ortalama bir oyuncuya baz alarak mı yapmalıyım, yoksa bu türün "azalarak kalabalıklaştığının" bilincinde olarak, zaten türe ilgi duyan ve belli bir geçmiş이 olan birisinin o yazıyı okuduğunu varsayarım mı?

Buradan yola çıkarak bu ikilemi günlerin getirdiği gelişmelerin sonucu olarak da görmek mümkün. Doksanlı yıllarda en popüler oyun türleri arasında yer alan ve kocaman kitleleri başına toplayan simülasyon türü, FPS'lerin

yükselişi ve yeni neslin eğlence ve tüketimi öne koyan alışkanlıklarına uzun süre dayanamayıp her türde uzun süre varlığını südürecek 3-5 yapımı kalivermiştir. Bunun elbette sonuçları oldu, bir neslin ilk tanıtıçı oyun aksesuarı olan joystickler, 2000'li yılların ortalarından itibaren gelişim hızlarını ve piyasadaki baskınlıklarını kaybettiler, o senelerde piyasaya çıkan Saitek X52 gibi bir ürün 15 sene boyunca piyasada kalmayı başardı. Çünkü yerince iyidi, çünkü tür tüketim çoğulluğunun pençesinde değildi ve çünkü yeni ürünler talep yoktu.

Yani, bu "yazarın ikilemi" aslında joystick ve modern çağın oyuncu alışkanlıklarının

enstrümanı olarak görebileceğimiz game-padin de savaşı bir taraftan. Simülasyon oyunlarını incelemek zor çünkü insanlar için simülasyonlar siyah veya



TBM 930: GÖKLERİN FERRARI'SI

İlk uçuşunu 1988 yılında TBM 700 olarak yapmasına rağmen yıllar içinde gelişen teknolojiye uyum sağlayan (TBM 900 serisiyle 2014 yılında tanıtıldı), bu arada Socata TBM olan ismini de Daher TBM olarak değiştiren uçak, Flight Simulator'ın çıktığı günden beri performansı ve güzel tasarımla oyuncuların bir numaralı favorisi durumunda. Bu geçen ününü borçlu olduğu şeýler arasında yer alan PT6A Turboprop motorlarının TAI Hürkuş'ta da (daha güçlü bir versiyonu) kullanıldığını belirtelim. Siz de bizim gibi aşık olduysanız ve satın almak istiyorsanız (!) fiyatı 4.5 milyon dolardan başlıyor.





Gün batımları çok başka güzel

beyaz demek. Haliyle, bir inceleme ikisine birden dokunmak zorunda. Eh, deneyelim bakalım.

Bir simülasyon oyunu için heye-canlanmak

Flight Simulator serisi malum, kimsenin veya hiçbir türün eyvallahına muhtaç değil aslında. En yeni oyunu 15 sene önce piyasaya çıkışmasına rağmen sırı Steam'de bile anlık 5000 oyuncuya ulaşabilen, son derece pahalı olsa da binlerce farklı DLC'ye sahip olan ve bunları kolaylıkla satabildiği, kemik bir kitleyi çoktan birləştirmiş bir yapıp. Eski oyunları oynayanlar neyle karşılaşacaklarının, ne ummaları gerekiğinin zaten farkında.

Peki, Flight Simulator serisinin yeni oyunu, simülasyon oyunlarının yazılı basın gibi "retro", "kendi kitlesine hitap eden" olarak görüldüğü bu çağda, mevcut kitlesinin belki 50 katı büyülüğündeki bir hype'i nasıl yarattı?

Hemen teybi hızlıca, Flight Simulator X'in çıktıığı günlere geri saralım. DirectX 10 yeni duyurulmuş ve getirdiği yenilikler buradan köye kadar, 9'ın bize sunmayı vadettiklerinin üzerine ilk teknoloji demo'larını gördüğümüzde ağızımız yere düşüyor. FSX de iş bu Dx10'u yakın zamanda çıkacak bir yama ile destekleyeceğinden, türü sevmeyenlerin bile dikkatle takip ettiği bir yapıp. Gel zaman git zaman yama gecikiyor, insanlar da Dx10 destekleyen ekran kartlarını (ve oyuncuları) yavaş yavaş hayatlarına dahil ediyorlar. Sonra bir bakımyoruz, merakla beklediğimiz Dx10 ve FSX desteği sadece bir teknoloji gösterisi olmaktan ibaret. Gerçek bir kullanışlılık vadetmiyor ve herkesin bir bakıp kaçtığı, sorunlu bir eklenti olarak tarihte yerini alıyor. Flight Simulator'ın teknoloji sektörünün bayraktarlığını yapmasını umduğumuz ilk hikaye de böylece içimizde patlıyor. Şimdi gelin, aynı teybi hızlıca ileri saralım. Microsoft, yeni oyundan -herkes için sürpriz

olan- duyurusunu yaptığında öyle şeyler vadetti ve bunu öyle bir inandırıcılıkla anlattı ki, sadece oyun tutkunlarını değil, teknoloji meraklılarını da ekrana ağızları açık bakar halde bıraktı. Sadece inanılmaz grafikler ile de yapmadı bunu. Artık emekleme aşamasını çoktan geride bırakan Google Maps ve Bing Maps gibi uygulamaların bir dünya yaratırken ne kadar işlevsel olduğunu göstermişler, bu yanı başımızdaki yeteneği Azure AI ile birleştirerek daha önce hiç görmediğimiz kadar büyük, hiç görmediğimiz kadar gerçeğine yakın bir dünya vadetmişlerdi. Buna çoğu kişi hazır olmasa da ikna olmayacak bir şey yoktu. O akşam hepimiz bilgisayarlarımıza kaparken "ilk gerçek yeni nesil oyunun" ilk kanat çırpışlarına tanık olduk.

Geldiğimiz noktada Flight Simulator artık sadece bir simülasyon değil. Artık yapay zeka ile dünya yaratmanın mümkün olduğunu kanıtlayan, grafik teknolojilerini sonuna dek zorlayan ve sonraki yıllarda da zorlamaya devam edecek, tipki yeni bir konsolun tanıtımı gibi, diğer oyunların da önünü açan bir arzu nesnesi haline geldi. Bir oyun olmaktan çıktı, bir teknolo-



BUZLANMA

Flight Simulator serilerinde uzun süredir var olmasına rağmen oyuna etkisi sınırlı bir konuydu "Icing". Uçaklar için en ciddi problemlerden birisi olan ve onlarca ölümlü kazada başrolü oynayan buzlanma, özellikle kanatların hücum kenarlarında oluştugu uçağın belli bir iniş/kalkış açısından (Angle of Attack) hızını artırmasına rağmen havada tutunabilme yetisini çok ciddi oranda (Stall hızını yükseltene de diyebiliriz) düşüren bir etken. FS2020 ile beraber ilk defa buzlanmanın görünebilir bir etkisi var ve buna motorda gözüken buzlanma da dahil. Artık buzlu havada uçabilir sertifikası (FIKI) bulunmayan uçaklarla maceraya girişmek, Piper Cub ile kendimizi Antarktika'ya atmak yok.

loji fenomeni olarak gündeme oturdu. Ve evet, Microsoft bu defa çuvallamadı.

Herkes için bir simülasyon mu?

Hem evet hem hayır. Açıkçası Kayra Keri Küpcü ile çektiğimiz videoda, oyuncuların %90'ı için Flight Simulator tecrübesinin bir saatten kısa süresini beklediğimi söylemiştim. Simdi önde Steamcharts verileri var, birinci haftasında günlük tepe noktası 50.000 anlık oyuncu. Microsoft veri paylaşmıyor ama bunun en az birkaç katının Game Pass sayesinde Windows Store altında bulustuğunu da düşünürsek, Ağustos ayının ikinci yarısının Flight Simulator'ın rüşütüni ispatladığı, insanları meraklındırdığı ve bununla



EN TEHLİKELİ HAVAALANLARI

Flight Simulator'ın bu sene getirdiği yenilikler arasında en keyifli olanlarından birisi Activities modu. Burada bulacağınız bazı havalimanları ise gerçekten çok ciddi bir mücadele vadediyor.



Lukla / Nepal

Son yıllarda giderek popülerleşen bu havalimanı Everest dağının ana kampına oldukça yakın olduğundan dağcıların gözdesi durumunda. Pek çok kişiye göre oyundaki en zor havalimanı. Bunun da pek çok sebebi var; son derece kısa olması, 11 derecelik açısı, sürekli yağış ve sis ihtimali ve olur da iniş sırasında işler ters giderse, pas geçmeyi çok zorlaştırın kocaman bir kaya bloğunun pistin sonuna yerleştirilmiş olması. Haliyle, buraya uçma izni olan pilotların sayısı son derece az. Kötü havada pisti bile bulamazsınız radarsız, şartları zorlamayın.



Courchevel / Fransa

İniş yapabilmek için tüm şartların mükemmel olmasını gerektiren bir başka havalimanı. Fransız Alpleri deyince aklınıza elbette kayak sporu gelecektir. Courchevel ise bu huzuru bozacak kadar tehlikeli, acımasız ve zorlu bir havalimanı. Uzunluk ve genişlik açısından Lukla'yı andıran bu meydan %18'lik eğimiyle özellikle tekerlek konma anınızda çok dikkatli olmanızı gerektiriyor. Herhangi bir ILS veya güvenlik donanımı olmadığını da belirtelim.



Saba / Karayipler

Dünyanın yolu taşımacılığında kullanılan en küçük pistine (400m) sahip olan Saba, haliyle sadece STOL (kısa mesafelere iniş kalkış yapabilen) yolcu uçaklarına açık. Kendi adıma, buraya inerken Lukla veya Courchevel'e göre çok daha fazla gerildiği belirtmem gereklidir. Bir kere sol tarafta kocaman bir tepe var ve havalimanının tekerlek koyduğumuz yeriyle deniz arasındaki mesafe üç adım. Hızınızın biraz fazla olması bile aşağı düşmenizin veya frenle fazla basıp öne doğru takla atmanızın garantisini demek.



St.Barthelemy / Karayipler

Adana'ya indiniz mi hiç? Torosların ardından çok hızlı bir şekilde alçalırsınız hani ve hata yapma şansınız yoktur. İşte, St.Barthelemy veya resmi adıyla Gustaf III Airport bu hissi alıp size extreme zorluk seviyesinde yaşatabilecek bir hava alanı. 645 metrelük pistte tekerlek koymayı kaçırığınız anda kendinizi plajda bulabileceğiniz gibi, tepelerin ardından dik bir açıyla inmenizi gerektirmesi elinizi ayağınızda karoğrabilir. Saba'ya oldukça yakın olduğunu da söyleyelim.

Innsbruck / Avusturya

Son derece güzel tesisler, akla gelebilecek her türlü güvenlik donanımı, 2000 metrelük, çoğu uçağı kaldırabilecek bir pist. Burayı zorlu yapan şeylerin en önemlisi ise son derece çetin hava şartları. Crosswind'e karşı dans edip yeteneklerinizi sergileyebileceğiniz en önemli havalimanlarından birisi olan Innsbruck, tam tepelerin arasında yapıldığı için dikkatli elden bırakmamanız gereken bir alan. Orbx'in şahane versiyonunun fiyatı ise 56 TL.

Paro / Bhutan

Yani buraya uçan uçakları ilk gördüğümde inanamamışım. 5700 metrelük tepelerle çevrili, 6km uzunluğunda bir vadidir. Üzerine genellikle "korkunç" denilebilecek hava koşullarını ekleyin. Her şey yolunda giderse altınzdaki 45 tonluk A320neo'yu hiçbir ILS donanımının olmadığı bu 1960 metrelük piste indirecek, yine her şey yolunda giderse vaktinde durduracaksınız. Dünyada iki elinizin parmakları kadar pilotun inebildiği bu havalimanını mutlaka ziyaret edin.



da kalmayarak yeni oyuncuları kazandığı bir dönem olduğunu söylemek yanlış olmayacağı.

Diğer taraftan Flight Simulator halen türün meraklısı değilseniz uzun süreli bir eğlence vadetmiyor. Ben bu oyunu hep "başı ve sonu olan, arasında ise hemen hiçbir şey olmayan" bir açık dünya oyununa benzettim. Belli disiplinleri öğrenir, uçağı kaldırır, güzel manzaralar izler ve nihayet inişe gezersiniz. Her seferinde bir şeyler nadiren değişir. Yeni bir havaalanı görmek, yeni bir güneş batışı efektine tanıklık etmek, hava radarında gözüken fırıldanın kaçmak için planı revize etmek ve nihayet karşınıza çıkabilecek aksilikleri aşmak sizin için bir şeyler ifade etmiyorsa kan uyuşmazlığı orada bir yerlerde demektir. Diğer taraftan, Flight Simulator sizin başınızı döndürecek oldukça etkili enstrümanlara sahip.

Yenilikler uzaya kadar...

Flight Simulator'ün hepsi çalışan 37000 havaalanı içerdigini daha önce duyup aklınızı kaybetmiş olabilirsiniz ama bu o kadar da devrimsel bir yenilik değil aslında. 15 seneyi deviren FSX'te de 25000'in üzerinde havaalanı mevcuttu, binlerce de

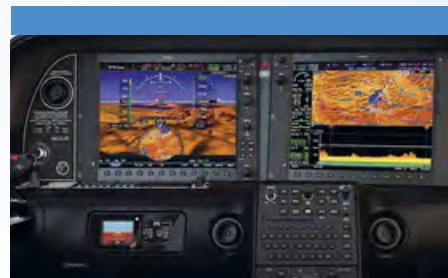
sonradan indirilip geliştirilebiliyordu. Mod desteği muhteşemi ve seneler içinde oturmuş, mükemmelmiş sistemi sayesinde Dünya'da mevcut olan hemen her uçak, hemen her havaalanı ücretli veya ücretsiz şekilde FS2004 ve FSX'te kendisine yer buldu.

Bu defa, en azından dünyanın yaratılması anlamında oyunun eli çok daha kuvvetli. Eskiden Flight 1 ve Orbx'in eklentilerine dünyaların parاسını ödeyerek kavuştuğumuz detaylı yüzey şıkları, FS2020'nin yanında hayal edemeyeceğimiz güzellikleriyle beraber geliyor. Microsoft, Bing Maps / Azure AI tarafında muhteşem bir uyuma ulaşmış ve bazı komik, önemsiz aksiliklerin yanında daha şimdiden sanat eseri seviyesinde bir iş çıkartılmış ortaya. Bu yüzey şıklarına ulaşmanın elbette bir de bedeli var. Birincisi, oyunun kapladığı 150 GB sadece kabuk için. Siz A ile B arasında bir rota çizdiğinizde oyun sunucuya bağlanıp 2 petabytelik yüzey dasası içinde gerekli olan kadarını bilgisayarınıza indiriliyor ve kendi koyduğunuz limiti doldurduğunda da bu dataları eskiden yeniye doğru silinerek temizleniyor. Hani "HDD'ye yer bırakmıyor uçtukça" diye bir

durum olmayacağı, ne kadar isterseniz o kadar yer kaplıyor diskinizde.

Bunu söyleyince oyunun internet bağlantısına ihtiyaç duyduğunu da belirtmek gerek. 25Mbit'lik bağlantı rotaları indirirken yeteri olmasına rağmen eğer multiplayer açarsanız ciddi anlamda yetersiz kalıyor. Kendi tecrübelerime göre 100Mbit bağlantınız yoksa trafiği yapay zekaya bırakmanız akılçılacak olacaktır.

Oyunun bu devrimsel yeniliklerinden bahsetmişken hemen söyleyelim, şu an oyunda bulunan Bing Maps sürümleri 2017 yılından, haliyle yeni İstanbul Havalimanı oyunda şimdilik bir tesis olarak bulunmuyor. Yani bizimle bir alıp veremedikleri yok, biraz sabır gerekecek, o kadar. Aynı şekilde iki pisti pandemi hastanesiyle kesilen Atatürk Havalimanı da halen fonksiyonel halde. Zaman geçtikçe böyle kalıp kalmayacağını göreceğiz oyunda ama İstanbul'un önumzdeki dönemde yapımcıya en fazla iş çıkartacak şehirlerden birisi olduğunu da belirtmem



PİLOTTAN UZMAN GÖRÜŞÜ - GARMIN G 1000

"Öncelikle G1000'i tanımadım gerekirse; basitçe kokpitte gördüğümüz her şeyi sadece iki adet ekrana süduran harika bir sistem. Gelgelelim FS2020, bu sistemin ne kadarını aktarabilmiş diye soracak olursanız, ortaya hiç de fena bir iş çıkarılmadığını, gönül rahatlığıyla söyleyebilim. Ancak; ILS yapmaya çalıştığında gerçekte "ILS Establish" olduğu noktada CDI, otomatik olarak LOC'a dönmesi gerekilen GPS'de kalmıyor. Kaynağı kendim LOC'a almak durumunda kalmıyorum. Diğer bir hata ise yaklaşma prosedürlerinde kaide dönüşleri doğru bir şekilde aktarılmamış, Teardrop dönmeniz gereken yerde GPS düz bir şekilde ILS başlangıcına sokuyor sizi. Ayrıca X-Plane 11'de bir tıklama ile 2D kokpite alabildiğimiz MFD ve PFD kullanımını burada da beklerdim ve olmaması gerçekten kullanıcıyı yoran bir durum olmuş. Bir güncelleme ile düzlelecek bu eksikleri saymazsa gerçekten ortada şahane bir iş var." – Bir dost :)



HAVACILIK VE SINEMA



**Those Magnificent Men
in their Flying Machines**
(Ken Annakin / 1965)

İlk gerçek uçuştan yedi sene sonra, 1910 yılında bir Paris – Londra hava yarışına ne dersiniz? Her biri birbirinden garabet gözüklen uçakların, büyük ödülü kazanmak için havalandırma, havada kalma ve hedefine ulaşma hikayesi o kadar komikti ki sahneler hale akılmda canlanıyor. Senesine bakmadan izleyin, çok seveceksiniz.



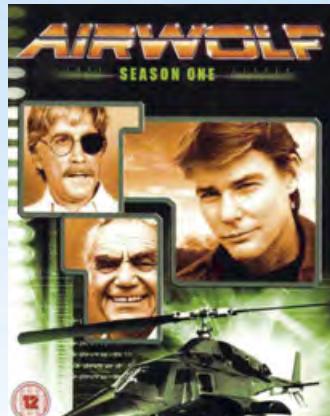
The Spirit of St. Louis
(Billy Wilder / 1957)

Tarihin ilk solo Transatlantik uçuşunun ve uçuşun kahramanı Charles Lindbergh'in hikayesini anlatan film, 33 saat ve 3600 milllik uçuşun yetersiz ekipman, yorgunluk, uykusuzluk, soğuk ve diğer faktörlerle birleşince nasıl bir korku hikayesine dönüştüğünün 135 dakikalık bir hikayesi. Bu uçağın Fs2004'te kabusum olduğunu söylemiş miydim?



The Right Stuff
(Phillip Kaufman / 1983)

İlk insanlı uzay uçuşu için deniz ve hava kuvvetlerinden seçilen yedi pilotun hikayesini anlatan film, ana teması uzay olmasına rağmen benzersiz havacılık materyalleri barındırıyordu bünyesinde. Gişede bekleneni verememiş olmasına rağmen 4 Oscar alıp seneler sonra bir efsane olarak hatırlanması da ilginç bir not. Bell X-1 sahneleri için bile izlenmeyi hak ediyor. Oyuncu kadrosu da da all-star gibi zaten.



Airwolf
(Donald P. Bellisario / 1984)

Gerek filmi gerekse dizisi ile bir nesli Bell 222 fanatığı yapmış, çocukluğumuzun en güzel anılarından birisi. Süpersonik hızlarda uçabilen(!) ve görünmezlik özelliğine sahip prototip bir saldırı helikopteri olan Airwolf, 1984-1987 arasında tam 80 bölüm yayınlandı ve doksanların sonuna kadar ülkemizde yayınlanmaya devam etti. Bugün yayılansa yine kendi kitlesini yaratır vallahi.



The Aviator
(Martin Scorsese / 2004)

Yirminci yüzyılın en muhteşem dehalarından olan Howard Hughes'un senelerce rekorları elinden bırakmayan Hell's Angels filminin çekimleri, bizzat tasarlayıp hız rekorları kırdığı H-1 Racer, H-4 Hercules'ün "ayaklarını" sudan kestiği ilk an, obsesif kompulsif bozukluğun hayatını yavaş yavaş mahvetmesi, kendi içine kapanması ve sessizce tarihe karışması şeklinde gelişen olağanüstü hayatını anlatan muhteşem bir film.



Flight
(Robert Zemeckis / 2012)

İlk ACI sezonunun en vuruğu bölümlerinden bölümlerinden birisi olan Alaska Airlines Flight 261 kazasından -şeklen- esinlenen film, az miktarda alkol içtikten sonra kontrolü yardımcı pilota bırakıp kısa bir uykuya dalan, uyandığında uçağı yere doksan derece açıyla dalış halinde bulan pilotun, olmadık bir manevrayla hayatlarının çoğunu kurtarmasını anlatıyordu. Peki kahraman mıydı, yoksa suçlu mu?



The Wind Rises
(Hayao Miyazaki / 2013)

Mitsubishi A6M Zero'nun tasarımcısı olarak tanınan Jiro Horikoshi'nin hayatına anime çizgilerinden bir baktır. Aynı zamanda Miyazaki'nin emekliliğinden önce yönettiği son film. En büyük hayali bir pilot olmak olan ancak gözleri bozuk olduğu için bunu gerçekleştirmeye imkani olmayan bir çocuğun, tuğusunu tasarıma dönüştürme ve tarihe yön veren en önemli isimlerden birisi haline gelme sürecini dramatik bir baktırla anlatıyordu film.



Sully
(Clint Eastwood / 2016)

Kalkışta iki motorunu da kaybeden ve 155 yolcu taşıyan bir uçak, tecrübe kaptan pilotu Chesley "Sully" Sullenberger'ın hızlı karar verme yetisi ve yeteneği sayesinde Hudson Nehri tek parça halinde iniş yapmış, tüm yolcuların hayatı kurtulmuştu. "Tanrı düşürmek için yanlış uçağı seçti" dedirten müthiş bir pilotun, gerçek bir kahramanın hikayesine tanık olduk.



B747-8'i göreceğimiz ilk
ve son oyun olabilir



MARKET OYUNA DAHİL

Seri tarihinde bir diğer ilk de marketin oyuna dahil edilmesi, tipki Train Simulator'de olduğu gibi. Artık Microsoft tarafından onaylı DLC'leri oyun içinden satın alıp direkt entegre etmeniz mümkün. Şimdilik 7-8 parça olan modların sayısının bir iki ay içinde yüzlerini bulacağını söyleyebilirim. Bir detay, oyunun Windows Store versiyonunda son derece uygun olan fiyatların Steam versiyonunda 2.5 kat düzeyinde seyretmesi. Bu yazı yazılırken Windows Store versiyonuna hala zam gelmediğinden "belki hata yapmışır Steam" diyerek kendimi avutuyorum. 22 TL'lik Londra Landmarks paketinin 56 TL'ye satılması da neder yahu?

gerek. Flat gözüken stadyumlar, eksik landmarklar (Trump Towers yok, LEVEL ofisinde Emre'nin masasına çarpmadım), Kız Kulesi'nin Kız Kalesi'ne dönüşmüş olması, karmakarışık sokaklar gibi detaylar üzerinde ciddi anlamda durmak gerekecek. İstanbul ne kadar vasatsa Anadolu da o kadar iyi olmuş bu arada, özellikle Ankara'yı çok beğendim.

Menüye girdik, sonra?

Oyunun en üst sürümünde 30 uçak ve 35 elle yaratılmış, çok detaylı havalimanı bulunmakta. Bu uçaklar arasında jetler,

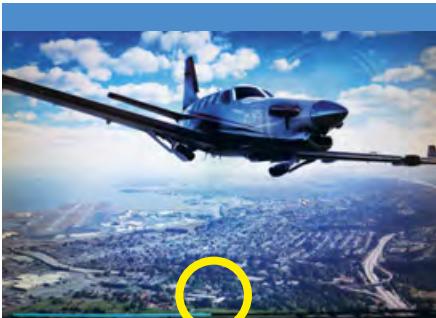
piston motorlular ve turbopropler var ki bu noktada eksikler de hemen göze çarpıyor. Birincisi, oyunda şu an helikopterler yok. Muhtemelen gelişme aşaması sona erince, bir ek paket olarak oyuna dahil olacaktır. İkincisi, oyunda planör pistleri olmasına rağmen planörler de yok. Gözlerin aradığı uçaklar arasında DC-3 başı çekerken, uzun süredir her oyunda gördüğümüz Boeing 737 ve Cessna 182T de eksikler arasında. Bu yazı yazılırken Carenado'nun Cessna CT182T'si oyuncun marketine gelmişti ve 85 TL'den satılmaktaydı.



Şimdi ilk söyleyeceğim, kahramanlığa gerek yok. Ben binlerce saatlik tecrübe- me rağmen girip Cessna 152 ile sekiz eğitim görevini tipiş tipiş tamamladım. Buna rağmen kendimi eskiden olduğu kadar rahat hissedemiyorum halen. Bazen anlayamadığım şeyler oluyor, bazen her şey doğrudyken yanlış şeyler görüyorum, anlam vermeye çalışıyorum, bazısında kendi hatamı fark ediyorum, bazen de oyunun kötü bir sürpriz hazırlamış olduğundan emin olup işime bakıyorum. Dile kolay, her şeyi doğru yaptığımdan emin olduğum C172SP ile otopilot iki kez öldürmeye kalktı beni aletli uçuşa. Diğer arkadaşlar da benzer şeyler yaşıyorlar ve evet, oyunda şu an her şey kusursuz işlemiyor. Bunca karmaşalık, bunca teknoloji ahenk içinde çalışmak için biraz zamana ihtiyaç duyuyor.

O yüzden C152'yi iyice öğrenmeden diğer uçaklara geçmeyin. Otopilot içermese de eğitim için dört dörtlük bir uçak. Sizi bir sonraki adımda göreceklerinize hazırlayacaktır.

Menüde görecekleriniz içinde en fazla hoşuma gideni ise Activities kısmı altındaki senaryolar ve gerçek bir yol hikayesi olan Bush Plane görevleri. İlkinde üç ana tema altında sekizer görev sizi bekliyor. Her birinde belli bir hava koşulunda ve belli bir uçak tipinde görev yapacağınız bu mücadelelerden ilki bu sayfalarda



OYUN YÜKLEME EKRANINDA TAKILIRSA...

İşte tam üç günüme mal olmuş bir problem. O sırалarda oyun hakkında nette konuşmak yasak olduğundan onlarca mesajlaşma yapmam, Discord sunucularında bık bık etmem gerekti ama neticede sorunun Windows kullanıcı adının Kürsat Zaman olması olduğunu öğrendim. Kullanıcı adınızda Türkçe karakter veya UTF karakterler varsa -şimdilik- tek çözüm bu harflere sahip olmayan yeni bir kullanıcı oluşturmak. Daha sonra eski indirme data- larınızı yenisine aktarabilirsiniz.

**THY'nın A320neo boyamasını
ücretsiz indirebilirsiniz**



bir yererde bulabileceğiniz inişi en zor havalimanları. İnanın çok uğraşacak, bu havalimanını oraya konduran şahislara pek bir söyleksiniz. Diğerinde ise ana zorluk hava şartları. Innsbruck ve Ma-deira gibi havalimanlarında crosswind ile dans edecek, güvenli bir şekilde yere konmaya çalışacaksınız. Sonucusu ise oyunun motorunun şehir yaratılme becerisini test etmek isteyenlere hitap ediyor. Burada New York, Rio ve Toronto gibi oyundaki en muhteşem bölgelerden bazlarının üzerinde uçabiliyorsunuz. Bush Plane görevlerini anlatmadan önce bu görevleri yapacağınız uçaktan biraz bahsetmek gerekir. Piper Cub (Veya oyundaki revizyonu ile Zlin Savage Cub), X Cub veya Shock Ultra gibi son derece hafif, balon lastikleriyle her yere inip kalkabilen STOL uçaklar ile etaplarla bölünmüş bir yol hikayesi söz konusu. Bunlardan birisinde Rijeka'dan kalkıyor ve 18 etabin ardından Santorini adasına

iniyorsunuz. Her uçuş A-B noktası arasında ve ortalama 35-75dk uzunluğunda. İniyor, görevi tamamıyor, indiğiniz pistten kalkıyor ve yeni bir piste iniyorsunuz. Son derece keyifli buldum.

Bir de haftalık etkinlikler var ki burada arkadaşlarınız ve dünyanın geri kalanı ile puan yarışmanız mümkün. Bu yazı yazılırken dünyanın en zor havalimanlarından olan Courchevel'e iyi havada bir Robin DR400 ile inmeye çalışıyorduk ve feci keyifliydi, bir sonrakinde acaba ne çıkacak?

World Map kısmasına giriş

Geldik oyunun en fazla vakit geçireceğiniz kısmasına. Burada tüm Dünya ve üze- rindeki tüm havalimanları hizmetinizde. İstediğiniz bir havalimanından kalkabilir ve dilediğinize inebilirsiniz. Burada seçenekler oldukça doygun. Kalkmak istediğiniz havalimanını seçtiğinizde size başlangıç noktanız soruluyor. Park alanı,



Hangi joystick?

Şart değil ama aslında şart. Flight Simulator klavye/fare veya gamepad ile deneyim edilemeyecek bir oyun değil. Aksini söyleyenlere gülüp geçin ve aşağıdaki seçeneklerden bütçenize uygun olanlarına doğru yönelin.



Logitech Extreme 3D Pro (310 TL)

Yerini aldığı Wingman Force 3D'nin yerini doldurama da son derece sağlam, dayanıklı ve ekonomik bir joystick. Eğer bu işe gönül verdiyseniz ama bütçe ayıramadıysanız fazlasıyla işinizi görecektir.



Thrustmaster T16000m (700 TL)

Eğer bütçeniz bir tık fazlaysa almanız gereken son derece başarılı bir model. Yanında Throttle Quadrant ve Rudder içeren FCS Flight Pack olarak aldığınızda fiyatı da dört katına çıkarıyor.



Saitek X52 Pro (1900 TL)

Yeni bir model değil ve artık üretilmiyor ancak halen stoklarda ciddi miktarda mevcut. Son derece yetenekli ve kendi isteğinize göre programlanabilir bir ürün. Sivil uçuş simülasyonlarının göz bebeği.



Logitech G X56 Rhino HOTAS (4100 TL)

X52 Pro'nun iki katından fazla edip etmeyeceği tartışılır ancak kendisi gerçek bir arzu nesnesi. Tek eleştirimiz X56'nın Logitech tarafından talebi doyuracak kadar piyasaya sürülememiş olması. Bu da fiyat etkiliyor.



gate veya direkt olarak pistin kendisinde başlayabilirsiniz. İnceğiniz pisti seçmek de elinizde.

Uçağı ve pisti seçtikten sonra sıra geliyor uçuş planını belirlemeye. Bildığınız gibi havacılıkta iki tip uçuş planından bahsetmek mümkün. Bunlar ilki görerek uçuş (VFR). Burada isterseniz GPS yardımıyla iki nokta arasında direkt bir çizgi çekmek suretiyle uçuş planınızı oluşturabilirsiniz. Diğer yöntem ise VOR-VOR denilen VHF navigasyon sistemini kullanmak.

Aletli uçuş (IFR) ise öncelikle buna uygun bir uçak gerektiriyor. Ne bileyim, otopilot donanımı olmayan bir Cessna 152 ile veya Shock Ultra ile IFR uçuş olmuyor. Burada IFR seçtikten sonra düşük veya yüksek irtifa rotaları arasında da seçim yapabilirsiniz. IFR uçuş elbette uçuş yaptığınız uçağın detay seviyesine de göbekten bağlı ve uzun bir öğrenme süresi gerektiriyor. Back Course Approach Hold nedir, uçak iniş sırasında kaç feette manuel kumandaya alınır, Mach Hold nasıl kullanılır gibi havacılık terimlerinin tamamı öğrenilmek için sizi ve sabrınızı bekliyor. Bir kez öğrendikten sonra verdiği keyif ise hiçbir şeyde yok.

Bu noktada bazı eksikliklerden de bahsetmem gerekiyor. Birincisi ben bu basitleştirilmiş uçuş planlarını beğenmedim. İnceğim pisti görmek, frekanslarına ulaşmak ve ona

göre uçuş planımı yapmak gibi şeylerin tamamı benden alınıp otomatikleştirilmiş durumda. Aksi gibi IFR uçuş sırasında tonla bug sizi bekliyor. Gayet temiz bir şekilde +1000 feet tırmanma verdığınız uçak stall hızında veya buzlanma sınırında dejilken birden 75 derece açıyla sağa doğru vrible girebiliyor mesela. Şimdilik daha önce FSX'te hiç uçmadığım Garmin G1000 ekranları ile ciddi sıkıntılar yaşamaya devam ediyorum. Haliyle, uçuş planı bozulduğunda yeniden oluşturmak, müdahale etmek falan fevkalade güç

bir hale gelmiş. VOR frekansını bulmak bu kadar zor olmamalıydı.

Ayrıca oyundan zaman zaman çok pratik olan 2D kokpit ve MFD seçeneği kaldırılmış. Ultra detaylı bir Virtual Cockpit içinde uçak 30 derece yatmışken bir şeylere müdahale etmenin ne kadar zor olduğunu tahmin edersiniz. Bunun diyeti ise Checklist'lerin oyuna entegre edilmiş olması. Rehber size sadece sırasını söylemiyor, gerektiğinde kontrol etmeniz gereken düğmenin nerede olduğunu da gösteriyor. Muhteşem olmuş, öğrenme sürecini çok azaltmış.





World Map kısmında uçuşla geçmeden önce mevsimi, günü, saatı, hava koşulunu belirleyebilir, isterseniz bu hava koşullarını birebir internetten çekebilirsiniz. Hava trafiğinin yoğunluğu, yapay zeka mı yoksa gerçek insanlardan mı oluşacağı gibi yönetimsel kararlar da size ait. Bir öneri, multiplayer modu hem internet hızı gerektiriyor hem de tam bir sistem canavarı, ciddi yavaşlamalar yaşayabilirsiniz.

Grafikleeeeaaaar!

Grafikler deyince yeterince vurucu olmuyor, oyunun yarattığı tüm dünya şimdiye kadar gördüklerimiz arasında en fazla fotorealistik olanı. Öyle ki bazı sahneleri gerçeğinden ayırmayan imkanı yok. İnanılmaz detaydaki yüzey şekilleri, her seferinde aklınıza gelen yeni bir yerde özgürce dolaşabilmek, gökyüzünü diğer insanlar ve kuşlarla paylaşabilmek gerçegini yapmadığınız sürece başka bir oyunda deneyim edemeyeceğiniz şeyler. Bunun bir de bedeli var ki sistem gereksinimlerinden bağımsız olarak söylüyorum, 16GB RAM ve GTX 1060'ın altında bir sisteminiz varsa medium ayarların üstünü sakın zorlamayın. Belki gökyüzünde uçarken veya de-

tay seviyesi düşük bir bölgede performans alabilirsiniz ancak mesela New York gibi aşırı detaylı bir bölge makinanızın canına okuyacaktır. 5-6 FPS gibi rakamlardan bahsediyorum ve şaka da yapmıyorum. Uçakların detay seviyesi korkunç düzeyde, ufak tefek gariplikleri ve inopeative düğmeleri olsa da oyunla birlikte geçen üç yolcu jetinin (B787, B747-8, A320neo) detay seviyesi son derece doyurucu. Ayrıca oyuna havayollarının giydirmeleri yağmaya başladı bile. Buralarda THY renklerinde bir A320neo göreceksiniz zaten. Neticede karşımızdaki oyun bir devri kapatıp bir devri açacak seviyede bir şaheser, en azından teknik açıdan. Diğer oyunların kendisini sorgulamasına yol açacak seviyede ilhamla dolu, iyi çalışan, ileride çok daha iyi çalışacak, potansiyeli sınırsız bir yazılım. Dile kolay, önmüzdeki üç yıl içinde 2.7 milyar dolarlık bir çevre donanımı pazarı yaratacağı düşünülüyor. Kısaca, türde veya teknolojiye ilginiz varsa, bu deneyimden uzak kalmanız düşündürmez bile. ♦ **Kürşat Zaman**



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

İlk eğitimler her zaman zordur ama biraz sıkın dışınız.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Bu oyun öğrenmeyi sevenler için gerçek bir hazine.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Artık bu oyunun size göre olup olmadığına karar vermiş olmalısınız. Ama gitmeyin, daha karpuz keseceğiz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%20 Uçağı uçuşla hazırlıyoruz.

%60 İnanılmaz grafikler eşliğinde dünyayı keşfetiyoruz.

%20 Uçağı inişe hazırlıyoruz.



ARTI

+ İlham verici seviyede teknoloji altyapısı.

+ Yeni modlar ve mücadeleler.

+ İnanılmaz grafikler.

+ En eski joysticklere bile destek veriyor.

EKSİ

- Türlü türlü bugları var ama düzeller.

- Sistem gereksinimi gerçekten çok yüksek.

SON KARAR

Yirmi sene sonra bir simülasyon oyunun nasıl zirveye yerleşebildiğini, bunun neden sürpriz olmadığını hemen anlayacaksınız. Karşınızda çok etkileyici bir paket duruyor, elinizi korkak alıştırmayıncı.





Yapım Creative Assembly Dağıtım SEGA Tür Strateji Platform PC Web www.totalwar.com

A Total War Saga: Troy ♦

Aşk uğruna, koskoca bir dünya kana bulanacak

Sanıyorum herkes Truva hikayesini duymuştur. Paris'in Helen'e aşık olup Truva'ya kaçırması ile başlayan hikaye, akabinde on binlerce insanın ölmesi ile sonuçlanmış, aşıkın ve gücün nelere kadir olduğunu ta antik dünden kalan mirasıdır bizlere. Evet, gerçekten de Antik Grek dünyasında gerçekleştiği öne sürülen, içerisinde Truva savaşını da konu alan ve İlyada Destanı olarak Türkçeye çevrilen anlatım, Homer tarafından kaleme alınmıştır. Kral Agamemnon ve savaşçı Achilles (ki aşıl tendonunun isim babası olarak da bilinir.) arasında geçen bir haftalık sürtüşme ve savaşı konu alır. Her ne kadar hikayenin temelinde, savaşın gerçekleştiği bir haftalık dönem olsa da İlyada Destanı içerisinde savaşın sebebinden, savaşa olan hazırlığa, büyük kahramanların bir araya gelmesinden birçok diğer politik mevzuuya kadar uzanan bir anlatım söz konusudur. Dünya tarihi için böylesine önemli bir dönemin oyununu yapmak için kolları sıvayan Creative Assembly Sofia ekibi de yapıkları araştırmalar sonucunda dönem ile ilgili yeterli bilgiyi elde edemediklerinden, Homer'in bu muazzam destanından yardım almaya karar vermişler. Hal

böyle olunca da destansı bir oyun üretilmiş. Şimdi gelin, sizin bu topraklarda birkaç bin yıl öncesine doğru götürmeye çalışıymış...

Milattan önce

İlyada Destanı, genelde Odyssey ile birlikte anılır, birbirlerinin bütünleyicisi olarak görülürler. İlyada Destanı'nın yazılı metin halı milattan önce sekizinci yüzyila tarihlenmesi açısından da Batı edebiyatının en eski metni olarak kabul edilir. İşte böylesine muazzam ve böylesine büyülüyici bir hikaye için nasıl bir oyun yapılır? Oyunun geliştirici kadrosunun başında bulunan Maya Georgieva Tunç Çağı ve sonrası hakkında dokuz aylık bir araştırmanın ardından birçok detayın İlyada Destanı'ndaki anlatılar üzerine tasarlanması karar vermiş. Oyunumuz genel hatlarıyla tam bir Total War oyunu ama adından da anlayabileceğiniz üzere, tüm dünyayı değil, sadece Yunanistan ve Batı Anadolu bölgelerini temel alan bir yapımdır. Haritanın kulağa ufakmış gibi geldiğinin farkındayım ama inanın ziyadesiyle büyük. Ayrıca dünya haritasına kıyasla belli bir bölgeye odaklı olduğundan, yapımcı ekip

özellikle Yunan ve Anadolu topografyalarını harika yapmış diyebilirim. Özellikle yüzey şekilleri açısından muazzam farklılıklar söz konusu. Oyna başladığımız andaysa karşımıza seçilebilecek dört farklı efsanevi kahraman çıkıyor. Bunlar Achilles, Agamemnon, Odysseus ve Menelaos olarak sıralanıyorlar. Her kahramanın da kendisine ait birden çok özelliği bulunuyor. Misal, Achilles ile yola çıkarsanız, kazandığınız her savaş büyük bonuslar getireceğen, kaybettikçe canınız sıkılacak. Politik tarafla ile pek ilgilenmeyecek ama savaşlarda rahat edeceksiniz. Agamemnon ile oynarsanız, Vassal'larınızdan dilediğiniz zaman yardım alabileceğiniz muazzam bir gücünüz olacak. Tüm bu genel yeteneklerinin haricinde, her kahramanın yaşadığı yere göre de bir zorluk seviyesi var. Misal, Odysseus "Hard" mode dayken, Agamemnon "Easy" başlangıç olarak karşımıza çıkıyor. Politika tarafı benim için Total War serilerinin en eksik tarafıdır ve ne yazık ki bu durum Troy ile de pek değişmiyor. Fazlasıyla durumsal gelen politik çağrılar, genelde oyunun gidişatını o kadar da etkileyemiyor zira zaten belirli bir güce ulaşmışsanız, inanın pek



durdurulabilir olmuyorsunuz. Ayrıca düşmanın diplomatik hareketleri, genelde ordu gücünüzle eş değer olarak hareket ediyor diyebilirim...

Baltaylan vurucam!

