

HERKESE 4 DEV POSTER GOD OF WAR, CYBERPUNK 2077, MARVEL'S AVENGERS, WASTELAND 3

#284 Türkiye nin en çok satan oyun dergisi

Ekim 2020 / 10 - 13.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



#284 LEVEL

MARVEL'S AVENGERS

EKIM 2020



AYRICA

Wasteland 3 | COD: Black Ops - Cold War | NBA 2K21 | Torchlight III
Scarlet Nexus | Project CARS 3 | Iron Harvest | eFootball PES 2021



DÜNYA'NIN EN ÇOK SATAN OYUN MOUSE'U

G502 OYUNCU MOUSE'U*

G502



*Büyük küresel pazarlardaki (CA, CN, FR, DE, ID, KR, RU, SE, TW, TH, TR, UK, US) perakende mağazalarda
G502'nin bütün versiyonlarının adet bazlı satış raporlarına göredir (Aralık.2016 - Aralık.2019)



ELVEDA GENÇLİK

Eğer dergi içeriğine bakmadan bu kısmı okuyorsanız, Haberler bölümünde göreceğiniz bir bilgiyi önden vereyim: Yeni Xbox modellerinin Türkiye fiyatları açıklandı. Gelecek neslin asıl tanımı olan Xbox Series X modeli 7500 TL'den satışa sunulacak.

Bununla birlikte PS5'in de dünya fiyatları açıklandı ve 500€'lık bir etiket gördük. PS5'in de XSX fiyatında olacağını tahmin etmek güç değil.

Ve yine duyduğunuz üzere yeni nesil oyun fiyatları 70€'ları bulabiliyor. Kaba bir hesapla da bu rakam 700-850 TL'ye denk geliyor.

Size açık açık söyleyeyim; bunlar olacak rakamlar değil. Başka ülkelerde insanların birbirlerine hediye olarak aldığı, maşalarından ayırp kendilerine bir güzellik yaptığı basit bir alışveriş olan konsol işi, Türkiye'de müthiş bir lüks haline geldi. Kredi kartına taksit yapmadan şu rakamları vermek zaten mümkün değil ama o halde bile gerçekten çok büyük bir lüks. Konsolu yanında iki tane de oyun almak isteseniz, neredeyse 10.000 TL'yi gözden çıkartmanız gerekecek.

Türkiye hiçbir şekilde iyiye gitmiyor arkadaşlar, ne duyuyorsunuz, ne düşünüyorsunuz bilmiyorum ama şurada bizi ilgilendiren kısmıyla bile iç karartıcı tabloyu görmek hiç de zor değil. Sıradan zevklerin, hobi adı altında geçebilecek işlerin (Ve aslında daha sıradan ürünlerin bile)

bu denli pahalanmasını kabul etmiyorum, edemiyorum.

Kusura bakmayın bu ay biraz eleştiri dozu yüksek bir giriş oldu ama gerçekler bu sıralar kafamı çok meşgul ediyor.

Size keyifli okumalar diliyorum; LEVEL'in bu ayki içeriği kafanızı dağıtmaya yetecektir.

Görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

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 aşılar 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.



#284 İÇİNDEKİLER

03 Editörden

05 Takvim

06 Küheylen

08 Haberler

İLK BAKIŞ

14 Call of Duty:

Black Ops – Cold War

16 Scarlet Nexus

18 Occupy Mars

19 Torchlight III

20 Blightbound

RÖPORTAJ

22 Bernard Kim / Zynga

24 Art Kaede

DOSYA KONUSU

26 Football Manager Dosyası

34 Anarşist

İNCELEME

38 Marvel's Avengers

44 Wasteland 3

50 NBA 2K21

52 Iron Harvest

54 Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning

56 Project Cars 3

58 The Last Campfire

59 Path of Exile: Heist

60 Tony Hawk's Pro Skater 1+2

62 Necromunda: Underhive Wars

64 eFootball PES: 2021 Season Update

65 The Outer Worlds: Peril on Gorgon

66 Control: AWE

67 WRC 9

68 Inmost

69 Vader Immortal

70 Madden NFL 21

72 Final Fantasy:

Crystal Chronicles - Remastered

73 Combat Mission Shock Force 2

74 Samurai Jack:

Battle Through Time

75 Star Renegades

76 Crysis Remastered (Switch)

77 Jessika

78 Road to Guangdong

79 Captain Tsubasa: Rise of New Champions

80 WWE 2K Battlegrounds

81 Paradise Killer

81 Liberated

82 Struggling

82 Post Void

83 Gleamlight

83 Tragedy of Loneliness

84 Mobil İncelemeler

87 Online

93 Donanım

100 Film, Kitap, Müzik

102 Ph.D

104 Otaku-chan!

106 Figürçünün Seyir Defteri

107 Board Game Talk

108 Cosplay Republic

110 Köşe Yazları

114 LEVEL 285

Ekim

1 Ekim

Super Mario Bros. 35 (Switch)