Dönem yaklaşık olarak Bronz Çağ zamanları olduğu için eldeki malzemeler belli. Yani böylesine spesifik bir dönem için oyun geliştiririrorsanız, savaş konusunda çok opsyonınız yok demektir. Kılıç, mızrak, uzaktan atılan taşlar ve tabii ki at arabaları! Chariot olarak adlandırılan bu güzide arabalar, saniyorum oyunun en iddialı birimleri. Hızlı manevra kabiliyetleri ve çarpması etkileri ile özellikle düşman hatlarına yandan saldırısı konusunda muazzam cihazlar! Peki, böylesine tek düz bir dönemi başka ne şekilde şenlendirebiliriz? Birazcık fantastik öğe katarak! Efendim oyunumuzda, Grec Mitolojisinin en önemli yaratımlarından olan Minotaur, Harpie ve Centaur gibi arkadaşlar yer alıyor. Fakat bu mitolojik varlıkların büyük bir kısmının aslında insan şeklinde tasvir edildiğini de belirmek isterim. Yani Harpie'ler etrafında uçan yaratıklardan ziyade, üzerlerine tüyler takmış, mızrak atan kadın birliklerinden oluşuyor. Benzeri şekilde Centaur'lar da üzerlerine boyaya yapmış, at üzerinde muazzam savaşabilen kabile bireylerinden ibaret. Her ne kadar insan olsalar da savaş gücleri insanüstü! Kale savaşlarıysa biraz tekdüze diyebilirim. Yani Koçbaşı ile vur, mancınıkla taş at, duvar-

lara tırman... Daha önce de dediğim üzere, dönem itibarıyla savaşlar içerisinde yapılabilecek pek bir şey yok. En büyük farkı fantastik birimler getiriyor, o kadar. Kaynak tarafındaysa her şehrin özel kaynaklarından birisini üretебilğini belirtmek isterim. Food, Wood, Stone, Bronze ve Gold olarak sıralanan kaynakları elde tutmak bir hayli önemli. Özellikle Bronz kaynağı olmazsa olmazlar arasında. Bu arada diğer fraksiyonlarla yapılabilecek en iyi diplomasi hareketi ise kesinlikle kaynak alışveriş! Hemen hemen herkes kaynaklarını değişim tokus etme konusunda hevesli. Hevesli de arkadaş bir bak benim orduma falan ne eksik. Bronz! E onu da sen bana veriyorsun. Birazdan bu aldıklarında şehirlerine ateş eden daha güçlü bir ordu kuracağım!

İşte Total War serisi uzun süredir tam olarak bu diplomasi mekanığının detaylarını çözmemekten yanıyor... Din ise tipki bilinen Antik Yunan'da olduğu gibi bir hayli ön planda. Yapılabilecek birçok Sunak ve Tapınak bulunuyor ve her biri belirli Tanrırlara adanmış durumda. İlk Tapınak ile ufak ufak stat bonusları alıyorken, ilerleyen seviyelerde Minotaur gibi efsanevi yaratıklar üretilerebilir hale geliyoruz. Minotaur'un savaş alanında ne kadar güçlü olduğundan bahsetmemeye sanıyorum çok da gerek yok! (Yani öeah, öyle vurulur mu azizim?) Özellikle oyunun başında seçtiğimiz bir Tanrı'nın yolunda hızlıca gidip kültleşmek, agresif oyun deneyimi

icin muazzam fark yaratıyor. Üretim ve geliştirme konusunda yapılabilecek birçok opsiyon olması, Troy gibi ufak bir oyunu kendi içerisinde büyütmemi başarmış. Özellikle Ege adalarında daldan dala gezmek muazzam bir keyif. Pek tabii karşımıza çıkan Siren ve Haripe'ler de cabası.

Troy özellikle dönemi yansıtma konusunda muazzam bir iş yapmış diyebilirim. Büylesine rafine bir dönemi, özellikle İlyada Destanı'ndan aldığı bilgiler ışığında böylesine güzel bir şekilde oyunlaştırması kesinlikle harika. Tabii başta diplomasi sistemi olmak üzere, Kahramanların oyundaki duruşları, birbirleri ile olan etkileşimleri ve genel hatlarıyla dönemin savaş açısından diğer Total War oyunlara göre tek düzeye kalması sebebi ile bazı sorunlar yaşadığını kabul etmek gerekiyor. Kendi içerisinde ufak ama detaylı bir oyun olmayı başaran Troy, özellikle Antik dönemi severleri kendisine çekmeye başaracaktır. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Dönemi güzel yansıtılabilmesi.
Farklı Kahramanlar ve oyuna etkileri.

Ufak ama dolu harita.

EKSİ Kahramanların kopuk olması.
Az sayıdaki mitolojik yaratım.
Diplomasi hala eksik



Yapım Mediatonic **Dağıtım** Devolver Digital **Tür** Battle Royale **Platform** PC, PS4 **Web** fallguys.com

Fall Guys: Ultimate Knockout



Dostu dosta kırdırmanın renkli ve kaotik yolu!

Gün geçmiyor ki bu sayfalar bir diğer battle royale oyununa ev sahipliği yapmasın. Bana sorarsanız bu durum son dönemde kabak tadı vermeye de başladı. Yapımcılar, temcit pilavi gibi battle royale türündeki birbirinin aynı yapımları önüne sürüyor. Haliyle de birçoğu unutulup gidiyor. Lakin bu sefer durum farklı. Diğerlerinin aksine rengarenk, fizikselleşmiş bulunuşmadığı, yalnız 3 tuşa basarak oynanan, öğrenmesi kolay, zaman zaman sinir bozucu, hepsinden de önemlisi aksılızca eğlenmenizi sağlayacak bir battle royale, Fall Guys, karşınızda.



Koş, kooos!

Renkli, oyuncak benzeri karakterleri yönettiğimiz Fall Guys'ta amacımız tahmin edebileceğiniz üzere oyunun sonunda ayakta kalan son oyuncu olmak. Ancak bu sefer sona kalan oyuncu olmak için diğer ne oyuncularla kavga ediyor ne de çatışıyoruz. Bunun yerine "Ninja Warrior" benzeri bir yarışın içine giriyoruz. Kimi zaman bir platformun üzerinde kalmaya çalışıyor, kimi zaman bitiş çizgisine ilk ulaşan oyuncu olmak için çabalıyoruz. Oyunda yaklaşık 25 farklı mini oyun bulunuyor. İlk bakışta her turda bu mini oyunlar arasından rastgele seçim yapılmış gibi gözüküyorsa da durum tam olarak böyle değil. Kalan oyuncu sayısına, haliyle kaçınıcı tur olduğuna göre seçilen mini oyun değişiklik gösteriyor. Yeri gelmişken, her bir oyun 5 turdan oluşuyor ve oyunun sonuna kadar ayakta kalmayı başarısızsanız oyun 15 dakika kadar sürüyor. Yani battle royale türündeki diğer oyunlara göre süre çok daha kısa. Mini oyun çeşitlerine dönersek, ilk turda oyuncuların yarıştığı mini oyunlar arasında seçim yapıldıktan sonra ikinci veya üçüncü turun en az birinde takım

halinde oynanan mini oyunlarla karşılaşıyoruz. Final turunda ise diğer turlarda asla tecrübe edemediğimiz 3 farklı mini oyunдан birisini aracılığıyla kazanan belirleniyor. Eğer benim gibi siz de çok başarılı olmayan, galibiyetten ziyade başkalariyla uğraşarak oyunu oynamayı seçenlerdeniz final mücadelelerini nadiren göreceğinizi söyleyebilirim.

Dost musun düşman mı?

Fall Guys kontroller noktasında inanılmaz derecede oyuncu dostu bir yapıp. Öyle ki oyunda karakterimizi hareket ettirmekte kullandığımız stick dışında toplam 3 adet tuş kullanıyoruz. Bu tuşlar yardımı ile zipliyor, tutunuyor ve karakterimizi ileriye doğru atılarak karnı üstüne düşmesini sağlayacak şekilde dalış yapabiliyoruz. Kontroller bu denli kolay olduğu için de oyuna ayak uydurmak yalnızca 5 dakika sürüyor. Ziplama ve dalmayı yalnızca harita bunu gerektirdiğiinde kullanıyoruz. Fakat tutunma tarafında durum biraz farklı. Çünkü tutunmayı yalnızca objeleri tutarken kullanmıyoruz. Bunun yanında rakiplerimize de tutunabiliyoruz. Yarışlarda çok



anlamlı olmasa da özellikle birtakım engellerden kaçarak platformun üzerinde durmaya çalıştığımız mücadelelerde rakiplerimizi tutarak onlara zor anlar yaşatabiliyoruz. Örneğin, altı üstlü konumlandırılmış iki dönen çubuktan kaçarak platformda kalmayı amaçladığımız "Jump Club" isimli mini oyunda zıplamaya çalışan rakiplerimizi tutarak zıplamalarını engellemeye ve onları oyun dışına itme şansımız bulunuyor. Tabii bunu yapmak riski de beraberinde getiriyor. Çünkü rakibimizi doğru zamanlamayla bırakmazsa biz de zıplayamıyor ve onunla beraber oyun dışında kalıyoruz. Tanımadığınız insanlara bunu yapıp, sizden kaçışlarını izlemek zaman zaman eğlenceli olsa da bir noktadan sonra insanın vicdanı el vermiyor. Ne var ki oyunu arkadaşlarınızla oynuyorsanız ve bunu onlara yaparsanız inanılmaz eğlenceli anlar yaşayabilirsiniz. Tabii bu noktada çizgiyi iyi belirlemekte fayda var. Yoksa "Kaç yıllık arkadaşım benimle asla oyun oynamıyor." gibi cümleler hayatınızın bir parçası haline gelebilir.

Takım oyunu

Daha önce de defalarca belirttiğim üzere Fall Guys battle royale türündeki diğer oyunlardan oldukça farklı bir yapım. Bu farklardan bir tanesi de oyunda hem bireysel hem takım halinde oynanan mini oyular bulunması. Bu mini oyular vesilesiyle kendinizi yalnızca 2dk önce platformun dışına itmeye çalıştığınız bir oyuncu



ile omuz omuza aynı kaleyi korurken bulmanız isten dahi değil. Dürüst olmak gerekirse hiç tanımadığınız ve hiçbir şekilde iletişim kurmadığınız bir grup oyuncu ile ortaklaşa çalışmak oldukça farklı bir deneyim sunuyor. Oyunda, takım halinde mücadele edilen 7 farklı mini oyun bulunuyor ve bunlardan en keyiflisı bana sorarsanız "Egg Scramble". Ortadaki sahipsiz yumurtaları takımımızın sepetine koymaya ve koyduğumuz yumurtaları korumaya çalıştığımız bu modda takımın bir kısmının diğer takımların sepetlerine saldırırken, bir kısmının da kendi sepetini koruması gerekiyor. Diğer oyuncularla iletişim kurmak temelde imkansız olduğu için de oyuncular bir şekilde aralarında iş bölümü yapmaya çalışıyor ve bunu başaramayan takım daha ilk saniyeden mağlubiyete razi oluyor. Kısacası, tanımadığınız ve iletişim kurmanın imkansız olduğu bir grup oyuncu ile bir takım halinde hareket etmeye çabalamak oldukça ilginç bir deneyim sunuyor.

Gardırop

Fall Guys temelde ücretli bir oyun olsa da PS4 tarafında PS Plus'ın Ağustos oyunlarından birisi olduğu için neredeyse ücretsiz olarak tanımlanabilecek bir yapım. PC tarafında ise 38TL'lik fiyat etiketi her bütçeye uygun olusuya dikkat çekiyor. Kısacası Fall Guys oldukça cüzdan dostu bir yapım. Tabii bu demek değil ki oyuna para harcamanın başka yollar yok. Oyunda karakterinizin görünüşünü değiştirmemize olanak sağlayan birtakım eşyaların satıldığı bir oyun içi market bulunuyor. Buradan dilediğimiz gibi alışveriş yapabiliyoruz. Fakat bana sorarsanız bu kısım çok da ilgi çekici değil. Öyle ki, Collector's Edition ile birlikte gelen 10.000 Kudo'yu bırakın harcamayı, "Şunu alsam mı acaba?" diye bir kez bile düşünmedim. Bir de bu 10.000 Kudo'nun üstüne 19.500 Kudo da season pass ile ilave oldu. Bir noktada tüm bu parayı harcayabilecek miyim ciddi şüphelerim var. Yeri gelmişken, oyunun tamamıyla ücretsiz bir season pass'ı bulunuyor. İlk sezonu 40 seviye ve haliyle 40 farklı ödülüden oluşan season pass de insanı

para harcamaktan alıkoyan unsurlardan birisi. Çünkü season pass'ın sonuna geldiğinizde sizi yansitan bir ya da birden fazla kozmetiğe çoktan sahip olmuş oluyorsunuz.

Bir el daha

Sevgili okur, açık konuşmak gerekirse Fall Guys: Ultimate Knockout benim için yazın en büyük sürprizi olmayı başardı. Hatta geçtiğimiz ay Flight Simulator çıkışına kadar Fall Guys dışında bir oyuna elimi dahi sürmedim -tamam biraz abartıyar olabilirim, inceleme yazmak için başka oyunlar da oynadım-. Tahmin ediyorum ki bir PS4 sahibiysen Fall Guys oynamaya çoktan başlamışındır ve muhtemelen sen de diğer oyunlarla pek ilgilenmemiştir. Hatta belki de season pass'ı dahi bitirmiştir. Eğer ki PC tarafindaysan ve Fall Guys'i hala tecrübe etmediysen kaçırma derim. Beyninin şalterlerini kapatıp böylesine eğlenebileceğin başka bir oyunu kolay kolay bir daha bulabileceğini sanıyorum. Hele ki arkadaşlarının da sana katılması durumunda bir el daha, bir el daha derken gün ağardığında hala bilgisayar başında olabilirsin. Fall Guys: Ultimate Knockout tek kelimeyle "kaçırlımayacak" bir yapım. ♦ Tolga Yüksel

KARAR

ARTI Kolay kontroller. Eğlenceli yapı. Sevimli grafik ve sesler.

EKSİ Tek başınızken bazen sıkıcı. Zaman zaman tekrara düşebiliyor.



85



HORIZON ◆ ZERO DAWN

COMPLETE EDITION

Yapım Guerrilla Games
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon, RPG
Platform PC, PS4
Web guerrilla-games.com/play/horizon

B undan, aşağı yukarı 300 bin yıl kadar önce Afrika topraklarında yeni bir canlı türü dünyaya gözlerini açtı. Bu türün öyle kendisini dış etkenlerden koruyan bir kürkü, avını yakalama yarayan pençeleri ya da düşmanlarının boğazını parçalamasını sağlayacak uzun sıvri dişleri yoktu. Kendisi küçük, çıplak, savunmasız bir canlıydı. Kim bilir, belki ilk aşamada onu gören hayvan dostları onunla alay etmiş, hatta belki içten içe acılmışlardı.

Ancak, daha ilk günden bu yaratığın bakışlarında kendisini diğerlerinden çokça ayıran bir şey vardı: Sırtını dikleştirmiş, iki ayağı üzerinde dengede, gözlerini ufka dikmiş plan yapıyordu. Bu küçük, nispeten tüysüz yaratığın korkak adımlarını güçlendirdip de zekası yardımıyla besin zincirinin en üstüne çıkmasını ardından asırlar geçti. Arada geçen zaman diliminde yerleşik hayat başladı, hayvanlar domine edildi, devasa yapılar inşa edildi, sanayi devrimi gerçekleşti, nükleer enerji ve beraberinde getirebileceği felaketlerle tanıştı, büyük kentler kuruldu, kırılık arttı, iklim krizi başladı, pek çok hayvan türü sefalet içinde yok oldu. Küçük tüysüz yaratık, bir zamanlar kendisine gülen dostlarının mezarlarını hazırlayıp kendi betondan tahtında hükümdürüğュyla, adeta intikam almak istemişesine yavaş yavaş doğayı tüketirken, bu gezegende kendisinden, yanı insandan, daha güçlü bir varlık daha olamayacağını ilan etti.

Peki, hani derler ya hep, "ne oldum değil ne olacağım diyeceksin" diye, bugüne dekin kendi hükümdarlığını başarılı bir şekilde güçlendirmiş olan insanı gelecekte neler bekliyor acaba? Doğanın bize karşı kullanmadığı bir kozu daha var mı? Yoksa bizzat kendi gücümüzün mü kurbanı olacağız? Daha fazlasına sahip olmanın açlığıyla dükkânlarla akinsız ederken, bizzat yaratıklarımız mı sonumuzu getirecek? Belki de kim bilir, günün birinde ürettiğimiz devasa robotlar doğada özgürce dolaşırken,

biz onlar tarafından avlanmamak adına köşe bucak kaçıyor olacağız.

Yepyeni bir dünya düzeni

Horizon Zero Dawn, daha adınızı atar atmaz sizi büyüleyecek bir dünyaya sahip. Her bir köşesi yemyeşil olan bu dünya, deresiyle, ovasıyla insana kendini Karadeniz turuna çekmiş gibi hissettiyor. Tabii, Tomb Raider ya da Firewatch gibi oyunlardan halihazırda çayır çimen içinde koşturmayla alışğız; ancak bu sefer gerçek anlamda teknolojiden uzak yabanıl bir hayatın içine düşüyoruz.

Üstelik bu yabanıl hayat günümüzden ortalamma 1000 yıl sonra geçiyor. Dünya doğanın hakimiyetinde, medeniyete dair her şey yesilliğin içinde boğulup zamanla yok olmuş. Bu çağda yaşamakta olan bir avuç insan ise silinip giden geçmiş hakkında hiçbir şey bilmeden kendi medeniyetlerini oluşturmuş. Teknoloji ürünü bir tannı inancını, pek çok acımasız kuralı ve devasa robot hayvanları barındıran bu medeniyette hayatı kalmak için ise yeterince

güçlü ve cesur olmanız gerekmekte. Ben böyle, insanlık kendi kendinin sonunu getirmiş, dünya mahvolmuş, geriye kalan bir avuç garibanın da "Eheheh hadi yeni medeniyet kuralım, hayatı kalalım" diye ortalıkta dolaştığı hikayelere bayılıyorum. Dalga geçmek için söylemiyorum, cidden beğeniyorum. Bu oyuna karşı da belki bu yüzden daha başında ekstra bir sempatisim vardı. Ne yazık ki, oyunu açtığımda hevesimi kursağında bırakan çok ciddi buglularla karşılaştım. Tüm bunlardan ve bu uğurda ne çabalar verdiğimden de bahsedeceğim ama öncelikle biz oyunda kimiz, neler yapıyoruz, amacımız ne biraz onlara degeneceğim.

Orada bir köy var uzakta

Bu ilginç çağda dünyaya gelen ana karakterimiz Aloy, henüz mini minnos bir bebekken doğduğu kabileden sürülerek bir "outcast" olarak etiketlenir. Tarzan gibi ormanda tek başına büyümeyeceği için kendisini Rost adında bir başka outcast yetiştiir. Dağ gibi bir adam olan Rost, küçük kiza tek başına hayatı kalabileceği





LEVEL | 35



tüm bilgileri vermeye çalışır. Buna karşın, Aloy'un en çok merak ettiği şey ise neden annesinin onu istemediği ve kabileden neden gönderildiğidır. Kabilenin yalnızca suç işleyenleri sürgüne gönderdiğini düşünürsek, Aloy'un kafasındaki sorularda oldukça haklı olduğunu anlayabiliriz. Yetmiyormuş gibi, kabile üyeleri outcast'lere karşı öyle itici tavırlar sergiliyorlar ki, Aloy nihayetinde "Ben gidip her şeyi öğreneceğim" diye tutturuyor. "Öf tamam git, ne yaparsan yap" dese yerden göge kadar haklı olabilecek Rost ise evlatlığını en çetin şartlarda bile hayatı kalmayı öğretiyor. Aradan geçen yıllarda büyüp kızıl saçlarıyla gönülleri yakan genç bir kadına dönünen Aloy, gerçek bir savaşçı olarak doğduğu yerin yolunu tutuyor.

Kürşat, Aloy'u çok donuk bulduğunu ve hiç akılda kalıcı bir karakter olmadığını söylemişti. Valla Kürşat'ın ne gibi bir derinlik bekłentisi var oyun karakterlerinden bilmiyorum, ama ben ilk dakikadan çok sevdim kendisini. Zaten, kusura bakmayın da anasız babasız, ormanın içinde yabani gibi büyümüş kızcağız. Haliyle biraz asosyal olabilir yani, üstüne çok gitmeyin. Buna karşın, Aloy'un oyun içerisinde derin ilişkiler kurmaması, kendisini yeterince tanıymamamıza sebep olmuş. Bir de insan "Hadi Tallneck'in sırtına atlayım, hazır gitmişken iki robot ölüreyim, biraz bandit kamپına saldırıyım," derken hikayeden de iyice uzaklaşıyor. Haliyle Aloy bizim için, bir derinliği olsa da yeterince tanıymadığımız bir karakter olarak kalyor. (Dediğime gelmen yedi satır sürdü. – Kürşat)

Üstelik yaşadığımız dünyanın geçmişi ve kafamızda soru işaretleri oluşturan durumlar hakkında topladığımız belgelerden cevaplar alıyoruz. Yani, sorularımızın pek çoğu da belirli bir diyalog veya olay akışı içerisinde cevaplanıyor. Bunların bir kısmının hikaye içerisinde verilmesi iyi olabilirmiş. Çünkü zaten Horizon, kendinizi diyaloglara boğulmuş şekilde bulacağınız, sinematik sahnelerle dolu bir oyun değil. Daha çok ana ve yan görevler arasında koştururken ne yapacağınız kendiniz karar veriyor, hatta yer yer bazı ana görevlerin hikaye ile olan bağlantısını bile unuttuğunuz olabiliyor. Bence bu yan görevler

sırasında bile tanıdığımız karakterler, onların hikayeleri ve amaçları bile oldukça etkileyiciydi. Aslında biraz da bu yüzden bir noktada kimin görevlerin hikayeyle olan bağlantısını kaçırma ya başlayabiliyorsunuz. Bu yüzden olay akışını güçlendirmek adına, asıl soruların yanıtlanacağı daha fazla diyalog eklenebilmiştir.

Akıllı telefonlardan akıllı ineklere

Oyunun dünyasında belli ki yıllar içerisinde geliştirdiğimiz teknolojiler akıllı telefonlardan robot boğalarla doğru ilginç bir evrim geçirmiş. Nihayetinde insanoğlu kendi kendinin sonunu getirmiş. Yetmiyormuş gibi, doğa binlerce yıl sonra yeniden her yerin hakimiyetini ele geçirmişken, komik bir şekilde hala gerçek tehlike doğanın kendisi değil, insan yapımı robotlar. Size fersah fersah yetecek, içinde Heidi gibi koşturacağınız haritada karşınıza çıkan hiçbir böceği sizinle alıp veremediği yok. Esas problem, aynı bir hayvan görünümünde ve zihniyetinde olan, ancak sınırlendiklerinde etrafa işin silahlarıyla ateş etmeye başlayan "corrupted" robotlar.

Uzaktan izlediğiniz zaman gerçekçi hayvan hareketleriyle pek bir sevimli görünen bu metal dostlarımızın geyiksi olanı bile yakaladı mı canınıza okuyabiliyor. Hal böyle olunca,

saldırırken ister istemez iki kere düşünüyorsunuz. Önce karşısındaki robotun boyuna ve ardından elinizdeki silahlara bakıyorsunuz ve kuvvetle muhtemel değimeyeceğine karar verip sinsice ortamdan sıvışıyorsunuz.

Watcher gibi Velociraptor benzeri robotlar kolay avlanıyor olsa da, işin doğrusu, büyük bir kısmı oyun boyunca sizi zorlamaya devam ediyor. Ben oyunu bilgisayarda oynadığım için bir nebze daha rahattım ancak robotların üzerinde ufacık bir zayıf noktaya nişan almanızın gerekmesi sebebiyle konsolda oynamanın çok daha zor olduğunu da duydum.

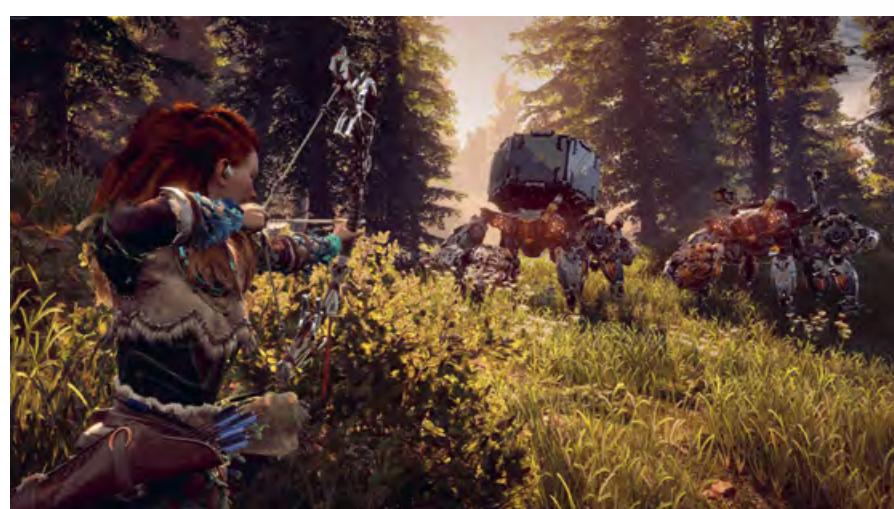
Bu sebeple, zaten harita adım başı robot kayníyorken, çok da onlarla uğraşarak vakit harcamadım. Genellikle sevgili Aloy'un kızıl saçlarını çocukların içerisinde gizleye gizleye, koşa koşa tüdüm ortalıktan.

Yine de tabii ki Horizon Zero Dawn'ı öyle PUBG'de edindiğiniz saklanma yetenekleriyle yata yata bitiremezsiniz. Yeri geliyor hikaye yeri geliyor bir yan görev sebebiyle bu huysuz robot kardeşlerimizle illa ki burun buruna geliyor, üç beş ilkel ok ile bu son model teknoloji ürünlerini alt etmeye çalışıyoruz.

Zaten silahımız olsa her şey çok daha kolay olacak ama ne yazık ki yalnızca bir takım ok ve tuzak türevleriyle robotların karşısında direnmeye çalışıyoruz. Özellikle oyunun başlarında sahip olduğumuz o naif oklar açıkça kürdandan daha fazla işe yaramıyor. Şükür ki az bir loot sonrasında kendimize okçuluk dünyasının gözlerini yaşartacak yeni silahlar edinebiliyoruz.

Açık dünyada tek dostumuz silahlarımız

Oyunda karşımıza çıkan müthiş teknolojilere karşılık elimizde gayet ilkel bir şekilde yay ve mızrak taşıyor olsak da hayatı kalmamızı sağlayacak ilginç silahlar da alabiliyoruz. Bu aşamada, özellikle zırh delici oklar atabildiğimiz Hunter Bow benim favorim oldu. Bu ve türevi yollar sayesinde ayrıca atabildiğimiz yanıcı oklarla da düşmanı yakarak canının zamanla azalmasını (büyük makineler için faydalı oluyor) hatta makinelerin patlayıp alan hasarı vermesini bile sağlayabiliyoruz.





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Bizim için çok yeni bir çağda olduğumuz için öncelikle içinde bulunduğu dünyayı biraz öğreniyor, ana karakterimizin geçmişi hakkında kafamızda soru işaretleri oluşurken mekaniklere alışıyoruz.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Artık mekaniklere alıştığımız için daha özgüvenli şekilde etrafi keşfeliyoruz. Bolca yan görevle süslenmiş olan hikaye ilk hafta da bizi kendisine bağlayacak kadar akıcı ve uzun.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Düzenli oynadığınız takdirde bir ay içerisinde oyunun tüm içeriğini tüketmiş olacaksınızdır. Yine de daha yavaş ilerleyen, her taşın altına bakmayı diyen ve gün içerisinde sınırlı vaktini oyun başında geçiren biri seniz hala yapacak görevleriniz olacaktır.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%45 Mekanik hayvanlardan kaçıyoruz.

%30 Görevden görevye akıyoruz.

%25 Dağın taşın seyrine dalmıyoruz.



ARTI

+ Muhteşem grafikler

+ Silah ve robot çeşitleri zengin

+ Tüketilecek bolca içerik

EKSİ

- PC'de yaşanan sorunlar

- Görevler dolayısıyla ana hikayeden kopuyor olmamız

- Çok fazla yenilikçi mekanikleri olmaması

SON KARAR

Horizon Zero Dawn kazandığı ünү hak eden bir yapılmıştır. PC'de çok ciddi sıkıntılar yaşansa da bu sorunlar çözüldüğü takdirde hem PS4 hem de PC'de keyifle oynanabilecek bir oyun.



Şimdii, bilirsiniz bu tip oyunlarda silahlar genelde birer birer açılır. Seviyen arttıkça yeni yerlere gittikçe ya da hikaye içinde ilerledikçe yeni yeni silahlar eklenir listeye. Biz de alır birer birer deneviz. İşte Horizon Zero Dawn'da durum tamamen farklı: bütün silahlar karşılaşığınız ilk tüccardan itibaren açık ve oyun sana asla "Git de yeni silahlar al, bak zamanla zor düşmanlar gelecek" demiyor. Bu yüzden başta tüccarın sattıklarına söyle bir bakıp geçmemıştim. Elimde o zaman bir basit yay ve Tripcaster vardı. Hikaye dolayısıyla elde etkilerim onlardı ve bunun kendi seviyemde yeterli olacağını düşünüyordum. Oysaki bu son derece naif bir düşünçeymiş.

Çok geçmeden girmiş bulduğum bir mağaramı yapı içerisinde o düşüncemin ne kadar yanlış olduğunu anladım ve artık her şey için çok geçti. Yoluma çıkan, o ana dek karşılaşmadığım makineleri öldürmeli bir yana, canlarını bile azaltamıyorum. Zavallı okları karşılarında sıvrisinek isırmış gibi şaşkına dönen makineler bir o yana bir bu yana koşturup korkuya saklandığım yerde beni arıyorlardı. Resmen kapana kışlıdım. Kaçış kurtulmam mümkün değildi çünkü senaryo benden hepsi öldürmemi istiyordu. O çaresizlik içinde "Oha ne zor oyunmuş bu" derken, o ana kadar almadığım silahlar birden dandık bir PowerPoint sunumu misali gözlerimin önünden geçti. Artık pişman olmanın ve ağlamadan anlamlı yoktu. Oyunu eski kayıtlardan başlatmak da aklıma gelmiyordu çünkü aklım durmuştu. Ben de son kozumu oynamaya karar verip oyunu story moduna (en kolay zorluk seviyesi) alıp bölümü öyle geçtim. Kürsat bu yaşadıklarımla bayağı dalga geçti. Yine de ben bölümün geçmenin verdiği rahatlamağa utanç değil, sevinç içindeydim. Ardından hiç vakit kaybetmeden gidip alabildiğim tüm silahları aldım. Ondan sonra da zorlandığım bölgeler illaki oldu, ancak doğru silahları ve taktikleri belirlediğinizde hiçbir görev o kadar da sancılı olmuyor. Bazan basit bir el bombasına çok ihtiyaç duyduğum anlar olsa da oyun içi silah çeşitliliği size farklı yöntemler deneme şansı tanıyor.

Oyun güzel ama çalışırsa...

Şimdii, oyunda bugların diz boyu olduğunu

belirtmişim hatırlarsanız. Bu öyle bir seviyede ki, PC tarafında satın almak isteyenlerin önce ciddi ciddi bir düşünmesi gerekiyor. Şahsen ben de oyunu neredeyse oynayamayacaktım çünkü başlangıçta ciddi bir FPS sorunuyla karşılaştım. Ses ve görüntüde benzer şekilde -ancak birbirinden bağımsız olarak- müthiş bir şekilde FPS droplar oluyordu. Öyle ki, Aloy'un sesi bir robot gibi gelirken özellikle aksiyon sahnelerinde her şey bir fotoroman gibi sahne sahne görünüyor. O sırada oyunu yüklemiş olduğum i7-6700H işlemcili, 16GB RAM, GTX 965M ekran kartına sahip bilgisayarım en nihayetinde bu oyun için yeterli olmadığına karar verdim. Yine de hemen pes etmek istemediğim için bir hız testi yaptık ve saçma bir şekilde en düşük grafik ayarında, orta-yüksek seviyeden bile daha kötü FPS değerleri aldı. Sonuç olarak bu "bozuk oyunu" binbir uğraşla i7-8750H işlemcili, 16GB RAM ve GTX 1060 ekran kartlı bir laptopa aktarmak zorunda kaldım. Bundan sonra oyunun beni birkaç kere atması dışında (oyun çok attığı için hiç oynayamayanlar da olmuş) hiç problem yaşamadım. Yine de şu bir gerçek ki Kürsat olmasa ben oyunu aktarmayı bile beceremem "Çalışıyor bu!" diyen sinirden ağladım. Bu yüzden sevgili dostlarım, şayet siz bunlarla uğraşamayacağınız ve riske girmek istemiyorsanız gidin oyunu PS4 üzerinden oynayın. Olmadı güncellemeleri takip edin, sorunlar çözülürse o zaman PC için satın alırsınız. Çünkü şu ara nasıl bir sisteminiz olduğundan bağımsız olarak oyunda genel bir sorun var ve açıkçası ben şanslı olduğum için oyunu bitirebildim.

Buna karşın, gerçekten tüm bu sorunlar denklemin dışında bırakıldığında Horizon Zero Dawn parasının hakkını veren, uzun uzadıya oynayabileceğiniz bir oyun. Bir yandan bu oyunu geç tanıdığım için üzülsüm de öteki taraftan PC'de oynamış olmaktan gayet memnunum. Benim için hem saatlerce düşünmeden başında vakit geçireceğim hem de uzun bir zaman boyunca hafızamda yer edinecek bir oyun oldu. ♦ Berçem Sultan Kaya



Yapım Lightbulb Crew **Dağıtım** Focus Home Interactive **Tür** Strateji **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.othercidegame.com

Othercide ◊

Karanlığın içinden gelen muhteşem bir yapım

İnsanoğlu yine bir girdaba kapılmış, güzel olan her şey yitir gitmiş. Yapabilecek pek bir şey yok gibi görünüyor ama her zaman bir umut var! The Daughters, yani bu zamana kadar yaşamış en büyük savaşçılar, acı ve ölümün karşısında durmak için yerlerini aldılar. Peki, tüm bu karanlığa nasıl karşı geleceğiz? İşte bunu yapmak, bize düşüyor en sevdiğim okur. Othercide, karanlık temasınıambağa bir estetik ile karşımıza çıkarın, taktik stratejiyi dibine kadar yaşamamızı imkan sunan ender yapımlardan birisi olmaya aday. Kontrolümüzdeki The Daughters ise canlarınu bu davada vermeye çoktan hazır! O zaman ne duruyoruz?

İşığa doğru giden yolda, adım adım

Othercide, uzun süredir hasretini çektiğim taktik strateji türünde bir yapım. Özellikle XCOM serisini severlerin çoktan başına kurulduğuna emin olduğum bu güzide oyun, kendi içerisinde birçok farklı mekaniği de getirmesi açısından, fark yaratmayı başaran ender yapımlardan birisi diyebilirim. Tabii oyun mekaniklerine geçmeden önce, birazcık bu "karantık" dünyadan bahsetmek lazım. Girişte de belirttiğim üzere, oyuna başladığımızda, bir manada yok olmuş bir dünya konsepti ile karşılaşıyoruz. Amacımız, bir şekilde geçmişe yapılacak ufak yolculuklar ile yaşananları onarmak. Oyun içerisinde karşısına çıkan belirli görevleri yaptıktan sonra,

bir sonraki güne geçiyoruz. Her yeni gün, beraberinde yeni görevler getiriyor. Oyununda toplam üç farklı görev modeli bulunuyor. Üç versiyonda birer defa yaptıktan sonra, genel hatlarıyla oyunu öğreniyoruz diyebilirim. Daldığımız bölgelerde, toplayacağımız "Shard"lar ile farklı bonuslar elde edebiliyoruz ki bu bonuslar arasında bazı boss'ları geçme opsiyonu bile söz konusu. Oyunun genel temasına baklığımızsaya, siyah, beyaz ve kırmızının muazzam uyumunu görüyoruz. Benim için muazzam bir Lovecraft teması sunduğunu söyleyebilirim. Yani

yaratılan Gotik dünya ve içerisindeki birbirinden farklı eciş büçüs düşman birimi ile tam tamına bir deliliğin ortasında kaldığımızı, oyunu deneyim ettiğimiz her dakika hissediyoruz. Oyunun genel mekanikine baktığımızda karşımıza, genel olarak üssümüz diyebildiğimiz savaş dışı menü ve bölgelere başladığımızda içerisinde daldığımız taktik harita çıkıyor. Üs dediğim kısım, pek XCOM'daki gibi değil. Yani üs kuruyoruz ama yapabileceğimiz birçok farklı şey var. Bir defa yeni Daughter'larımızı burada yaratıyoruz. Toplamda dört farklı Daughter modeli bulunuyor.





Bunlar da genelde Tank, Range DPS ve Melee DPS olarak üç farklı mantıkta iş yapıyorlar. Bir diğer önemli kısimsa "Mother's Memories" ki oyunun genel olarak senaryo kısmını oluşturan diyebilirim. Ayrıca karakterlerimizin seviyelerini de bura arttıryoruz. Anlayacağınız ana menü içerisinde yapılacak birçok farklı iş bulunuyor. Pek savaşlar? Gelin biraz da vurdulu kirdili taraftan bahsedeyim.

Vurdulu kirdili taraf

Othercide taktik strateji türünde bir yapım. İnisiyatif sırasının en ince detayına kadar kullanıldığı, her harenin oyunun gidişatını muazzam ölçüde değiştirdiği bir mekanikten bahsediyorum. Karakterlerimizin 100 üzerinden numaralandırılmış güçleri bulunuyor. Tahmin edebileceğiniz üzere her özelliğin de kendisine has bir puanı söz konusu. Fakat buradaki ince ayar, karakterlerimizin güçlerinin yüzde 50'nin altına inmesi sonucunda, inisiyatif sırasında geriye düşmeleri. Eğer hareket etme, saldırın ve inisiyatif sırasını doğru ayıramayı başarısız, oyunun genelinde muvaffak olacağınızın garantisini verebiliyim. Pek tabii başarı için daldığımız görev modelini ve bu görevde hangi üç karakteri kullanacağımızı da seçmek önem arz ediyor. Özellikle belirli bir süre dayanmamız gereken görevlere Shieldbearer, yani Tank olmadan gitmek imkansız gibi bir şey... Seviye atlayan her karakterimiz hem güçleniyor hem de bize sunulan iki yeni özellikten birisini alarak yoluna devam ediyor. İşte tam olarak bu noktada da ikinci bir ince ayar devreye giriyor; şimdi iyi dinleyin. Othercide'da hayat iksiri içmek ya da yaralanan karakterimizi bir süre görevde çağrıldan iyileşmesini beklemek gibi bir mekanik söz konusu değil. Eğer bir karakter-

rimizin canını doldurmak istiyorsak, o karakterle aynı ya da daha yüksek seviyede bir başka karakterimizi kurban etmemiz gerekiyor. Her ne kadar rahatsız edici bir durum olsa da kurban edilen karakterin seviyesine göre bazı bonuslar canı doldurulmak istenen karaktere aktarılıyor. İşte bu noktada da eğer oyunun en başından, hiçbir görev atlmadan, birbirine yakın seviye karakterler inşa ederek ilerlerseniz, ileri seviyelerde çok rahat ediyorsunuz. Aksi halde işiniz biraz zor diyebilirim zira oyunda bolca düşman ve Boss bulunuyor. Düşman birimleri teker teker karşımıza çıkıyor ve zaman içerisinde kendilerini tanıyalıyoruz. Fakat esas yapmamız gereken, kendileri ile bir defa karşılaştıktan sonra ana menümüzde bulunan Codex başlığı altında bulunan tüm bilgileri okumak. Neden mi? Çünkü tüm düşman birimleri, Deterministik yani rest gele olmayan bir yapay zeka modeli üzerinde inşa edilmiş. Eğer Codex'i okur ve düşmanları tanırsanız, bir sonraki görevde hiç zorlanmadan ilerleyebileceğinizi, kendilerini rahatlıkla tuzağa düşürebileceğinizin garantisini veriyorum. Özellikle bir tur bekleyen ve akabinde aktif olan yetenekleri en iyi kullanma şekli, düşmanları kandırmaktan geçiyor. Boss'larla karşılaşmaksa oyunun en zorlayıcı kısımlarından bir tanesi ama buraya kadar anlattıkları uygulamayı başarısızsanız, bu devasa arkadaşları da kısa sürede alt edebilirsiniz. Kendilerini manipüle etmek pek kolay değil ama doğru sınıf ve yetenek kombinasyonu ile ilerlerseniz, görevlerde çok rahat edeceksiniz. Aksi halde oyun deneyiminiz kısa olacaktır zira düşman birimleri gerçekten de yüksek oranda hasar verebilen mahlukatlar. Açıkçası Othercide gibi bir oyunla karşılaşmayı beklemiyordum. Benim için en zayıf kalan tarafı, az miktardaki kullanılabilir sınıf oldu.

Ayrıca üç oyuncu modu ile sınırlı kalması da bir noktadan sonra sıkıntı yaratıyor. Her ne kadar zorlayan oyun mekaniklerini aşırı beğensem de ne yazık ki türde yabancı oyunculara pek hitap etmiyor. Özellikle tek bir hatada bile tüm oyunun seyrinin baştan aşağıya değişmesi gerçekten de rahatsız edici olabiliyor ama taktik strateji ile yatırı kalkıyorsanız, Othercide tam da aradığınız oyun. Detaylar gerçekten muazzam. Önce oyunu, sonra haritayı ve en nihayetinde düşmanları baştan aşağıya etüt ederken, bir yandan da initiatif hesaplayarak her görevden minimum zararla ayrılmaya çalışmak muazzam bir keyif. Bolca düşman birimi olması, hepsinin kendisine has yapılar sunması da bir diğer artı. Özelle Othercide 2020 yılı içerisinde Eylül aylına kadar piyasaya çıkmış en iyi taktik strateji oyunu. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Muazzam atmosfer. Kendisine has mekanikleri. Derin strateji.

EKSİ Az sayıdaki sınıf ve bölüm modu.

90





Yapım Cold Symmerty **Dağıtım** PlayStack **Tür** Aksiyon, Soulsborne **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.mortalshell.com

Mortal Shell



Cold Symmerty'den FromSoftware'a aşık mektubu

Simdi diyebilirsiniz ki ne zırvalıyon sen? Ne aşık mektubu? Anlatayım. Malumunuz, Mortal Shell gibi her sene birçok Souls klonu ile karşılaşıyoruz. Ancak bu klonlar arasında FromSoftware'ın Soulsborne oyunlarına ne atmosfer ne de anlatım tarzı olarak Mortal Shell kadar yaklaşan olmamıştı benim gözümde. Zorluk olayını bir tarafa bırakırsak ki konuşacağız, benim için durum budur.

Karanlık, pek karanlık

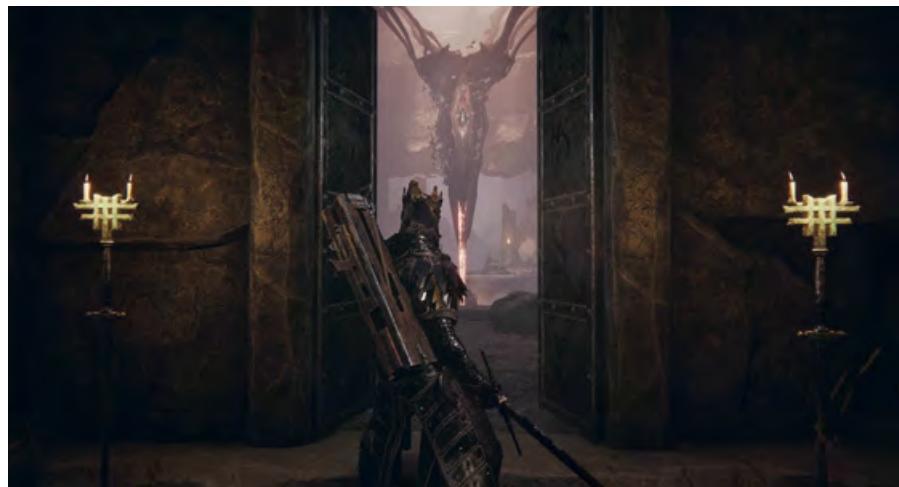
FromSoftware'ın sert ve acımasız oyuna rısaşa olan oyuncular için Mortal Shell kolay gelebilir ancak ilk bakış yazımızda "kazın ayağı pek de öyle değilmiş" dediğimi hatırlıyorum. Açıkçası oyunda Harden adı verilen mekanıche eliniz alıştıktan sonra oyun kolaylaşıyor. Fakat, ben bu oyunu gerçekten zorlaştırmak istiyorum diyorsanız bunu yapma şansına da sahipsiniz, buna da birazdan değineceğim. Önce Harden adı verilen savunma sisteminden bahsetmek istiyorum. Bir saldırıyla kalktığım anda baktım bana da hasar gelecek, pat basıyorum Harden'a karakterim adeta bir heykele dönüşüyor, vuruş animasyonum donup kaları, düşman bana vuruyor ve hasar almayıp Harden'dan çıkararak saldırı animasyonuma kaldığım yerden devam ederek hasarı vuruyorum, leziz bir olay!

Harden'dan bahsetmişken parry'den bah-

setmemek olmaz. Şimdi "parry abi işte, adı üstünde" deyip geçmeyin çünkü boss'lardan aldığımız bir eşya (spoiler vermeme için biraz üstünköرү geçiyorum) ile bir şekilde bu parry sistemini geliştiriyor ve her parry yaptığımızda, bu geliştirmeye göre özel bir hamle yapma şansına sahip oluyoruz. Tabii bu hamle Resolve hakkımızdan yiyor, öyle parry yapıp özelliğimi basa basa gideyim diyevimyorsunuz ancak harcadığımız resolve'u kazanabileceğimiz içecekler de mevcut. İçecek demişken bize geçici buff vb. özellikler veren birçok farklı eşya da var.

Kabuk da neyin nesi?

Shell sistemi oyunun ana mekanlığı, keza oyuna adını da veriyor. Kabuk sistemi aslında direkt olarak dört farklı karakter, yani oynayacağımız sınıfı belirliyor da diyebilirim. Her biri farklı görünüme ve özelliklere sahip. Harros The Vassal saldırısı ve defansı ile dengeli bir shell. Tiel The Acolyte en yüksek stamina ve en düşük can barına sahip olmasının yanında kendisinin en büyük özelliklerinden biri, diğer kabuklara göre daha farklı bir dodge sistemine sahip olması. Dodge'a bastığım gibi duman olup





kaybolan bu karakter (çok kısa süre için de olsa) yüksek staminası sebebi ile oynarken en keyif aldığım kabuklardan bir tanesi oldu. Bir diğeri ise Solomon The Scholar ve bu arkadaşımızın en temel olayı ise yüksek Resolve sahibi olması ve son olarak ise Eredrim The Venerable var. Eredrim tam bir tank, oyundaki en yüksek can havuzuna sahip ancak ağır zırhlı olması onu diğerlerine göre biraz daha hantal yapıyor. Yapıyor yapmasına da, dediğim gibi, her bir kabuğun kendilerine özgü yetenekleri de var, hazır Eredrim'den bahsediyorken ondan örnek vereyim. Kendisinin can havuzu sanki az değişmiş gibi dilerseñ daha da fazla olmasını sağlayabiliyor ya da yüksektен düşerken Harden basarak düştüğünüz yerde meteor etkisi yaratabiliyorsunuz. En sevdığım özelliği düşmanları öldürdükçe buff biriktirmesi ve bunun sayesinde her seferinde daha da çok hasar vermeye başlıyor olması. Hani demistik ya oyunu zorlaştırmış şansına da sahipsiz diye, oyun hiçbir kabuk kullanmadan da bitirebiliyor. Oyunun hemen başında bunu yapabileceğiniz altı bulup kullanırsak oyun bizi bir daha kabuk kullanamayacağımıza dair uyarıyor, kabul ederseniz artık Hard Mode'dasınız. Ben denemedim ama siz deneyebilirsiniz. Bu arada bir kabuğu sadece bulmak onun tüm yeteneklerini kullanmamıza olanak sağlamıyor. Özelliklerini kullanılmamak için ilk olarak adını öğreniyor ve yeteneklerine/özelliklerine giden yolu açıyoruz. Tar (Souls) ve Glimpse harcayarak bu özellikleri açıyoruz ve bir yandan da her açtığımız özellik ile hikayesinden bir parça daha öğreniyoruz. Bu geliştirmeleri ise Sester Genessa ismindeki kadın ile konuşarak yapıyoruz. Tar olduğumuz zaman her soulsbourne benzeri oyunda olduğu gibi son öldüğümüz noktaya giderek geri toplanabiliyor.

Bu arada önemli bir detay daha var o da oyunda benzer türden alıştığımız bonefire benzeri bir sisteme sahip olması ancak buna erişmek çok kolay değil, en azından vakti alıyor diyeyim. Bir kabuğu tamamen

geliştirdikten sonra bize bir eşya veriliyor, bir maske ve bu maske sayesinde artık Genessa'nın bulunduğu her noktaya hızla gidebilir hale geliyoruz.

Nooblar için Dark Souls değil

Oyunun en yenilikçi özelliklerinden bir tanesi de ölümeden önce bir yaşam hakkına daha sahip olmamız. Canımız ilk sıfırlandığı anda kabuktan atılıyor ve çok kısa bir süre içinde tekrar kabuğu almaya çalışıyoruz. Almasak bile oyun devam ediyor ve tek ufak bir hasarda artık direkt ölüyoruz, gerçi alsak bile yeniden ölüsek yine son kayıt noktasına geri dönüyoruz. Ancak oyun esnasında bu hakkımızı geri kazanabilmemiz için konmuş bir eşya bulma şansına sahibiz, oyun boyunca kaç tane var bilmiyorum ama ben sadece üç tane bulabildim.

Oyunda dört farklı silah yer alıyor ve tahmin edeceğiniz üzere her biri farklı hız, hasar ve özel yeteneğe sahip. Örneğin Matyr'in kılıcı, özelliğini bastığımız anda kılıç buz ile kaplanıyor ve vurduğumuz düşmanların belirli bir süreliğine donup kalmasına sebep oluyor. Eşya sistemi de oldukça yenilikçi denilebilir, çünkü kullandıkça onun hakkında daha çok bilgi ediniyoruz ve sonunda o eşyadan daha efektif şekilde yararlanıyoruz, misal Mortal Token adında bir eşya var, kullanım-

ca Harden durumunda darbe alırsak biraz can kazanımı sağlıyor ve bunu max yapınca artık daha da çok can kazanımı sağlıyor. Sevdığım tarzda bölüm tasarımlarına sahip olması, müzikleri ve sesleri ile keyif verdi.

Açıkçası sadece 13 kişinin elinden çıkmış olması bariz şekilde "daha kalabalık ve bütçeli olsak neler yapardık, bir düşün" dedirtiyor. Benim için Soulsborne atmosferine en iyi yaklaşan oyun, bu oyun oldu. Neyse efenim düşmanlar, of düşmanlar. Yani o kadar güzel, geniş kocaman bölümler yapmışsınız ama içini çok az çeşit düşman ile doldurmuşsunuz ya, hiç olmamış. Oyun maalesef çok kısa, hani aşk mektubu değil de aşk romanı olsaymış keşke öyle diyeyim. Diğerler sıkıntılardan birtakım kerepler haritanın altına, sonsuzluğa doğru düşmüş olmam oldu, oyunu kapatarak kurtulabildim. Ben oyunu PC'de oynamadım fakat konsolda oynayanların bir diğer karşılaştığı hata ise Harden sisteminin birdenbire çalışmama-ya başlaması falan olmuş, umarım en kısa zamanda düzeltiliyor.

Mortal Shell belki muhteşem bir oyun değil, ancak iyi bir oyun. Keşke daha uzun bir macera ve daha çeşitli düşmanlara sahip olsayıdı. Oynamaya doyamayanlar için oyunun NG+ sistemi olduğunu da belirteyim. Eğer alsam mı diye düşünüyorsanız alın derim, ancak kısa ve bu nedenle hevesi az da olsa kursakta bırakın bir macera sizi bekliyor haberiniz olsun. Bu arada oyunda gizli son var ve kedi sevebiliyoruz, eheh.

◆ Sonat Samir

KARAR

ARTI Soulsborne tarzına yeni mekanikler ile taze bir yaklaşım. Her adımda ne ile karşılaşacağınızı merak ederek oynuyorsunuz. Direkt olarak NG+ ile gelmesi, bize yama bekletmemesi

EKSİ Daha çok bölge ve daha çok düşman çeşitliliği ile daha zengin olsa daha iyi olmuş. Ufak tefek hatalar var.

80





Yapım Dlala Studios / **Rare** **Dağıtım** Microsoft Türk **Aksiyon Platform** PC, XONE **Web** www.rare.co.uk/games/battletoads

Battletoads

30 yılın ardından, her şey daha renkli

Yabancı ülkelerde bir Nintendo konsolu akımı varken, Türkiye'nin buna yansması Game Boy ile olmuştu. Game Watch'lardan Game Boy'a geçiş, hepimizi öylesine mutlu etmişti ki bu el cihazına çıkan tüm oyunların peşine düşmüştük. Benim 1500 yıl önce kadar Game Boy'da oynadığım Battletoads, dönemi için müthiş bir oyundu değil ama kurbağaları birer dövüşü olarak kullanmak enteresan bir deneyimdi. Bu seçimin başarılı olduğunu da seneler sonra oyunu halen hatırlamamla güçlendirebiliriz.

Eskisine göre elbette inanılmaz gelişmiş bir halde karşımıza çıkan Battletoads, el çizimi grafikleri ve rengarenk dünyasıyla hoş bir karşılaşma sunuyor. Fakat bence bu görsellik daha fazla stilize edilebilmiş. Şu haliyle konturları çiziliş içi boyanmış, normal bir çizgi-film görüntüsünden pek farklı değil. Neyse ki hem kurbağalarımızın, hem de düşmanlarının tasarımları gayet iyi de bu durumu göz ardi edebiliyoruz.

2D bir beat'em up oyun stilini ana oyun tarzı olarak merkeze oturtan Battletoads, sürekli farklı oyun türleriyle de bizi şaşırtıyor. Bir bölümde dümdüz ilerleyip bolca düşman patakırken, bir sonraki bölümde shoot'em up tarzına geçip havada düşman patlatı-

yor, bir başka bölümde motosikletlerimize atlayıp engellere çarpmadan ilerlemeye uğraşıyoruz. Oyunun bu şekilde monotonluğu kırma çabasında olması güzel ama bu durum bir kopukluğun oluşmasına da neden olmuş gibi duruyor. Bana kalsa beat'em up kısımlarını çok daha ön planda tutup diğer mini oyunları daha kilit noktalarda kullanırdım.

Oyunda üç farklı kurbağadan birini seçiyoruz. Zitz, Pimple ve Rash adıyla bilinen ve Türkçede de sivilce ve pişik gibi anımlara gelebilecek olan bu isimler, elbette oyunun esprili haline birer gönderme. Evet, yapımcılar oyunun eğlence kısmını bir doz da senaryoya ve diyaloglarla artırmaya uğraşmış. Bu zaman zaman iyi sonuçlanسا da bazen lüzumsuz yere ara sahne izliyormuşuz hissine kapılıyoruz. (Bazı ara sahnelerin bir anda QTE'lere bağlanmasıysa güzel düşünülmüş, beğendim.)

Her kurbağa birbirinden farklı bir oynanış sahip ama tahmin edebileceğiniz gibi bunlar, alışıklık formattan pek farklı değil. Bir karakter daha hızlı vuruşlar yaparken, bir diğeri daha ortalama takılıyor, sonuncu da vurdu mu dağları deviriyor.

Saldırılarımıza iki farklı tuşla yapıyor ve

düşmanı yakınımiza çekmek için bir dil saldırısı yapabiliyor, rakibimizi havaya fırlatıp kombo manyağı yapmak için de farklı bir saldırı kullanabiliyoruz. Tüm bunların kombinasyonu da DMC'den iyi olmasın, ekrana hoş görüntüler getiriyor.

Yaklaşık 5 saatte tamamlanabilecek olan oyun, bence oynanır ama mesela The Last of Us'ı bitirdikten sonra oynanır. Hani kafanızı boşaltmak, bir süre ağır konularla cebelleşmek istemediğinizde alın, oynayın. Üstelik oyunu üç kişi oynamak da mümkün; komşu çocuğu, yeğeni de yan koltuğa oturttunuz mu tadından yenmez. Bakın aslında bu konu önemli zira Battletoads kıvamında, kolayca oynanabilecek, eğlenceli ve basit oyunlara pek rastlamıyoruz. O yüzden yapımcılar bir yaraya parmak da basmış gibi duruyor, aferin!

◆ Tuna Şentuna

KARAR

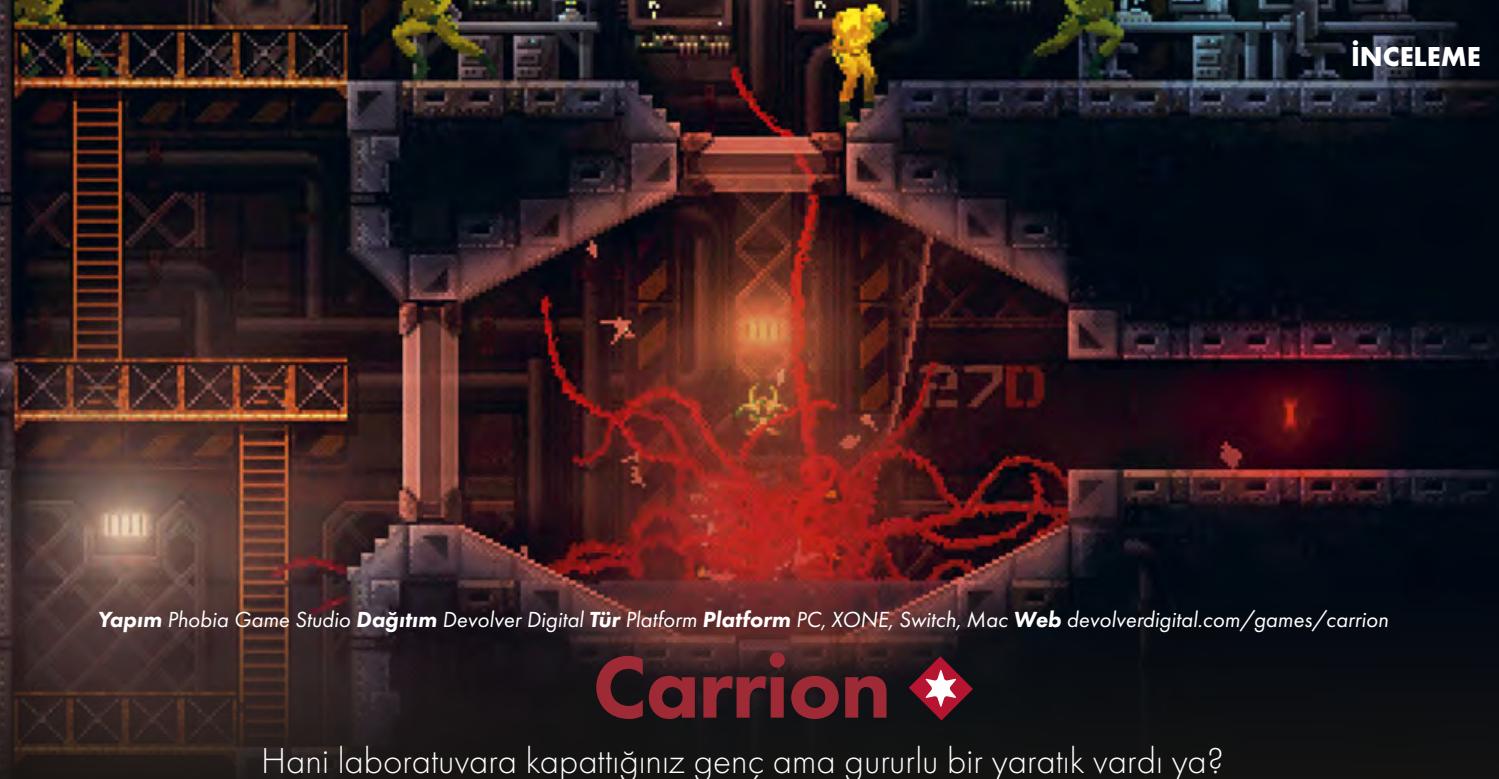
ARTI Renkli ve eğlenceli oynanış.

Cizimler çok iyi.

EKSİ Oyun süresi kısa, ana ürün dışındaki bölümler çok iyi değil.

71





Yapım Phobia Game Studio **Dağıtım** Devolver Digital **Tür** Platform **Platform** PC, XONE, Switch, Mac **Web** devolverdigital.com/games/carrion

Carrion



Hani laboratuvara kapattığınız genç ama gururlu bir yaratıkvardı ya?

Neden bilmiyorum ama yazılarımı okuyorsanız 8-bit grafaklı oyunları çok sevdigimi bilirisiniz. Bana 8-bit grafaklı bir oyun gösterin size kredi kartımın nerede olduğunu söyleyeyim. Bu yüzden Carrion'u ilk gördüğümde heyecanlı ve oyuncu içgüdülerime sıcak bastı. Laboratuvardan kaçarak bilim insanların şiir gibi katleden bir yaratığı oynamak ve onu gavurun tabiri ile harika işlenmiş "spriteworks" animasyonları ile görmek Carrion'u radarıma almama yetmişti. Bu yüzden uzun süredir de çıkışını bekliyordum, arada bir Steam sayfasına girip çıkış tarihi açıklanmış mı diye bakıyordu ve ekranı tatlı bir aşkla okşuyordum.

Benim uzun süredir beklememe rağmen Carrion'un performansı ne yazık ki (heheh) o kadar iyi değildi, erkenden tükendi. Yani şimdiden söyleyeyim oyun beş saat civarı sürüyor, benim gibi yavaş oynayan biri için bile. Oyun için söyleyebileceğim tek kötü şey de bu, gidliğini yediğimin tonton okuyucusu. Baştan dobra konuştum, şimdî gelelim iyi yönlerine ve oyunun ne olduğunu.

Öncelikle yaratık olarak amacımız kurtuluğu-

muz devasa araştırma merkezinden kaçmak. Böyle filmlerde aşırı sıcak altında balıklaşan orta pişmiş insan eti görürüz bazen, hah işte deri yapısı tam o kıvamda bir yaratıız. Kolumuz bacağımız oraya buraya yapışıyor ve her türlü zeminde muazzam hızlı şekilde ilerleyebiliyoruz. Korkudan fittirip kaçan bilim insanların ya da araştırma merkezinin korumalarını uzun dokunaçlarımızla yakalayıp gövdemizin tam ortasındaki çevresi sıvı dışlerle sarılı ağızımızın içine atıp öğütüyoruz ve giderek büyüyoruz. Vurduğumuzda da küçülyoruz dolayısı ile insan yemek diyetimizin önemli bir ögünü. Bütün bu avı muhabbeti çok güzel, oyunun her anında dehşetten deliren zalılları katletmek için o oluktan süzülmek, bu duvardan çıkmak gerçekten eğlenceli. Fakat bölüm tasarımlına gelirse kötü olmadığını ama beklenilerimi karşılamadığını belirtmem gereklî. Çünkü her bölümün amacı neredeyse aynı, çıkış yoluna ulaşmak için belirli noktaları enfekte etmek. Bir sonraki bölüme geçtiğinizde geriye sadece daha güçlü düşmanlar ve almanız gereken (%100) yetenekleri bulmak

kaliyor. Bazi yetenekler yaratığın büyülüyü ile alaklı, misal küçüğseniz neredeyse görünmez olup lazer korumalı kapılardan falan gecebiliyorsunuz. Daha büyük bir forma dolaşıyorsanız tahta parçalı kapıları kira patlata öbür tarafa gecebiliyorsunuz. Bazi bölgelerde bir süre takıldığımı itiraf ediyorum ama yapmam gerekeni çözdükten sonra oyun kolaylaştı. Yeri geldiğinde vücudunuzun bir parçasını bırakmanız gerekiyor çünkü bulmacanın geri kalan kısmını küçük halinizle geçmekten başka çareniz olmuyor. Bunu çözene kadar bir ter döktüm evet, ben döktüm siz dökmenin. Bölümlerde yolunu bulmak için örümcek hissi gibi bir yeteneğiniz var, bu şekilde enfekte etmeniz gereken noktaların ne tarafta olduğunu hissediyorsunuz ama hepsi bu kadar yolu bulmak size kalmış çünkü herhangi bir harita yok. Bölümler küçük gibi görünebilir ama şunu kesinlikle söyleyebilirim, birçok defa yolumu kaybettim. Carrion hikayesi aklınızı başınızdan alacak bir oyun değil, zaten hikayesi var mı yok mu pek bellî de değil. Carrion sizin avcı düşmanlarınızın da av olduğu ve bunu size tam bir bilimkurgu filmi havasında sunabilen başarılı bir platform oyunu. Gönül isterdi daha uzun olsun ama yapamamışlar, muhtemelen stüdyo yeteneli kişi çalışmadiği için olabilir ama Carrion'dan elde edecekleri gelirle daha iyi işler çıkaracaklarına eminim. Steam'de vereceğiniz 36 lirayı kesinlikle hak edecek bir oyun. ♦ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Bilimkurguların klişe hikâyesi tüpten kaçan yaratığın intikamını güzel bir görsel şovla sunuyor. Oynanabilirlik ve av/avcı hissi güzel işlenmiş.

EKSI Oynanış süresi kısa. Bölüm tasarımları daha iyi olabiliirdi.



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

Crusader Kings III

Sanki derebeylerini değil de bir ana okulunu yönetiyor gibiyim!

“Dur yavrucuğum, aman o adama saldır-
ma, aman kızım o adamdan sana yar ol-
maz, yapma, bak tutturduñ ısrarla vuruyorsun
da o işin sonu iyiye gitmiyor” diye orta çä
oyunu mu olur arkadaş! Olursa tam olarak
böyle olur. Crusader Kings’ın önceki oyunları
hep benim elimin altına gelip bir başkasına
paslanmıştı. O yüzden önceki oyunları hep
bir yerlerden okudum veya seyrettim. Ama
Kürşat buna bana tepside uzatınca ben de
tüm merakımı gömeyim dedim. Bu yüzden
önceki oyunda şu vardı burada bu gelmiş

biri detaylara girmem mümkün değil. Onun
yerine Crusader Kings III’te ne buldum size
onu anlatacağım.

Öğrenmek uzun zaman alıyor

Bu oyunu aslında bir hükümdarlık simülasyon
gibi düşünürseniz inanın çok rahat edersiniz.
Çünkü öyle aksiyona gireyim, ona iki
vurayım, bunu ağır atlılarla ezeyim, bir
Total War havası yaşayayım gibi beklenile-
riniz bu oyunda karşılaşmaz. Burada tam bir
teknik direktör gibi davranışmalısınız. Hangi

adam işime yarar, hangi şehrin başına kimi
koysam bana dert çıkartmaz, motivasyon
için adama neler versem gibi düşünceler as-
ında tüm oyunun merkezi. Savaş dediğiniz
sey sadece sayı ve kalite bakımından üstün
olan ordunun kazandığı bir küçük oyun.
Ama onun bile çığın alt detayı var. Asıl
savaş ise tamamen adam idaresi üzerinden
gidiyor. İdare demişken burada dönen
dolaplar öyle böyle değil. Mesela sizden
sonra tahta çıkacak olan oğlunuz en büyük
derdiniz olabiliyor. Şöyle ki:

Olum dur yapma, Cordoba'yı sana verdim ama öyle değil!

Oyunda 867 yılında, başlayabileceğiniz
dört krallık daha doğrusu aile var. İrlanda
da Duke of Munster, İspanya'da (Endülüslü)
Duke of Toledo, İtalya'da Duke of Apu-
lia, yine İtalya'da Duchess of Tuscany ve
Bohemia'da Duke of Bohemia. Bunlardan
Irlanda kolayken diğerleri orta seviyede.
Oyunda en ama en zor şey etrafındızdaki ai-
lelerin ve bölgelerin isimlerini akılda tutmak
olduğundan (oyunda Türkçe dil desteği yok)
en azından Araplarla daha kolay oynamam
deyip Duke of Toledo'yu seçtim. Şimdi kuze-
yim İspanyol, altım ve yanlarım en azından
isimlerini daha kolay akılda tutabileceğim
Araplarla dolu olunca bana bir rahatlama





geldi. Hemen oğlumu ve kendimi everdim ki ben ölünce tahtımı devralacak bir veledim olsun. Sonra Cordoba'yı aldım ki derebeylikten Kontluğa çıkabileyim ve böylece altındaki adamlar beni kendileriyle eşit görmezip büküklayamasın. Hem de onlara unvan dağıtabileyim. Zaten oyun başlangıçta herkese böyle gözüne giren bir "senin olmalı" bölgesi veriyor ki savaşmayı da göresin. Neyse orayı bastım aldım. Sonra da oğluma verdim. Lakin hiç hesaplamadığım sey oğlumun da kendi derebeyliğine sahip olduğunu. Şimdi Kontluğ benim ama toprak vasalının. Herif tutturdu orayı da alacağım diye, başladı bana saldırmaya. Yani kendi canavarımı kendim yarattım. Hayır salakla bir de müttefikiz. Arada başkalarına da daliyor bir de yardım istiyor. Neyse sonra karısı da onu aldıttı. Çocuk vs. de yapamadılar. Arada ben iki velet peydahladım ama yaşam ilerliyor. Tam bunlar olurken ve güneydeki diğer emirler de birbirine girerken kuzeydeki İspanyollar benim bir şehrimde hak iddia etmeye başladı. Çünkü bu oyunda fetih dışında bir bahane üretmek istiyorsan o topraklarda bir şekilde hak iddia edecek bir unvanın vs. olmalı. Bunlar da orada hak iddia etmeye başlıdilar. Oy oy dedim derdim 10 tane zaten, oldu 11.

Seni yendim, ölü artık

Savaşlar desen tam sorun. Yendiğim ordular tamamen yok oluyorlar. Savaş kaybetçiler de kurtulanlar kaçıyor. Sonra düşman topraklarda olduklarından yavaş yavaş eriyorlar. Ama bu arada şehirlerini vs. kuşatabiliyorlar. O yüzden onları kovala-

man gerekiyor. E, ordu dediğin de hava yemiyor. Onları kovalarken devamlı masraf yapıyorum. Bir yandan şehirleri berkitmem için de para gerek. Tam bunlarla uğraşırken yillardır içten içten rüşvet yedirip artık gel bana topraklarını ver diyeceğim bilmem ne beyliğinin başındaki kayınpederim ölmesin mi? Yerine geçen oğlunun da bana sempatisi düşük. Adama yaptığım tüm yatırım işte böyle gitti!

Şunu bilin ki Crusader Kings bir detay oyunu. Tutorial size sadece temeli veriyor. Oyunu oynarken karşınıza çıkan ayrıntılara hayran oluyorsunuz. Mesela rakip beylikte hem hükümdarın hem de eşinin yüzünde şark çibarı vardı. Bizde Yavuz Sultan Selim gibi koca bir padişahi bile götürün bu hastalığın o dönemde bir tedavisi bulunmuyordu.

Oyunda hoşuma giden bir detay ise Lifestyle kısmı oldu. Burada yönetim şeklinizdeki odaklara göre farklı perkler kazanabildiğiniz perk ağaçları bulunuyor. Sahip olduğunuz karakter özellikleri, bu perklerde bonus olarak daha hızlı ilerlemenizi sağlıyor. Ama burada bir seçim yaptıktan sonra 5 yıl o perk ağaçında kalmak zorundasınız. Sonsuzda değiştirebilirsiniz. Böylelikle 5 yıl savaş perklerinizi alıp sonrasında yöneticilik perklerine ulaşmaya çalışabiliyorsunuz. Ya da tam tersine, yöneticilik perklerini kasıp iyi bir politik birikimden sonra savaş kısmına odaklanabilirsiniz. Bunları sıfırlamanız da mümkün ama bir bedeli var. Sıfırlayınca karakteriniz strese giriyor. Crusader Kings III, çok iyi İngilizce bilmeden oynamayacağınız bir oyun.

Oyunda deli gibi detay var. Bir sürü alt menü, öğrenmeniz gereken unvanlar, yapabileceğiniz onlarca uzun dönemli manevra ve hesap arasında dolanıp duruyorsunuz. Karakterlerin özellik detayları, sizin gelişim ağacınız, yaptıklarınızın uzun dönemli etkileri vs. derken aslında bu oyun tam bir cadı kazanı. Tarihte işlerin nasıl yürüdüğünü size çok daha iyi kavratmasına karşın resmen Taht Oyunları romanının kendi versiyonunu yazıyorsunuz. Şimdiye kadar oyunlarda hep aksiyona girdik. Bu oyun ise size unvanların ve dolap çevirmenin önemini öğretiyor. Eğer önceki oyunları sevdiyiseniz bunu mutlaka alacaksınız. Ama ilk defa tanışacaksanız Football Manager gibi bir oyunla karşılaşacağınızı bilin. ♦ **Burak Güven Akmenek**

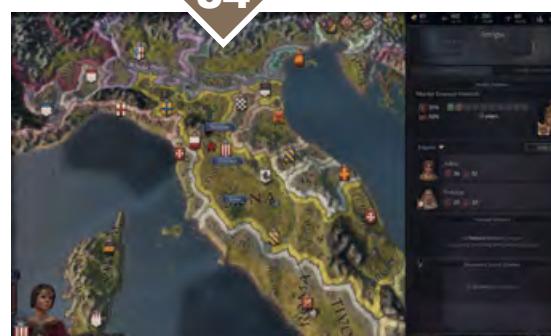
KARAR

ARTI Kaliteli grafikler ve müzikler.

Döneme ait gerçekçi ayrıntılar.

EKSİ Uzun öğrenme eğrisi. Yabancı dil bilmeyenler yanaşmasın bile.

84





Yapım Hopoo Games **Dağıtım** Gearbox Publishing **Tür** Aksiyon, Roguelike **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.riskofrain.com

Risk of Rain 2

Evet, bir erken erişimin daha sonuna geldik!

Bırkaç ay önce ilk bakışını attığımız Risk of Rain 2 bir süredir erken erişim sürecindeydi ve henüz içerisinde çok fazla içerik bulunuyor olmasına rağmen bana kendisini (özellikle arkadaşlar bile birlikte oynarken) onlarca saat oynatmayı başarmıştı.

Her ne kadar tam süreme geçmiş olsa da tabii ki çekirdeğindeki formülü değiştirmiyor. Yine erken erişimde bıraktığımız şekilde devam ediyoruz, yanı ölümeden dayanabildiğimiz kadar dayanmaya çalışıyoruz. Çünkü bir yandan akıp giden süre gittikçe oyunu zorlaştırmayı ve bu türün vazgeçilmezî olan rastgele güçler veren eşyaları etrafındaki ganimet kutularından topluyoruz.

Eşyalara da kısaca bir değinmem gerekirse, örneğin bunlardan bir tanesi hızlı koşmamızı sağlarken bir diğeri saldırımıza ya da kritik hasar ihtimalimizi güçlendiriyor. Üçlü eşya istasyonları sayesinde hangi eşyayı istersek (tabii satılanlar içerisinde) onu seçebiliyoruz. Bu arada belirtiyorum eşya toplama olayı da sınırsız, giyin giyebildiğiniz kadar, hatta birden fazla aynı eşyadan toplarsak çarpan alarak daha da kuvvetli oluyorlar! Bir de yanınızda uçan dronelar var, bunların da saldırın ya da can dolduran

tipleri mevcut. Oh! Ufak shrine'lar (tapınak?) da var, onlardan bahsetmeden de olmaz çünkü bunlardan bir tanesi para karşılığında bize rastgele bir eşya atabiliyor. Atabiliyor diyorum çünkü bazen de atmıyor ve parayı harcadığımız ile kalyoruz (Jetonu mu yutuyor yani? – Kürsat) ancak şanslısanız harcadığımız paraya değiyor. Diğerine ise can feda ediyoruz ve karşılığında para alıyoruz.

Oyunda her bölgede portalı aktif hale getiriyoruz ve bu sayede yeni bir bölüme geçiş yapıyoruz. Bu bölgeler kendine özgü düşman tipleri ve çevre tasarımlarına sahipler, ayrıca her bir bölge de kendi içerisinde dört farklı bölüme ayrılıyor. Geçiş yapacağımız bölüm ise tamamen rastgele olarak belirleniyor. Hepsini geçince de oyun sonu boss'u geliyor. Bunu da tamamladıktan sonra daha zor bir seviyede baştan mi başlamak istiyoruz yoksa döngüye devam mı etmek istiyoruz hususunda karar verip oynamaya devam ediyoruz. Bu arada en son gelen boss ile ilgili çok detay vermek istemiyorum ama şunu demeden edemeyeceğim, keske daha fazla bölge ve bölüm eklenseydi oyuna, erken erişimde gördüğümden fazlasını görmemiş olmam tek eksisi diyebilirim.

Seed sistemi bu oyunda Prismatic Trial adı altında geçiyor sistemi kullanarak değişmeyen aynı bölümleri tekrar oynamaya şansına sahipsiniz. Yani liderlik tablosunda bu seedler üzerinden diğer oyuncular ile kapışabiliyorsunuz da. Bir de Eclipse var ki işi cidden zorlaştıran kısım bu, burada oyun bir negatif özellik ile bizi başlatıyor, örneğin -50 can ile başlıyoruz ve her bittiğe yeni bir tane daha ekleyip isimizi daha da zorlaştırıyor.

Gelelim karakterlere, erken erişimde hatırladığım kadanıyla altı tane karakter vardı, artık bu sayı on, ancak hepsi açık değil, oynayarak açmak zorundasınız. Her bir karakterin kendisine özgü yetenekleri var, bazı yeteneklerin kilidini ise belirli koşulları yerine getirip açmamız gerekiyor, örneğin Huntress isimli karakterin bir yeteneğini açmak için tek oyunda 12 levye toplamamız gerekmeli gibi.

Her ne kadar tek başına oynarken de eğlenceli olsa da bence asıl eğlence çoklu oyuncu kısmında. Eğer ölüsek takım ama arkadaşımız bölüm gezmeyi başarırsa tekrar oyuna dahil olabiliyoruz, eşyalarımız da kaybolmuyor. Bir de müzikleri var ki oyunun, tek kelime ile muhteşem. Oynarken kimi zaman müzik yüzünden gaza gelip oldum, kimi zaman sırı dinlemek için uzun dakikalar menüde takılı kaldım. Üstelik en güzel tarafı ne biliyor musun sevgili okur, bir tane hata ile bile karşılaşmadım. Ne çıktı, ne dondu ne de başka bir sorun yaşadım, sü gibi aktı oyun. Eğer Risk of Rain 2 gibi oyuncular ilginizi çekiyorsa alın oynayın diyoruz!

◆ Sonat Samir

KARAR

ARTI Her seferinde taze karakter gelişimi. Dinamik, acımasız fakat her kaybettığınızda tekrar oynamak istiyorsunuz. Muhteşem müziksleri.

EKSİ Keşke daha çok bölge ve bölüm olsaymış.



Yapım EA Sports Dağıtım Electronic Arts Tür Spor Platform PS4, XONE Web www.ea.com/games/ufc/ufc-4

EA SPORTS UFC 4



"Ayağa kalk ve... Ayağını denk al!!"

Dövüş içerikli oyunlar söz konusu olduğunda bir dönem herkes Fight Night adlı boks oyunlarını oynuyordu. Ben hariç. Ben her zaman Smackdown'cu olmuşumdur. Özellikle eskinin Smackdown vs. Raw oyunlarını çok severdim. Ta ki WWE 2K20'ye kadar. Undertaker bu sefer harbiden tabutundan çıkamayacak gibi... Sonra bana dediler ki sen dövmeyi çok seviyorsun sana UFC verelim. Böylece dayak atmak için bana yeni kapılar açılmış oldu.

Öncelikle hemen "Ground Game" olayına değineyim. Hani yerde alt alta – üst üste gelişen mücadele. EA'in bu konuda çok çalıştığı belli. Karmaşık sistemin yanında bu sefer yeni bir kontrol sistemi olan "Grapple" ile özellikle seride benim gibi yeni olanlar için kolaylık getirilmiş. Örneğin yere devirdiğiniz rakibinizi yumruk manyağı mı yapmak istiyorsunuz? Tek yapmanız gereken sağ yön tuşunu ekranıda beliren hedefe getirmek. Geri kalanını

karakteriniz otomatik olarak gerçekleştirecek. Karakter demişken, UFC 4'e yeni girdiğinizde sizden kadın veya erkek bir karakter yaratmanız isteniyor ve kasından dövmesine kadar geleceğin kafes dövüşüsünü oluşturduktan sonra dayak yemek için oyuna başlıyorsunuz. Evet, oyun sizden ilk rakibinize karşı sadece raundo tamamlamanızı istiyor, yenmenizi falan değil. Akabinde geleceğin stari olma yolunda basamakları ufakta tırmanmaya geliyor sıra. Ses efektlerine bakalım: Bir yumruk atıp isabet ettirirseniz rakibinizden gerçekten çok tatlı bir ses (Hmm. Korkutma bizi Olca – Kürsat) çıkıyor. Lakin mesela yumruğun çeneyle buluşma animasyonu beklediğim kadar "vahşi" gelmedi. Belki de ben fazla kana susamış bir insanım. Neyse, rakibi sıkıştırma ve pes ettirme animasyonları ise katbekat daha iyi. Genel olarak dövüş mekanikleri başarılı, oynarken canınız sıkılmıyor ama hani koyup oturtmak deyimi var ya; işte onu burada beklemeyin.

Daha profesyonel sahneler görüyoruz. Yine de rakibinizi çözünüz mü yerlerde kan damaları görmeye hazır olun. Bir sözüm de arenalar hakkında olsun. Geleneksel kafes tarzı arenalardan tutun da sanki Street Fighter'dan fırlamış gibi gözüken arenalara kadar birçok çeşit var. Şüphesiz, UFC 4'ün en zevkli yanı kariyer modu. Bahsettiğim gibi kendi yarattığınız karakter ile bir yıldız olmaya çalışıyo ve kendi tarzınıza göre karakteri şekillendiriyorsunuz. Mesella upper-cut (ya da aparkat) atmayı seven birisiyseñ karakterinizin aparkatlarını mükemmelleştirerek bir aparkat ölüm makinesine dönüştürebilirsiniz. Tabii sadece bir yeteneğe odaklanmakla olmuyor. Karşılaşacağınız rakiplere göre defansif yönünüze ve güçlü yönlerinizi geliştirmeniz şart. Bir önceki oyunda "Ultimate Team" diye bolca para harcamanızı isteyen bir seçenek varmış. UFC 4 ile beraber bu moda veda etmiş durumdayız. Artık oyun içi ödemeler sadece kozmetik üzerine ve bence bu çok yerinde bir karar olmuş. Kariyer yapmadığınız zamanlar dilerken online modda da dışınıze denk rakiplerle karşılaşıp belirli mücadeleleri tamamlayarak para ve deneyim puanı kazanabilirsiniz.