2 Ekim

Star Wars: Squadrons (PC, PS4, XONE)
Crash Bandicoot 4: It's About Time (PS4, XONE)

5 Ekim

Foregone (PS4, XONE, Switch)

8 Ekim

Ride 4 (PS4, XONE, Switch)
Ikenfell (PC, PS4, XONE, Switch)

9 Ekim

FIFA 21 (PC, PS4, XONE)
Ben 10: Power Trip (PC, PS4, XONE, Switch)
The Survivalists (PC, PS4, XONE, Switch)

15 Ekim

Age of Empires III: Definitive Edition (PC)
Space Crew (PC, PS4, XONE)

16 Ekim

Mario Kart Live: Home Circuit (Switch)
NHL 21 (PS4, XONE)

20 Ekim

Amnesia: Rebirth (PC, PS4)
Remothered: Broken Porcelain
(PC, PS4, XONE, Switch)

21 Ekim

ScourgeBringer (PC, XONE, Switch)

23 Ekim

Transformers: Battlegrounds (PC, PS4, XONE, Switch)

27 Ekim

Ghostrunner (PC, PS4, XONE)
Carto (PC, PS4)
The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel IV (PS4)
World of Warcraft: Shadowlands (PC, Mac)
Öteki dünya için hazırlanan. Hep birlikte
gölge diyara gidiyoruz!

29 Ekim

Watch Dogs: Legion (PC, PS4, XONE, Stadia)
Song of Horror Complete Edition (PS4, XONE)

30 Ekim

The Dark Pictures Anthology: Little Hope
(PC, PS4, XONE)
Pikmin 3 Deluxe (Switch)

TAKVİM

KÜHEYLAN

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

Evet sevgili yaz düşmanları; bitti işte, yaz maz kalmadı. Kasvetli havalarınızla mutlu musunuz? Size bir haber verelim, her şey daha da kasvetli olacak! Sabah bir kalkacaksınız hava karanlık, işten, okuldan bir doneceksiniz hava yine karanlık, rüzgarlı, soğuk, sevimsiz! Ondan sonra "ay yazın nereye gitsek..." Yok size yaz! Dağılin! Durun, gitmeyin, birkaç kelam daha edeceğiz. Geçtiğimiz ay bu dergide ne halt ettiği çok da belli olmayan Tuna gitti Covid oldu, alındılar bunu eve kaptıllar. İyi de oldu aslina bakarsanız, zaten çok dolanıyordu. Şimdilerde kendine gelmiş, iyiymiş, falamış... Kesin üç ay sonra yine kapar bu, bizden söylemesi...

Evet, şimdi dağıllabillirsınız.

Hiper PS5 testi. Bakalım PS5'i ne kadar iyi tanıdiniz?

- Bir. PS5 yaklaşık olarak ne kadar büyütür?
A. Eyfel Kulesi kadar olabilir.
B. Olsa olsa PS2 Slim kadardır.
C. Xbox Series X'ten büyük olduğu kesin.
D. Tam olarak 7 metrelik.

- İki. PS5'in kaç tane modeli vardır?
A. PS5 modellerle mi çıkışıyor?
B. İki tane. Birinde disk sürücü yok.
C. XSX'in de iki modeli var, ne olmuş?
D. Tam olarak iki pötikare.

- Son. PS5'in çıkış fiyatı ne kadardır?
A. Nereden çıkarken? Ülkeden mi?
B. PS3'e göre ucuz yine; 499\$. Dijitali de 399\$.
C. Xbox'ın S modeli daha ucuz bir kere!
D. Tam olarak Türkiye'den alınması imkansız bir fiyat.

Sonuçlar: A komik olmaya çalışan bir arkadaşı, mız, B gerçek bir PS fanatığı, C elbette Xbox'çı, D ise son soru dışında bu dünyada yaşamıyor.