UFC 4 benim için çok güzel bir deneyim oldu. Dövüş hissisi bazen istenilen düzeyde olamayabiliyor ve yeni başlayanların başı biraz dönebiliyor lakin bir süre sonra taşlar yerine oturduğunda eğlenceli vakit geçirebileceğiniz bir oyun ortaya çıkıyor. ♦ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

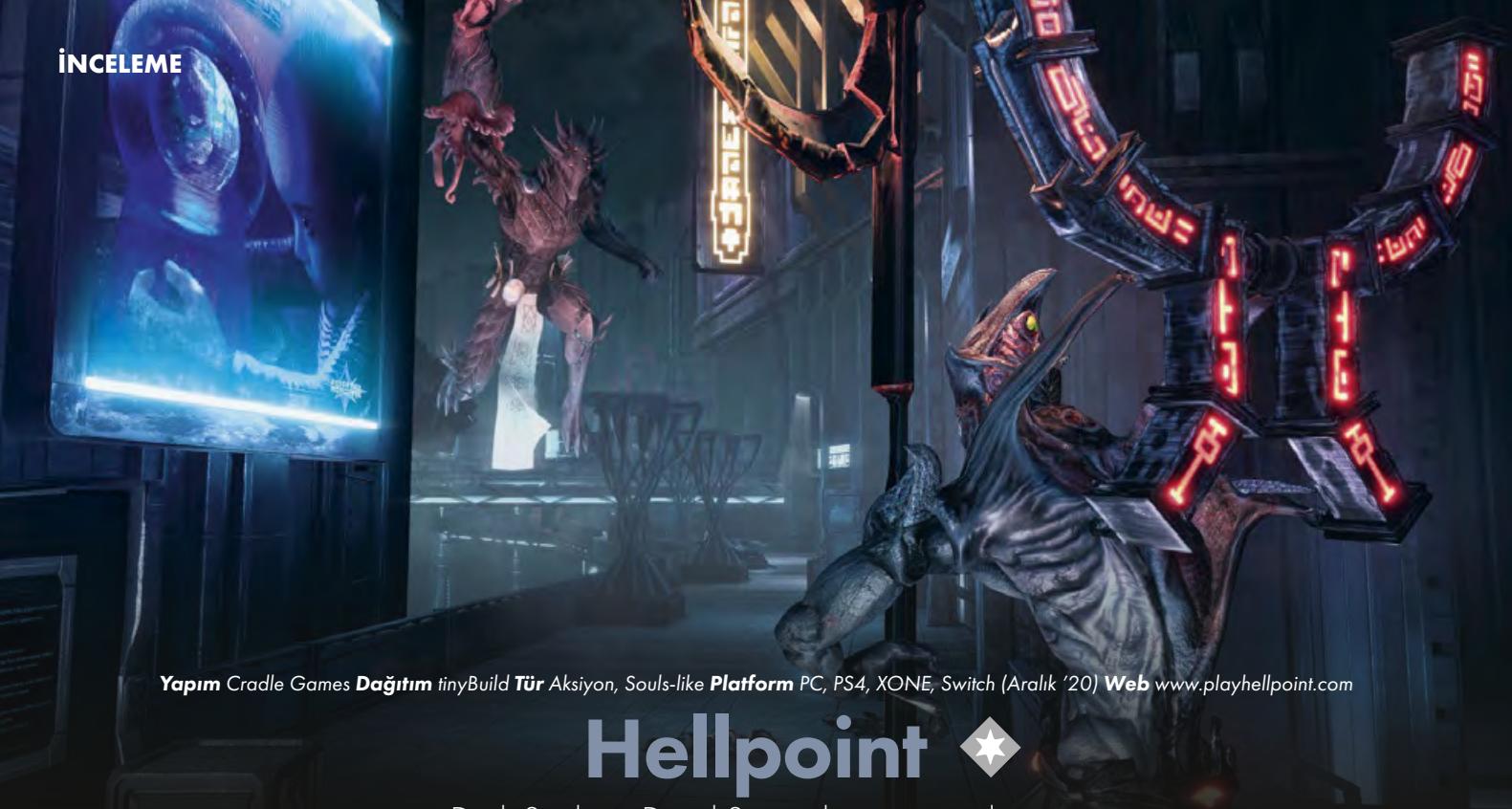
ARTI Eğlenceli dövüş mekanikleri.

Çeşitli arenalar ve dövüş şekilleri.

EKSİ Sunumlar daha hareketli olabildi.

Ground Game olayı bazen can sıkabiliyor.





Yapım Cradle Games **Dağıtım** tinyBuild **Tür** Aksiyon, Souls-like **Platform** PC, PS4, XONE, Switch (Aralık '20) **Web** www.playhellpoint.com

Hellpoint



Dark Souls ve Dead Space bir araya gelirse...

Az önce uydun; böyle yataktan kalkar gibi kalktin. Aklin fikrin yerinde ve birazdan yapacaklarına çoktan hazırlın. Fakat ufak bir sorun var, nerede olduğunu bilmiyorsun. Garip bir dış ses, içten içe seninle dalga geçiyor. Şöyle bir bakınca, futuristik bir yerdesin diyebiliriz ama bu senin için ne demek onu bilmiyorum, belki de senin "normalin" budur. Etraf karanlık ama aldrısh etmiyorsun zira galiba normal olan da bu. O zaman neden "karanlık" diye niteledin ki? Peki, şu ilerideki duran mahlukat da neyin nesi? Hah işte onu birazdan öğreneceksin...

Hellpoint gerçekten de Dark Souls ile Dead

Space'in birleşimi gibi bir yapılmış diyebilirim. Her ne kadar Souls tarafı daha ağır basıyor olsa da oynanış tarzi, seviye atlama sistemi ve atmosferi ile bende bu iki oyuna dair hatırları canlandırdı. Öncelikle belirtiyim, bir nevi yapay zekayız (Ya da öyle miyiz?) ki hal böyle olunca da kim olduğumuza dair pek fikrimiz olmuyor. Oyunu başladığımız anda temel komutları öğreniyor ve akabinde bir silaha kavuşuyoruz. Temel mekanik souls-like'ların hepsinde olduğu gibi hayat, mana ve stamina üzerine kurulu. Her hareketimiz stamina tüketiyor ve evet, düşmanlardan takla atmak suretiyle düzenli olarak kaçmamız ve doğru zamanda saldırmamız bu oyunda başarılı olmanın tek yolu. Bir normal, bir de ağır saldırmız var. Yapılacaklar mı? OF! Dark Souls deneyim edenlerin iyi bildiği üzere, Hellpoint'te de öncelikle haritayı algılamamız gerekiyor. İçerisine daldığımız yerler genelde geniş ve kaybolmaya bir hayli müsait, bu sebepten nereden gelip nereye gittiğimizi iyi kavramamız şart. Oyunun başında zombi ekolündeki düşman birimleri pek sorun yaratmasa da biraz ilerledikten sonra karşımıza çıkan devasa şövalye tipli düşman birimleri, bazen tek, en kötü iki seferde bizi ortadan kaldırıyor.

Stamina, mana ve hayat puanı için toplanacak bolca malzeme söz konusu ki bu bağlamda oyun tam olarak Dark Souls'a benzıyor diyebilirim. Şüphesiz en rahatsız edici düşman birimleri menzilli saldırı yapan arkadaşlar oluyor. Özellikle tepeden bir yerden yaptıkları saldırılarda gafil avlanmak isten bile değil. Karakterimizi belirli noktalarda ve belirli kaynaklar karşılığında geliştirebiliyoruz. Dileyenler tipki düşmanlar gibi menzilli saldırılarda bulunabiliyorlar. Bir

silahı ne kadar kullanırsanız, konu hakkında o kadar gelişiyor ve daha düzenli saldırılarda bulunabiliyorsunuz. Oyunun en dikkat çeken yanısa her oldüğümüzde bölümlerin baştan yaratılıyor olması. Kendi deneyimlerime göre gerçekten de haritalar büyük ölçüde değişiklik gösteriyor ve tema aynı kalsa da mimari büyük ölçüde farklılık gösteriyor. Karakterimizi özellikle Module ve Omnicube üzerinden farklı şekillerde deneyim etmek mümkün olduğu gibi, toplanabilecek diğer giyilebilir parçalar ile bambaşka deneyimler yaşayabiliyoruz. Hellpoint içerisinde hayatı kalmak gerçekten çok zor, orası kesin. Özellikle bir düşman birimi ile ilk defa karşılaşığınız zaman yüksek ihtimalle ölmüş olacaksınız ve her şey yeniden başlayacak. Silah çeşitliliği konusunda ise bir şeyler yapılması gerekiyor. Boss savaşları genel olarak eğlenceli olsa da kesinlikle kolay değil! Zaten Souls ekolü bir oyundan da başka türlü beklenemezdi. Atmosfer insanı içine çekmeye başarıyor. Hele birazlık bilim kurgu ve futuristik temalarını beğeniyorsanız, o zaman Hellpoint tam da size göre diyebilirim. Ayrıca genelde belirtmesem de böylesine içeriğe sahip bir yapıp için Türkiye satış fiyatı da gayet uygun. Gelecekte geçen bir Dark Souls deneyimi arıyorsanız, denemeye değer. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Kaliteli atmosfer. Vuruş hissi.

Düşmanlar ve yapılabilecekler.

EKSI Souls-like türüne çok da bir şey eklemiyor. Bazı bölüm ve boss tasarım hataları.

Peaky Blinders: Mastermind ◆

Thomas Shelby, Birmingham'a hükümdar olmaz

Peaky Blinders sevenlerin, "Hadi canım oyununu mu yapmışlar!" diyeceği; olayla alakası olmayan okurun da "Bu da neyin nesin canım!" diye hayıflanacağı bir oyunla karşınızdayım. Suç dizileri arasında özel bir yeri olan Peaky Blinders'in da sonunda oyunu yaptı. Ama benzerleri gibi dandik mobil oyunlar yerine, bu sefer üzerinde çalışılmış, haddine göre güzel bir oyun olmuş.

Peaky Blinders: Mastermind, bilmeyenler için açıklamak gerekirse, BBC ve Netflix ortak yapımı meşhur dizinin oyunu. Hikaye olarak 1. Dünya Savaşı'ndan sonraki bir dönemde başlayan dizimiz, savaştan ülkelerine dönen Shelby Ailesi'nin genç dimağlarına odaklıyor. Peaky Blinders olarak da bilinen çeteyle kurulan bu gençler, cesili suç işleriyle uğraştıkları gibi, bir yandan da at yarışları üzerinden iddialar çevirerek, büyük olaylara doğru yelen açıyorlar. Elbette dizi tahmin edeceğiniz üzere kedi-fare oyununa da dönüyor.

Neyse, diziden bahsettiğimiz yetti. Zaten şu an bu yazıyı okuyanların büyük çoğunluğu sadece diziyi izleyenlerdir diye düşünüyorum. Eğer sır benim ismimi görüp de okuyorsanız, sizi çok sevdigimi belirtmek de isterim. Peaky Blinders: Mastermind, izometrik açıdan oynanan bir macera-bulmaca oyunu. Oyuncu olarak, Peaky Blinders üyeleri, zaman çizelgesinde doğru yerlere konumlandıracak bölümlerde ilerlemeye çalışıyoruz. Ama aklınıza hemen tur tabanlı oyunlar gelmesin. Gerçek zamanlı olarak Tommy, Arthur, Polly, John, Ada ve Finn karakterlerini kontrol edebiliyoruz. Ekibin her birinin de kendine has güçleri var. Mesela Tommy, karşısındaki

NPC'yi manipüle ederek kısa süreli işler yapmayı çalışıyor. Arthur ve John kavga edebilirken, Finn ise ufak deliklerden ve çatınlardan geçerek kapalı kapılarla ulaşmamızı sağlıyor. Oyun, her bölümde belli karakterleri bize sunuyor. Yani bir bölümde Ada'yi alayım, bir bölümde John ile yola devam edeyim diyemiyorsunuz. Zaten onlar için önceden hazırlanmış bir güzergah olduğu için oyun sizin yerinize bu seçimi yapıyor.

Mastermind, tahmin edeceğiniz gibi bulmaca zorluk seviyesi kolaydan başlayıp adım adım zorlaşan bir oyun. Genellikle kapalı kapıları açmak için doğru yerdeki kolları kaldırıp indirmemiz gerekiyor. Aralarda da yolları gözetleyen polislerden kaçmamız ya da önerlerine engeller koymamız gerekiyor. Grupta Ada varsa, bu arkadaşların kafasını karıştırıp başka yerlere bakmasını sağlayabiliyoruz. Fakat yakalanırsak oyun sonlanmıyor. Çünkü Mastermind güzel bir oynanabilirlik üzerine kurulmuş.

Daha önce benzerini John Wick Hex'te gördüğüm bir zaman çizelgesi var. Her karakteri bu çizelge üzerinde gerçek zamanlı olarak hareket ettirebiliyoruz. Hepsi de kendi rengiyle işaretlenmiş durumda. Eğer bahsi geçen polise yakalanırsanız, zamanı geriye alıp doğru hamleyi yapmak için yeniden plan yapmanız gerekiyor. Oyun tüm oynanabilirliğini bu mekanije yaslıyor. İllerlenen bölümlerde de genellikle üç karakterle ayrı yollardan gidip eş zamanlı olarak kapılar açmamız ya da engelleri itmemiz bekleniyor. Peaky Blinders: Mastermind'in geliştiricisi PC Building Simulator'in geliştiricisi olan

FuturLab. Aslında minik oyunlar peşinde koşan ufak bütçeli bir firma olmasına karşın, bir markaya ait lisansı olarak böyle bir oyun yapmış olmaları takdire şayan. Oynaması şu yazidan ya da izleyeceğiniz tanıtım fragmanında göreceklerinizden daha eğlenceli olacak. Ancak uzun vadeli bir hikaye ya da oynanabilirlik sunmuyor. Makul ücretle diziyi seven oyuncuların keyif alabileceği bir yapılmış. Baştan savma olmaması sevinçlili. Minik bir oyun için oldukça dikkatli bir çalışma yapılmış. ♦ Özay Şen

KARAR

ARTI Diziye uygun bir atmosfer sağlanmış. Zamanı ileri-geri alma mantığı çok keyifli. Müzik tercihleri çok başarılı

EKSİ Kısa sürüyor. Bölümler bir anda zorlaşıbiliyor

72



YENİ

All About Space

POPULAR
SCIENCE
EKİBİNDEN
YENİ BİR
DERGİ

**EYLÜL
SAYISI**
BAYİLERDE
KAÇIRMAVİN

POSTER HEDİYE

Güneş Rüzgarları &
6 Milyar km Uzaktan
Dünya



DÜNYA

İnsaat DÜNYA'sı bugünde keşfedildi en uzak noktadan gözle görülmüş bu
Sulut 1990'da NASA'nın Voyager 1 uzay aracı tarafından. Neftin'in
Dünya'dan yaklaşık 6 milyon kilometre uzakta. 1972'de, Voyager, Güneş
iç etmeden önce birbirini döndürdü. Dünya'ya buksus ve bu fotoğrafı çekti
bir yılın ve kırk yıl sonra da gösterdi. Fotoğraf, Carl Sagan'ın "Sosyal
toplumda Üçüncü Gelişmiş Vizyonu" adlı kitabına ilham kaynağı oldu.
obinden söyle demişti: "Önkotáya tekrar bakın. Orası eviniz. O biziz."



Yapım Ubisoft Montreal **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Battle Royale **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.ubisoft.com

Hyper Scape

Ubisoft'tan hyper cesare!

Ubisoft'u severim çünkü piyasaya baktığında Activision ve EA gibi büyük firmalar arasında seçilebilecek daha "zararsız kötü" bir firmadır gözümde. Çünkü diğerlerine nazarın (özellikle Activision ki onlar da sırtlarını tamamen Blizzard'a dayamış durumda) ve şuan geçici olarak COD Warzone'un başarısına bağlılar, Tanrı bilir ne kadar sürer) daha sıkılıkla yeni denemeler yapar, farklı oyuncular çıkarma-ya çalışır. Başarılı olur olmaz o ayrı konu ama masaya yeni bir heyecan koymaya çalışmala-rina saygı duyuyorum.

Atomega'yi hatırlıyor musunuz mesela? 2017'de aniden çıkışmış, vuruldukça küçülen, vurdukça da giderek büyündüğünüz ve kolay hedef haline geldiğiniz güzel bir oyundu. Yaratıcıydı, birçok kişi tarafından eğlenererek oynanmış, orijinal bir fikirdi. Bugünse Ubisoft kurtların olduğu sofraya farklı bir ürün koyuyor hem de bir battle royale; Hyper Scape.

Hyper Scape yapımı iki yıldır süren ve şimdide kadar dışarı sızmamasyyla, duyurdukları anda sürpriz etkisi yaratın bir oyun oldu. Hyper

Scape bir battle royale olmasına rağmen onu daha çok Arena Battle Royale olarak çağırabiliriz. "O nedir?" derseniz Quake'in PUBG gibi olanını düşünün derim. İşte tam o an benim için sorun başlıdı. Çünkü Hyper Scape dar sokakları, yüksek binaları olan ama açık alanlardan yoksun bir şehirde geçiyor. Zamanınızın çoğu o açıdan bu çatıya Çin Kung-Fu filmlerine taş çıkartacak şekilde, insanlık dışı yüksek ve çifte ziplamalarla atlamlarla geçiriliyorsunuz. Oyunun açık bölgeleri çatıları denilebilir aslında. HS tam bir dar alanda kışkırmayı ve oyunun doğası onu yüksek tempolu bir FPS haline getiriyor ve ne yalan söyleyeyim bu insanı yoruyor. Yüz kişinin atlamasına rağmen maçlar çok uzun sürüyor, süre zaten birkaç maçtan sonra epilepsi krizi geçirerek oyunu kapardım. Yukarıda yüksek tempodan bahsettim bunun nedenlerine gelelim. Silah kışkırmaları çok uzun sürüyor, takım olarak tek hedefe odaklanmadığınız sürece rakibiniz Neo gibi hoplaya ziplaya ya da "strafe" çekerek oraya buraya kaçıyor. Siz başka bir grupta kışkırmış bir bakıysınız arkadan başka bir grup size dalmış, hop onlara da başkası dalmış, ortalık tam bir kaos ortamına bürünyor (bu yüzden maçlar çok uzun sürüyor). Oyunda ölmekten çok korkmuyorsunuz, çünkü mortu çektığınızda tek yapmanız gereken ölmüş başka bir oyuncunun bulunduğu noktaya gitmek, böylece buraya gelen arkadaşınız sizin canlandırıbiliyor. Bu noktada eğer takiminizden uzakta ölmüşseniz (ki bu şehirde kaybolmak ya da geride kalmak çok kolay) arkadaşlarınız sizin canlandırmak için kendilerini tehlkiye atamıyorlar. Oyunda

birçok karakter var ama hiçbirinin kendine has özelliği yok yani onları sadece kozmetik gibi görebilirsiniz. Özelliklerinizi haritaya dağılmış şekilde bulabiliyorsunuz ve en fazla iki tane taşıyabiliyorsunuz. Bu özelliklerden daha fazla bulursanız yeteneğiniz otomatik olarak gelişiyor, misal daha yükseğe zipliyorsunuz ve ziplamanın geri dolum süresi daha çabuk doluyor. Silahlar da aynı şekilde gelişiyor, aynı silahtan birden fazla bularak onu coşturabiliyorsunuz. Doğrusu bana biraz şansa dayalı haksızlık gibi geldi, iyi bir özellik mi kötü mü oynadıkça karar vereceğim.

Ortamda Fortnite, COD Warzone ve Apex Legends varken onlardan tamamen farklı bir battle royale'i piyasaya sürmek yürek ister. Ubisoft bunu yaptı ama gözden kaçırıldığı bir şey var, insanlar Arena FPS'leri sevseler de bu geçmişte kaldı o yüzden Quake Arena'yı çok oynayan yok, hatta Apex Legends çok hızlı olduğu için oynamayan bir sürü insan var ve o oyunun %90'ı açık alanda geçiyor. Hyper Scape'in tutmasını gerçekten istiyorum ama bana küçük kitlesiyle zamanla erip gidecek ve sunucuları kapanacak bir oyun gibi geliyor.

◆ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Eğer yüksek tempolu FPS'leri seviyorsanız bundan iyisini bulamazsınız.

EKSİ Her noktası birbirine benzeyen bir şehirde oynamak, kolay canlanma ve otomatik can dolması.





Yapım Wube Software **Dağıtım** Wube Software **Tür** Strateji Platform PC, Mac **Web** www.factorio.com

Factorio

Sekiz yıllık bekleyişin sonu tam bir başarı hikayesi oldu

Gerçekten de sekiz yıl oldu en sevdigim okur! Bundan tam tamına sekiz yıl önce, yani 2012 yılında görüşüye çıkan Factorio, döneminde büyük bir ses getirmiştir. Akabinde kendisini geliştiren ve 2016 yılında "daha bir olmuş" versiyonu ile Steam'de boy gösteren yapımlı, öyle görünüyor ki artık tamamlanmış durumda. Peki, sekiz yılın ardından halen deneyim edilmeyi hak eden bir yapımlı mı yoksa çoktan miladi doldu mu? O zaman gelin, bu konuya uzun üretim hatlarımızın birisinin hemen yanı başında konuşalım...

Factorio tam manasıyla muazzam bir üretim çığlığını başlangıcı diyebilirim. Her ne kadar uzaktan ekran görüntülerine baktığınızda karmaşık bir görüntü varmış gibi gözükse de aslında tüm gördükleriniz muazzam bir harmoninin ta kendisi. Oyunumuza başlamadan önce içerişine dalacağımız haritanın büyülüğünü seçiyoruz. İlk üretildiği andan beri muazzam bir detaya sahip olan harita mekanikleri, tamamlanmış oyun ile birlikte ayyuka çıkmış. Artık gerçekten de "devasa" haritalar içerişine dalmamız isten bile değil! Haritanın büyülüğu ise bir anlamda bu çığın "loop" dünyasında ne kadar kalmak istediğimizle doğru orantılı! Harita ve haritaya ait birçok detayı tamamlandıktan sonra, sırada üretme başlamak geliyor. Kontrol ettiğimiz karakterimiz ile harita üzerinde bulunan envaçesit kaynağın peşine düşüyoruz. Karakterimizle topladığımız kaynaklar,

zamanla bu kaynakları otomatik toplayabilen cihazlar, makineler üretmememize imkan sunuyor. Makine demişken, önce bir durup bakmak lazım en sevdigim okur zira bu oyunda çok fazla kaynak, her kaynak için bir makine ve çıkan kaynakları dönüştürebilecek birçok farklı cihaz bulunuyor. Hedefimiz ham madde-den işlenmiş ürünler elde etmek ve bu ürünler kullanılabılır farklı materyallere çevirmek. Pek tabii hangi maddeyi neye dönüştüreceğimizi de önceden ayarlamak gerekiyor. Daha doğrusu önceden yapacaklarımıza ile alaklı bir plana ihtiyacımız var. Akabinde üretmeye geçerek,ambaşa hızlara sahip üretim bantları yaratıyoruz.

Pek tabii böylesine muazzam bir üretim hizına ulaşmak için güçe ihtiyacımız var. Güç üretmek için de fosil yakıt kullanmamız gerekiyor ama malumunuz, fosil yakıt kullandıkça hava kirliliği ortaya çıkıyor ki bu da Factorio'daki en kritik noktalardan bir tanesi. Kendi içерimizdeki üretmeye çığlığının haricinde bir de "Biter" isimli düşman birlikleri bulunuyor. Kendilerini tetiklemenin iki yolu var; birincisi fazla hava kırığı, ikincisi ise harita üzerinde arsızca dolaşıp kaynak ararken, kendilerine rastlamamız. Pek tabii toplamaya çalıştığımız kaynakların sınırları olmaması yüzünden, düzenli olarak araştırma yapmamız gerekiyor gerçeğinin de altın çizmek isterim. Yeterince kaynağına ulaştıktan sonra hemen türlü üretimi otomatik hale getirmek

mömkün. Bu hattı bir defa kurduğumuz zaman, neredeyse hiçbir şeye karışmamak gecektan oyunu kendi içerisinde bir Tycoon'a çevirmeye yetiyor da artıyor bile.

Factorio'da en dikkat edilmesi gerekense şüphesiz plan program yapmak! Bu planı yapmak için de üretim hatlarını ve cihazlarını tanımak gerekiyor. Yani öncesinde ufak bir haritada oyunu deneyim edip, akabinde daha büyük bir haritaya geçmek çok yerinde bir karar olacaktır. İleriye dönüp doğru planlama yapmadan, görsellerde gördüğünüz muazzam üretim hatlarını yaratmak ne yazık ki pek mümkün değil. Oyunun tek sıkıcı kısmıysa, doğru plan ve üretim hattını ürettiğinden sonra yapacak pek bir şey kalmaması. Yani gerçekten bir noktadan sonra oturup yaptıklarınızı izlemekten keyif almıyorsanız, bir anlamda yönetim simülasyonlarını sevmiyorsanız Factorio size göre olmayabilir ama bir oyun olarak, ortaya çıktığı 2012 yılından bizi büyülemeyi sürdürdüğünü de belirtmek isterim. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Muazzam oyun mekanikleri.

Yapılacak çok fazla "şey" olması.

Takip ve planlama pek mühim.

EKSİ Bir noktadan sonra yapacakların azalması.

Metamorphosis ◊

Belki duvarınızın içinde bir medeniyet vardır?

Hepimizin etrafında bir şekilde hayatlarını idame ettirmeye çalışan minik böcekler vardır. Onlara asla dikkat etmeyiz. Metamorphosis adlı oyun sayesinde ise o minicik böceklerden birisi oluyoruz. Belki isminden çağrışım yapmıştır. Metamorphosis, Franz Kafka'nın aynı adlı eserinden, bizim bildiğimiz adıyla Dönüşüm'den esinlenerek meydana getirilmiş bir oyun. Böceğe dönüşen karakterimizin adı Gregor. Gregor'un böceğe dönüştüğünü elbette kimse tahmin etmediği için kaybolduğu hükmüne varılır ve kaybolması ile ilgili olarak yakın arkadaşı gözaltına alınır. Surreal, hayallerinde bile göremeyeceği farklı bir dünyaya adeta salıverilen Gregor'un önünde iki amacı vardır: İlkı yeniden insan formunu kazanmak. İkincisi ise arkadaşının adını temize çıkarmak. Bunu yapmak için de böcek topluluğunun kalbine dalacak ve "Kule" adındaki gizli bir organizasyonun sırlarını keşfedecektir.

Metamorphosis birinci şahistan oynanan bir bulmaca – platform oyunu. Oyun esnasında çevreden (yani insanların) gelen ölümcül tehlikelerden kaçınarak geziniyor ve minik bö-

cek bedenimizle bulmaca çözüyoruz. Oyunda ilerlemek bizlereambaşka bir bakış açısı sunuyor çünkü bize göre en küçük bir eşya bile küçük bir böceğin karşısında dev gibi yükseliyor. Bu da başka bir canının dünyaya bakış açısını tattamızıza olanak sağlıyor. Kontroller ilk başka farklı ve karışık gelebilir lakin şöyle düşünün: Siz böceğe dönüşen bir insansınız! Elbette yürümek ve etrafa göz atmak doğuştan böcek olan birine geldiği kadar kolay gelmeyecektir. Birkaç keşif gezisinden sonra ise bedeninizin ve yapabileceklerinizin kontollerine hâkim bir usta olmanız kaçınılmaz. Oyunun vurgu yaptığı noktalardan birisi küçük ama farklı böcek toplulukları. İnsan şehirlerini yansıtın acayıp yerleşim yerleri ile yeri geldiğinde güldürüyor yeri geldiğinde ise düşündürüyor. Yani düşünün, duvarınızın içinde sizin mahallenin eciş büçüş bir hali var ve minik minik birçok da yerli var. Mesela bir gramofonun içine kurulmuş olan disko benim favorim. Gelgelelim bu keşifler çok da uzun sürmüyor çünkü oyunu aşağı yukarı üç – dört saatte bitirebilmeniz mümkün. Lakin oyunun

kısalığı şikayet konusu yapılmamalı çünkü bir oturusta bitse bile yaştığı deneyim her daim taze kaldığı için baymıyor, sıkıyor. Illa şikayet etmek istediğiniz bir yeri olacaksa o da bulmacalar olsun. Bulmacalarla uğraşmak eğlenceli ama hep aynı şeyler ve büyük çoğunluğunu engelleri aşarak hedefe ulaşmak oluşturuyor. Oysa biraz daha çeşit çok daha iyi olabilirmiş.

Metamorphosis kısa ama akılda kalıcı bir deneyim sunuyor. Bizim görmediğimiz büyüleyici böcek topluluklarını keşfetmek eğlenceli. Bu arada bu oyun, çok fazla böcek olduğundan (böcek bacaklılar falan özellikle), böcek fobisi olanlar için uygun mudur bilemiyorum. Yani etrafınızın böceklerle çevrili olduğu düşüncesi veya türlü türlü böcek tiplerine yakından bakmak bazı mideleri rahatsız edebilir. Çünkü görsel olarak öyle sevimli şeyler beklemeyin. Bildiğiniz böcekler ve sizin bile ön ayaklarınız sürekli kamera üzerinde. Sikıntı yok derseniz Gregor'un garip macerasına ve garip böcek uygurlıklarına göz atmanızı tavsiye ederim.

◆ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI Surreal bir dünyada küçük bir böcek olma hissi. Böcek uygurlığına yakından bakış.

EKSİ Kısa oynanış süresi. Bulmaca çözmek eğlenceli olsa da çeşidi az.

78



Yapım Eleon Game Studios **Dağıtım** Eleon Game Studios **Tür** Hayatta kalma, Simülasyon **Platform** PC Web empyriongame.com



Empyrion: Galactic Survival

Uzay mühendisliğinde galaktik açılımlar

2015 yılında, erken erişimle karşımıza çıkan Empyrion, "Space Engineers" türevi oyunlar arasında en fazla dikkat çeken oyunlardan biri olmuştu. Space Engineers'in aksine blok blok uzay gemileri ve yapılar inşa ederken, o oyunda eksik kalan zengin biyosfer ve çevrede dolanan düşman unsurlar gibi detaylarla daha sürükleyici bir oyun yaratmayı başaran Empyrion: Galactic Survival kısa sürede çok sayıda fanatik oyunculara sahip oldu. Öyle ki, toplam oyun saatı 15 bin saatin üzerinde olan Empyrion oyuncuları buluyor. Bu da oyunun ne kadar sürükleyici ve oyuncuları içine çeken bir yapıya sahip olduğunu gösteriyor.

2015'te oyna ilk bakış yaptığımdan beri dikkatimi üzerine çeken Empyrion'un her

güncelleme ile biraz daha değiştigini görduk. Öyle ki, 2015'teki ilk halinden şu anda eser yok desek, çok da yanlıltıcı bir yorum yapmamış oluruz.

5 senede oyun dünyası çok zenginleşirken, iki küçük gezegenden ve elle yerleştirilmiş haritalardan oluşan oyun, geniş bir evrene ve random haritalara kavuştu. Haliyle artık, oyun adının hakkını verecek şekilde galaktik düzeyde bir oyun olarak karşımızda duruyor.

2016 yılında bağımsız video oyun topluluğu Indiedb'nin en iyi indie oyunlar listesinde 4. Olan Empyrion, öncelikle atmosfer olarak oyuncuyu kendine bağlamayı başaran bir oyun. Ki bu önemli bir detay. Space Engineers'ı çok uzun saatler boyunda oynamış bir oyuncu olarak, ikisi arasında bir

karşılaştırma yaptığında, en önemli farkın atmosfer olduğunu da görebiliyorum. Space Engineers çok daha "teknik" mekanizmaya odaklı bir oyunden, Empyrion daha canlı, daha yaşayan, daha heyecanlı bir oyun deneyimi sunmayı başaran bir oyun olmasıyla on binlerce oyuncunun beğenisi kazandı.

Peki Empyrion final sürümü ile bize neler sunuyor?

Öncelikle oyunun tam anlamıyla "final" sürümü olmadığını anlamak gerekiyor. Pek çok oyuncu bu konuda şikayetlerini dile getiriyor ancak video oyun dünyasının yeni düzeninde, "final sürümü" denilen kavramın çok hükmünün kalmadığını anda anlamak ve kabul etmek gerekiyor.

Erken erişimle piyasaya çıkan bir oyun, 5 yıl boyunca erken erişimde satış yaptıktan sonra, final sürümü ile oyuncuların karşısına çıktığında, hiçbir eksiği, gediği, hataşı kalmasın diye bekliyoruz ama oyun dünyası artık böyle işlemiyor.

Aynı No Man's Sky örneğinde yaşadığımız gibi, yapımcı daha uzun yıllar boyunca oyunu geliştirip devamını getirmeyi planlarken, oyununa "alpha/beta" sürümü demek istemiyor. Kaldı ki alpha/beta sürümüne göre oyun çok daha ileri bir seviyede bulunuyor. Ancak kabul edelim, Empyrion'da hala geliştirilmeye açık unsurlar bulunduğu bir gerçek. Bunun da yeni güncellemelerle düzeltileceğini ve eklemeler yapılacağını tahmin edersiniz. Önümüzdeki sene Empyrion 2.0'ı Görürseniz şaşırmayın. Video oyunları artık bu şekilde hayatını sürdürüyor. Elite, X4: Foundation, No Man's Sky, Star Citizen veya diğer pek çok oyun, güncellemeler alıkça yeni bir oyuna dönüşebiliyor. Empyrion size farklı zorluk seviyelerinde bir oyun sunuyor. Örneğin, açık gibi sorunlarla uğraşmadan sadece üretmeye odaklanmak istediğinizde bu imkana sahipsiniz. Ancak





açlık ve susamak, oyuna bambaşka bir boyut katıyor ve gerçek anlamda bir hayatı kalma macerası yaşadığınızı hissediyorsunuz.

Üstelik tarım yapmak, Empyrion'un keyifli özelliklerinden biri. Kaçış kapsülülarınızla üzerine düşüğünüz gezegende, gıda ihtiyacınızı karşılamak için çok farklı bitkilerle ciddi bir tarım operasyonu yürütüyorsunuz. Ardından da bu besin maddeleriyle değişik etkilere sahip formülasyonlarla farklı tarifleri hayatı geçirebiliyorsunuz. Yiyecek ve içecek etkisi, hem sağlık, hem açlık hem de direnç değişkenleriniz üzerinde büyük fark yaratıyor. Öyle ki, gıdanın uzun süre uzakta kaldığınızda, yanınızda yeteneğince besin bulunmuyorsa, zayıf düşüyorsunuz, performansınız düşüyor, sağlığınıizi kaybetmeye başlıyorsunuz ve sonrasında da yabancı bir gezegende veya uzayın

derinliklerinde, mortingen... Tabii yine de uzayın derinlerinde, sırt çantanızda hamburger, vejetaryen burger veya pizza dilimleri ya da salam taşıdığınıza hayal edin... Biraz garip geliyor insana. Yapımcinın burada hayal gücünü biraz daha çalıştırıp, bilim kurguya daha uygun bir menü hazırlamasını beklerdim. Abartığımı düşünüyorsanız, menüde doğum günü pastası olduğunu da hatırlatayım. Yuh artık. Ana geminiz patlıyor, kaçış kapsülüüzle, bir gezegene düşüyorsunuz, gezegende saldırgan yaratıklar, drone'lar, düşman kavimler vs. var, hayatı kalmak ve gezegenden kaçış galaksiye açılmanız gerekiyor ve siz bu sırada çantanızda doğum günü pastası taşıyorsunuz. Yaratıklarla savaşmaktan arta kalan zamanda, acııkça çantanızdan doğum günü pastası çıkarıp yiyorsunuz. Benim için atmosferi bozan detaylar bunlar...

Empyrion'da ne üretiyoruz, nasıl üretiyoruz?

Empyrion, oyuncuya çok geniş bir üretim imkanı sunuyor. Kendi gemilerinizi, araçlarınızı, binalarınızı, savaş sistemlerinizi tasarlayıp hayatı geçirmeniz gerekiyor. Bunun için de ilk aşamada gerekli madenleri bulup, uzun uzun madencilik yapıyorsunuz. Tabii zamanla yeni teknolojiler geliştirdikçe, otomatik madencilik yapan cihazlar da üremeye başlayabiliyorsunuz. Bu noktada Empyrion'un, Space Engineers'tan farkı, bazı araç ve gerecleri hazır şekilde üremeye izin vermesi. Örneğin, bir motosiklete ihtiyacınız varsa, elinizdeki hazır motosiklet planı ile gerekli madenleri bir araya getirip, mobil fabrikanzda, çat diye motosikleti üreterebiliyorsunuz. Space Engineers'ta ise ihtiyacınız olan aracı minik minik yapı taşlarıyla, sıfırdan siz tasarlamak zorundasınız.

Ancak Empyrion'da da tüm araçlar hazır formülasyon gelmiyor. Gemilerinizi veya tekerlekli araçlarınızı, tanklarınızı, savaş makinelerinizi yine ana yapı taşlarıyla sıfırdan dizayn etmek zorundasınız. Her araca yeterli sayıda motor, enerji sistemleri, hareket sistemleri, radarlar, elektronik sistemler, silahlar, oksijen ve su yapıcı sistemler ve kokpit gibi bileşenler eklemek zorundasınız. Geminin boyutları büyükçe ihtiyaç duyduğu sistemler daha da kompleks bir yapıya dönüşüyor. Ancak sistemi bir kez öğrendiğinizde geriye yaratıcılığını konuşтурmak kılıyor.

Oyun ilk aşamada nispeten rahat ve özgür olmanızı rağmen, belli bir seviyede yapışmaya gittiğinizde ve belli bir teknolojik seviyeye ulaştığınızda, indiğiniz gezegen-





deki düşman abilerin dikkatini çekiyorsunuz ve kampınıza drone'lar saldırımıya başlıyor. Bu aşamadan sonra artık oyunun çatışma bölümüne de girmiş oluyorsunuz ve düşman fraksiyonları savaşınız başlıyor. Oyunu tamamen sandbox tarzında oynayıp ne zaman nerede savaşacağınızı sizin belirlediği bir oyun stili seçebilirsiniz veya oyuna başlarken bir senaryo tercih ederek, yapımcının hazırladığı öykülerini takip edebilirsiniz. Bu senaryolarda, belli fraksiyonlar arasında çatışmalara bodoslama dahil oluyorsunuz veya düşman üslerine baskından dev uzay savaşlarında doğrudan komuta ettiğiniz uzay gemileriyle, verilen görevleri yerine getirmeye kadar farklı heyecanlar yaşayabiliyorsunuz.

Yapımcının, senaryo yaratmak konusunda çok yetenekli olduğunu da kabul etmek lazım. Ne yazık ki Space Engineers kendini bu tür oyunların "orijinali" gibi konumlandırsa da oyuncuya heyecan yaratmak konusunda çok zayıf kaldığı için bugün adını fazla duyamıyoruz.

Empyrion yüksek potansiyel taşıyan bir oyun

Empyrion için söylemeyecek en doğru söz, çok yüksek bir potansiyel taşıdığını hatırlatmak olacaktır. Yapımcının geçen 5 senede bu alt yapıyı kurduğunu gördük. Şimdi, bundan sonra, aynı No Man's Skys'da olduğu gibi, o alt yapının üzerine yeni içerikler, yeni senaryolar, yeni düşmanlar, yeni maceralar ekleyerek oyunu zenginleştirmesini bekliyorum. Elbette bu konuda resmi bir açıklama

yok ancak üzerine beş sene emek dökülmüş bir oyun, üstelik de bu kadar sevilirken ve oyuncuları sürüklüyorken, hadi final sürümü çıkaralım, üç beş tane küçük güncelleme yapıp bıralım yeni oyunlara koşalım derlerse, bu altın madenini çöpe atmış olurlar. Dolayısıyla, Empyrion'un önumüzdeki yıllarda yeni içerik güncellemeleriyle, çok popüler bir bilim kurgu evrenine dönüseğini düşünüyorum.

Bu konuda karşısına çıkacak en önemli rakibin ise Dual Universe olduğunu biliyoruz ancak Dual Universe, oyunculardan aylık abonelik ücreti almayı planlarken, tek bir ödemeyle sahip olunan Empyrion'un daha avantajlı olacağı kesin.

Son olarak, Space Engineers türevi oyunları seviyorsanız, Empyrion mutlaka koleksiyonu-

nuzda bulunmalı. Daha önce bu tür bir oyun oynamadıysanız ve bilim kurgu severseniz, oyunu yine şiddetle tavsiye ediyorum. Dual Universe'in piyasaya çıkışmasıyla beraber, bu türün büyük bir sıçrama yapmasını da bekliyorum. İşte, Empyrion bu sıçrama sırasında en fazla beğenisi toplayacak oyulardan biri olacak. ◆ Cem Şancı

KARAR

ARTI Çok geniş bir galakside, sandbox tarzı oyun. Zengin yaratıcılık seçenekleri. Heyecan dolu çığın atan bir atmosfer.

EKSİ Ufak tefek bug'lar ve tasarım hataları. Grafikler gayet kötü. Düşman/yaratık çeşitliliğinin geliştirilmeye ihtiyacı var.

85





Yapım Amanita Design **Dağıtım** Amanita Design **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, Switch **Web** amanita-design.net/games/creaks.html

Creaks ◆

Her şey duvardaki bir delik ile başladı...

Amanita Design ismi belki ilk bakışta tanıdık gelmeyebilir. Peki, ya Machinarium desem? Tam on bir sene önce çıkan birçok ödüllü cebine koyan Machinarium'u muhakkak duymuşsunuzdur. Çek asılı yapımcılar elbette o günden bugüne kadar birkaç oyunla karşımıza çıksa da Machinarium'un yeri hep ayrı oldu. Ta ki simdiye dek... Çünkü Creaks 2020 yılının en iyi macera/bulmaca tarzındaki oyunu olmaya aday oldu bile.