Konu başlığına e-posta yazmak ►►►►►

Efendim normalde e-posta atılırken "konu" kısmına, "Koleksiyonum", İşte bileyemediniz, "LEVEL'a selamlar..." falan yazılır. Ama Hakan arkadaşımız gibi bazı kişiler tüm yazmak istediklerini buraya yazıyor. Bu bağlamda da "e-posta nasıl yazılır" seminerlerimizi başlatıyoruz. Ders I: Konu kısmına e-posta yazılmaz. Duydun mu Hakan Yılmaz?! (Baya azarladık, toparlamamız lazım.) Sevgili Hakan bize demiş ki, "Merhaba LEVEL. Ben Hakan Yılmaz, Eskişehir'den selamlar. 2 aydır derginizi alıyorum ve bütün arkadaşımıza öneriyorum. 0 kadar memnunum ki anlatamam; en büyük isteğim dergiye çıkmak, inşallah olur. Görüşürüz LEVEL ailesi." Biz de ne yaptıktık, iki aylık okuru payladık. Bizden adam olmaz Hakan ama sana çok teşekkür ediyoruz, şu halimizle bile bizi takip ediyorsun. Çok sevgiler, umarım takibe devam edersin... (Reziliz.)





Poşetliler - Poşetsizler

"Merhabalar efenim, ben Deniz Yusuf Atasayar. Akıl sağılığım gayet yerinde bir şekilde bu mesajı yazıyorum. LEVEL dergilerini belli bir süredir takip ediyor ve severek okuyoruz. Tüm LEVEL ekibine saygılarımla teşekkür eder, esenlikler dilerim..." diyerek hali+LEVEL kombinini bize göndermiş Yusuf sağ olsun. Dergilerin bir kısmının halen poşetlerinde olduğu da dikkatimizden kaçmadı. Acaba onlar okunmadı mı Yusuf?! Problem değil, bizi istediğiniz şekilde takibe devam edebiliyorsın; görüşürüz, kendine iyi bak.

İsyan!

Bildığınız üzere geçtiğimiz ay Xbox'ın yeni nesil modelleri, Xbox Series X ve S'in (Buradaki S'yi, ES diye okuyoruz.) fiyatları açıklandı. Güçlü model X'in fiyatı 7500 TL olacak, daha az güçlü olan S'linki ise 4600 TL.

Bir yandan da PS5'in yabancı ülke fiyatları açıklandı ve 499\$, 399\$ gibi iki rakam gördük. Bu da PS5'in de diskli versiyonunun 7000 TL üzeri bir banttan geleceğinin habercisi.

Yine bildığınız üzere oyun fiyatları da bu defa daha pahalı. 70-80 avroluk oyunlar göreceğiz. Bu da 700 TL üzerinde oyun fiyatları demek oluyor. Peki bu bizim için ne anlam ifade ediyor? Elbette ki artık konsol işlinin, Türkiye'deki çoğu durum gibi lüks sınıfına giriyor olmasını... Konsol dediğiniz bir aylık maaşınızın bir kısmıyla rahatlıkla alabileceğiniz, birkaç tane oyun alınca kredi kartınızın tatsitten patlamamasını gerektiren bir konu olması gerekirken maalesef ekonomisi çok güçlü olan ülkemizde, konsol alma işi hayalle karişmak üzere.

Gerçekten üzgünüz, iş çok saçma bir noktaya geldi. Venezuela olmadık belki ama kimse artık Türkiye'nin ekonomik anlamda iyi olduğunu söylemesin bize...

Cobra Kai Vs. Miyagi-Do

Yaşı boy boy çocuk sahibi olmaya yetenler Karate Kid'i vaktinde izleyip o son uyduruk tekmeye hasta olmuşlardır. Dönüp baktığımızda bayağı dandık bir filmmiş ama işte vaktinde sevmiştir.

Bir takım yapımcılar 2018'de Karate Kid'in devamı nitelliğinde bir dizi hazırladı ve ismini Cobra Kai koydu -ki bu ismi filmi izleyenler bilecektir. Dizinin başrollerinde elbette Lawerence ve LaRusso var. Yine tıhnin edeceğiniz gibi dizi Karate Kid havasında geçiyor.

Ne daha karanlık, ne daha hafif.

Neyse olay iyice tanıtma döndü, diyeceğimiz şu ki dizi enteresan bir biçimde güzel. Kendini izletiyor. Arada saçmalıklar ve çok kötü dövüş koreografileri de var ama zaman geçirmek için hiç de fena değil, bir bakın deriz. Diyoruz. Dedik.