Creaks hem oynaması zevkli hem de basit bir oyun. Diyalog olmayan oyunda sadece sağa sola hareket ediyor ve iki tuşla işimize bakıyoruz. Aynı şekilde mantığını kavradıktan sonra ilginç bulmacalarla kaliteli zaman geçiyoruz Creaks ile. Nitekim basit bir arayüze sahip olsa da yeri geldiğinde karışık bir hal almakтан çekinmiyor, bulmacalar ve betimlemeleri ile bizlere hikayesini de sunuyor.

Oyunda isimsiz bir oğlan çocuğunu yönetiyoruz. Kendi halinde odasında oturup bir şeyler karalamaya çalışırken odayı aydınlatan ampul ile sorun yaşamaya başlar. Derken karşı duvarın duvar kağıdını söküüğünde bir delik keşfeder. Tabii merak ağır basar, girmeden olmaz. Toz ve örümcek ağlarının arasından çocuk aşağı inmeye başlar ve bayağı bir gitmekten sonra bambaşka bir diyarda olduğunu keşfeder. Adeta boyut atlamaş olan çocuk devasa bir kubbenin üzerinde bulur kendini (Şimdiye kadar benim dergiyi geçtikten sonra gördüğüm rüyalara benzdi – Kürşat). Çocuk

îçeriye girdikten sonra başlar sağı solu araştırmaya. Sonunu düşünmeden, kendisini neyin beklediğini bilmeden çocuk yoluna devam eder ve Tim Burton filmlerinden çıkışmasına bir macera başlamış olur.

Creaks, hikaye hakkında mümkün olduğunda az bilgi vererek sizleri sürekli merak etmeye zorluyor ve ilginizi taze tutup sorular sormanızı amaçlıyor. Dolayısıyla hikayeye girmek biraz zaman alıyor ve meraklıdan ziyade sabırsız birisi için bu eksi puan olabilir. Yaptığınız etkileşimler ve çözüðünüz bulmacalar ile size hikaye adeta kırintılar halinde veriliyor. Oyunun ilk anlarında koca bir muammanın içinde ilerliyorsunuz yani. Bu ilerleme sırasında oygunun yaptığı en iyi şey olan bulmacalarla vakit geçiriyorsunuz. Çeşit çeşit olan bulmacalarda ana objektifiniz aslında bir odadan diğerine geçerek yolunuza devam etmek.

Açayıp mekanizmalardan dikkat etmeniz ama aynı zamanda manipüle etmeniz gereken düşmanlara kadar Creaks beyninizi güzelce meşgul ediyor. Tüm bunlarla uğraşmayı zevkli kılan ise Creaks'in size her aşamada yeni bir şeyler öğretip bunları kullanmanız istemesi. Yani oyuncun başında birkaç bir şey öğrendin, sonuna kadar götür olay yok. Kademe ilerliyor ve yeni mekaniklerle oynanabilirlik asla duraðan bir hal almıyor.

Oyunun en can alıcı noktalarından biri de elle çizilmiş harika görselleri. Bir hayli detaylı ortam sadece gözünüze hitap etmiyor, adeta

kendi hikayesini de anlatıyor. Tüm bunların üzerine atmosferi tamamlayan eşsiz müziki ekleyince Creaks, teknik bakımdan dört dörtlük bir hal alıyor. Ürpertici müzik parçaları yeri geldiğinde neşeli tonlara dönüşebiliyor ve atmosferi çok iyi yansıtıyor. Durum böyle olunca Creaks şimdiden enlerin arasına girdi bile. En azından macera oyunları dalında ismini muhakkak birkaç kere daha duyacağız. Bu arada, oyunda diyalog olmadığından bahsetmiştim fakat Türkçe dil desteği mevcut. Bu da son bir artı. ♦ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Harika 2D Bulmaca mekanikleri. El yapımı çizimler ve müziki.

Türkçe desteği.

EKSI Hikayeye girmek biraz zaman alıyor. 80 TL biraz pahalı gelebilir.

85





Yapım Route59 **Dağıtım** Route59, Coconut Island Games **Tür** Görsel Roman **Platform** PC, iOS **Web** www.necrobarista.com

Necrobarista



Son bir kahveye ne dersiniz?

Önce nereye gideceğiz? İnsanlığın tarihinin en çok merak edilen sorularından birisidir bu? Kimilerine göre cennet ve cehennem, kimilerine göre reenkarnasyon, kimilerine göre ışıklar söner, biter gider. Necrobarista adlı sıra dışı yapımı göre öldükten sonra dünyada geçirebilmeniz için son bir 24 saatiniz vardır. Avustralya'nın Melbourne kentinde ise taze ölülerin kendilerini bulacağı yer "Terminal" adlı kafedir. Kahvesi meşhur olan ve hem yaşanlara hem de özlere hizmet eden kafeye adım attığınızda, son saatlerinizi başka bir yerde geçirmeye gerek görmeyeceksiniz. Konsepti ilk gördüğümde aklıma hemen Death Parade adlı anime gelmişti. Orada da ölmüş olan iki kişi bir barda bulurlardı kendilerini ve oyunlar oynayarak açığa çıkan karakterlerine göre cennete veya cehenneme gönderilirlerdi. Anime serilerine benzer grafiklere sahip olan Necrobarista da size adeta anime izleyip havası veriyor çünkü oyun saf bir görsel roman. Mini oyunlar veya bolca etkileşimli bir

ortam sunmuyor. Güzel yanı ise şu; biliyorsunuz, klişeleşmiş görsel roman tarzında karakter ekranada belirir ve alta diyalog kutusunda yazılar geçer. Bu oyunda ise gerçekten bir anime izliyormuş gibi animasyonlar ve farklı kareler eşliğinde sizlere sunuluyor hikaye. Anlayacağınız, kalıpların dışına çıkmış bir görsel roman var karşımızda ve sıra dışı sunum çok iyi gerçekleştirmiştir.

Necrobarista, bahsettiğim gibi Terminal adlı kafenin içinde ve çevresinde geçiyor. Üstelik oyun boyunca farklı köşeleri keşfettiğimiz için oyun kendisini sürekli taze tutuyor ve klasikleşmiş görsel romanlardaki sürekli aynı arka plan resminden ziyade, sanki farklı farklı mekanlardaymışçasına olay akışını izliyoruz. Akış demişken, farklı kamera açıları ve karakterlerin performansları da övgüye değer. Genelde komedi-vari bir içeriğe sahip olan oyun, yeri geldiğinde düşündürüyor da. Üstelik tüm bu sunum, klasik bir görsel roman olsa asla aktarılamayacak cinsten.

Oyunun müziklerine de küçük bir paragraf ayırmak isterim çünkü gerek bir oyuna gerekse bir animeye göre barındırıldığı piyano ezgileri bir hayli kaliteli. Küçük bir araştırma sonucu müziklerin arkasındaki ismin Kevin Penkin adlı arkadaşmış. Peki, kimdir bu eleman? Kendisi oyunlar ve animeler için beste hazırlamakta aranan bir isim ve Made in Abyss animesi için de bestelediği müziklerle 2017 yılında ödül almış. Yani işinin ehli bir isim var müziklerin arkasında.

Oyunun sunduğu farklı hikayelerin her birinde, belirli kelimeler sarı renkte vurgulanmaktadır. Bölüm bittiğinde de vurgulanan her kelime adeta bir cümbüş gibi sizlere sunuluyor ve yedisinizi seçmeniz isteniyor. Seçtiğiniz kelimelere göre de bir temaya tanıklık etme fırsatı yakalıyorsunuz. Örneğin "sona erme" kelimesinin bir ölüm parçası haline gelmesi veya "efsanevi" kelimesinin bir sihir parçası olması gibi. Bu arada, oyunda geçen her hikayeye Türkçe olarak erişebileceğinizden bahsetmiş miydin? Oyunda Türkçe dil (altyazı) desteği de mevcut olduğundan her bir zerreinin tadını çıkarabilirsiniz.

Necrobarista'nın ortalama beş saatlik bir oynanış süresi mevcut, bu sürenin içerisinde her şey sıyrılmamış. Örneğin ölenlerin yolu bu bara nasıl düşüyor veya Terminal neden var gibi. Ayrıca açılışa gördüğümüz bazı ilginç karakterleri bir – iki sahne hariç bir daha asla görmüyoruz. Bir şeyleden kırılmış gibi fakat bir bütün olarak ele aldığımızda Necrobarista kaliteli bir beş saat geçirmenizi sağlıyor.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Anime tarzı görselleri ve sunum.

Harika müzikler. Farklı ve ilginç karakterler. Türkçe altyazı desteği.

EKSİ Bazı sorular havada asılı kalıyor. Türü sevmeyenler için yeni bir şey yok.





Yapım Slightly Mad Studios **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** Yarış **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.fastandfuriouscrossroads.com/

Fast & Furious: Crossroads

Yine rezil rüsva bir film oyunu, yine hüsran!

Dünya'nın en çok bilinen aksiyon film serilerinde ilk üye girer diyebileceğimiz Hızlı ve Öfkeli'nin dokuzuncu filmine hazırlanırken, oyun dünyasında da aynı isimle karşımıza Fast & Furious: Crossroads çıktı. Bu zamana kadar birçok film oyunu gördük. Bundan sonra da görmeye devam edeceğiz. Aynı zamanda birçok oyun filmi de gördük. Bu konuda çok netim ki başarılı bir filmin oyunu kötü olursa marka形象ı kötü etkilenir. Bu tam tersi durumda da aynı etkiyi yaratır. Açıkçası hem oyunun hem filmin de iyi olduğu markaları çok nadir görürüz. Peki, uzatmayalım. Fast & Furious Crossroads, film tarafında mükemmel işler başarıran markanın hak etmediği ucuz, basit ve 'kötü' bir yapılm olmuş. Gelin, detaylıca bakalım.

Öncelikle kısaca hikayeden bahsetmek istiyorum çünkü hikaye zaten çok kısa. Filmden tanıdığımız Dom, Letty ve Roman karakterleri ile oyunun bazı sahnelerinde karşılaşıyor ve onları kontrol edebiliyoruz. Ana odakta ise tefeciye borçlanmış, borçlarını ödemek için

de yarışlara katılan karakterimizi oynuyoruz. Dom ve ekibi ile de zaten bu sayede bir araya geliyoruz. Hikaye tarafında beklentim gerçekten iyi bir şey görebilmekti. Çünkü zaten önerlerinde sekiz tane film var. Her karakteri çok iyi tanıyoruz ama nedense yapıcı ekip hikayeyi oldukça sıradan, anlatımı özensiz sunarak o taraftaki hevesimi de aldı götürdü. Tüm hikayeyi bitirmek de zaten 3-4 saat vaktinizi alıyor. Oldukça kısa, akılda kalmayacak film gibi 'oyun'. En önemli kısım olan oynanışa gelirsek de o tarafta herhalde en son PlayStation 2'de oynadığım araba yarışlarındaki kontrol hissiyatı var. Oyun, sizi bir çizgiye oturtuyor ve o çizgide sizi yönetiyor. Tamam, oynuyorsunuz ama oynayamıyorsunuz da. Mesela aracı kontrol edemediniz, hemen kendiliğinden toparlıyor. Yaptığınız sürüş hataları oyununuzu nereye dek etkilemiyor. Kontroller ve mekanikler çok hissizsiz olduğu için bir türlü kendimi o araçla girdiğim aksiyonların içine atamadım. Ayrıca oyunu klavye ile oynamak zaten başlı

başına bir çile olduğu için gamepad ile oynanmasını kesinlikle öneriyorum. Hikaye ve oynanış tarafında işler hep kötü-nün iyisi konumunda. Grafik ve ses kanadına geçince de işler çok değişmiyor. Oyun ilk tanıtıldığında da grafiklerin çok iyi olmadığı görülmüş. Karşıma gelip, bilgisayarında oynamaya başladığında ilk tepkim "Biz bu nesli kaç sene önce geride bıraktık?" oldu. Oyunun kaplama detayları, karakter modelleri, animasyonları, efektleri. Görsel dünyanın tamamı önceki nesilden fırlamış gibi. Grafikleri göz dağılamasa ya da şu anki yapımlara yakın olsayıdı ortaya daha güzel bir yapım çıkabilirdi. Çünkü oyunun sürekli size gaz verme isteğinden dolayı atmosferi zaman zaman çok güzel öne çıkarıyor. Bazı sahnelerde oturduğunuz yerde b' kırıldanıyorsunuz ama burada da neticede gözükmüşün alışıltı bir standart var. Ses tarafında Dom reisin sesi birebir Vin Diesel abimizden aldığı için tabii ki başarılı. O tarafta işler idare ediyor.

Fast & Furious Crossroads, 2020 senesinin en kötü oyunlarından biri olabilir. Oyunun fiyatı Steam üzerinde 299TL ve bu fiyatı kesinlikle hak etmiyor. Hatta eğer hasta bir F&F hayranı değilseniz ve ortaya saçacak paranız yoksa bu oyunu almayın. Hediye gelse bile kabul etmeyin. Sen ne yaptın be Slightly Mad Studios? ♦ Tunahan Ertas

KARAR

ARTI Aksiyon sahneleri zaman zaman eğlenceli. Müzikler aksiyon ile uyumlu, heyecanlandırıcı.

EKSİ Hikaye çok kısa ve basit. Oynanış hissiyatı yok denilecek kadar az. PS3 / X360 nesli grafikler.



Yapım Polygon Treehouse **Dağıtım** United Label **Tür** Macera **Platform** PC, Switch **Web** www.unitedlabelgames.com/roki

Röki

İskandinav halk hikâyelerinde kaybolacağınız bir macera

İskandinavya'nın bize kazandırdığı LEGO ve Ikea'yi bir kenara bırakalım şimdi, bölgenin zengin mitolojisi, kültürü ve folkloru da önemli bir dünya mirası. Odin, Thor ve Loki'yi zaten tanımayan yoktur lakin İskandinav kültüründe bu tanrılarından çok daha fazlası bulunmaktadır. Oyunumuz Röki, ünlü tanrılarından ziyade daha arka planda bulunan efsanelere yer veriyor ve aile ile sadakat üzerine duygusal bir yolculuk sunuyor.

Röki'de Tove adlı genç bir kız canlandırıyor. Arka plan hikâyesi ise oldukça hüzünlü. Genç kızın annesi, küçük kardeşi Lars'ı dünyaya getirirken hayatını kaybetmiştir. Babası bu ölüm yüzünden depresyona girmiştir. Dolayısıyla Lars'a bakma görevini Tove (Tuve veya Tuveh diye okunuyor) üstlenmiştir. Kardeşine bakmanın yanı sıra, ateşi harlamak veya yemek pişirmek gibi günlük işler de Tove'ye düşmektedir. Yani çocukluğunu yaşayamadan olsa da, oyununla kalan ve "küçük anne" rolünü oynayan bir kız var karşımızda. Dolayısıyla daha baştan bir empati – bir bağ oluşuyor. Bu arada yanlış anlaşılma olmasın; ağır ve duygulu bir arka plan hikayesi olsa da, bu oyuncuların gözüne sokulup ajitasyon yapılmıyor. Oyun bu konuda daha nazik ve etkileyici davranışları. Demek istediğim, Tove'nin başından geçenlerden ziyade mücadeleşine

tanıklık ediyoruz. Tove çok güzel yaratılmış bir karakter. Sorumluluklarını yerine getirmeye çalısan bir ebeveyn ve aynı zamanda masum bir çocuk. Lars'a olan sevgisi ile günlerini geçirse de, günün birinde oyuna adını da veren Röki adlı canavar Tove'lerin evlerini yerle bir ederek Lars'ı kaçırır. Tove, çok korksa da kardeşini bulmak için yola koyulur ve büyülü bir macera başlamış olur.

Röki, point&click tarzı bir macera oyununa çok benzese de kontrolleri klavye veya gamepad ile sağlanıyor. Benim size önerim, gamepad ile oynamanız çünkü çok daha konforlu. Etrafta etkileşime gelebileceğiniz nesneler siz yaklaştığında kendisini belli ediyor. Ayrıca o an ekranındaki tüm etkileşime girebileceğiniz nesneleri görmek isterseniz tek tuşla bunu gerçekleştirebilmeniz mümkün. Oyundaki bulmacalar genel olarak kolay çünkü oyun yetişkinlerin yanında yaşı küçük oyuncu kitlesini de hedeflemiştir. Ara sıra kafayı karıştırmak gereke de bulmacaların yüzde doksanı bulduğunuz bir eşyayı başka yerde kullanmak üzerine kurulu. Bu da biraz yürümek demek. Sağla sola koşturuyor ve envanterimizi doldurduktan sonra doğru yerlerde kullanıyoruz. Tove'nin tuttuğu günlük sayesinde de hikâye akışına rahatça göz atabiliyoruz.

Röki içerisinde her ne kadar İskandinav ca-

navarları bulundursa da grafiksel tarzı sevimli ve rengarenk olduğundan korkutmuyor. Zaten amacı da korkutmak değil. Oyunda grafiksel sunumdan çok hikâye ön plana çıkarılmaya çalışılmış. Ama bu grafiklerin kötü olduğu anlamına da gelmiyor. Belki arada bir içe geçme gibi küçük hatalar olabiliyor lakin Röki'nin grafiksel tarzı sunulan hikâyeeye çok yakışmış. Korkutmuyor, tüyler ürpertici bir atmosfer sunmuyor ancak masalsı havayı da çok iyi yansıtıyor.

Röki, aşağı yukarı dokuz – on saat süren tatmin edici oynanış süresi ile duygusal bir yolculuk vadediyor. Bahsettiğim gibi bulmacaları biraz kolay olsa da, odak noktası olan hikâyesi dört dörtlük. Klasik point&click tarzı bir macera oyunu olmasa da macera oyunu sevenlerin kaçırılmaması gereken bir masal var karşımızda. ◆ **Olca Karasoy Moral**

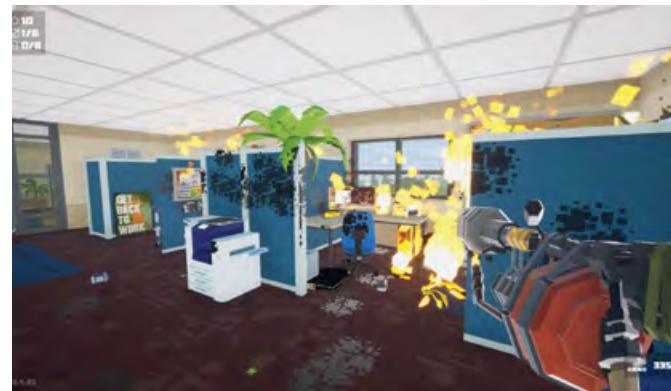
KARAR

ARTI Grafik tarzı ve müzikleri. Başarılı karakterler. İskandinav folkloru ve duyguların aktarımı

EKSİ Çok fazla yürüme. Bazı sahnelerdeki grafik hataları. Fiyatı yüksek (65 TL)

85





Yapım Casey Donnellan Games **Dağıtım** tinyBuild **Tür** Aksiyon **Platform** PC Web www.killitwithfiregame.com

Kill It With Fire

Örümcek korkusuna kesin ve etkili çözüm

Cocukken örümcek fobim vardı ama sonrasında "korku değil de hoşlanmıyorum" derecesine geçiş yaptı. Bu oyunu da gördüğünde çok etkilenmeyeceğimi düşündüm ama ilk gece rüyama girdiğini belirteyim, ona göre kararınızı verin. Kill It With Fire korkunç değil aslında, aksine bünyesinde bütün absürtlükleri toplamış bir oyun. Sizden istenen, kitap, silah, alev makinası, tava gibi birbirine benzemez aletlerle, sinir bozucu halleriyle gezenin, çekmecelerden, dolaplardan çıkan siyah örümcekleri öldürmeniz. Örümcekleri yok etmeye çalışırken, her şeyi kırıp dökebildiğiniz için kısa bir sürede bulundığınız yer enkaza

dönüşüyor. Hatta onları öldürmekten çok, bir nevi terapi etkisi yaptığına inandığım, televizyonu kaldırıp yere fırlatmak, vazoları duvara atıp kırmak ya da ortalığı ateşe vermekten daha çok hoşlandığımı söyleyebilirim. Örümcekleri öldürüp size verilen görevleri yerine getirdikçe yeni silahlar, odaları ve dolapları açabilme hakkınız oluyor. Bölüm sonrasında "6 kurşulla 5 örümceği 30 saniyede öldür" gibi görevler biraz zorlu çünkü örümcekler küçük ve hızlı hareket ettiğleri için silahla öldürmek çok da elverişli değil. Örümceklerin yakınında olduğunu sinyaliyle bildiren cihazı kısa bir süre sonra kazanırsınız. Onun

sayesinde de bu küçük canavarları bulmak daha da kolaylaşıyor. Ayrıca bu eklem bacaklı yaratıkların sesini de duyabiliyorsunuz ama ben bunu kaldırılamayacağımı anlayınca o sesi kapattım. Geliştirici arkadaşlar daha nasıl rahatsız edici olabileceğini düşünmüşler ve zıplayan, patlayan örümcekleri de dahil etmişler, onları görünce "benden bu kadar" diyerek oyunu bir daha açmamak üzere kapattım. Örümcekleri öldürmeyi ve mekanları altın üstüne getirmekten hoşlananlar baksın. ♦ Nevra İlhan

72

Yapım Deadlocks **Dağıtım** QubicGames **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Vita **Web** www.qubicgames.com/dex

Dex

Cyberpunk 2077 öncesi ısınma turları

Cyberpunk 2077 için oyuncuların yılın geri kalanı için büyük beklenilerle çıkışını gözlediği tek yapım desem, sanıyorum çok türetilmiş bir söylemede bulunmuş olmam. Benim de oyundan bekleniyorum o kadar yüksek ki Cyberpunk'ın çıkış öncesi benzer atmosfere sahip hangi oyunu bulsam saldıryorum. Dex de atmosferi ve tasarımları ile bu özelliğini taşıyan bir yapımdır. Dex isimli bir hackeri yönlendirdiğimiz oyun, Cyberpunk temasına sahip ve açık konuşmak

gerekirse bunu yansıtma oldukça başarılı. Şehir olsun, karakterler olsun mükemmel tasarlanmış. Bu tarafıyla oyunun daha ilk saniyeden maça 1-0 onde başladığını söyleyebilirim. Ne var ki oyunun kalanı için bunu söylemek çok da kolay sayılmaz. Dex'in Switch tarafında özellikle oynanışla ilgili ciddi sorunları bulunuyor. Bu sorunların bana sorarsanız en önemli olanı dövüş mekanikleri tarafında. Oyunun yakın dövüş mekanikleri o kadar sıkıcı ve eski moda ki beş değil de on sene öncesinden kalma bir mobil oyun hissi veriyor. Silah ile girilen çatışmalarda durum görece iyi olsa da beni tatmin ettiğini söylemem oldukça güç. Oyun ayrıca oyuncunun gizlilik içerisinde ilerlemesine de olanak tanıyor. Bence ilerlemek için en makul tercih de bu. Bu kıyaslamadan da fark etmişsinizdir ki Dex, oyuncuya özgür bırakın bir yapımdır. Ne şekilde ilerleyeceğinizi kendiniz seçebiliyorsunuz. Bu durum oynanış dışında rol yapma tarafında da sürdürmüştür.

Dex'in nasıl bir karakter olacağı tamamen sizin elinizde. Ayrıca bir takım cihaz ve devreleri hacklediğiniz bölümler de oyunda yer alıyor. Tamamen farklı bir formda mücadele ettiğiniz bu kısımlarda da oynanış noktasındaki sorunlar dikkat çekiyor. Kisacası Dex, başarılı atmosferiyle ağızımıza bir parmak bal yapılıyorsa da; özellikle oynanışı sebebiyle wasati aşamıyor. ♦ Tolga Yüksel

60



CAMP MENU



Yapım Nihon Falcom **Dağıtım** XSEED Games, Marvelous **Tür** RPG Platform PC, PS4, PsVita **Web** www.worldofys.com/celceta.php

Ys: Memories of Celceta ♦

Baltalar elimizde, uzun ip belimizde, biz gideriz ormana, hey, ormana...

Bu oyuna ilgili yazılacak o kadar çok şey var ki nereden başlayacağımı bilemiyorum. Öncelikle bu kadar köklü bir geçmişin kocaman bir hayran kitlesi olan serinin geçmişinden bahsederek başlamak istiyorum. Ys serisinin ilk oyunu 1987 yılında PC-8801 için Ys: Ancient Ys Vanished adıyla piyasaya sürüldü. Serinin o günden beri çıkış o kadar çok oyunu var ki, tabii ki burada hepsine deşinmeyeceğim. Seride bizi ilgilendiren oyular 1993 yılında yine Falcom tarafından iki farklı oyun olarak piyasaya sürülmüş olan Ys IX ikilisidir. Bunlardan ilki Mask of the Sun ve ikincisi de The Dawn of Ys'dır. Memories of Celceta da işte bu iki oyundan en beğenilen kısımlarının bir araya getirilmesinden oluşturulan bambaşa bir Ys oyunu.

Daha önce de belirttiğim gibi oyunun kocaman bir hayran kitlesi var. Bireysel olarak çok da bayılmadığım birçok ayrıntı, bu hayran kitlesi olağanüstü olarak yorumlamış, ilk fark ettiğim bu oldu. Bu teknik ayrıntılarla girmeden önce serinin konusuna da şöyle bir değerlendirmeye fayda olduğunu düşünüyorum. Ana karakterimiz Adol Christin. Karakterimiz maceraperest bir kâşif. Gezdiği yerleri ve gördüğü şeyleri ciltlerce seyahatnamelere yazmış ve belgelerle, resimlerle birlikte kayıtlara geçmiş. Bu seyahatnamelerin sayısı da yüzlerce denilebilecek rakamlardaymış. Tarihçilerin inandığı üzere bu seyahatnameler Keşif Çağının öncesine dayanıyormuş. Dağların tepelerinde fakir bir köyde dünyaya gelmiş. Fakat tam olarak nasıl maceraperest bir kâşif olarak adlandırılmalı başladığının hikâyесini konu alıyor. Serinin genel konusu Adol Christin'in seyahatnameleri. Şimdi inceleyeceğimiz Memories of Celceta ise Adol'un kendini ne noktada maceraperest bir kâşif olarak adlandırmaya başladığının hikâyесini konu alıyor.

Serinin konusu, oyuna başlamadan önce çok

kötü modellenmiş bir kitap metni şeklinde karşımıza çıkıyor. Ancak ciddi bir yerelleştirme sorunu söz konusu ki buna daha sonra daha ayrıntılı değineceğiz. Oyunda karakterimiz Büyük Celceta Ormanı'na girdiği için hafızasını yitirmiştir. Halsiz ve perişan halde kendini bir köyde buluyor. Çevredekilerin yardımıyla kendini toparlıyor ve bir arkadaşına rastlıyor. Kim olduğunu ve en son neyle uğraştığını öğrendikten sonra köyde büyük bir olay patlak veriyor. Altın madenini canavarlar basıyor. Bununla birlikte süregelen olaylar ile Adol savacı kimliğini ve hafızasını parça parça tekrar hatırlamaya başlıyor. İçine giren herkesin yön duygusunu kaybettiği ve asla geri dönemediği söylenen Büyük Celceta Ormanı'na gidip dönen tek kişi olarak, Genel Vali tarafından bize çok ulvi bir görev bahşediliyor. Bizden istenen bu ormana gidip onun haritasını çıkartmamız.

Türkçe dil desteği olmamasının çok büyük bir olumsuzluk olmasının sebebi, oyunda seslendirmenin yok denilecek kadar az olması ve sürekli olarak yazılı diyaloglar ve açıklamalar

ile karşılaşıyor olmamız. İyi derecede İngilizce ya da Japonca bilmeyen bir kişinin bu oyunu anlaması bayağı imkânsız. Grafikler konusunda, oyunu esasen PSVita için yapıldığını göze alacak olursak ne iyi ne de kötü diyebilirim. Ama PS4 için grafikleri oldukça vasat. Müzikleri bazı yerlerde çok kafa ütülerken bazı yerlerde gerçekten aksiyon konulu çok sağlam bir anime izliyormuş hissi uyandırıyor. Müziklerin çoğunun The Dawn of Ys oyunundan alıntılanıp modifiye edilmiş müzikler olduğunu ileri süren yorumcular da var. Bana çok benzer gelmedi gerçi. Oyun için diyeboleceğim şey, teknik özellikler bakımından ne çok iyi ne de çok kötü. Ancak oynaması keyifli ve insanı sarıyor.

♦ **Gizem Kiroğlu**

KARAR

ARTI Oynanış, müzikler, oyunun hikâyesi.

EKSİ Grafikler, seslendirme olmayı, dil desteği olmayı.

76





Yapım Saibot Studios **Dağıtım** Nimble Giant Entertainment **Tür** FPS **Platform** PC Web hellboundgame.com

Hellbound ◆

Hareket eden ve önüne gelen her şeyi öldür!

Bir yorumda harika bir cümle görmüştüm ve burada kullanmak istiyorum: "Fakir Doom'u" Oyunumuz Hellbound gerçekten tarzı, oynamabilirliği ve grafikleri itibarıyla Doom ve Quake tadında, kisa da olsa cereyelik içerik sunuyor. Üstelik çok daha ucuz! Doksanların hareketli FPS tarzı oyunlarına iňhaven olmuş olsa da Hellbound'un Doom serisini kastettiği aşikar. Birçok cehennem yaratığını tekmelediğimiz oyunun doksanlardan gelme bir tek zorluk seviyesi olduğunu söylememiyim. Oyun kesinlikle zor ve hareketli oynanabilirliği kaleci refleksi gerektirdiğinden birçok kez öle-

ceksiniz. Her ne kadar "Çin malı Doom" olsa da oynanabilirlik ve silah hassasiyeti oldukça başarılı. Peki, oyuncu ne anlatıyor? Yapımcıların da bahsettiği üzere oyunda hikaye anıysanız yanlış yerdesiniz. Cehennemdesiniz ve koca koca silahlarla koca koca şeytanları patlatacaksınız. Karakterimizin adı Hellgore ve insanlık tarafından cehennem yaratıklarından kendilerine yaptıkları için intikam alsın diye diriltilmiştir bu arkadaş. Hikaye bu kadar. Grafiksel olarak üst düzey olmasa da Hellbound'un "kırmızı cehennem" tasviri başarılı olmuş. Dediğim gibi akıcı oynanabilirlik hiç

de fena olmayan grafiklerle birleşince aslında birkaç saat de olsa eğlenceli – cereyelik bir oyun ortaya çıkmış. Birkaç saatlik diyorum çünkü oyunu bir oturuda rahatça bitirebilirsiniz. Hellbound'un oynanış süresi üç – dört saat geçmiyor. Hellbound, Hellgore'un maço diyaloglarından da anlaşılacağı üzere aslında kendisini pek ciddiye almayan bir oyun ve Doom klonu olduğunu da bir nevi kabul ediyor. Zaten türk battığı herhangi bir yenilik de bulunmamakta. ♦ **Rafet Kaan Moral**

72

Yapım Burak Dabak **Dağıtım** Burak Dabak **Tür** RPG, Simülasyon **Platform** PC Web www.dbkgames.com

SpaceBourne ◆

Uzay büyük ama sorunlu bir yer

SpaceBourne, açık dünya temelli, uzay temalı bir RPG/aksiyon oyunu. Oyunun, Türk oyuncular için en güzel sürprizlerinden biri, İzmirli yapımcı Burak Dabak tarafından geliştirilmiş olması. Türk oyun yapımcılarının oyun piyasasında kendini göstermesi hepimiz için sevdindirici bir gelişme. Özet olarak, ağır bir bulaşıcı hastalığın pençesinde mahvolan dünyanın yörüngesinde hayatı kalmayı başarmış bir savaşçı olarak, elinizdeki gemiyle galaksiye açılıp maceralara atılıyorsunuz, görevler yapıyoruz, kendi uzay istasyonunu kuruyorsunuz, maden çıkarıyorsunuz, yük taşıyorsunuz, gemiler inşa ediyorsunuz, ticaret yapıyorsunuz, korsanlık yapıyorsunuz, keşifler yapıyorsunuz.

SpaceBourne, oyuncuya çok fazla özgürlük sunan ve zengin seçeneklere sahip bir oyun

olarak, oyunculara ekran başında uzun saatler geçirmeyi vadediyor. Bunu da başardığını görüyoruz. Yapımcının SpaceBourne ile yaşanan canlı bir evren yaratlığını göreceksiniz. Bu haliyle oyunun "tür" olarak, Star-Point Gemini serisini anımsattığını da fark edebilirsiniz. Ancak SpaceBourne'un kendi özgün hikayesini ve formatını oluşturduğundan da altın çizelim.

Oyun teknik rahat kontrol edilebilir, oynanışı kolay, sürükleyici bir yapıya sahip. Erken erişimde karşılaştığımız kimi sorunların son sürümde giderildiğini de gördük. Oyunda gözüne çarpabilecek tek olumsuz detay, grafik motorunun bir tık eski kalmış olması olabilir ancak bu, oyunun tadını kaçırılmak için bir bahane olmamış.

SpaceBourne, bilim kurgu ve RPG severleri

memnun edecek bir yapım. Geniş bir dünya ve çok zengin seçenekler sunuyor. Oyuncuya da öykünün ve karakterin gelişimi çerçevesinde uzun süre oyunda tutmayı başarıyor. Yapımcısını tebrik ediyoruz ve oyun severlere de oyunu tavsiye ediyoruz. ♦ **Cem Şancı**

85





Yapım Infinity Co., Ltd **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** Bulmaca **Platform** PC, Switch **Web** www.bandainamcoent.com

Mr. Driller DrillLand ◆

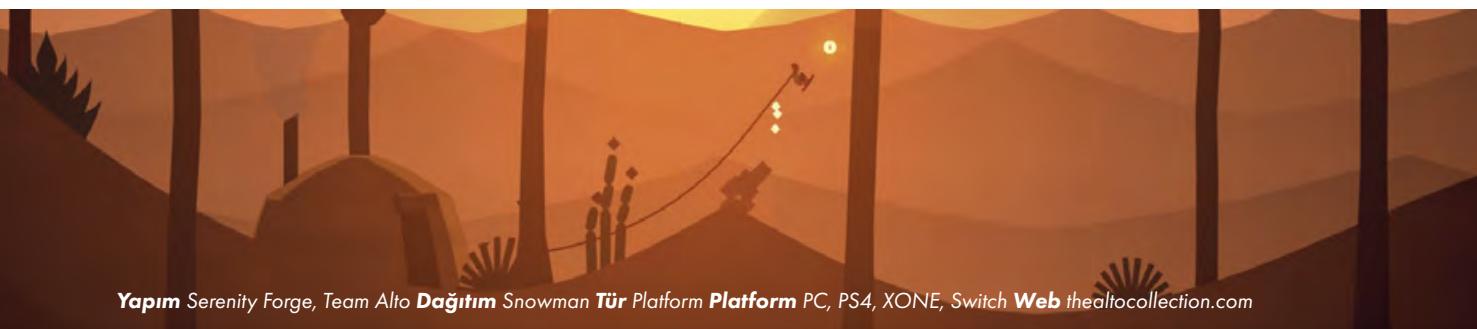
Eskilerden bir dost yine karşımızda

Mr. Driller ismini duymadıysanız çok şey kaçırıyzsunuz demektir. İlk olağan 1999 yılında, Namco tarafından "bulmaca" oyunu kategorisi altında piyasaya sürülen oyun, o dönemler Game Boy Color platformunun en muazzam yapımlarından birisiydi. Akabinde WonderSwan Color, PlayStation ve Dreamcast gibi konsollar da kendisini gösterecek kadar dikkat çekmişti. Aradan geçen yıllar içerisinde ise, birisi online olmak üzere, toplam 11 tane Mr. Driller oyunu üretildi. Şu anda incelediğimiz oyun ise 12. yapım olarak karşımıza çıkıyor. Son oyumuzda da tipki serinin

diğer oyuncularında olduğu gibi, içerişine daldığımız bölümleri teker teker tamamlamaya çalışıyoruz. Amacımızsa haritanın en dibine inebilme! Bu işlemi yaparken bir yandan karşımıza çıkan taşları farklı combolar yaparak yok etmemiz, bir yandan da altlarında ezilmememiz gerekiyor. Bu yolculuk esnasında taşları patlatma kombosuna emin olmak şart zira bir anda çok fazla patlatıp altlarına kalmamız isten bile değil. Pek tabii toplanacak birçok eşya da bulunuyor. Eşyalara ulaşmak için de doğru şekilde taş yok etmek şart. Bazı bölümlerin sonunda bizi bekleyen büyük düşmanları

alt etmek içinse hem normal saldırımızı hem de taşların düşme mekaniklerini kullanmak gerekiyor. Pek tabii biz ilerlediğçe karşımıza çıkan envaiçesit farklı düşman birimi olduğunu da hatırlatmakta fayda var. Kimileri ile mücadele nispeten kolay olsa da kimile riyle taşları kullanarak mücadele etmekten başka şans olmayabiliyor. İlk oyundan beri devam eden hikayesi ve renkli dünyası ile ufkı, eğlenceli ve düşündürücü bir puzzle oyunu arayanlar için harika bir nostalji deneyimi sunuyor. ♦ Ertuğrul Süngü

80



Yapım Serenity Forge, Team Alto **Dağıtım** Snowman **Tür** Platform **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** thealtocollection.com

The Alto Collection ◆

EGS'de dağıtıldığını görüp merak edenlere...

2015 ve 2018'de mobil platformlar için geliştirilmiş olan Alto's Adventure ve Alto's Odyssey birleşip The Alto Collection adıyla PC ve konsollarda yerini aldı. Geliştiricisi olan Torontolular, oyunu yaparlarken Tony Hawk's Adventure, Journey gibi birçok oyunundan etkilendiklerini dile getiriyorlar ikisinin de izlerini oyunu açtığınızda görebiliyorsunuz. Sonsuz koşu türündeki oyunun Adventure olanı karlı bir yamaçlı bir dağ köyünde, Odyssey ise çölde geçiyor. Alto, snowboard üstünde bir yandan köyden kaçan lamaları yakalamaya çalışırken bir yandan da her bölümde verilen görevleri yerine getirmek

için uğraşıyor. Kayarken 15 kuşu havalandır ya da havada takla atarak 500 puan kazan gibi eğlenceli ve dikkat gerektiren görevler. Bu oyunda da uçurumlardan düşüyorsunuz ya da havada taklalar atarken yuvarlanabiliyorsunuz ama benzerlerinin aksine arka plandaki manzara ve müzikleri sayesinde huzurlu bir oyun deneyimi sunuyor. Hatta sadece usul usul kaymak isterseniz Zen Mode bölümünde hiç sonlanmayan şekilde bir oynamanız da mümkün. Çarpışmaları hafifeleten başlık, karşılaşışı kayaları parçalayabileceği balta ya da gökyüzünde süzülmeyi sağlayan

uçuş kiyafeti alabileceğiniz gibi bazı özelliklerin gücünü yükseltebiliyorsunuz. Oyunda siz herhangi bir seçim yapmadan gece ve gündüz olabiliyor ya da hava durumu değişebiliyor. Karanlık olunca ya da şimşek çakarken oyunun zorluk derecesi biraz daha artıyor çünkü gökyüzünün renklerine dalmış ya da lamanın derdine düşmüşken hemen arkasından gelen kayaklıları göremeyebiliyorsunuz. Bu tür oyular için daha çok telefon ya da tablet uygunmuş gibi düşünsen de büyük ekranda da fena olmadığını söyleyebilirim. ♦ Nevra İlhan

76

ROGUE COMPANY

Hi-Rez Studios'un adı sayesinde çok konuşulan oyunun
potansiyeli mercek altında.

Sayfa
90





SHADOW ARENA

Yeni bir kahraman daha eklendi!

Black Desert Online (BDO) evreninde geçen battle royale oyunu Shadow Arena, bu evrenin kahramanlarının savaştığı bir yapımdır, özellikle Black Desert oyuncularını kendisine çekmeyi başardı. Oyun bir BDO oyuncusu için dikkat çekici olsa da, bu evrene yabancı bir oyuncu için açıksa çok fazla ilgi çekici özellikler barındırıyor. Yine de sınıf tabanlı dövüş sistemine dayalı bir MMORPG oyunun PvP yapısını battle royale türüne iyi uyarladıklarını söylemek mümkün. Shadow Arena bugüne kadar 13 farklı sınıf bünyesinde barındırıyordu. Eh, haliyle bu sınıfların her biri Black Desert Online'da yer alan NPC'lerden meydana geliyor. Nihayet oyunun 14. karakteri de

geçtiğimiz ay oyuna eklendi. Bu karakter Black Desert Online'da Guardian sınıfının temsilcilerinde Ingrid'den başkası değil. Ingrid hem savunma hem de saldırırda etkili bir karakter olsa da, elbette haritada bulacağınız eşyalar hangi tarafa eğileceğinizi de belirliyor. İki yıldızlık zorluk düzeyi olan Ingrid, bir elinde balta taşırken diğer eline kalkan alan korkusuz bir karakter olarak karşımıza çıkıyor. Karakter sahip olduğu yetenekler sayesinde kalkanı ile önden gelen saldırırıları bloke edebilirken, öne doğru yaptığı hücum gücü patlayıcı bir özellik taşıyor. Tabii bu gücün karşılığı olarak hız anlamında biraz fedakarlık yapmanız gerekiyor.

♦ Enes Özdemir

MAGIC: LEGENDS

İki yeni sınıf daha görücüye çıktı!

Son zamanlarda yeni bir MMO oyununa başlamak gerçekten zor. Zaten bu alanda kaliteli ve özgün yapımlı bulmak gittikçe zorlaşıırken bir de aylarını ve belki yıllarını gömeceğin bir oyuna başlama düşüncesi de artık bana bir hayli uzak geliyor. Yine de ilk olarak The Game Awards 2019'da duyurulan Magic: Legends için hiç heyecanlanmadığımı söylesem yalan olur.