Geçmiş bayramımız kutlu olsun

"Merhaba, benim ismim Mustafa. Yaklaşık 2 yıldır derginizi severek takip ediyorum. Elbette ki ben de bu derginin tüm okurları gibi oyun oynamayı ve eleştirip, zayıf yönlerini not almayı ve bunların üzerine kafa yormayı seviyorum. Fotoğrafimin derginizin bir sonraki sayısında çıkmasını açıkçası çok istiyorum ve ileride benim için ilginç bir anı olacağını düşünüyorum. Hayırlı bayramlar, sağlıklı günler." diyerek adeta Tuna'ya laflı çakmış Mustafa. Tuna pek sahaklı günler geçiremedi, keşke e-postanı daha önce görsemışız, belki virüse yakalanmaktan kurtulurdu. Ayrıca Minecraft temali gamepad'ını de çok beğendik. Bize satar misin? Banka hesabımızı iletiyoruz, parayı oraya yatırırsın. (Çocuğun hem gamepad'ını, hem de parasını alıyorlar.) E-posta için teşekkürler Mustafa, görüşmek üzere!





PLAYSTATION 5

Yeni nesle iki kala...

Saka maka geliyorlar. Bir yanda PS5, bir yanda Xbox Series X, çok yakında yepyeni bir çağ'a adım atacağız. Tabii bizim bu yeni nesil konusuyla ilgili bolca eleştirmiz (Mesela aslında yeni nesil olmayan bir yeni nesil imajı yaratıyor.) var ama yine de sektörün içinde olunca, gelişmeleri de kucaklamak gerek.

Geçtiğimiz ayın ortalarında Sony'nin düzenlediği dijital etkinlikle, PS5'in yeni oyunlarıyla ilişili sağlam bilgiler açıkladı ve oyunlar dışında, bizi ilgilendiren en önemli konu fiyat ve çıkış tarihi bilgisiydi.

Disk sürücüsüne sahip olan PS5, 499\$'lık bir fiyattan satılacakken, disk sürücüsü olmayan model 399\$'lık fiyat etiketini görecek. Konsol-

ların Türkiye satış fiyatı henüz belli değil ama Xbox'inkine yakın olacağını tahmin ediyoruz. PS5'in çıkış tarihiyse Amerika, Japonya, Kanada, Meksika, Avustralya, Yeni Zelanda ve Güney Kore'de 12 Kasım, dünyanın geri kalanındaysa 19 Kasım. (Umuyoruz ki biz de bu gruba dahilizdir.)

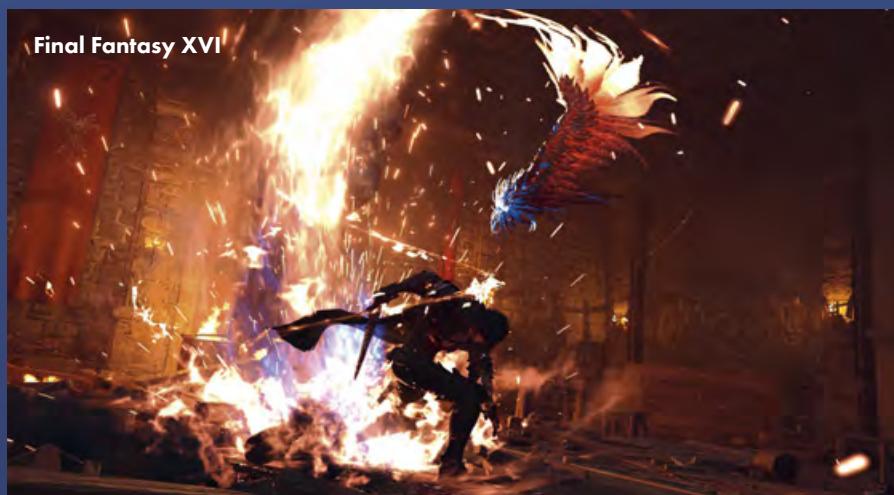
Büyük PS5 açıklamasında PS5'in, PS4 oyunlarının %99'ını destekleyeceğini de öğrendik. (Bu geriye uyumluluk tam olarak nasıl sağlanacak, detayları ilerleyen zamanlarda öğreneceğiz.) Bu güzel haberi ise kötü bir haber takip etti ve daha önceden söylentisi dolanan PS3 ve önceki dönem PS oyunlarıyla uyumluluk yalanlandı.