Magic evreninde çıkacağımız bu macerayı Steam, PS4 veya XONE'da oynayabileceğiz. Yeni nesil konsollar için henüz bir açıklama yok, oyunun kendi dünyası hakkında bilgimiz de çok fazla değil. Yine de yapımcı ekip yakın zamanda oyunda yer alacak iki yeni sınıfı bizlerle paylaştı ve meraklımız perçinledi. Halihazırda Geomancer, Mind Mage ve Beastcaller sınıflarını açıklayan yapımcı ekip Sanctifier ve Necromancer sınıflarını da duyurdu.

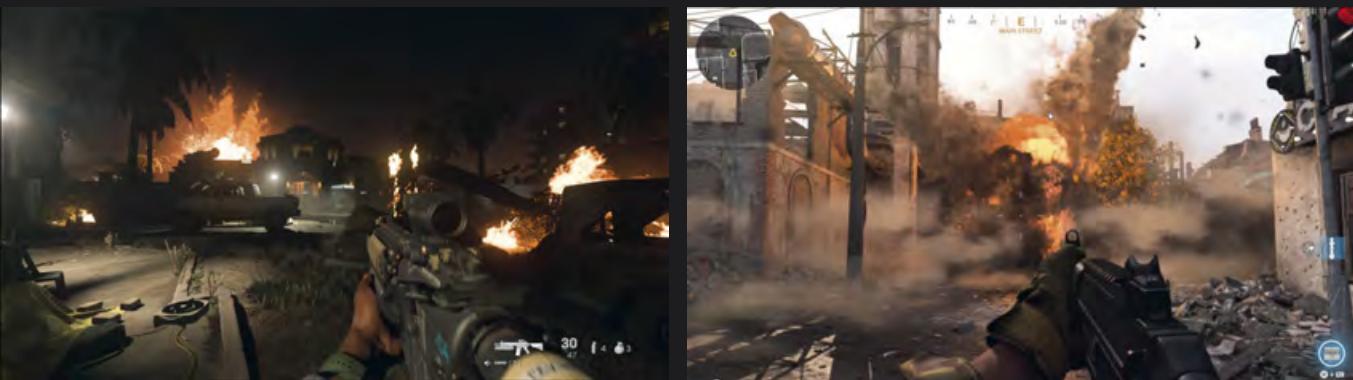
Sanctifier sınıfının en ilgi çekici yanı, zayıf olsalar da düşmanı oyalayabilecek ve farklı türlerde saldırı gerçekleştirebilen dost birlikler

çağırabiliyor olması. Kendisi de menzilli olarak düşmana saldırabilen Sanctifier'i oyunda daha çok destek rolünde göreceğiz gibi duruyor. Necromancer da benzer bir şekilde yanına Undead ordularını çağırabiliyor ama Sanctifier'a göre bunu daha çok tek bir saldırısı yapabilecek

şekilde gerçekleştiriyor. Necromancer'in kendisi ise zincir şeklindeki silahı ile düşmanlara hasar verebiliyor. Magic: Legends son dönemlerde heyecan uyandıran nadir oyunlardan biri olarak yoluna devam edecek gibi gözüüyor.

♦ Enes Özdemir





RÖPORTAJ Alican Afşar

FX Artist @ Call of Duty: Modern Warfare

Ertuğrul Süngü: Merhabalar Alican Bey.
Öncelikle Güven Çatak Hocamız ile (Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı) klasik bir röportaj girişisi olarak "Bize biraz kendinizden bahseder misiniz?" sorusu ile başlamanın uygun olacağını düşündük. **Biz sizi tanıyoruz ama biraz da okuyucularımız tanısın isteriz.**

Alican Afşar: Merhabalar, ben Alican Afşar. 1989 doğumlu, dogma büyümeye İstanbulluuyum. Call of Duty: Modern Warfare'de görsel efekt sanatçısı olarak çalışıyorum.

E.S: Şimdi, teker teker gitmek istiyoruz. Öncelikle eğitim hayatınızdan biraz bahseder misiniz? Hangi Lise, hangi Üniversite ve devamında nasıl bir akademik / profesyonel çalışma hayatınız oldu?

A.A: Liseyi Bahçeşehir Kolejinde, üniversitedi Sabancı Üniversitesi Görsel Sanatlar ve Görsel İletişimi Tasarımı bölümünde okudum. Üniversite'nin ortalarında grafik tasarımlı bana hiç uygun olmadığını fark edip okulu bitirmeye uğraşırken, bir yandan da 3D animasyon, modelleme ve görsel efekt işleri ile kafayı bozdu. Üniversitenin son iki senesi bir yandan okul işleri, bir yandan da elimde kamera, arkadaşlarımla çekebileceğimiz her şeyi çekmeye gece. Okul bittikten sonra okuldan birkaç arkadaşımla kısa bir süre kendi tasarımlı şirketimizi açmak gibi bir maceraya atıldık, pek uzun ömürlü olmadı. Ardından bir başka dört arkadaşımla beraber freelance videographer/görsel efekt işleri almaya başladık. Bir yandan da aynı grup ile B'şı Dicem adlı bir YouTube kanalı açtık.

Aklımıza gelen her komik video fikrini burada hayatı geçiriyorduk. Sanırım yaklaşık iki sene sonra kafamın arkasında, üniversitenin başından beri beni dürten, büyük bütçeli filmlerde görsel efekt sanatçısı olma fikri iyice büydü. Neticede Amerika'da görsel efekt yüksek lisansı olan Academy of Art üniversitesine başvurдум ve Amerika'ya taşındım. Yüksek lisansın ardından uzun ve stresli iş başvuruları sonrası Microsoft Turn 10 studiyolarında Forza Motorsports oyu-

nunda çalışmaya başladım. Yaklaşık 10 ay gibi bir süre sonrasında da Infinity Ward stüdyosundan gelen bir teklifle, geçen sene çıkan Call of Duty: Modern Warfare oyunun görsel efekt ekibine katıldım.

G.C.: Yüksek Lisansınız için Amerika'yı tercih etmenizdeki en büyük sebep neydi? Pek tabii bize biraz da olumlu / olumsuz Amerika'daki eğitim deneyimlerinizi aktarabilir misiniz?

A.A: Amerika'yı ve hatta Academy of Art Üniversitesi'ni tercih etmemin en büyük sebeplerinden biri sanırım Coşku Özdemir. Bilmeyenler için: Coşku Özdemir, Pirates of the Caribbean, Avatar ve Iron Man gibi çok büyük filmlerde çalışmış, çok yetenekli bir görsel efekt sanatçısı. Avatar'in ilk çıktıgı zamanlarda bir gazete-de röportajını okuyup kendisine görsel efekt alanında neler yapabileceğini sormak için bir email atmıştım. Cevabında bana bir sürü yol gösterdi açıkçası. Kendisiyle yüz yüze tanışma imkânım olmadı, umarmı ilerde bir fırsatım olur. Amerika'da okumanın olumsuz diyeboleceğim tek yönü kültür şoku oldu sanırım. 1 sene gibi bir süre kendimi tatilde gibi hissettim, bir türlü alışamadım. İngilizce bilmeme rağmen bu kadar uzun süre konuşmak zarında kalmadığım için en başta onda da çok zorluk yaşadım ama insanın zaman geçikçe alıyor her şeye. Sanırım olumlu deneyim olarak da aynı şeyi söyleyebiliyim, yeni bir kültürün içinde yaşamak insana çok şey katıyor ama sanırım en olumlu da burada edindiğim çevre ve tanıttığım insanlar oldu.

E.S: Daha da ilerlemeden, rica etsek bize birazlık kariyerinizden bahsedebilir misiniz? Okul bitti tamam; sonra neler oldu? Ne gibi girişimlerde bulununuz ve ne gibi firmalarda çalışınız.

A.A: Sabancı Üniversitesi'ni bitirdikten sonra iki sene boyunca durmadan yeni bir girişimim oldu. Arkadaşlarımla grafik ve video odaklı bir stüdyo açtık. Bir sure freelance bulabildiğim her tasarım ve video işine atıldım. Üç arkadaşla bir dizi



projesi yapıp yapımcılarla konuştu, sonrasında dört arkadaş Youtube'a yöneltmeye karar verdik. Bir yandan bulabildiğimiz projelere çalışıp diğer yandan Youtube kanalımızı yürütmeye çalışıyorduk. Aynı grupta Bora Tekay'ın Böcek filminde hem kamera arkası hem kamera önünde bulunduk. Bu girişimlerin hepsi, kısa ya da uzun, bir şekilde sonlandılar. Bütün bu işlerin ortasında benim tek yapmak istediğim görsel efekti ve sonunda görsel efekti peşinden Amerika'ya geldim. Yüksek lisans sonrasında da uzun süreli bir iş arama sürecine girdim. O zamanlar büyük planım filmlerde ve dizilerde görsel efekt yapmak, sonrasında da oyun dünyasına geçmektı. Görsel efekt stüdyolarından neredeyse hiç pozitif geri dönüş almadım. Genelde sebep olarak vize durumum öne sürüyordu. Bir süre sonra ben de bütün portfolyumu oyun efektlerine odaklı oluşturmaya karar verdim ve oyun stüdyolarına başvuruya başladım. İyi ki de yapmışım çünkü portfolyomu bitirdikten yaklaşık 6 gün sonra Turn 10 stüdyosundan iş teklifi aldım. Çok uzun süre geçmeden de Call of Duty ekibine katıldım.

*Röportajın devamını
LEVEL Online'dan
okuyabilirsiniz.*





RÖPORTAJ ABB ASKİ Espor Kulübü

Ankara Büyük Şehir Belediyesi, espora destek Averen ilk belediyelerden. ABB ASKİ Espor ise Türkiye'de bulunan büyükşehirler arasında ilk resmi büyükşehir belediye espor kulübü. ASKİ Espor, ZULA kadınlar ve erkekler takımlarıyla liglerde aktif olarak yer alıyor. Yazarmız ve Dijital Sporlar kurucusu İlker Karaş sordu, ABB ASKİ Espor Kulübü yanıtladı. ABB ASKİ Espor Kulübü hakkında merak ettiklerinizi bu röportajda bulabilirsiniz.

Öncelikle sizleri tanıyalım. Kendinizden ve bulunduğunuz konumdan bahseder misiniz?

Tayfun Tanju KARA: Ankara Büyükşehir Belediyesini temsilen sizlerle olmaktan dolayı çok mutluyuz. 5 Mart 1971 doğumluyum. Ankara Büyükşehir Belediyesine bağlı Anket anonim şirketinde yönetim kurulu üyesiyim. Aynı zamanda şu an ABB ASKİ Espor kulübünün genel koordinatörlüğünü yapmaktayım. Başkentimize aşık biri olarak, Ankara'mızı bir dünya başkenti yapmanın yanında esporun da

başkenti yapmak en büyük hayalimiz. **Orçun Kamil KABADAYI:** Öncelikle bizde sizlere çok teşekkür ederiz. Küçük yaştardan itibaren oyun sektörünün içerisindeyim. Türkiye'nin en büyük oyun dergisini yillardır severek okuyan biri olarak sizlerle beraber olmaktan dolayı çok mutluyum. Küçüklükten itibaren oyun oynamayı sevdigim için 2013 yılında Steam platformunda ismi "Okk Nefes Grubu" olan Türkiye'nin en büyük 10. Küratör sayfası olan grubumu kurdum. 2018 yılında Sakarya e-spor girişimimi hayatı geçirdim. Akabinde de 2020 yılında "A'dan Z'ye Espor" isimli dijital kitabı girişimimi hayatı geçirdim. Son olarak da 2020 yılı Ocak ayı itibarı ile "Ankara Büyükşehir Belediyesi Espor Projesinde" Proje Yöneticisi olarak kariyerime devam etmeksteyim.

Mustafa İVGEN: Merhabalar LEVEL ailesi. İlk olarak şunu söylemeliyim; bu güzel röportaj için çok teşekkürlerimi sunuyorum sizlere. LEVEL dergisi oldukça özel bir yer alıyor hayatmda. Çocukluğunmdan bu yana sürekli fırsat buldukça alıp okuduğum bir dergide röportaj fırsatı

bulmak inanılmaz sevindirici. 2000'li yillardan bu yana oyunlarla iç içe büyümüş biriyim. Profesyonel elektronik sporculuk kariyerimi 2012 yılında tamamladıkten sonra, elektronik sporlar sektöründe haber yazarlığı, turnuva organizatörlüğü, takım koçluğu ve menajerlik yaparak serüveni devam ettiriyorum. Hali hazırda Ankara Büyükşehir Belediyesi ASKİ Espor kulübü genel menajerliğini yapmaktadır.

Ankara Büyükşehir Belediyesi olarak Espor serüveniniz nasıl başladı? Başkan Mansur Yavaş'a bu konuya nasıl taşındınız?

OKK: Bildığınız gibi Ankara'da bulunan Atatürk kapalı spor salonunda büyük bir PUBG Mobile etkinliği tertiplerdi. Bu yapılan etkinliğin ardından geri dönüşlerin çok olumlu olduğunu ve gençlerin bu tür aktiviteleri çok sevdigini gördüğümüzde Mansur Yavaş başkanımızın talimatları doğrultusunda Tayfun Tanju Kara beyin de desteklerini alarak elektronik sporlar kulübü kurma karar aldı. Bunun yanında online ve offline etkinlikler düzenleyip büyükşehir bazında bu sektörde giriş yapan ilk belediye olmanın gururunu yaşıyoruz. Benim

projeye dahil olma sürecim ise 2020 Ocak ayı itibarıyle gerçekleşti. Ankara Büyükşehir Belediye Başkanı Mansur Yavaş beyin ve Tayfun Tanju Kara beyin beni bu projede görmek istediklerini iletmemesi ile Türkiye'de bulunan büyükşehirler arasında ilk resmi büyükşehir belediye espor kulübü olan ABB ASKİ E-Spor Kulübü'nün temelleri de atılmış oldu. Yani Mansur Yavaş başkanımıza bizim projeyi sunmamıza gerek kalmadan kendisi zaten çoktan bu projeyi hayatı geçirmek için bir ekip oluşturmuştu.

Türkiye'deki Büyükşehir Belediyeleri arasında ilk kez Espor'a bu denli destek veren ekipsiniz. Bu konuda geleceğin nasıl görüyorsunuz?

TTK: Umarmıştım bu adımlar diğer büyükşehir belediyeleri ve hatta İlçe belediyeleri tarafından gözlemlenir ve bu belediyelerde espor takımlarını kurmak için harekete geçerler. ASKİ Spor takımının gökbörlü logosu espor severler tarafından büyük beşeni topladı. Öte yandan espor takımı için de ASKİ Spor Kulübünde diğer branşlara uygulanan ödül yönetmeliğinin uygulanacak olması espor camiası için bir ilk niteliğinde. Oyuncularımızın eksik olan tüm sistemlerini temin edip evlerine kadar gönderdik. Elektronik sporcularımızı uzun vadede motive etmek için elimizden geleni yapıyoruz.

İlleride kuracağımız takımlarda global anlamda yarıştığımız liglerde dünya şampiyonu olunması durumunda takımları teşvik için görülmemiş sürpriz ödüller de esporcularımızı bekliyor.

OKK: Bildiğiniz gibi Türkiye'de bulunan büyükşehirler arasında ilk resmi büyükşehir belediye espor kulübünü kurduk. Öncelikle hedefimiz Türkiye'deki belediyelere örnek olabilmekti. Ve yavaş yavaş diğer belediyelerden de olumlu dönüşler almaktayız. Esporu daha sağlıklı ve bilinçli bir şekilde gençlerimize sağlamak ana hedefimiz.

Ankara Büyükşehir Belediyesi'nin bünyesinde hayata geçirilen bu projenin asıl amacı, Ankara'da yaşayan tüm elektronik spor ve oyuncuları profesyonel eğitmenler esliğinde, belediyemizin açacağı espor eğitim merkezinde bir çatı altında buluşturup geleceğin sporu olarak görülen elektronik sporları tüm gençlere sevdirmek ve meslek haline getirip kariyer imkânı sağlamaktır. Bunu tüm Türkiye'ye örnek olup sağlıklı bir şekilde yapmak istiyoruz.

Zula Kadınlar Ligi için bir takımınız da mevcut. Bu süreç nasıl doğdu ve büydü, şu an ne durumda?

OKK: Ankara Büyükşehir Belediyesi ASKİ E-Spor Kulübü olarak, espora ilk olarak Kadın takım ile giriş yapmak istemiştik. Bunun üzerine Türkiye'nin ilk kadınlar ligi olan, Zula Kadınlar Ligi'nin de hayatı geçmesi ile bizde "ABB ASKİ ESpor Kulübü" olarak bu organizasyonda yerimizi aldık.

Zula Kadınlar Ligi'nde "namağlup" bir şekilde lig şampiyonu olduk ve Türkiye'de kırılması güç bir başarıya imza atarak esporda tarih yazdık diyebiliriz.

Buradan tekrar tüm sporcularımızı tebrik ediyorum ve başarılarının devamını diliyorum.

Covid-19 ile birlikte herkes artık online olarak etkinliklere ve çalışmalarına devam ediyor. Bu aşamada gelecekte ABB olarak espor odası, eğitim odası gibi çalışmaları yapmayı düşünüyor musunuz?

OKK: Öncelikli planlarımız arasında kesinlikle esporcularımızın antrenman yapabileceği bir antrenman odası ve dışarıdan kayıt yaptırıp eğitim almak isteyen oyuncular için bir eğitim odası bulunmaktadır. Şu an Covid-19 sebebi ile etkinliklerimize online olarak devam etmekteyiz. Bu yıl FIFA 2020 oyununda ve Zula oyununda "#Evdekal" temali etkinliklerimizi hayatı geçirdik.

ABB ASKİ Spor Kulübü olarak, açtığımız E-spor derslerine başvurup katılım sağlayan gençlerimize sporun sadece spor olmadığı da öğretilecektir. Elektronik sporlarda önüne geçilemeyen küfür olsusunu törpüleyip, sporcularımıza spor ahlakını aşılamak için çalışmalarımız da planlarımız arasında. Açtığımız espor kurslarında, sadece erkek oyunculara değil aynı zamanda kadın oyunculara da eğitim verip belediyemizi temsil edecek profesyonel oyuncuların gelişimine destek vereceğiz.

Sadece genç oyuncular için değil aynı zamanda bu konuda oyuncuların ailelerine de pedagog esliğinden eğitici seminerler verilerek onları da bilinçlendirmiş olacağız.

İşin biraz da spor kulübü boyutu var. ABB olarak ASKİ Spor Kulübü ile yolların nasıl kesiştiği, bu süreçte neler yaşandığını dinleyebilir miyiz?

TTK: Ankara Büyükşehir Belediyesi elektronik sporlar projemizi daha da geniş kitlelere yaymak adına şehrimizin köklü çınarlarından olan ASKİ Spor Kulübünün bünyesinde E-Spor Kulübü'nü hayata geçirmeye karar aldık. ASKİ Spor Kulübü bünyesinde çeşitli spor dallarında birçok dünya ve Avrupa şampiyonu sporcularımızı barındırmaktır. ASKİ Spor Kulübü ile yola çıkmaktan son derece mutluyız. Bu sürecin ardından katılmış olduğumuz Zula Kadınlar Ligi'ni namağlup tamamlayıp lig şampiyonluğunu elde ettik. ASKİ Spor Kulübü'nün şampiyonluklarına bir yenisini daha eklemiş olduk.

İşin biraz matematiğine doğru geçelim. Resmi kurum, şahsi espor kulüpleri ve spor kulüpleri gibi konuya baktığımızda bulunduğuuz konumun Türkiye esporu



İçin nasıl bir anlam ifade ettiğini ve bu noktadan sonra neler getireceğini aktarabilir misiniz?

Mİ: Açıkçası bir çok kulüpte geçmiş hem oyuncu hem koç hem de menajer olarak görev almış. Profesyonel, yarı profesyonel ve amatör olarak çalıştığım kulüpler oldu.

Ancak bu kadar geniş kitlelere hitap eden bir projede bulunmak çok ayrı bir hissiyat doğuyor insanda. Atacağınız her adımı özenli ve dikkatli seçmek durumundasınız. İlleride belediye takımları çoğaldıkça bu işin ilki olmak benim için çok özel bir hal alıyor.

İllerleyen dönemlerde başka belediyelerde elektronik sporlar kulüplerini kurduğunda meslek arkadaşlarım ile ortak ileyeyerek belediyeler arasında yeni projelere imza atmak en büyük amaçlarımından birisi.

Röportajımızın sonuna geldik, katılımınız için teşşekkürler, kapatırken sizden son sözlerinizi rica edebilir miyiz?

TTK: Farklı bir nesil geliyor, bunun farkındayız. Esporu belediye başkanımız Mansur Yavaş başta olmak üzere ABB olarak çok önemsiyoruz. Esporu yalnızca evde kalmak mecburiyetinde olduğumuz bu süreçte bir hobî olarak değil, aynı zamanda bir kariyer seçeneği, hızla gelişen bir spor dalı olarak da görüyoruz. Ankara Büyükşehir Belediyesi olarak sizlere bu güzel röportaj için çok teşekkür ediyor iyi çalışmalar diliyoruz.

OKK: Öncelikle Ankara Büyükşehir Belediye Başkanı Mansur Yavaş ve Tayfun Tanju Kara Bey'e bu projenin başına geçip bana güvendiği için çok teşekkür ederim. Amacım, Esporu Türkiye'de sağlıklı ve bilinçli bir şekilde en iyi yerlere gelmesini sağlamak. Bunun için de gençlerimize küçük bir faydam oldussa ne mutlu bana. Bu yola baş koymuş genç kardeşlerimize tavsiyem, hayalinizdeki girişim fikriniz ne ise bu hayalinizin peşinden koşun. Bu yolda aldığıınız başarısızlıklar dolayı asla vazgeçmeyein çünkü aldiğiniz her başarısızlık aslında sizin başarıya ulaşacaktır.

Mİ: Güzel başladığımız bu yolculüğümüzü daha güzel adımlarla sürdürme taraftaryız. Umarım atacağınız her adım diğer şehirlerdeki belediyelere örnek olur ve bu yolda öncü oluruz.

Teşekkürler. ♦



Rogue Company

Bunca gürültü neden koptu merak edenler için oyuna yakından bakalım dedik.

Hi-Rez Studios sektörün ilginç geliştiricilerinden birisi. Yaptığı oyunlar ilginç fikirler, devrimsel yenilikler, farklı deneyimler sunmuyor ama aldıkları formülü iyi işliyorlar ve belirli bir kitleyi yakalamayı başarıyorlar. Yapımı ekip Global Agenda ve Tribes Ascend gibi başarısız denemelerin ardından Smite ve Paladins gibi oyunlarla belirli bir

düzleme ilerlemeye başladılar. Smite ile MOBA, Paladins ile MMOFPS türünde iyi işler yapan Hi-Rez Studios, yeni oyununu kendi çatısı altında çalışan First Watch Games ile birlikte geliştirdi. Aksiyon shooter türündeki Rogue Company isimli bu yapım PS4, Xbox One, Switch ve PC için geliştirilirken, ben de erken erişime yakından göz atma fırsatı

bulabildim. Oyun henüz erken erişimde olsa da bu yıl içerisinde piyasadaki yerini alacağı bellitiyor. Ancak gelecekte yeni nesil konsollarda oyunu görüp görmeyeceğimiz biraz da oyunun başarısına bağlı olacak gibi duruyor. Epic Games Store'da satılan ve derinlemesine incelediğim oyunun PC sürümünün neler içerdığını merak ediyorsanız buyurun analize.

Karakterini seç!

- Rogue Company, karakter tabanlı bir aksiyon shooter deneyimi sunuyor. Yani tahmin edebileceğiniz üzere her bir karakterin bazı kendine has yetenekleri bulunuyor. Ancak sadece bununla da sınırlı kalmayarak bu karakterler birbirinden farklı ekipmanlara (loadout) sahip olabiliyorlar.

- Farklı silahlar kullanabildikleri gibi farklı yeteneklerin avantajlarını kullanabiliyorlar. Eğer oyunun standart sürümünü alırsınız sınırlı sayıda karaktere sahip oluyorsunuz ve diğer karakterleri zamanla açıyorsunuz.

- Oyundaki karakterler Rogue olarak tanımlanıyor ve şu anda o üç farklı Rogue oynanabilir durumda. Elbette gelecekte

yeni karakterler oyuna eklenecek ve oynanış çeşitlenecektir. Bazı karakterler defansif yeteneklere sahipler. Mesela Anvil kendisinin ve takım arkadaşlarının arkasına geçebileceği bir barikat kurabiliyor. Ya da Saint bir takım arkası düşürüyü zaman onu iyileştirebilecek bir dronu harekete geçirebiliyor.

- Görüş sağlayan ve rakip kontrolü gerçekleştirmenize olanak tanıyan karakterler de bulunuyor. Dallas'a baktığımız zaman en yakındaki düşmanı kısa bir süre açığa çıkarabilirken, bir yakuza edasına sahip olan Uzakdoğulu karakterimiz Talon, fırlattığı dart ile sınırlı bir bölgedeki rakip karakterleri açığa çıkarabiliyor.



Oyun modları ne kadar çeşitlidir?

Ne yalan söyleyeyim, Rogue Company ne yazık ki erken erişim itibarıyla yetersiz bir çeşitlilik sunuyor. Bu tür durumlar elbette oyun yeterince güncel kalmadığı zaman kısa zamanda sıkıcı bir hale dönüyor.

Rogue Company'de bunun nasıl gelişeceğini ve yapımcı ekibin bu konuda nasıl bir yol izleyeceğini göreceğiz.

Ancak şu anki oyun modlarında da detaylıca bakmazsa olmaz tabii ki. Rogue Company, iki farklı oyun moduna sahip durumda. Bu oyun modları Demolition ve Strikeout'tan meydana geliyor. Demolition moduna göz attığımız zaman klasik bir oyun modu ile karşı karşıya kaldığımızı görüyoruz. Haritaya girdiğinizde saldırı yapan takımın belirtilen

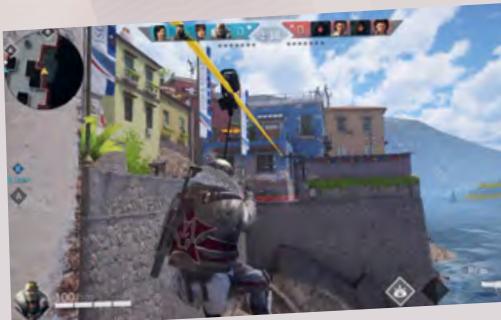
alanı bomba kurması ve bombayı patlatarak hedefi yok etmesi gerekirken, savunan takımın bunu engellemesi veya kurulan bombayı etkisiz hale getirmesi gerekiyor. Strikeout modu da Demolition gibi klasik bir oyun modundan fazlası değil. Yine haritaya giriş yaptığınız zaman oyun size rastgele bir alan gösteriyor ve bu alanı ele geçirmeniz isteniyor. Her bir raunt öncekinden farklı bir alana hücum ediyorsunuz. Öte yandan bu oyun modlarında pratik yapabileceğiniz antrenman modları da bulunuyor ancak asıl olay tabii ki gerçek oyunculara karşı yapıla savaşlardır. Görüldüğü gibi Rogue Company oyun modu konusunda fazla bir çeşitlilik

sunmuyor. Ayrıca var olan oyun modları da daha önce görmediğimiz, farklı bir deneyim sundabilecek oyun modları degiller. Yapımcı ekip Fire Watch'un bu durumun üzerine gitmesi şart gibi duruyor.



Aksiyonun içine dal!

Gelelim oynanış konusunda Rogue Company'nin neler sunduguına. Bir kere her bir karakterin kendi silahları mevcut ancak bunları kullanabilmeniz için oyunun başında satın almanız gerekiyor. Bu durumu detaylıca anlatabilir olursam her bir



maça bir uçağın içinde başlıyorsunuz. Hiçbir ekipmanınız olmadan sadece belirli bir parayla silah satın alıyo ve uçaktan atlıyorsunuz. Haritanın sizin takımınıza ait olan bölümne indiğinizde mücadele de başlamış oluyor. Raunt sona erdiğinde ve yeni bir raunt başladığında daha önce aldığınız silahınız hala sizde oluyor ancak işinize yarayacak yeni ekipmanlar alabiliyorsunuz. Silahlarınızna ek olarak balta veya katana gibi bir yakın dövüş silahını da fırlatılabilir olarak kullanabiliyorsunuz. Ya da çeşitli etkilere sahip bombalar alabiliyorsunuz. Oyun TPS kamerasında oynanıyor ve doğru noktalarda siper almak, olabildiğince az gözüküp isabetli atış yapmak oldukça önemli. Ayrıca çatışığınız açıya göre silahı seri bir şekilde

farklı omzunuza almanız gerekiyor. Şimdi bu çatışmalar esnasında siper siteminin çok da iyİ işlediğini söylemem gerekiyor. Yani bir Gears of War tadi beklemeyin derim. Öte yandan karakter hareketleri biraz hantal. Vuruş hissiyatının da çok iyi olduğunu söylemek açıkçası zor. Bir süre sonra oyunda hep aynı şeyleri yapığınız hissediyor farklı bir karakterle oynamak dahi tat vermemeye başlıyor. Ayrıca karakterler kendine has olan o tek yeteneğe sahip olmasalar pek de farklı oynanış mekaniklerine sahip olmayacaklarını gibi duruyor. Oynanışın geliştirilmesi şart gözükyor ve özellikle hareket animasyonlarının biraz daha akıcı hale gelmesi gerekiyor. Erken erişimdeki bir oyun için bu umut her zaman vardır.

Haritalar

Oyun modu bakımından yeterli olmayan oynanışı ile vasatı zorlayabilen bir oyunda olayı kotarmak adına yapılabilecek en önemli geliştirmelerden biri sanırım harita çeşitlendirmesine gitmektedir. Üzürek belirtiyorum Rogue Company henüz erken erişim aşamasında olan bir oyuna göre harita çeşitliliğinde sorun yaşamasa da harita dizaynı konusunda bir hayli sıkıcı bir iş çıkarmış.

Oyunda Demolition modunda sekiz, Strikeout modunda ise yedi harita var. Tüm haritalar dünyanın çeşitli ülkelerinden farklı temalara

sahipler ve haritaların her biri mekanik açısından değerlendirildiğinde başarılı. Ancak haritalarının kolay öğrenilmesinin bir sebebi de her birinin benzer mantıkta inşa edilmiş olmaları. Harita görünümüleri çeşitli olsa bile 2-3 oyun sonunda hiç girmediniz bir haritaya girensen bile yolları ezbere biliyor gibi oluyorsunuz. Aslında bu durum oyuna hızla alışmanızı sağlıyor gibi görünse de yine oynanış çeşitliliğini sınırlayan bir konu. Öte yandan harita ile kurduğunuz etkileşim bir hayli zayıf kalıyor.



Son Söz

Rogue Company hakkında çok daha iyi şeyler söylemek isterdim ama şu an itibarıyla çok fazla eksiği olan bir aksiyon shooter oyunu olmaktan öteye gidemiyorum. Oynanış

konusundaki açığını kapatsa, çeşitlilik yönünden zayıf kalıyor. Çeşitliği de giderse bu defa düşük animasyon ve hareket mekaniği göze batıyor. Hi-Rez bu defa çuvallamış

gibi duruyor olsa da erken erişimdeyken herhangi bir oyuna direk olmamış damgası vurmak da haksızlık gibi geliyor. Bekleyip göreceğiz efendim.

**ÜCRETSİZ
KARGO!**

LEVEL

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



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



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

Monster

Aryond

Monster şimdi de oyuncu monitörleri piyasasına iddialı bir giriş yaptı.

Sayfa
95



DONANIM

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



HyperX Cloud Stinger Core

Giriş seviyesi kulaklıklar arayanlara

HyperX'in şimdide dek pek çok ürününü inceledik ve bana gelip (okurların bayıldığı sorular vol.1) en iyi yaptıkları iş hangisi deseniz, çevre donanımları içinde tercihim kulaklıkları olur. Özellikle Cloud Alpha serisi kendi sınıfında son derece rekabetçi bir ürünü ve küçük değişikliklerle hayatına devam etmekte. Fırmanın giriş seviye kulaklıklarını oluşturan Cloud Stinger serisi ise Core modeliyle beraber bu sayfalara ilk kez konuk oluyor.

Cloud Stinger Core'un öne çıkan özelliği çoklu platform destekleyen ve hemen tüm konsolardarda (PC, PS4, Switch) kullanabileceğiniz bir kulaklık olması. Buna uygun olarak ürünün yanında gelen 1.7 metrelük uzatma kablosu da 1.3 metrelük ana kablo ile birleşince (her ikisi de plastik, örgü kablo kullanılmamış) koltuk / televizyon arası mesafeyi rahatça dolduruyor. Kablo üzerinde biraz ufakça olsa da ses kontrol ve mikrofon için de mute kontrolleri var. Sert plastikten gövdesi oldukça kaliteli bir his veriyor ve hemen ilk bakışta fark edebileceğiniz gibi yapısal olarak da ağabeylerinden ufak. Maalesef bu durumun yan etkisi şu, ayarlanabilir çelik kulaklık köprüsüne rağmen benim gibi kocaman bir kafanız varsa sizi rahatsız edecek olması. Kendi

adıma bir türlü rahat edemedim. Ya çok sıkı ya da kafama tam oturmadi. Bunun dışında 40mm'lik sürücülerini koruyan yastıkların kumaşı bana biraz tahrîş edici geldi. Hafızalı köpük kullanılmamış olması ise giriş seviyesi için kabul edilebilir. Hatırlatmak gereken bir diğer şey, sürücü arkası kapalı tasarım kullanılmamasına rağmen kumaş kulak yastıklarından hem içeriye hem dışarıya ses kaçıyor olması. Oyun için tasarlandığından, bunu desteklese bile dışarıda müzik dinlemek için uygun değil. Diğer taraftan çok da hafif sayılmaz, 275 gram. Peki oyun ve müzik dinlerken ses kalitesi nasıl? Frekans aralığı 20hz-20Khz arasında olan Cloud Stinger Core'un oyunlardaki performansı giriş seviye bir kulaklıktan bekleyebileceğiniz düzeyde, kablodaki ses ayar tuşu oldukça yardımcı oluyor ve eğer beklentileriniz orantısız değilse gayet yeterli bir performans alıyorsunuz. Uzun kullanımlarda bile rahatsızlık vermiyor. Müzik performansı ise zayıf. Bass oranı yüksek gibi gelse de boğulmalar oldukça sık yaşanıyor ve tiz oranı da ilginç bir şekilde şarkidan şarkiya tutarsızlık gösteriyor. Anormal bir şey değil, ürün oyun için tasarlanmış giriş seviyesi bir kulaklık, bunu eksi olarak görmemek gereklidir.

Cloud Stinger Core'un en etkileyici yanı bana göre boom mikrofonun performansı. Karşıya son derece net bir ses iletan mikrofon ses kesme performansı da beklentilerin üzerine çıkmayı başarıyor. Hatta kendisiyle birden fazla Zoom konferansına da katıldım ve yine oldukça olumlu sonuçlara ulaştım. Mikrofonun yerinden çıkartılamadığını ve devrede olup olmadığını gösterecek herhangi bir ses veya ışıkta yoksun olduğunu belirtelim. Sonuç olarak pek çok farklı platformda kullanabileceğiniz, tüm eve yeten ekonomik bir kulaklık ariyorsanız 430 TL civarına satılan Cloud Stinger Core'u tercih edebilirsiniz. Fiyatın biraz yüksek olduğunu da belirtiyorum. Elbette yapabildikleri ve yapamadıklarını bilmek koşuluyla. ♦ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Mikrofon performansı çok başarılı. Malzeme kaliteli bir his veriyor.

Çoklu platform desteği.

EKSİ Başı büyük kullanıcılarla uygun değil.

Hen içeriye hem dışarıya ses kaçıyor.

Bass çok bulanık ve tizler çok tutarsız.

Fiyatı bir miktar yüksek.



Monster Aryond A27 V1.1

Notebook devi şimdi de monitöryle iddialı

Monster bu kez karşımıza bir monitör ile çıktı. Evet, oyuncu notebook'ları ile başlayan macera, oyuncu ekipmanları ve aksesuarlarıyla devam ederken, şimdi şirket bir de monitör içine girdi ve ilk modeliyle de adeta herkesi ters köşeye yatarıdı demek mümkün. Çünkü ortaya çıkan iş gerçekten de takdire şayan.

Monster, Aryond adını verdiği ilk monitörünü satışa çıkarttı. Muhtemelen bu da notebook'larında olduğu gibi yeni bir seri halini alacak. Zira bu ilk model A27 V1.1 adıyla adlandırılmış durumda. Sonraki versiyonları daümüzdeki dönemde arka arkaya gelecektir.

Monster Aryond A27 V1.1, 27 inch büyülüğünde kavisli bir ekranla karşımıza çıkıyor. Son dönemde oyuncular tarafından aranan özelliklerden biri olan kavisli ekran tercihinde bulunan Monster, 1500R yarıçaplı bir kavis ile ekranın boyuna da uygun ölçüde bir dokunuşa bulunmuş.

Günümüzde bir oyuncu monitöründe aranan özelliklerden bir diğeri de kuşkusuz ışıklandırma oluyor. Aryond'da da ekranın arkasında RGB şeritleri görebiliyoruz. Güzel görünen bu ışıklandırma, özellikle monitörü duvar önüne yerleştiridiğinizde, duvarda güzel bir yansımaya yapabiliyor. Bu monitörün bir diğer önemli özelliği, tasarımla gayet ergonomik yapıda olması. Ekranı döndürebiliyorsunuz, çevirebiliyorsunuz, öne ve arkaya eğebiliyorsunuz ve hatta yüksekliğini de ayarlayabiliyorsunuz. Bu seçenekler kullanımı zenginleştiriyor, ekran başında oturduğunuz uzun sürelerde, ekranı kendinize göre ayarlamana olanak tanıyor.

Monitörün bağlantılarına baktığımızda, burada HDMI 1.4 portu ve HDMI 2.0 portunu ayrı ayrı görebiliyorsunuz. Ayrıca burada DisplayPort 1.2 girişi de yer alıyor. Böylece bu monitörü 3

farklı cihaza rahatlıkla bağlayabiliyorsunuz. Yani bir PC'niz, 2 de oyun konsolunuz varsa, sürekli olarak kablo takip çıkarmakla uğraşmayacaksınız. Sadece ekranın sağ kenarındaki joystick yoluyla menü arayüzünden kaynak seçmeniz yeterli olacak. Monitörün üzerinde bir hoparlör yer almıyor. Ancak bağlantılar arasında kulaklık girişini görebiliyoruz. Yine burada USB portunun bulunması da büyük avantaj sağlıyor.

Monitörün tasarım adımlını kapatmadan önce şunu da söylemek lazım: Evet, Aryond A27 V1.1 plastik tasarımlı bir monitör. Özellikle standın da plastik olması sebebiyle bu anlamda daha pahalı rakiplerinin yanında biraz sırtlığı aşıkar. Ancak burada fiyat/performans devreye giriyor kuşkusuz.

Şimdi gelelim ilk Aryond'un teknik özelliklerine ve bunun performansa olan yansımına. Ekran, dediğimiz gibi 27" boyutunda VA panelden oluşuyor. Full HD çözünürlüğünde görüntü üreten monitör, tam 240Hz tazeleme hızına sahip. Evet, tam 240Hz desteği var bu ekranın. Yani oyunlarda 240 fps'e kadar tamamen akışkan bir görüntü sağlayabiliyor bu monitör. Eğer ekran kartınız NVIDIA ise, G-Sync desteğini açabiliyorsunuz, eğer AMD ekran kartınız varsa, bu kez de FreeSync desteginden yararlanabiliyorsunuz. Monitörde her 2 teknoloji de destekleniyor.

Monitörü kullandığımız süre içinde elimizdeki sistemde ASUS imzalı AMD Radeon RX5600XT ekran kartı vardı. Oyunlarımızı da bu ekran kartında FreeSync desteği ile beraber oynadık. Ekran kartında ve monitörde yüksek kare hızına ulaşmak ve bu ikisinin senkronize çalışması özellikle rekabetçi oyuncular için önemli. Diğer yandan da serüveni bol, görselliği iyi oyunlarda da iyi bir seyir keyfi açısından muhakkak önemli. Biz kul-

landığımız süre içinde gayet memnun kaldık. 1 ms MPRT tepki süresi, 3000:1 kontrast oranı ve 400 nit parlaklık seviyesi gibi değerleriyle oyuncular tarafından gayet sevilecektir kanısındayız. Monitörde bunların yanı sıra başka özellikler de var. Bunlarla beraber yalnızca oyunlarda değil, genel kullanımda ve hatta bu ekranın iş için kullanacaklara da güzel bir model oluyor. Anti Flicker ile titreşimi azaltan, yine mavi ışık filtresi ile gözleri rahatsız edici mavi ışığı ortadan kaldırabilen Aryond, HDR10 desteği de içermiyor. Yetmezmiş gibi bunlara ilave olarak sRGB renk gamutunun da yüzde 119.9'u kapsıyor.

Tüm bunları bir araya getirdiğimizde karşımıza gerçekten de güzel bir monitör çıkıyor. Doğrusu Monster, Aryond ile şu sıralar fiyatlarının bir hayli yükseldiği dönemde oyunculara güzel bir alternatif üretmiş. Eksiksiz olarak söylenebilecek şeyler tabii ki var; evet, monitörün tasarımını plastik, ayrıca RGB ışıklandırmaların rengini değiştiremiyorsunuz, kendi kendine akıp gidiyor. İstemezseniz kapatabilirisiniz tabii ki. Ancak bunların dışında bu fiyat kategorisi için her şeyin gayet yolunda olduğunu söyleyebiliyoruz Aryond için.

Monster Aryond A27 V1.1'i şu an 1999 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. Eğer şu sıralar bütçeye uygun ama 240Hz'lik iyi bir monitör arıyorsanız incelemeden geçmeyin derim. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI 240Hz ekran. Kavisli tasarım.