Bir diğer açıklama da PS Plus aboneleri için

geldi. PS5'te de PS Plus aboneliği yaptıranlar, PS Plus Collection adı altında birçok oyuna anında ulaşabilecekler. Liste her gün güncellenebilecek fakat şu anlık oyun listesi şu şekilde: Batman: Arkham Knight, Battlefield 1, Bloodborne, Days Gone, Detroit: Become Human, Fallout 4, Final Fantasy XV, God of War, inFAMOUS: Second Son, The Last Guardian, The Last of Us Remastered, Monster Hunter: World, Mortal Kombat X, Persona 5, Ratchet & Clank, Resident Evil 7: Biohazard, Uncharted 4: A Thief's End ve Until Dawn. Gördüğünüz üzere PS4'ün birçok iyi oyunu burada toplanmış durumda. Lansmanda açıklanan oyunlara geçmeden önce bir haberimiz daha var: Marvel's Spider-Man: Miles Morales, Horizon: Forbidden West ve Sackboy A Big Adventure'ın PS4'e de geleceği açıklandı. Eh, ne kadar çok satış, o kadar çok para...

Final Fantasy XVI

Normalde her türlü FF oyununda söyle çenemiz bir yere düşerdi ama maalesef FFXVI görsel olarak, bırakın bir yeni nesil oyunu olmayı, PS4 oyunu bile olamayacak kadar zayıf gözüküyor. Chocobo'lar ve Marlboro olmasa oyuna Final Fantasy demek mümkün bile degildi bize sorarsınız... Serinin FFXV ile saptığı yönden devam eden ve kristal hikayesine bir nokta koyacak gibi gözüken FFXVI, teke tek dövüşlerin daha önde planda olduğu bir yapıya sahip gibi gözü-





yor. Oyunda Summon'lar da yine bir şekilde olacak gibi duruyor. (Phoenix örneği gibi.) Sanıyoruz ki Square Enix artık yedi yıl bir oyun üzerinde çalışmak istemiyor ve işi hızlandırmak adına daha sıradan bir oyun hazırlığına girmiştir. Tabii bunlar ilk izlenimlerimiz, umuyoruz ki oyun ilerleyen aşamalarda toparlanır.

FFXVI'nın bir yıl boyunca konsol platformları arasında sadece PS5'e özel olacağı açıklanıyor ve oyunun PC'ye de çıkacağı belirtiliyor.

Hogwarts Legacy

Harry Potter fanatiklerini bir hayli heyecanlandıran Hogwarts Legacy Portkey Games ve Avalanche Software tarafından hazırlanıyor. Oyun Harry Potter döneminden 100 yıl öncesini konu alıyor ve geleceği bizim şekillendireceğimiz söyleniyor.

Bir açık dünya oyunu olacak olan ve kapsamlı hikayeyi oynanıştaki özgürlükle birleştireceği belirtilen Hogwarts Legacy, içinde bulmacaların, büyülerin ve renkli görüntülerin olduğu güzel de bir oynanış fragmanına sahip; eğer bir Harry Potter fanatığıyseniz bu fragmanı izlemeden geçmeyin...

Marvel's Spider-Man: Miles Morales
PS4'teki Spider-Man'in bir çeşit ek paketi olduğundan emin olduğumuz Miles Morales, kahraman koltuğunu Peter Parker'dan alıyor ve siyahı örümcek Miles Morales'e bırakıyor. (Çizgi-roman takipçileri Miles'ı zaten amca-oğlu kadar yakından tanır.)



Yayımlanan oynanış fragmanı Spider-Man oyuncularına bir hayli tanık geldi ve burada Miles'ın diğer örümcek yeteneklerini de görme şansını yakaladık. Mesela görünmezlik... Açıçası Örümcek-Adam'ın görünmez olması biraz saçma olsa da oyunda –dövüşün ortasında bile- bu özelliği kullanmak eğlenceli olacağı benziyor. Karlarla kaplı New York ortamında aksiyondan aksiyona koşacağımız Miles Morales, bizce PS4'te de oynanabilir...

Devil May Cry 5: Special Edition

İşte bunu beklemiyorduk... Capcom DMC5'in PS5'e gelebileceğiyle ilgili hiç ipucu vermemişi ve bir anda Special Edition takısıyla oyunu listede gördük.