Ergonomik Fiyat/performans.

FreeSync & GSync desteği.

EKSİ Plastik stand. RGB ışıklar ayarlanamıyor.

LEVEL
EDITÖRÜN
SEÇİMİ



Huawei Matebook X Pro ◊

Her açıdan etkileyici bir ürün

Tasarımıyla oldukça etkileyici görünen MateBook X Pro uzay grisi rengiyle ve metal gövdesi ile oldukça sağlam yapıda. Gayet ince ve fazlasıyla hafif olan laptop, sadece 14.6 mm kalınlığında ve 1.33 kilogram ağırlığında. Böylece sırt çantanızda kendine kolayca yer bulacak, elde de rahatlıkla taşınabilecek bir model oluyor. Kompakt yapısına karşın ekranıyla ise oldukça geniş görüntü sağlayan MateBook X Pro, kullanılan çerçevesiz ekran tasarımlı ile geniş görüntü sağlıyor ve bu ekran ile tam 3K çözünürlüğü detekliyor. Ekranın çözünürlüğü 3000x2000 piksel olurken, ekran boyutunun da 13.9 inch olduğunu söyleyelim.

Bu ekranın bizim gözümüzde 3 cazibeli yönü var. Birinci dediğimiz gibi çerçevesiz tasarım ile sınırsız deneyim sunması; öyle ki, ekranın gövdeye oranı yüzde 91 seviyesinde. İkinci 3K çözünürlük değeri, yüzde 100 sRGB renk gamını desteklemesi, 1500:1 kontrast oranı ve 450 nit parlaklık değeriyle harika görüntü üretmesi. Üçüncü ise bu ekranın dokunmatik olması. Evet, MateBook X Pro'nun ekranı tamamen dokunmatik destekli ve böylece bu laptop, kompakt yapısıyla mobil kullanıcılar için ideal olduğu kadar, esnek kullanım alanını da genişletiyor, kullanımını zenginleştiriyor.

MateBook X Pro, teknik yönü ve çevre özellikleriyle de fazlasıyla güçlü ve zengin bir model. Laptop'ta Intel'in 10'uncu nesil yeni işlemci ailesinden Core i7-10510U CPU bulunuyor. 4.9 GHz frekansa kadar ulaşabilen bu işlemci böylece güçlü bir kullanım sunuyor. Yer alan bu işlemcinin yanı sıra MateBook X Pro'da 16 GB kapasitesinde RAM mevcutken, 1 TB kapasitesinde NVMe SSD ile geniş depolama alanı sağlanıyor ve gra-

fik tarafında ise 2 GB kapasiteli NVIDIA GeForce MX250 GPU karşımıza çıkıyor. Tüm bu teknik kadro ışığında MateBook X Pro, çoklu işlemlerde verimlilik, görüntü işlemede yüksek sürat ve oyun deneyiminde akıcılık sağlıyor.

Matebook X Pro'da, daha önce incelediğimiz diğer Huawei laptop'larda da bulunan önemli bir özellik var, fakat bu özellik diğer dizüstü bilgisayarlarda yok. O anlamda Huawei'nin dizüstü bilgisayarları rakiplerden bu noktada ayrılıyor. Huawei'nin dizüstü bilgisayar ile akıllı telefonu bir araya getiren önemli bir özelliği var, adı ise Çoklu Ekran İş Birliği olarak da bilinen Multi-Screen Collaboration. Bu özellik sayesinde Huawei akıllı telefonunuz ile Matebook X Pro'yu birbirine tamamen kablosuz olarak bağlayabiliyor, telefonu bilgisayar üzerinden kontrol edebiliyorsunuz. Bu özelliği çalıştırmak oldukça basit. Önce laptop'ta yer alan PC Manager uygulamasını açıyoruz. PC Manager otomatik olarak çevredeki Huawei cihazlarını taramaya başlıyor ve telefona gelen bildirimden izin veriyoruz; böylece laptop ve telefon arasındaki bağlantı sağlanmış oluyor.

Evet, telefonun ekranı artık laptop'ın bir kenarında karşımızda. Böylece bilgisayar başında çalışırken, aynı zamanda telefonunuza da kolayca erişebiliyor, telefonunuzdaki tüm fonksiyonları ekran başında yönetebiliyorsunuz.

MateBook X Pro ile 13 saat kesintisiz video, 11 saat kesintisiz internet ve 15 saat günlük kullanım olanlığını var. Bu da laptop'ın artı hanesine yazılan önemli özelliklerinden oluyor. Sahip olduğu ve anlattığımız onca özelliğin yanında MateBook X Pro'da çevre detayları da fazlasıyla ilgi çekici. Mesela laptop'ın güç tuşu parmak izi sensörü özelliğine sahip. Böylece

parmak izini kullanarak güvenli ve hızlı oturum açabiliyorsunuz, laptop'ınıza sizden başka kimse erişim sağlayamıyor. Bir diğer önemli detay da klavyede gizli. MateBook X Pro'da web kamerası klavyede bir tuşun altında gizli olarak yer alıyor. Böylece kullanmadığınız zamanlarda bu tuşu kapatarak web kamerasını gizleyebiliyor ve yine bu sayede güvenliğinizin sağlayabiliyorsunuz. Ve son olarak səten bahsedeceğiz. MateBook X Pro'da öyle bir hoparlör desteği var ki, gerçekten takdire şayan. Laptop'ın 4 tarafında da hoparlör var ve böylece 360 derece ses sağlanabiliyor. Yüksek ses seviyesi olsun, basların kendini hissetirmesi olsun, yerleştirilen hoparlörleri değerlendirdiğimizde bir mobil platform için gayet güçlü olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz.

Evet, sonuç olarak değerlendirdiğimizde, MateBook X Pro'nun sahip olduğu tüm özellikle-riyle yıllar boyu gayet keyifle, sorunsuz şekilde kullanılabilecek bir dizüstü bilgisayar olduğunu söyleyebiliriz. Hem kozmetik açısından hem kullanım hem de performans açısından değerlendirdiği-mizde gayet avantajlı bulduk doğrusu. Bu an-lamda iyi bir dizüstü bilgisayar arıyorsanız, bizce MateBook X Pro'ya bir göz atmanızda gerçekten fayda var. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Multi-Screen Collaboration kullanımı.

Estetik ve kompakt tasarım.

Dokunmatik 3K ekran. Üst seviye perfor-

mans. Zengin kullanım seçenekleri.

Uzun pil ömrü. Parmak izi sensörü.

EKSİ Biraz pahalı



Logitech G432

Selefini aratmayan, üstüne koyan bir ürün

Logitech G430'un bizim LEVEL ofisinde ayrı bir yeri vardır. Şefik ile başlayan, bana kadar gelen, senelerce stajyerlerimize hizmet eden kulaklık, halen CHIP Online Video Editörü Ahmet Ömür'ün mesaisinde kendisine eşlik etmeye ve her türlü sakarlığımızın üstesinden gelmeyi başardı. G432 ise selefinin sahip olduğu ilk bakışta "yok canım, bunda o özellik yoktur" diyebileceğiniz tüm özellikleri bünyesinde barındıran, gayet başarılı bir giriş seviyesi 7.1 Surround çözümü olmuş.

Tasarım anlamında G432, selesi G430'dan çok farklı sayılmaz. İlk gözümüze çarpan değişiklik, yılanabilir, dayanıklı ama uzun kullanımda kulaklarınıza dağlayan mavi kumaş yastıkların yerini suni deriden, biraz sertçe ama daha rahat yastıklara bırakmış olması. 280 gram ağırlığındaki kulaklık ne hafif ne de ağır, uzun kullanımda da gayet rahat. Eski metal destekli baş köprüsü hemen hemen aynı haliyle korunmuş, sürücülerin içeriye doğru 90 derece dönenemesi de ofis ortamında rahatlık sağlıyor. G230 ve G430'da sürücülerin köprü ile birleştiği noktadaki plastik kısım rahatlıkla çatlasa da işini yapmaya devam edebiliyordu. Ben yapı ve plastik kalitesi açısından bir fark görmedim ama umarım Logitech üzerinde çalışmıştır.

Yeni nesil 50mm sürücüler G HUB yazılımı üzerinden etkileştirilebilen DTS Headphone:X 2.0 sayesinde son derece tatminkar bir sanallaştırma performansı sunuyor. Frekans yanıtları ise 20hz-20Khz arasında. Oyunlarda sesler, efektler, patlamalar gayet yerinde. Bas tıpkı G430 gibi bu modelde de zayıf kalıyor ve ses arttığında sesler kulak tırmalayabiliyor. Müzik performansı ise 660 TL'lik bir kulaklıktan bekleyebileceğiniz seviyede, hayal kırıklığına uğramayacaksınız ama elbette odyofillere göre değil.

Logitech yazılım tarafında G HUB gibi ultra sorunlu ama bir o kadar da yetenekli bir ürünü sahip bildiğiniz gibi. G432 belki RGB ışıklandırma gibi şeylere sahip değil ama DTS'yi açıp kapatmaktan tutun da basit ayarlara kadar gerekli değişiklikleri yapmanızı izin veriyor. DTS sanallaştırma desteği için kutuda gelen USB DAC kartını kullanmanız gerekiyor bildiğiniz gibi. Aynı şekilde PS4 veya Switch'i televizyona bağlı haldeyken kullanmanız mümkün. 3.5mm jack kullandığınızda seçenekleriniz de artıyor, mobil cihazların tamamında kullanılabilirsiniz. Ayrıca 2 metrelük 3.5mm jack kabloya ek olarak, bir de 3.5mm jack + mikrofon jack dönüşüm adaptörü var kutuda.

Mikrofon konusunda da gelişim var, G430'un

bildiğiniz gibi en fazla eleştirilen yanıydı ve o mikrofondan mutlu olan bir kişiyi bulamazsınız. Yeni 6mm mikrofon ise hem oyunlarda hem de görüşmelerde gayet net ve çizirtisiz bir ses iletimi sağlıyor, üzerindeki pop filtresi de işini iyi yapıyor. Çıkarılmayan mikrofonun devreye girdiğini gösteren bir ışık olmasa da gayet belirgin bir "fık" hissi alıyorsunuz, yani bu açıdan bir sorun yok. Ayrıca yumuşak yapıdaki mikrofon istediğiniz konuma rahatça getirilebiliyor. Ürünün fiyatı daha önce söylediğimiz gibi 660 TL civarında. G635'in fiyatının G432'nin iki katından daha fazla olduğunu ve çok rekabetçi bir ürün olan rakibi Corsair HS60 Pro'nun da 850 TL civarında olduğunu düşünürseniz, bütçeniz bu seviyedeyse ve üzerine ekleyemiyorsanız G432 iyi bir seçim olabilir. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Başarılı mikrofon performansı. Kaliteli işçilik. Rahat kulak yastıkları. İlave DAC kartı

EKSİ Bass performansı çok zayıf. Hala kırılabilir hissettiyor.



Bose Frames

Gördüğümüz en ilginç şeylerden birisi

Frames, Bose'un yillardır geliştirdiği ses teknolojisi ve ürünlerinden edindiği tecrübeının güzel bir yansımıası olmuş. Bose Frames, aynı zamanda hem bir kulaklık hem de bir güneş gözlüğü. Üzerindeki lensler UV ışınlarının yüzde 99'u bloke ediyor, ancak bu lensler polarize değil. Frames'in tasarım açısından farklı modelleri var. Frames Alto SM biraz daha küçük çerçevelere sahipken, Frames Alto ML'nin lensleri daha geniş. Her 2 gözlük de tasarım açısından Ray-Ban'in Wayfarer gözlüklerini andırıyor. Öte yandan bir de Frames Rondo modeli var ki o, sahip olduğu yuvarlak hatlı tasarımla biraz daha retro görünümüne sahip. Bu arada kulaklığın ağırlığı da yok denecek kadar az, sadece 45 gram. Bu gözlüğün kollarında Bose'un mikro hoparlörleri bulunuyor. Hatta teknik olarak Bose'un şimdije kadarki en küçük ses sistemi olduğunu söyleyebiliriz. Ses sistemi diyoruz çünkü, gerçekten tam anlamıyla mikro bir ses sistemi var bu gözlüğün üzerinde. Ses kalitesi, özellikle böyle bir cihaz için muazzam olurken, çevresel ses performansının da güzel sağlanmış olması takdire şayan. Bunu siz de yapacağınız minik bir 3D Surround testi yoluyla deneyebilirsiniz. USB yoluyla 2 saatte kadar tam kapasite şarj olabiliyor. Pil ömrü ise aralıksız müzik oynatımında 3.5 saatte kadar sürüyor. Bizim bugüne kadar, özellikle son dönemde kullandığımız en keyifli ürünlerden biri olduğunu itiraf edelim. Gerçekten hiç beklenmeyecek ölçüde harika bir ses performansı sağlıyor; özellikle ilk başta bir gözlükten ne kadar ses gelebilir ki, diye bekleniyi düşük tutunca, bir hayli şaşırıyorsunuz -ki bu gerçek bir hikayedir.

Bose Frames Alto ve Rondo güneş gözlükleri şu an 3518 TL fiyatla kendine alıcı buluyor. Bu anlamda pek ucuz olmadığı aşikar. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Hafif, İnovatif, Ses performansı, Lensler, Pratik
EKSİ Fiyatı yüksek, Pil ömrü

88

LEVEL
EDITÖRÜN
SEÇİMİ



Inca Empousa II IKG-451

Mekanik oyuncu klavyesi olarak ciddi bir alternatif

Su sırlar mekanik oyuncu klavyesi arayanlara güzel bir seçenek olacak olan Empousa II, Brown anahtarları kullanan ve RGB ışıklandırma desteğiyle beraber gelen oldukça yeni bir model. Tasarımıyla güzel görünen Empousa II'de RGB ışıklandırma klavyedeki tuşlara yayılırken, klavyenin üst ve alt kenarında da ışık şeritleri bulunmasıyla farklılık sağlanıyor. Tuşlardaki RGB ışıklandırmayı ise elbette değiştirebiliyorsunuz. 6 farklı LED modu ve 19 ayrı aydınlatma efekti ile farklı şekillerde aydınlatıldığını klavyede bilek desteği de yer alıyor. Ancak bu bilek desteği yastıklı değil, düz plastik malzemeden oluşuyor. Bu arada bu bilek desteği oldukça sağlam yapıda. Zira kutudan çıkan vidalarla klavyeye bağlayarak sabitleyebiliyorsunuz.

Şimdi gelemem Empousa II'nin performansına. Dediğimiz gibi Inca bu klavyede Brown anahtarlar kullanmış. Kullanılan anahtarlar kullanım olarak Cherry MX Brown'a oldukça yakın. Maksimum 60 gram çalışma ağırlığı, 2.1 mm etkinleştirme noktası ile bu tuşların toplam yolculuk mesafesi de 3.9 mm. Elbette yazı yazmak için biraz alışmanız gerekiyor, fakat sonrasında sorun yaşamayacaksınız ve seri şekilde kullanabileceksiniz. Son olarak bir de Brown anahtarlarının Blue Switch'lere kıyasla daha sessiz olduğunu da söylemek lazım. Bu da tercih meselesi tabii ki zira kimisi mekanik klavyede daktilo tipleri tercih ediyor, kimisi ise daha sessiz olanları. Bizim tercihimiz daha sessiz olanlardan.

Sonuç olarak Inca Empousa II, genel hatlarıyla gayet iyi bir klavye olmuş. Mekanik yapıda olmasına oyuncuların yüksek performans yönündeki beklenilerini rahat karşılayacak olan Empousa II, öte yandan fiyatıyla da rakip modellere göre iyi bir dengede geliyor. Empousa II'yi şu sıralar 500 TL fiyat ile pazarda bulabiliyorsunuz. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Etkili performans. RGB ışıklandırma. Kutu içeriği.
EKSİ Enter tuşu boyutu. Yazı yazmak için alışması zor.

90



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
101

STRANGERS FROM HELL

Komşularınızı iyi tanıdığınızı mı düşünüyorsunuz?
Bunu bir kez daha sorgulayacaksınız...

KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

İşte Eylül, işte sonbahar, işte sonbaharla pek de alakası olmayan bir takım keşifler... Gelin hep birlikte kültürlenelim!

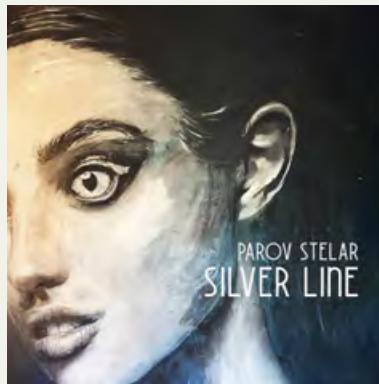
SINGLE

PAROV STELAR SILVER LINE

Aslında Parov Stelar'ın yeni single'sı abahane; ben direkt olarak size bu muhteşem sanatçıyı anlatmak istedim. Electro Swing'in yapı taşlarından biri olan Parov Stelar, yillardır bu türde tonlarca parça besteledi, yayılmıştı ve son yıllarda biraz türünü değiştirmeye çalıştığı ama bu, onun özellikle diğer sanatçılara olan eserlerinde Electro Swing becerilerini göstermesini engelleyemiyor.

Konu başlığındaki Silver Line, yeni dönem Parov Stelar'ın hiç de fena olmayan bir parçası ama Electro Swing demek pek mümkün değil. Onu gerçek anlamda tanıtmak için The Princess ve Coco albümlerini dinlemelisiniz. Son dönemde kendi türünde yayılmışlığı bir single, Brass Devil ise uzman olduğu türün en iyi örneklerinden bir tanesi. Yetmezse Georgia Gibbs'le birlikte yaptığı şarkısı, Tango Del Fuego'yu dinleyin. Yine 2020 yılında çıkan bir başka single, Marcus Fuereder'in eşlik

ettiği Pink Dragon da Electro Swing türünde sayılabilir ama önceki örnekler kadar beğendigimi söyleyemem. Nihayetinde müthiş eğlenceli bir müzik türü olan Electro Swing'e adım atmak için Parov Stelar'ı şiddetle öneririm. Bu adam vaktinde konsere de gelmişti, hem de bir yılbaşı partisi için. Sanırım hayatmdaki en iyi yılbaşlarından birini geçirmiştım; keşke yine gelse! ♦



Dizi

SLASHER

Evet, birkaç ayı Netflix'le geçirmiş olabilirim. Bu sayfadaki diğer eserlerin yanında, Slasher adlı "cheesy" dizi de radarımı takıldı ve ilk sezonunu bayağı heyecanla izledim. (İkinci sezonun ilk bölümü hiç sarmaşı, üçüncü sezona da enerjim kalmadı ama bakacağım.)

Eski dönemin Scream benzeri filmlerinin dizileştiirilmiş hali olarak özetleyebileceğimiz Slasher'ın ilk sezonu, ailesi Executioner takma isimli bir katil tarafından katledilen bir kadının, tekrar doğduğu eve kocasıyla birlikte taşınmasıyla başlıyor. Kadının geçmişi peşini bırakmıyor elbette ve kasabada tekrar cinayetler başlıyor, kadının çevresindeki birçok kişi bir bir ölmeye başlıyor. Biz, "katil kim acaba?" diye merak ederken, kadın ailesinin katılıyle, katilin bulunduğu cezaevinde görüşmeye başlıyor ve olayları aydınlatmak için onunla fikir alışverişi buluyor.

Birtakım sürprizlerle de bezeli olan dizi kesinlikle müthiş değil fakat bir şekilde de kendini izletiyor. Uzunca bir süredir bu tür filmler de üretilmediği için sanırım biraz açıkçız, cereza gibi gitti. Misal Final Destination'in şöyle iyi düşünülmüş yepye尼 bir bölümü gelse, onu da anında tüketiriz gibi geliyor. O vakite kadar çözüm, bu tip diziler. ♦



Dizi

STRANGERS FROM HELL

NeKore dizilerinin büyük bir kısmı drama olabilir ama arada böyle enteresan eserler de çıkabiliyor. Netflix'te yayımlanan Strangers From Hell, rahatsız edici atmosferi ve merak uyandıran senaryosuyla tam "binge watch" yapılacak bir dizi.

Olaylar Yoon Jong-woo adındaki bir delikanının Seul'e taşınmasıyla başlıyor. Okul arkadaşının ajansında stajyer olarak işe başlayan Yoon, parasal sıkıntında olduğu için şehrin en ucuz otellerinden birinde kalmak zorunda kalıyor. Aslında tam otel değil; düşünün ki bir katta çok ama çok ufak odalar var, ortak tuvalet ve mutfak da ev ortamı yaratmış... Buraya kadar her şey normal ama

her şey, bu otelde kalanların birbirinden karanlık tiplerden oluşmasıyla tepetaklak oluyor. Yoon'un sıradan yaşantısı bir anda cinayetlerle süsleniyor, olayın psikolojik boyutu da yüzümüze yüzümüze çarpıyor.

Otel sakinlerinin amaçları, kim oldukları, kime ne olacağı, otele yeni gelen karakterlerin akibetleri derken kendinizi ekrana çakılmış bir halde buluyorsunuz.

Dizi öyle pek plot twist'e sahip değil. Hatta çoğu olayı tahmin bile ediyorsunuz lakin oyunculuklar ve atmosfer o kadar sağlam ki diziyi bittikten çok sonra bile otel koridoru, ikizler, otel sahibesi aklınızda net bir şekilde canlanıyor. Gerçekten iyi bir dizi, keşke daha fazlası olsası... ♦

FİLM

UNCUT GEMS

LEVEL Dergisi'nin bir dönemki imparatoru Fırat Akyıldız sayesinde keşfettigim Uncut Gems, Netflix'te yer alıyor ve başrolünde de Adam Sandler var.

Bu bilgiler filmden anında soğumanıza neden oldu, değil mi? Hangi Netflix filmi güzel ki bir de Adam Sandler'lı olan iyi olsun... Fırat tavsiye etmese asla keşfedemeyeceğim bu film, son dönemde izlediğim en sağlam filmlerden biri oldu ve burada yer vermeden geçmem de mümkün değildi.

Uncut Gems'i özel yapan konusu değil. Çünkü konu özetle şöyle: Birtakım borçları olan bir mücevherat satıcısı (Adam Sandler), çok değerli olduğuna inandığı, değerli bir taşı çok uzaklardan getiriyor. Nihai amacı bu taşı çok sağlam bir paraya satmak ama bunu başarıra kadar bir dizi olay oluyor ve biz de bunları izlerken kalp krizi geçirecek hale geliyoruz.

Film tam anlamıyla bir kakofoni. Bir dolu uyduruk olay çekime teknikleri ve anlatımla o kadar iyi verilmiş ki aşırı empatiden, Adam Sandler'ın yaşıtlarını biz de ekran başında yaşıyoruz. Hiçbir anı boş olmayan, her olayın bir anlamanın olduğu filmde bir "kapı" sahnesi var ki orada asabi bozulmayan ya ruhsuzdur ya da seri katil. (Empati yetenekleri düşük olmuş, o açıdan.)

Adam Sandler da apayı bir dosya konusu... Her türlü dandık filmde oynayan bu ünlü aktörün aslında gerçekten iyi rol yapabildiğini ve tüm filmin hissini üzerimize geçirebildiğini görmek beni çok şaşırttı, adama bakışım değişti.

Netflix'te ne izlesem diye dolanıyorsanız, aradığınızı buldunuz, haberiniz olsun. ♦



ÇİZGİ-ROMAN

KULAĞIMDA DÜNYANIN SESİ

Bazı çizgi-romanlar hakkında eğer hiçbir fikrim yoksa, kalkıp kitapçığa gidiyorum; internetten sipariş vermek yerine... Bu keşif turlarında ise çizgi-roman seçimlerimi belirleyen en büyük faktör eserin çizimleri oluyor. Bazen çizimler o kadar hoşuma gitmeyen ki konuya hiç bakmadan sepepe atveriyorum. Giacomo Bevilacqua'nın Kulağında Dünyanın Sesesi eseri de tam olarak bu şekilde kitaplığıma girmiş bir çizgi-roman.

Sam adındaki bir foto muhabirinin New York'a gelip 60 gün boyunca kimseyle konuşmadan gözlem yapmasını konu eden çizgi-roman, bizi New York sokaklarıyla buluştururken Sam'in içsel dünyasında da bir yolculuğa çıkartıyor. Sam unutamadığı bir ilişkisi ve kirgınlıklarıyla mücadele ederken, New York da ona enteresan bir sürpriz hazırlıyor.

Kulağında Dünyanın Sesesi kesinlikle duyguşal ve içsel bir eser olmuş. Bir yandan Sam'i anlamaya çalışıyo, bir yandan da çizgi-romanın ortalarına doğru ortaya çıkan durumun nasıl sonuçlanacağını merak ediyorsunuz.

Ve elbette tüm bunlara mükemmel çizimler eşlik ediyor. Bevilacqua'nın çizim tekniği bana o kadar fazla hitap etti ki bazı sayfaların büyük formatlarını balsam çerçevelerle duvarıma asmayı bile düşündüm. Bu çizgi-romani kesinlikle tavsiye ediyorum; eğer almayı düşünürseniz kitabımda sayfalarına bir göz gezdirin, zaten ne yapmanız gerektiğini anlayacaksınız... ♦

Giacomo Bevilacqua

**KULAĞIMDA
DÜNYANIN
SESİ**





Image Comics: Daha Büyük Hikayeler

1 1990'ların başlarında çizgi roman endüstrisi basılı tarafta tarihinin en parlak günlerini yaşamasa da "merchandise" anlamında Tim Burton'ın çekmiş olduğu Batman her yeri kasiplik ederken ve farklı yaş gruplarından pek çok insanı içine çeken bir yoğunluğun habercisi oluyordu. Sektörün iki büyük ismine daha önceki sayılarında yer vermiş ve onların hikayesini anlatmıştık ancak şimdi sıra modern çizgi roman endüstrisinin yarattımına, belki de kısa sürede en çok katkıyı yapmış Image Comics'e geldi! Bu ay köşemizde Image Comics'in ve "oyun deäistiren" varatıcılarının hikayesi var!

Spider-Man'ın 298.sayısıyla uğraşmak için çalışma masasına oturduğunda genç Todd McFarlane'nin aklında bir gün küresel çizgi roman pazarını değiştireceğine dair bir beklenmedi yoktu. İyi bir iş çıkarıp kalıcı olmaya çalışıyordu. Tipki ilk işlerinde aynı heyecanı hissededen Rob Liefeld, Jim Lee, Jim Valentino, Erik Larsen, Whilce Portacio ve Marc Silvestri gibi Buradan sonra "7'ler" olarak adlandırılacağımız bu grup, Image Comics'in de doğusundaki en önemli isimler ve gelin bakalım onların

hikayesi bizi nereye götürecek! Rob Liefeld, şu an ayak çizemediği ve enteresan istekleri olduğu için çizgi roman dünyasında çokça eleştirilen ve pek de sevildiğini söyleyemeyeceğim bir çizer. Ancak o dönemlerde New Mutants'la birlikte yükselen büyük bir yıldızdı, tipki Claremont'la harikalar yaratan ve Marvel'ın altın çocuğu olarak nitelendirilen Jim Lee gibi. McFarlane ise kafasındaki karakterleri büyük yayinevlerine kaptırmadan, haklarının kendinde olacağı şekilde basmak istediği hikayelerinin peşinden bir yol arıyordu. Çizer ve yazarlara yapılanlardan sı-

**COMICS
BUYER'S
GUIDE**

Peter David looks at the birth and goals of Image Comics

(See Page 74)

1993 142 February 21, 1992

\$2.50 United States incld.

Erik Larsen, Rob Liefeld, Todd McFarlane, Jim Valentino, others

Creators form Image Comics 'universe' for Malibu

Todd McFarlane, Rob Liefeld, Erik Larsen, and Jim Valentino have reached an exclusive agreement with Malibu Graphics Publishing Group to create a line of superhero titles for a new color imprint called Image Comics. Dale Keown, Ken Steacy, George Perez, and Tom Orzechowski have agreed to contribute work to the new imprint as well.

"Other major comics industry talents have already agreed to create titles and contribute work to Image Comics and we will be announcing their names as soon as possible," Malibu Publisher Dave Olbrich said.

Each title from the Image Comics imprint will take place in the same universe, making it easier for character guest appearances and title crossovers. Each creator will own his characters, but the characters will exist in a universe that is shared among all titles under the Image imprint.

"Image Comics is a banner that we created for each new comic book to share, showing our mutual support for each other," Liefeld said. "These guys aren't just some of the hottest creators in the field today — they're also close friends!" Liefeld said that his enthusiasm for the new line of comics has him bursting with excitement.



THIS ISSUE WAS MAILED FEBRUARY 5, 1992

kılmış, sektördeki sistemden hiç memnun olmayan bu isimler, dönemin Marvel CEO'sunun karşısına geçip ne daha fazla para ne de yeni haklar istediler. Onun yerine sadece Marvel'dan ayrıldıklarını söyledi. Ardından sokağın karşısındaki DC binasına da giderek, kendileriyle de çalışma-yacaklarını belirtip Malibu Comics'le görüşmeye gittiler. Bu arada söyle bir detaydan mutlaka bahsetmek lazımlı, adını saygıdırımız bu isimler o dönemde çizgi roman dünyasını kasıp kavurdu. Todd McFarlane'in kendi serisi gibi düşünebileceğimiz "Spider-Man"'ın ilk sayısı 2.5 milyon



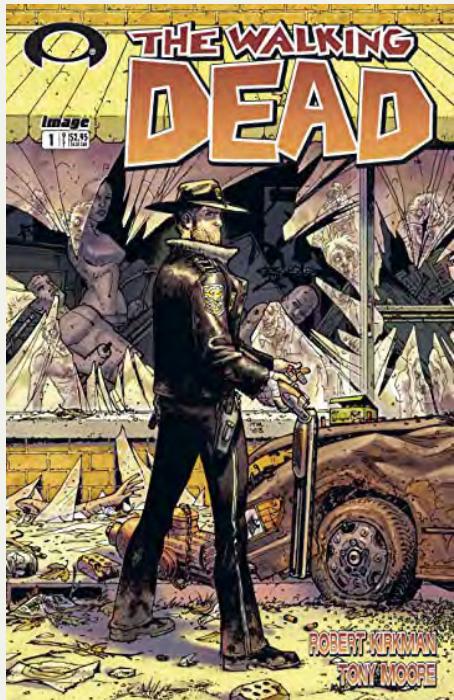
kopya satarak rekor kırdı, tam bir sene sonra Rob Liefeld'in X-Force #1'i MCF'nin rekorunu 2'ye katlarken, sadece 2 ay sonra Jim Lee'nin yeni X-Men #1'i tüm zamanların en çok satan çizgi romanı rekorunu 8.1 milyonla eline geçirdi! Yani yaptığı işler 1 sene içerisinde yaklaşık 15 milyonun evine girmiş yaratıcılarından bahsediyoruz! Marvel için ne kadar büyük bir kayıp olduğunu hayal edebiliyor musunuz?

Peki bu kadar başarılı adamların bu kadar büyük bir şirkette isteyip de alamadığı ve mutlu olamadıkları şey neydi? 7ler çok haklı sebeplerle, "yaratıcı haklarına" takmış vaziyettediler. Marvel'in sadece iş olduğunda iş verme sisteminden duydukları rahatsızlık kendilerinin yaratıcılığına etki ediyor, aynı zamanda yaratıkları karakterlerin editöryal kadronun ya da pazarlama departmanın isteklerine göre şekillenmesine de açıksası sinir oluyorlardı. Özellikle Todd McFarlane, Tim Burton'in Batman'ı ve başka çizgi film serilerinin oyuncaklarının inanılmaz bir bomba etkisi yaratmasını çok iyi fark etmişti ve kendi sevdirdiği karakterlerin aksiyon figürleri üzerinde hiçbir hakkı olamayacak olmasından dolayı da çok sinirliydi. Tüm şartlar oluştugunda da 92 Barcelona olimpiyatlarındaki rüya takım gibi bir kadro bir araya geldi, "o zaman bu işi biz yapalım" dedi ve macera başladı.

Rob Liefeld'in Youngblood'u çıkan ilk Image başlığıydı, onu geçtiğimiz senelerde en uzun devam eden çizgi roman serisi rekorunu kıracak olan ToddFather'ın Spawn'ı izledi. Daha sonra Erik Larsen'in mükemmel işi

Savage Dragon -ki hala devam ediyor- ve Jim Valentino'nun Shadowhawk'ı Image'in ilk başlıklar oldu. Marvel'in altın çocuğu etiketiyle gelen ve daha sonra Jim "DC" Lee olarak anılacak pek çoğu X-Men sevdiren Lee'nin Wildcats'i ve grubu son anda katılan Silvestri'nin Cyberforce'u aslında ilerleyen dönemlerde bir Imageverse durumunun da habercisiydi! "Tamam da Marvel'dan ne farkı var ki bu işin, işte birileri beraber oturuyor ve çizgi roman yaratıyor" diyorsanız konu tamamen hukuksal. Aslında Image Comics bir "şemsisiye" ve tüm bu başlıklar ilgili yazar ve çizerlerin kendi şirketleri. Yani hakları hala kendilerinin, bir anlaşma yapmak gerekiğinde Image değil onlarla konuşuyor. Kendi kurdukları Image Comics ise basım ve dağıtımda yardımcı oluyor ve bu başlıklara bir "ev veriyor! İşte aradaki bu küçük gibi gözüke de resmen oyunun tüm kurallarını değiştiren yayinevinin ilk sahneye çıkışını bu şekilde oluyor.

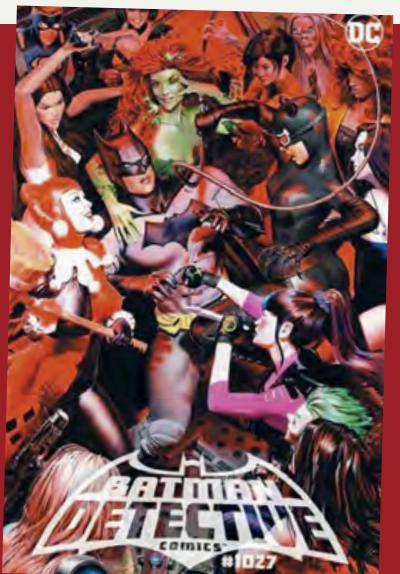
O günden beri Image Comics farklı şeyler arayan, farklı sözler söyleyen cesur, sert ve korkusuz bir yayınevî oldu. Sürekli 1.sayı almaktan yorulan çizgi roman okuyucuları için güvenli bir liman olurken, -çünkü Image başlıklarını genelde reset yemeden devam eder ya da biter- aynı zamanda da süper kahraman başlıklarından yorulmuş, milenyum sonrası gelen daha "toplumsal" çizgi romanların da tek adresi oldu. Bu arada sürekli gelişen Image, kendi içinde de yepyeni çizer ve yazarların ortayamasına yardımcı oldu. Yukarıda paragrafta bahsettim, Image aslında hak sahibi değil ve dağıtımçı durumunda, şirketin bu özelliğinden faydalanan Jim Lee ve Liefeld gibi isimler kendi başlıklar için yeni kişilerle anlaşarak, kendi başlıklarının hikayelerini de çoğalttılar. Bu dönemde Image kadrolarına giren ve şu an endüstride çok önemli yerlerde olan pek çok isim sayabiliriz. İşte o isimlerin başında gelen Robert Kirkman aslında yolculuğuna 2002 yılında Erik Larsen'in Superpatriot isimli çizgi romanında başladı. Daha sonra Invincible ve The Walking Dead gibi iki muazzam işe imzasını atan Kirkman, şu anda da Image Comics'in başında! Mike Allred'in Madman'ı, okumaktan çok büyük keyif alacağınızı emin olduğum Jeff Smith'in Bone'u, Bendis ve Oeming'in Power (dizi de yapıldı) çizgi romanları erken dönem Image klasiklerinden! Günümüzde halen daha çizgisini bozmamış yayinevi, 7lerle başlayan hikayesine sayılız mükemmel çizgi roman sıdırdı.



ve sıyrılmaya devam edecek. Size sağılıkla kalın derken, küçük de bir liste yaptık, Image yayınlarına göz gezdirmek isterseniz aşağıdaki başlıklara mutlaka bakın!

SAGA, PHONOGRAPH, BITCH PLANET, PETER PANZERFAUST, RAT QUEENS, DEADLY CLASS, CHEW, SATELITE SAM, WICKED AND DIVINE, PAPER GIRLS, BITTER ROOT...

◆ Metehan İgneci



AYIN VARYANTI

DETECTIVE COMICS 1027
Mike Mayhew Exclusive Variant



OTAKU CHAN

Japonya, her ülke gibi, yarattığı anlatılara kendi kültürünü, toplumsal olarak deneyimlerini damıtarak aktarıyor. Japan Sinks konusuna yeni deiginmişken biraz daha geniş açıdan bakıp Japonya'nın kiyamet algısını ve bunu besleyen tecrübeleri hikâyelerine nasıl işlediğini inceleyelim.



Death note hakkında spoiler var, dikkat edin!

Death Note'un hem animesini hem de mangasını okuyanlar bilirler. İkisinin de sonu farklıdır. Anime Light'ın merdivenlerde ölümüyle biter. Ryuk şehre yukarıdan bakarken Misa trendedir, sonra karşımıza siyah ekran gelir. Oysa mangada hikâye biraz daha farklıdır. Bir senelik bir zaman atlaması yaşanır mangada. Japonya eski, yani Kira öncesi haline dönmüştür. Suçlular tekrar ortalıktadır. Bu durum hem Kira'nın bulduğu çözümün ne kadar geçici olduğunu vurgularken bir yandan da istemeyerek de olsa kiyamet-vari bir mantığı ortaya çıkarır. Dini bir tonla da son sayfalarla ulaşırız. Death Note adaletsiz ve kusurlu bir sistemin Kira'nın yükselişine ve giderek Kira'nın kendisinden de büyük bir hale gelmesini gözüme sokar en sonunda. Mangada eski hale dönülmesi, bir çember gibi bizi başa getirir. Aslında gerçek bir "son" değildir bu. Dirençli bir toplumun meydan okunmamış temellerini göz ucuyla gösterir. Peki geniş bir çerçeveden bakarsak bu ne anlama gelir? Ve Death Note bu kiyamet-vari mantıkta nereye oturur?

Spoiler bitti, rahat bir nefes alabilirsiniz...

Apocalypse!

Evet, konumuz Japon kiyamet algısı. Basitçe bir devrin, dünyanın sona ermesinin anime ve mangada nasıl karşılaşlıklar bulunduğu, ne gibi sosyal-kültürel güçlerin alt metnini taşıdığı.

Peki bu kiyamet falan derken neyden bahsediyoruz? Kisaca iki tasavvura ayıralım bunu. Biri James



Berger'in "alışimi değişimi" dediği bir insanın mevcut bir toplumsal düzende yaşanan temelli değişiklerle baş etmesidir. Buradaki fikir, yaşanan olayın maksimum ya da minimum varyasyonuna karşı o toplumun nasıl tepki gösterdiğidir. Şu an içinde olduğumuz salgın durumuyla nasıl baş ettiğimiz de bunun güzel bir örneği mesela. Bu konuya dikkatlice incelediğimizde o toplumun temellerine inme imkânımız olur; ideolojisini, politikasını ve düzenini daha açık bir şekilde görebiliriz. Diğer tasavvur da elbette ki klasik tanımı olur kiyametin. Etimolojisine baktığımızda bu Yunanca kelime aslında ifşa etme anlamına gelir. Toplumu bu açıdan düşünüpümüzde topluma dair gerçeklerin ifşa edilmesi anlamını bile çıkarabiliriz kiyametten. İki tanım da birbirini besler; felaket senaryoları bir toplumun limitlerini, mevcut dönemin zorluklarını ve işlemeyen taraflarını gösterirken yeni fikirlerin doğabileceği bir zemin de hazırlar. Elbette bu ifşalar kişiyi topluma yabancılıştırabilir de. Peki Japonya'da neler oluyor?

Japonya'nın Kiyameti

Geçen ay bahsettiğim gibi Japonya'nın kiyamet-vari metinleri çoğunlukla toprakla, Japonya'nın ada olarak kendisiyle alaklı. Benzer bir yorum da Japon tarihini bu açıdan inceleyen Motoko Tanaka'dan geliyor. Tanaka'ya göre kiyamet retoriği ağırlıklı "kaynaklarla alaklı" endişelere dayanıyor. İnsanlar yöneticilerine güvenlerini yitirdiğinde ya da ekonomik dengesizliklerde bu tip retoriklerin arttığını, bozuk sistemin yerine daha iyisinin geleceğine böylece

ying-yang'ın yanı dengenin yakalanılacağına inanıldığı söylüyor. Bu ying-yang bakış açısını azıcık deşince dengenin veya harmoninin içinde kendi güvencesizliğini ya da entropisini taşıdığını da düşünebiliriz elbette.

Her toplumun ve dinin kendine has kıymet öğrenen metinleri bulunmakta. Ama bu kiyamet anlatısının en coşkulu zamanını tabii ki 1900'lerde bilimkurgunun ortaya çıkışıyla yaşadık. Simon Newcomb'un "The End of the World" (dünyanın sonu) ya da Camille Flammarion'un Last Days of the Earth (dünyanın son günleri) kitabı erken örneklerden ikisi. Japonya özeline bakarsak modern dönemde kiyamet anlatıları İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra büyük bir artış gösteriyor. O dönemlerde Japonya imparatorluk yönetimi ve totaliter bir düzenden modern demokrasiye geçiş yapmıştır. İmparator halk için ulaşılmaz biriken bir denesi radyolardan dinlenebilen birine dönüşmüş ülkenin teslimiyetini açıklamıştı. Atom bombası bitmek tükenmek bilmez bir bombardımandan sonra ülkeyi yakıp kül eden bir yıkımın ve gücün dramatik ifadesine dönüşmüştü.

Bunun en rahat okunduğu film tabii ki Ishiro Honda'nın 1954'teki filmi Gojira'ydi. Aslında bir savaş filmi fikrinden yola çıkılacakken prodüktör Tomoyuki Tanaka Endonezya'da çekilmesi planlanan filmin senaryosunu oradaki politik gerilim yüzünden bir hayli değiştirmiştir. Gojira fikrinin tam olarak nereden geldiği bilinmese de bir kısım Beast from the 20000 Fathoms filminden etkilenildiğine, bir kısım fikrin bir iş arkadaşlarından çıktığına, bir kısım da Kujira ve Gorira'nın (balina ve goril) karması olduğuna inanıyor. Hakikaten üçünün bir karışımı bile olsa, bu Honda'nın filminin nükleer endişeye gönderme yaptığını değiştirmiyor. Mesela film Japon balıkçılarının denizde gördükleri bir şey karşısında şoke



olmalarıyla başlıyor ve bu 1954'te yaşanan Luck Dragon kazasının (Amerikalıların Bikini Atoll'da yaptığı nükleer denemelere çok yakın olan Lucky Dragon tayfasının yaşadığı radyasyon zehirlenmesinin) neredeyse birebir referansı. Bu açıdan bakıldığına Honda'nın filmi sadece bir canavar filmi değil. Jerome Shapiro'nun atomik sinema dediği nükleer anksiyeteyi anlatan ama temelde bombaya odaklanan filmlerin bir örneği. Tek başına da değil bu konuda. Sue Matsubaya'nın 1961 tarihli Sekai Daisenso filmi de başka bir örnek. Film zamanında Tokyo'nun durduğu yerde kocaman bir krateri göstererek bitiyor. Sadece filmler değil. Japonların Hibakuşa edebiyatı da tamamen bombadan etkilenenlerin yaşadıklarına dayanan hikâyelerden oluşuyor. Nükleer endişenin kararlı bir şekilde mangakalar ve anime senaryolarında kullanıldığını hâlâ görüyoruz. Ama elbette Japon kiyamet anlatısında toplumsal olaylardan beslenilen tek nokta nükleer bomba değil.

Hayallerin Ölümü

Japonya İkinci Dünya Savaşı sonrasında politik belirsizliklerle, sosyal huzursuzluklarla baş etmek zorunda kaldı. Savaş sonrası Başbakan Nobusuke Kişii'nin yonetimi, Sovyet Rusya'nın dibinde Japonya'nın demokrasiye alışırken yaşadığı sancılar, Amerika ve elbette komünizm. Japonya komünizm için bir siper olarak görüldü ama kendi içinde komünizm kendini işçilerin ve öğrencilerin ayaklanması, hak aramalarında yine de gösteriyordu. Bu sayede etkilerini hâlâ gördüğümüz sosyalist, Marksist ve komünist hareketler doğdu. Hayao Miyazaki bile bu dönem etkilentiği fikirleri uzun süre filmlerine taşımayı devam etti. O dönemde oluşan gruplar

giderek şekillenen Japonya için idealist bir yol çizmeye de çalışıyordu. Ve o ateşli günlerde ütopik düşünceler her şey mümkün gözükyordu. Ama geçen ay Japan Sinks'in (Nippon Chinbotsu) etkilendiği olayları anlatırken bahsettiğim Asama Sanso olayı (radikallerin rehine olarak on gün boyunca polisle çatıştığı olay) 1972'de solcu hareketlerle şekillenmiş bütün hayalleri yerle yeksan etti halkın gözünde. O dönemde savaş sonrası ekonomi giderek yükseliyordu ve Japonya'nın ne yöne gideceği belliymi: Ekonomik büyümeye. Bu büyümeye bir yıl sonra yaşanan OPEC petrol kriziyle bir sarsıldı. Japonya ekonomisinin ne kadar kırılgan olduğu ortaya çıkmıştı. O haletiruhiyede halka hem kitap hem de film olarak buluşan Japan Sinks de Japonya'dan çok insanlarını kurtarmaya odaklırk en bu insanların başka ülkelere yerleşiklerinde bir-iki jenerasyon sonra onları neyin Japon kılacağını odağına alıp biraz da milliyetçi bir ton tutturuyordu. Japonluk nedir sorusuna cevap aranıyordu; dil mi, kan mı, kültürel ürünler mi? Kitabın yazarı Komatsu hikâyeye 1964 yılında, tam da Tokyo Olimpiyatları zamanında başlamıştı. Onun gözünde, savaş sonrası coşkulu ekonomide büyümüşambaşa bir jenerasyon vardı karşısında. Ve bu nesil Japon olmayı bir anlamda kendi gördükleriyle tekrar şekillendiriyordu. O neslin bir parçası olan Katsuhiro Otomo ise kendinden önce gelen kiyamet anlatılarının bir pastişiyle Akira'yı sunacaktı. Gelecek ay "kurgun çağ" başlığıyla kiyamet konusuna devam edeceğim, anlatılacak çok şey olunca siğdırırmak da bir problem oluyor. Siğdirmaya uğraşmak yerine rahat rahat dünya tiplerinden, zamanla nasıl bir Japonya'nın şekillendiğinden ve en güzel anime örneklerinden gelecek ay devam edelim. ♦ Merve Çay



FIGÜRCÜNÜN SEYİR DEFTERİ

Dolar şu haldeyken
koleksiyon yapılır mı?

Figürünün Seyir Defterinden hepimize merhabalar! Öncelikle ilk köşe yazısının ardından verdığınız destek ve güzel mesajlarınız için çok teşekkür ederim. İnanıyorum ki sizlerin ve LEVEL'in desteği ile bu köşede çok daha keyifli muhabbetleme imza atacağız.

Şimdi gelelim bu haftaki konumuza: "Koleksiyon yapmaya nasıl başlarım? Koleksiyon yaparken nelere dikkat etmemeliyim?" Günümüz şartlarında soruyu bir tık güncelleyerek "İçinde bulunduğuuz ekonomik şartlarda, nasıl koleksiyon yapabilirim?" şeklinde dönüştürüyoruz.

Ben koleksiyon yapmaya başladığım yıllarda, alım gücümüz ve şartlarımız şimdije göre çok daha iyi olduğu için elime geçen her şeyi satın alıyordu. Paypal kullanabiliyor, gümrük vergilerinin altında ezilmeden daha rahat alışveriş yapabiliyor ve dileğimiz gibi koleksiyonumu geliştirebiliyorduk. İtiraf etmek gerekirse şu anki gibi bilgi sahibi de değildim ve bir koleksiyoncudan çok istifci olmaya başlamıştım. Bu durum oldukça ciddi bir mali yük getiriyordu. Bir noktadan sonra kendime gelip, koleksiyonumu daha keyifli ve seyir zevki yüksek bir hale getirmek istediğime karar verdim.

Fakat zaman içerisinde şartlar bırakın koleksiyon yapmayı, bir hobi sahibi olmayı bile inanılmaz zorlaştırdı. Peki biz bu işe, bu şartlarda nasıl başlarız? Öncelikli olarak yapmanız geren şey, toplamak istediğiniz koleksiyonu belirleyip bu doğrultuda bir hedef seçmek. Sinema karakterleri? Oyun karakterleri? ya da daha spesifik, mesela benim gibi Batman koleksiyonu mu? Yoksa sadece heykel mi? Marvel karakterleri mi? Böylelikle daha kontrollü



"Ben koleksiyon yapmaya başladığım yıllarda, alım gücümüz ve şartlarımız şimdije göre çok daha iyi olduğu için elime geçen her şeyi satın alıyorum"

ve daha tasarruflu olabilirsiniz. Bu kadar marka, karakter ve koleksiyonu yapılabilecek obje varken bu önemli bir basamak olacaktır. İkinci adım ise koleksiyon yapmaya karar verdığınız konsept dahilinde size uygun olan markaları, formları ve ölçükleri belirlemek olacaktır. Örnek veriyorum korku karakterleri toplamak istiyorsunuz. Figür mü? Heykel mi? Büst mü? Bu alanda ürün çıkartan markaları inceleyip tarzınızı netleştirebilirsiniz. McFarlane Toys, Neca, Mezco, Sideshow? Peki ya ebatları? 7 inç, 1/10, 1/4 bunları kafanızda bir düzene sokabilirsiniz.

Yapmak istediğiniz koleksiyonu az çok belirledik diyeлим, üçüncü adım satın alma evresi. Zamanında benim en çok yaptığım hata her gördüğüm, hiç araştırma yapmadan satın almak oldu. Belirlediğiniz ürünü yurtiçi/yurtdışı mağaza ve sitelerde araştırıp; kargo, gümrük vs. gibi ayrıntılar ile bütçenize uygun olanını seçmek akıllıca olacaktır, para bu günlerde pek bir değerli. Belki bir başka seçenek olan ikinci el ürünlerine yönelebilirsiniz. Aman dikkat bizim bootleg diye tabir ettigimiz sahte ürünler bolca var. Çok dikkatli olmakta fayda var.

Bu üç adımla birlikte koleksiyonunuza giriş evresinde biraz daha rahat biraz daha ekonomik adımlar atabilirsiniz. Bana göre araştırma yapmak, sabırı olmak ve planlı olmak günümüz ekonomisinde bir koleksiyoner için olmazsa olmaz özellikler olmalıdır. Önümüzdeki ay bu konuya işlemeye devam edeceğiz. Keyifli bir ay dilerim. ♦ **Ahmet Gezer**

BOARD GAME TALK

SENET: Ölüler Dünyası'nın İçinden Geçiş...

Bu ay sizleri M.Ö.3000'li yillarda, Antik Mısır Uygarlığı'na götürüyorum sevgili okur. Gerek bilim, gerek tarım ve gerekse mimari konularında bulunduğu dönemin çok ötesinde olan bu medeniyet, Senet isimli bir oyuna da sahip. Bu oyun aynı zamanda tarihin en eski masaüstü oyunu olma unvanını tasıyor.

Tahmin edeceğiniz üzere Senet'in nasıl oynandığı ile ilgili bir kural kitapçığı günümüz'e kadar ulaşmayı başarabilmemiş değil. Kesin olarak bilinen tek geçer kural, oyuncunun iki kişi ile oynandığı. (Kabul edin çok önemli bir bilgi idi.) Bu nedenle; Dr.Timothy Kendall isimli arkeolog, yaptığı araştırmalarдан yola çakarak Senet'in oynanış teorisini oluşturmuş ve günümüzde kabul görmüş oynanış mekanikleri de buna dayanıyor.

Öncelikle oyun tahtasını incelediğimizde 3×10 kareden oluşan dikdörtgen bir yapı karşılıyor bizleri. Tahtadaki karelerin numara dizimlerinde "Z" düzeni mevcut; yani en üstte ilk 10 sıra soldan sağa ilk satırı, daha sonra 11'inci kare 10'uncu karenin altında olacak şekilde sağdan sola, 11-20 kareleri ikinci satırı ve 21-30 kareleri de soldan sağa üçüncü satırda dizilmiş. Bu tahta üzerinde 15, 26, 27, 28, 29 ve 30'uncu kareler üzerinde çeşitli hiyeroglif çizimleri var; ancak geriye kalan kareler boş. Bu hiyeroglif çizimlere de çeşitli isimler verilmiş; sırasıyla: 15-Caplanma Evi



30-Horus'un Evi. Oyunda iki oyuncudan birisi koni şeklinde, diğeri ise makara şeklinde modellenmiş yedi adet piyonu ilk 14 haneye birbirinin ardışığı olacak şekilde diziyorlar. (Not: Bazi bulunan Senet örneklerinde oyunun besar piyon ile oynanan versiyonları da teyit edilmişdir.) Oyunda, basitçe anlatmak gerekirse kendi piyonlarını rakip oyuncudan önce oyun alanından çıkaran oyuncu oyunu kazanmış oluyor. Oyunda günümüzde kullandığımız zarların atası sayıabileceğimiz sayma çubukları atılarak her oyuncunun kaç hamle gideceğine karar veriliyor. Sayma çubukları iki yüzü da farklı renk veya şekilde olan 4 adet çubuktan oluşuyor. Biz bir örnek ile devam edelim. Örneğimizde, sayma çubuklarının bir tarafı beyaz, bir tarafı siyaha boyanmış olsun. Havaya atıp gelen yüze göre oyunda kaç kare ilerleyeceğimizi belirliyoruz. Kısaca özetlemek gerekirse; 1 beyaz 3 siyah-1 kare ilerle ve çubukları tekrar at, 2 beyaz 2 siyah-2 kare ilerle, 3 beyaz 1 siyah-3 kare ilerle, 4 beyaz-4 kare ilerle ve çubukları tekrar at, 5 siyah-5 kare ilerle ve çubukları tekrar at. Eğer oynayacak hamlemiz yoksa pas geçebiliyoruz, bunun dışında oynamabilir bir piyonumuz bile varsa oynamak zorundayız. Oyunda piyonlarını koruma altına almazsa rakip tarafından bu piyonlara saldırlabiliyor. Piyonlarını koruma altına almak ise iki veya daha fazla piyonumuzu yan yana getirmemiz gerekiyor. Saldırılan piyonlar, saldırılan piyon ile yer değiştiriyor. Oyunda attığımız sayıya göre eğer gideceğimiz karede bizim piyonumuz varsa veya rakibin korumalı bir piyonu varsa gidemiyoruz. Ayrıca bir piyonun oyun alanını terk etmesi için öncelikli olarak 26'ncı kareye uğraması gerekiyor. 27'nci kareye gelen piyon nehirde boğulmuş sayılıyor ve 15'nci kareye geri dönerken oyuna devam edebiliyor. 28-30 arası kareler ise tam sayı atmamızı gerektiren kareler; yani 28'nci kare 3 atarak, 29'uncu kare 2 atarak ve 30'uncu kare 1 atarak oyunu terk edebiliyor. Oyun ilginizi çektiyse evde kendi imkânlarınızla bile üreterek oynayabilirsiniz ki en güzel yanı da bu. Ayrıca oyunun hem Steam üzerinden hem de iOS ve Android üzerinden oynanabilen dijital versiyonları da var. Ama yok ben kutulu versiyonu satın alırım diyorsanız; Kirk Game Company tarafından üretilen "Passing Through The Netherworld" isimli versiyonu tavsiye ederim. Son olarak Senet, Türkçe'de "geçmek, geçiş" gibi anımlara geliyor ve Antik Mısırlıların bu oyunun bireyin ölümünden sonra geçtiği yola bir gönderme yaparak oynadıkları tahmin ediliyor. Gelecek ay görüşmek üzere kendinize çok iyi bakın. ♦ **İmge Melisa Şatlı**



COS- PLAY REPUBLIC

Ruh sağlığınız hakkında konuşmakta
özgürsünüz

Cosplay, yillardır kültürel dünyanın hayatı bir parçası olmuştur ve birçok cosplayer için akıl hastalıklarıyla mücadelede yardımcı da olabilir.

Hiç kendinizi fantastik bir yaşamda hayal ettiniz mi? Cevap evet ise birçok cosplay etkinliğine katılmış veya gelecekte olacaklar için sabırsızlanıyorsunuzdur. Veya evde kendinize zaman ayırip, ufak tefek eğlenceler yaratabiliyorsunuzdur.

Yağmur, yağmur geçer

Favori bir karakter olarak giyinme olgusu, yirmi yıldan fazla bir süre önce Japonya'nın "cosplay" kelimesinin icat edilmesiyle başladı. O zamandan beri birçok oyuncu veya anime sever kostümler yaratmak ve rol modellerini yeniden canlandırmak için paralarını, zamanlarını ve becerilerini harcıyorlar. Bununla birlikte, bazı cosplayler için fandomlarını ifade etmenin eğlenceli bir yolu olabiliyor, diğerleri için bunun ötesine geçer. Şöyle ki bazı durumlarda cosplay gerçekten hayat kurtarabilir, bazları ise ölümcül yaralara neden olur. Etrafinında bununla alaklı yüzlerce örnek bulabilirsiniz. Bazıları özgürken eksikliğine sahiptir, bazlarının bacakları çarpıktır, bazlarının ise farklı vücut sıktıları vardır, vücut dismorfik hastasıdır veya aslında kendilerini cosplay yapmaya layık bulmaz. Yiğinla örnekle burayı doldurabilirim ancak sizi rahatsız etmek veya mesajı yanlış iletmek de istemiyorum.

Özetle cosplay, aslında kilit hobilerden biri. İnsanlara gerçekten yardım edebiliyor. Diğer taraftan canı yorular ve sosyal medyada kendi egosunu zavalıca tatmin etmek isteyen insanlar, cosplayerlara ciddi zararlar verebiliyor. Bu da tanımadığınız insanların cosplay fotoğraflarına yorum yaparken, dikkatli olmanızı gerektiriyor. Şöyle ki her cosplay mükemmel değildir ve olmaya cağıt da. Amacınız hobinizle eğlenmek ve kendinize bir şekilde yardımcı olmaksa, sosyal medyanın karanlık



Kimliğine büründüğünüz karakter,
zorlukları aşmanızda yardımcı olur.



tarafından uzak kalmanız sizin yararınıza. Herkes "mükemmel fizигe" sahip olmak ister. Rahat kostümler giymek ister ve onları mükemmel fotoğrafla tamamlamayı amaçlar. Gülüşünden, duruşuna kadar bazı noktalara takıntılderdir çünkü en iyisi olmak ister. Bunun nedeni ise sosyal medyadır aslında. Instagram, Facebook vb. yığınla içerikte fiziki son derece başarılı model edasıyla mükemmel hatun ve erkekleri görüyor. Doğal olarak onlara imreniriz. Ancak aslında yapmanız gereken önce kendinizi sevmektir. Tabii ki sağlığınıza etkileyebilecek kadar fazla kiloya ihtiyacınız yok ancak bellİ oranda bir fizigue sahipseniz, lütfen kendinizi heba etmeyin. Cosplaye başlayan yolculüğünüzü düşünün. Belki ufak bir kostüm partisinden büyüerek gelişen cosplay, koca fuarlara misafir olmaya başlıyor. Pek tabii ki topluluk büyütükçe, insanların sayısı da aynı oranda arttı. Cosplayin ne demek olduğunu bile bilmeyenler bu hobiye merak sardı ve daha fazla bilgi ortaya çıktı. Geçmişinizde yaşadıklarınız veya kötü anılarınız bile cosplaye başlamaya neden olabilir.

Bir hikaye

Çok uzak bir geçmişte bir cosplayerin başına gelenleri anlatarak bu konuyu örneklemek istiyorum. Sorunlu bir koca ve zor bir aile hayatının ardından her şeyini kaybetmiş bir kadın. Kendi gerçekliğini tamamen reddetmiş ve bırakın toplu taşıma kullanmayı, alışverişe bile çıkacak cesareti yok. Bir arkadaşı ona yardımcı olmak için ufak bir kostüm partisine götürüyor. Herhangi bir kostüm giymesini beklenmez ve onun tek yaptığı ise gözlemlemektir. Beş yıldır hiçbir seye bulaşmayan kadın, ufak adımlarla sosyal paylaşmeye başlar.



Cosplay çok özel arkadaşlıkların başlangıcıdır

Zihinsel sağlığında bir gelişme fark eder ve küçük başarıları takdir etmeye başlar. Bununla birlikte renkli kişilikler ve kalabalıktan korksa bile, yanında onu destekleyen arkadaşı sayesinde ufak adımların üstesinden kolaylıkla gelir. Sorun şu, bunlar, onun için bir başarı olsa bile dışarıdan bakıldığından bu çekimserlik bazlarına saçma gelecektir. Daha ilginci aslında bu tarz etkinliklere katılmak sorun değil. Sorun, insanlarla sorunlarınızı paylaştığınızda ve zihinsel sıkıntılarınız varsa tepkilerin ilginç olması. Bu ilginçlik durumu bazen şaşkınlık, reddetme, o kişiden kaçma, nasıl davranışacağını bilmediği için garipseme gibi tuhaf olayları ortaya çıkartıyor.

Asıl korku ise "anlayamama". Birçok cosplayerin en çok korktuğu temel budur. Sadece cosplayer değil elbette, her insanın en büyük korkusu anlayamadıklarıdır. Çünkü nasıl tepki vereceklerini bilemezler, belki ağızlarından kibar sözcükler çıksa bile karşısındaki kıracağının korkusunu suskuluya yönlendir. Diğer tarafta suskun kalmak da ayrı bir tartışma konusu. Kisacısı bir sağlık sıkıntısı olan birine karşı tepkilerinizde dikkat etmeniz gereken konular; anlayamadığınızda bunu sormaktan çekinmemek. Buna dil, din, ırk da dahil. Önemli olan saygı çizgisini korumak. Tabii ki cümlelerinizi kurarken karşısındaki onu bu konuşmayı sürdürmek isteyip istemediğine bağlı olarak dikkatli olmanızda fayda var. Cosplayin birçok insana yardım ettiği en önemli konu ise "imrendiği ve olmak istediği" karakterler gibi giymek, yeri gelince onlar

gibi davranmak ve rolünü üstlenmek. Kişisel olarak bağlı kaldığınız karakterlerin kostümlerini giydiğinizde özgüveniniz muhtemelen artar. Onun gibi güçlü, yenilmez, güzel veya karizmatik hissedersiniz. Çünkü onun rolüne bürünür, pozlarınızı öyle verirsiniz. Her fotoğrafınıza baktığınızda farklı birini gördüğünüz için de mutlu olursunuz. Yani engelleriniz artık orada değildir. Ne kafaniza takılan kalın bacaklarınız ne de beğenmediğiniz dudaklarınız artık sorun değildir. Toplumda sizi iyi olduğu kadar kötü karşılaşanlar da olacaktır. Sizin yapmanız gereken iyi olanlara odaklanmak ve hayatın güzelliklerini görmektir.

Ruh sağlığınız hakkında konuşmakta tamamen özgürsunuz. Eninde sonunda siz olduğunuz gibi kabul edecek iyi arkadaşlıklar kuracağınızdan eminim. Bazı ülkelerde aklı sağlığı ile alaklı mini cosplay atölyeleri kuruluyor ve bu insanlar bilinçlendiriliyor. Ne yazık ki biz o kadar şanslı değiliz ancak farkımız, sıcak bir toplumdan oluşuyoruz. Duygularımızı ifa etmekte zorlanmıyoruz. Bağlantı kurabiliyoruz. Cosplay topluluğu kesinlikle çok özel. Yetişkinler için giydirmeye oyununun hızla büyüyen ve sürükleyici alt kültürü dünyayı ele geçirirken, hepsi arkadaşlık, kabul ve anlayışla ilgilidir. ♦ **Ceyda Doğan Karas**





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

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

Mass Effect'e ne oldu?

Bilim kurgu türünün en güzel yapıtlarından birinin Mass Effect olduğunu farkında misiniz, bilmiyorum. İlk defa 2007 yılında karşımıza çıkan oyunu sıradan bir RPG gibi değerlendirmek büyük hata olur. 13 yıl sonra bugün dönüp bakınca, serinin 4 oyunu da çok zengin içeriği ve etkileyici öyküsüyle, geçtiğimiz 13 yıl boyunca karşılaştığımız en önemli bilim kurgu eserlerinden biriyimiş, netçe görebiliyoruz.

Mass Effect'i çok net biçimde, Star Trek veya Star Wars evrenleriyle karşılaşmamız mümkün. Elimizdeki öykü, Star Wars evreni kadar güçlü alt yapıya sahip, üzerinde enerji ve emek harcanmış bir öykü.

Ancak Bioware, 2017'de Mass Effect: Andromeda'yı yayinallyadıktan sonra, o dönemde büyük paralar kazanan multiplayer shooter türünde bir oyun hazırlamak için kendini paralayarak Anthem'e yoğunlaşınca, Mass

Effect serisi de odaktan olmuş oldu.

Şimdi her ne kadar Bioware Anthem konusunda pişmanlığını gizleyemiyor ve gizli gizli yeni Mass Effect üzerinde çalışmasına dair dedikodular firmadan siziyor olsa da henüz kimse yeni bir Mass Effect'in gelip gelmeyeceğini biliyor.

Video oyun dünyasını profesyonel gözle incelediğim geçen 30 senede bu tür hataları o kadar çok gördüm ki, Bioware gibi deneyimli ve saygın bir geliştiricinin, elindeki altın madeni Mass Effect'i ikinci plana atıp shooter peşine düşmesini üzüllererek izliyordum. Ancak, dev oyun serilerini, "para getirecek moda oyunlar" için terk eden ve 10-25 sene boyunca diğer oyunlara odaklı olan eski hataların aksine, Bioware'in hatasından 2 senede döndüğünü görmek de beni şaşırttı, kabul etmeliyim. Şimdi, pandeminin etkisi biraz gecince, video oyun dünyasından yeni ve önemli haberler

gelmeye başladıkça, Bioware'in Mass Effect'in devamını resmen duyuracağına dair bir belli olmayı bekliyorum. Mass Effect kadar zengin bir bilimkurgu evreninin devamını göremeyecek olma fikri, bir bilim kurgu sever olarak da beni üzüyor. Üstelik bu evren, Star Wars gibi, küçük yaştaki izleyicileri sinemalara ve oynanıççı dükkanlarına çekmek için tasarlanmış bir dünya da değil. Son derece yetişkin bir bilim kurgu evreni olan Mass Effect'inümüzdeki on yıllar boyunca da karşımıza yeniden yönelik çıkacağını, hatta filmlerinin yapılacağını da tahmin ediyorum. Eğer Mass Effect oyularına daha önce göz atmadıysanız, her gün başka bir indirim kampanyasının açıklandığı bugünlere serinin dört oyununa da sırayla girişmek içinümüzde çok güzel bir kişi ve olası pandemi yasakları var gibi görünüyor. "Ne oynasak, ne oynasak?" diye dört dönen bilim kurgu sever okurlarımıza tavsiye ederim.. ◆





Level Me Up Şahin Derya

 sicherheits@gmail.com

Melodi

Amiga'ya aşık olmanın sebeplerinden biri müzik kalitesiydi. Direkt sağ ve sol RCA çıkışları bize o zamanlar hemen her türlü müzik setine bağlantı imkanı veriyordu. Power ve driver ışıkları yanıp sönubiliyordu, müziğe göre kodlanabiliyordu. Psygnosis bunu o kadar iyi yapıyordu ki elimde olmadan ışıklara bakarak gülümsemiğimi ve beynimin infilak ettiğini hatırlıyorum.

Sonra Kemal Deniz Aksoy dergiye 50 tane diskten oluşan sample seslerini getirdi bir gün. 50 disketlik program olarak algıladığım tracker'ı ilk o zaman gördüm. Zaten sayı zihnim zorluyordu, üstüne sesleri yükleye yükleye Orhan'la birlikte denemeler yaptık. İnanılmazdı. Tek kelimeyleambaşka bir tecrübeyle, klavyedeki tuşlardan gelen o değişik sesler. İkimizin de oturup mod yazacak sabrı ya da niyeti hiç olmadı. Bunu yapan gördüğüm en ciddi kişi ise bu özelliğinden hiç bahsetmeyen Polat Yarışçı yani Zebani idi.

Enstrüman çalamamasına rağmen davul çalan birinden bile daha iyi analiz edip yazabiliyordu. Dergiye ilk yazmaya başladığında kendisinden izin istemeye çalıştım, okurlar da dinlesin, görsün dedim, izin vermedi.

Sonradan PC için ses kartları falan derken, Surround ses sistemi işin içine girdi. Creative ürünlerini de kullandım ettim. MIDI ile bazı klavyeleri bağladım sesler yüklemek için. PC'yi arabirim olarak kullandım ve çok iyi sonuçlar elde ettim. Pek çok konuda ucuza maliyeti sağlamama yardımcı oldu bilgisayarlar.

Bahsetmek istediğim ise son dönemde gelişen PC programları ve onlara bağlı çalışan arabirimler. Çağrı Firewire, USB-A, USB-c gibi bağlantılarla çalışan bu minik cihazlar (ki bazısının fiyatı on binlerce doları bulabiliyor) hem bütçeye uygun hem de enstrümanınızı direkt olarak bağlamana imkan vermektedir. Neredeyse 30 yıldır davul ve gitarla uğraşırken pek çok pedal, processor vb. alet

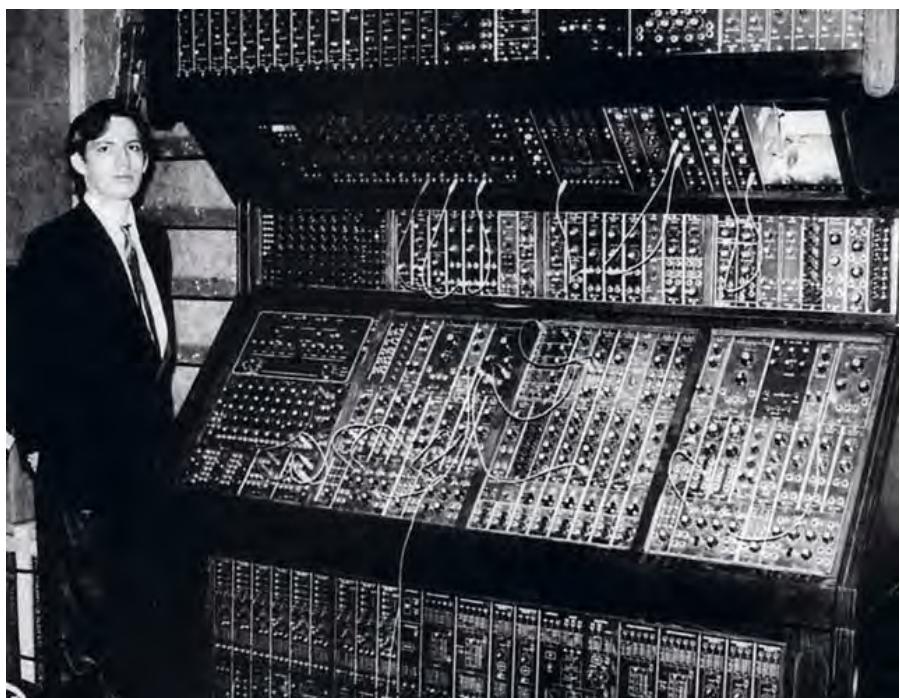
önümüzden geldi ve geçti. Yakalamak istediğim en önemli ses ise Metallica'nın "And Justice For All" albümünde bulunan gitardır. Kemper kullanarak nispeten yaklaşdım, ne bir pedal ne başka şey yanına yaklaşamadı. Çok özel bir amfinin, çok özel sesini bulmak için veya o alettelere gerçekten sahip olabilmenin bedeli on binlerce dolar olarak hep karşıma çıktı. Artık döviz bu haldeyken satın almak ve diğer hayaller bizlere çok daha uzak. Yine de seçenekler var. Yazılımlara ilk başta şüpheciler yaklaştıysam da bir tanesi ağızımı bir karış açık bıraktı. Neural DSP'nin yazdığı Fortin Nameless Suite isimli gitar yazılımı. Aynı sesi hardware ile almak için net 10.000\$ gereklidir. Yazılım ise 115\$. Arabirimimi ikinci el aldım, 500 lira. RAM ısnıma sorunu yaptı, fanla soğuttum, şimdi durmadan çalsam da latency, jitter, noise

sorunları yok. Bu terimleri açıklamak ve kapsamlı yazmak içinse yerim yok. Dijital ortamda gerçekleşen bu olaylarda Asio driverlarını freeware olarak kullanıyorum. Çok hızlı ve sorunsuzlar. Kayıt ise çok çok kolay. Goldwave ile alıyorum. Mix'i de onda yapmak mümkün. Coğu arabirim Pro Tools, Cubase gibi yazılımlarla geliyor. Mix için idealler.

Eski hürüm kayıt denen dandik işlere, pro dediğimiz uyduruk stüdyolara o kadar çok uğruryorduk ki, ruhumuzu emiyorlardı. Bu yeni dünyayı ve içinizdeki yeteneği keşfedin. Bırakın kayıtta dursun, aklınızda veya havaya karışıp yok olacak bir seste/beyin hücresinde kalmasın melodileriniz.

Unutmadam lazımdır, "*"melodisini kaybetmiş bir halk, yok olmuş demektir."*

- Richard Wagner. ♦





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

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

Değişmeyenler

Her daim oyun sektörünün ne kadar büyüp geliştiğinden, değiştiğinden bahsediyoruz. Hele şu geçirdiğimiz pan deme döneme baktığımız zaman, tüm sektörler küçülürken, oyun sektörünün büyüğüne şahit olduk. Hal böyle olunca da daha fazla insan bu sektörde doğru hareketlenmeye başladı.

Yazılım ve özellikle köşe yazılarını takip edenlerin çok iyi bildiği üzere, oyun sektörü genel anlamda büyük değişimler yaşıyor olsa da aslında oyunların pek değişmediğine dair birçok iddiam olduğunu hatırlayacaktır. Misal, uzun süredir yeni bir "tür" ortaya çıkmadığı gibi, kullanılan oyun mekanikleri bile bundan yirmi yıl öncesine göre büyük farklılıklar yaratmıyor. Hal böyle olunca da tam olarak neyin değiştiğini düşünmeden edemiyorum. Bir de bazı oyular var ki artık seri olduğundan midir bilinmez, bir şekilde aynı ürünü cıtalayıp pazarlıyor. Bildiğiniz üzere "remastered" olma hali de bu işin cılıknın çıktıığı nokta diyebiliriz.

Fakat bir de bile bile lades yapan oyular, daha doğrusu firmalar var. Sanıyorum bu firmalara üzülmek verebileceğim en iyi örneklerden birisi de Blizzard olacaktır. Her ne kadar ilk Warcraft oyunlarından beri tüm oyularını "sonuna" kadar

deneyim eden birisi olarak, yakın zamanda yaşadığım bir dramayı paylaşmadan edemeyeceğim... Eski bir oyuncusu olarak WoW: Classic çıktığından beri oynuyorum. Ağustos ayı içerisinde gelen yeni yama ile Ahn'qiraj kapılarına dayandık. Eski bir oyuncu olarak pek tabii WoW: Classic ile mutlu mesut hayatma devam ediyordum. Fakat Blizzard öyle hareketler yapıyor ki isyan etmemek elde değil. Bunlardan ilki Haziran ayında benim de içerisinde bulduğum Golemagg ve birkaç diğer sunucunun yeni karakter yaratımına kapatılması. Evet, bu gerçekten yaşandı ve peşinden yine Ağustos ayı içerisinde yeniden açıldı. Özellikle aylık ödemesi bulunan ve bugüne kadar sunucu konusunda bir şekilde sorun yaşamayı başaran sanıyorum ender firmalardan birisi Blizzard olsa gerek. Bu hadise hakkında pek bir şey yazmamışım ama 23 Ağustos tarihinde DEVASA radikal bir karar alınarak, halihazırda çırılçıplak gibi dolu olan, kimi zaman dört layer'a kadar giden bir sunucu yapısı, bir anda tek layer'a düşürüldü. Düşürüldü ama aynın günün akşamı tüm oyuncuların Raid'lerden önce ana şehirlerde aldıkları World Buff'lar için oyuna girmeleri gereken saatten önce uzun bir loading ekranı karşıladı. Akabinde

oyun içerisindeki NPC'lere etkileşim bitti ve bu sebepten buff atılamadı. Buff atıldıktan sonra tüm oyunculara ulaşması 10 dakikayı buldu. Akabinde sunucu tamamen kapatıldı ve 10 dakika geriye alındı ve bakın aynı anda ne yapıldı; ikinci layer yeniden açıldı! Anlayacağınız tam bir kargaşa, tam bir drama!

2020 yılında, 2004 yılında üretilen bir yapımin sunucu derdini halen yaşıyor olmak inanın olacak iş değil! Özellikle aylık ödemesi olan ve binlerce insana ev sahipliği yapan bir sunucu için bu gerçekten de kabul edilemez bir durum. Bilmem siz "değisen" ve "gelişen" sektör hakkında neler düşünüyorsunuz ama bence birçok büyük firmanın, halen inanılmaz zayıf kaldığı noktalar söz konusu. Bu verdiğim örnek Blizzard üzerinde ama amacım firmayı gömmek değil. Aksine, birçok firma ve oyunun benzeri sorunlarla karşılaşıyor olması. Bu noktada benim aklıma takılansa, madem bu kadar büyüyor, değişiyor ve gelişiyoruz, peki neden halen 20 yıl önceki teknik dramalarla karşılaşıyoruz? Umutuyorum bir gün bu tarzda sorunlar ile karşılaşmayacağımız bir dünya olacak. O vakte kadar, benim anladığım "gelişme" asla tamamlanmış olamayacak... ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com 🐦 cepejderi

Bir hayat kurtarmak bu kadar zor olmamalı

Bizim minik işe yaramaz bir bahçe-mız var biliyor musunuz? Ama hani ulaşımı o kadar zor ki kendi kendine büyüyen ağaçlar, yeşillikler derken ayrı bir uygarlık oluşturma orada. Biz de yillardır ellemiyoruz. Üşengeçlik mi dersiniz bilmem, temizlemeye hiç girişmedik. Durum böyle olunca orası yavrulamaya gelen kedilerin güven kaynağı oldu. Arada mama falan bırakıyoruz ama bizde de iki tane kedi var. Biri çok hasta ve pirelenme durumu olursa büyük sıkıntı yaşarız.

Neyse, benim yaşama ortamını da arada kaynatmış olduk. Son zamanlarda çok fazla kedi ve köpeğin evsiz kaldığını görüyorum. Acil bir şey olmadıkça tam 8 aydır dışarı çıkmıyorum ama her çıktıığında tertemiz tas-malı hayvanların sokaklarda çöp karışığından görünce içim parçalanıyor. Arkadaşlar sahiplendiginiz hayvanlar, birer canlı. Zaten onların yaşama alanlarını koca binalarla, beton yiğinıyla ele geçirmiş durumdayız. Bari yaşayabilmeleri için az da olsa kat-kida bulunmak zor olmamalı. Her okunan ve duyurulan habere inanan halkımız, hayvanlardan bulaşan Corona duyunca panikleyip sokaklara attılar zavallıları. Ben doktor değilim de kedi coronası muhabbetini duymuşsunuzdur. Veterinerimin verdiği bilgiye göre kedi coronası, insana bulaşan bir şey değil.

Pek tabii ki sokak kedilerini sevmek gibi aksiyonlardan hepimiz uzak duruyoruz. Ben bile dokunmuyorum. Yaşadıkları yüzünden çok sayıda hastalık taşıyabiliyorlar ve en önemli pire sorunu korkunç zaten. Bir sağlık çalışanı gibi davranışımın haddim değil elbet. Benim vermek istedigim mesaj, zaten bir evladınız varsa atmayın onları sokaklara. Yapabileceklerimiz de var. Eldivenimizi giyer, maskemizi takar ve plastik bir kaba mamayı doldurup, ulaşabilecekleri güvenli bir yere koyarsak ne de güzel olur. Başkala-rının geçişini engellemeyen kaldırımlı köşe-le-

rine, mama koyabilirsiniz. Kedi ve köpek evleri, özellikle su sıcak zamanlarda susuz kalan yavrucaklar için bir kap su. Bakın başıma ne geldi, geçenlerde hayatımı üçüncü bir kedi girdi. Çoğu insan "alma, sokak kedisi, corona bulaşır" gibi uyarınlarda bulundu. Bir noktada haklılar da. Sonuçta bu kedi günlerdir (kendisi 1 aylık evet) sokakta. Düşünün; gözleriniz iltihaplı, göremiyorsunuz, aç ve susuzsunuz. Anneniz günlerdir yok ve ters bir hareketinizde yüksekte düşüp ölebilirisiniz, ancak bu tehlikenin farkında değilsiniz. Ufacık bacaklarınız hiçbir yere ulaşamıyor, geceleri saatlerce yardım çığlıklarını koparıyorsunuz ama kimseler

yok. Yani ölüme terk edilmişsiniz. Böyle bir çaresizliği gördüğünüzde yardım eli uzatmamak mümkün mü? Ben dayanamadım ne yalan söyleyeyim. Benim herif de saatlerce süren kurtarma operasyonundan sonra bildiğiniz faraş ile ufklığı kurtardı. O minnak gözler ilk açıldığında bir bakış var, hayvanın minnettarlığını iliklerinize kadar hissediyorsunuz. Yaşama tutunmak böyle güzel şey işte.

"Yaşayan pek çok kişi ölümü hak eder. Ölülerden bazıları da yaşamı. Yaşamı onlara verebilir misin? Ölüm hakkında karar vermekte aceleci olma. En bilgeler bile her sonucu bilemez." ♦



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

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 Gezer

Ahmet Ridvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Burak Güven Akmenek

Ceyda Doğan Karaş

Cumhuri Okay Özgör

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Süngü

Hasan Elmaz Öfke

İker Karaş

İmge Melisa Şatlı

Merve Çay

Metehan İğneci

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Sonat Samır

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: Yıldız Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, İslıl Baysal Turan

Satış Koordinatörü: Burcu Kevser Karaçam

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezinur Balıkçıoğlu

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Ballibey

Tel: 0 312 207 00 72 - 73

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka

Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Reklam Bölgeler Satış Müdür: Dilek Ünlü

Tel: 0 212 336 53 72 Faks: 0 212 336 53 91

Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336 - 53 91

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12
Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22-23, 34387, Şişli, İstanbul

Tel: 0 212 410 32 00, Faks: 0 212 410 35 81

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL

Tel: 444 44 03 • Fax: (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Türkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com

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

MAFIA: DEFINITIVE EDITION

Beklentimiz çok yüksek, lütfen çuvallama...



Gelecek Umutla Dolsun



Çocuklarınızın özel günlerinde
onların adına **WWF-Türkiye'ye**
bağış yapabilir,
doğa koruma çalışmalarımıza
katkıda bulunarak
onlara daha iyi bir gelecek
sağlayabilirsiniz

WWF-Türkiye
(Doğal Hayatı Koruma Vakfı)
Ailesi



PS4

REALER THAN REAL



EVERYTHING IS GAME

NBA **2K21**