Oyunun bu yeni versiyonu aslında DMC5'in aynısı fakat oynanabilir karakter koltuğunda Vergil de yer alıyor. Üstelik V'ye dönüştürme özelliği de var gibi gözükyor. (Vergil oyunun diğer versiyonlarına DLC olarak da gelecek.)

Yeni karakterin yanında, oyunda Legendary Dark Knight Mode ve Turbo Mode adında iki yeni mod bulunacak. Dark Knight'ta tonla düşmanla dövüseceğiz, Turbo modu da oyunun hızını %20 artıracak.

Görsel açıdan ise oyunun ray-tracing desteğine sahip olması dışında çok bir yenilenme yok.

PS5'in yanında XSX'de de gelecek olan oyunun PC versiyonu şu an için düşünülmüyor ama Capcom, gelen tepkilerden sonra oyunu PC'ye de uyarlayabilir. ♦

PS5 2020 Oyunları

- ◆ **Assassin's Creed Valhalla**
12 Kasım 2020
- ◆ **Astro's Playroom**
12 Kasım 2020
- ◆ **Borderlands 3**
- ◆ **Bridge Constructor: The Walking Dead**
- ◆ **Bugsnax**
- ◆ **Call of Duty: Black Ops Cold War** – 13 Kasım 2020
- ◆ **Demon's Souls** – 12 Kasım 2020
- ◆ **Destiny 2** – 12 Kasım 2020
- ◆ **Destiny 2: Beyond Light**
12 Kasım 2020
- ◆ **Destruction AllStars**
12 Kasım 2020
- ◆ **Devil May Cry 5: SE**
12 Kasım 2020
- ◆ **Dirt 5** – 12 Kasım 2020
- ◆ **Fortnite** – 12 Kasım 2020
- ◆ **Godfall** – 12 Kasım 2020
- ◆ **Haven**
- ◆ **Hyper Scape**
- ◆ **Jett: The Far Shore**
- ◆ **Madden NFL 21**
12 Kasım 2020
- ◆ **Maquette**
- ◆ **Marvel's Avengers**
12 Kasım 2020
- ◆ **Marvel's Spider-Man: Miles Morales** – 12 Kasım 2020
- ◆ **NBA 2K21** – 12 Kasım 2020
- ◆ **Observer: System Redux**
12 Kasım 2020
- ◆ **Outriders**
- ◆ **Overcooked: All You Can Eat**
- ◆ **Paradise Lost**
- ◆ **Planet Coaster Console Edition**
- ◆ **Puyo Puyo Tetris 2**
8 Aralık 2020
- ◆ **Rainbow Six Quarantine**
- ◆ **Sackboy: A Big Adventure**
12 Kasım 2020
- ◆ **The Pathless**
- ◆ **Warhammer Chaosbane**
- ◆ **Watch Dogs: Legion**
12 Kasım 2020
- ◆ **Worms Rumble**





PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME REMAKE

Hiç remake görmesek...

Bakınız şu durum çok saçma ve akla hiç yatmıyor: Ubisoft gibi devasa bir firma, elindeki o kadar olanakla yeni bir Prince of Persia hazırlamıyor, onun yerine sandığın dibindeki oyunu çıkartıp yeniden yapmaya karar veriyor. Üstelik fragmanı izlerseniz göreceksiniz, tarihteki en kötü remake'lerden birine imza atmak üzereler...

Oyun artık AC oyunlarında kullanılan Anvil

motorunun bir versiyonunda çalışıyor. Yeni bir kamera sistemi, yeni nesneler ve savaşlarda kullanılacak yeni bir hareket sistemi, bu motor sayesinde hayat buluyor. Ubisoft yeni animasyonlar için oyunun orijinal kahramanı Yuri Lowenthal'i de tekrar Prince koltuğuna oturtmuş. Aşağısı fragmanda bunun nasıl bir iyileştirme yaptığına pek gözlemleyemedik...

Orijinal oyuna dönüş yapmak isteyenleri bir ölçüde çekenin düşündüğümüz bu remake, Prince efsanesini merak edenler içinse çok da olumlu bir hava estirmiyor maalesef. 21 Ocak 2021'de PC, PS4 ve XONE sahipleri oyunu satın alıp oynayabilecek. PS5 ve XSX sahipleriye oyunu geriye uyumluluk modlarıyla değerlendirebilecek. ♦

RIDERS REPUBLIC

Herkes favori bineğini seçsin

Ubisoft'un Steep'ini hatırlar mısınız? SSX'in olamadığı şeydi hani... Ubisoft Riders Republic adındaki yeni oyunuyla yeni bir Steep denemesi yapıyor ama bu defa karlı dağlarla sınırlı kalmayarak, her türlü hava koşulu ve doğa örtüsünde yarışmamıza olanak tanıyor.

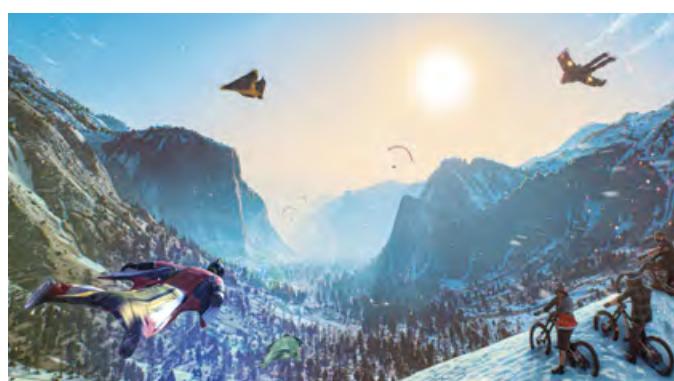
Bryce Canyon, Yosemite Valley, Sequoia Park, Zion, Canyonlands, Mammoth Mountain, ve Grand Teton adındaki Amerikan

ulusal parklarını oyun alanı olarak sunmayı planlayan Riders Republic, bu bölgeleri gerçek GPS bilgilerine dayanarak oyuna taşıdığı için, daha gerçekçi bir oyun ortamıyla buluşacağımız bildiriliyor.

Bisiklet, snowboard, kayak ve wing suit seçeneklerinden birini seçerek yarışacağımız oyun multiplayer açısından da çok iddialı. Tam 50 kişilik bir curcuna yaratmayı planlayan Ubisoft, daha sakin oyuncular için 6v6

PvP ortamı da hazırlıyor. Bir dolu günlük, haftalık challenge'la ve bolca güncelleme alması planlanan Riders Republic, eğer gerçekten eğlenceli bir oynanışa sahip olursa tutar ama diğer türlü Steep'le aynı kader paylaşması kaçınılmaz.

Riders Republic 25 Şubat 2021'de PC, PS4 ve XONE için geliyor. Yeni nesil konsollar için de optimizasyona sahip olacağı açıklanıyor. ♦





OCULUS QUEST 2

Sanal gerçekliğin en yalın hali

Okabloları, kamerayı, kafanızı ağırtan sanal gerçeklik cihazlarını unutun; geleceğin tanımı Oculus Quest'ten geçiyor. Tabii işlemciyi biraz daha güçlendirmeleri gerek... Sadece kafaniza taktığınız bir cihazdan ibaret olan Oculus Quest 2, geçtiğimiz ay Facebook tarafından tanıtıldı ve şunu söyleyebiliriz ki bu alet gelecek vadediyor. Her anlamda Oculus Quest'ten daha güçlü

olan yeni Quest, Qualcomm Snapdragon XR2 işlemciye ve 6GB belleğe sahip. Her göz için yaklaşık 2000 piksel düşüyor ve bu da önceki Oculus Quest'e göre iki katlık bir artış demek. Opsiyonel olarak 256 GB'lık bir depolama alanına da sahip olması beklenen Quest 2, kontrol cihazlarının da daha ergonomik versiyonlarına sahip olacak. Cihazın daha hafif ve bantlar sayesinde kafamızı

daha rahat oturacak olması da gerçekten birer artı. (Beat Saber gibi oyunlarda kafamızdaki ağırlığı fazlaşıyla hissediyoruz.) Tüm Oculus Quest oyunlarıyla uyumlu olacak olan Quest 2, 13 Ekim'de 299\$'dan satışta olacak. Türkiye'de ise cihazı belki Amazon Türkiye'den buluruz, orada da fiyatı –Türkiye şartları yüzünden- bir hayli yüksek olacaktır... ◆

TWIN MIRROR

Gerçekte ne oldu?

Life is Strange serisiyle ünlenen Dontnod Entertainment'ın son oyunu Tell Me Why Türkiye'de satışa sunulmadı çünkü başrolde trans bireyler var. Yayınlamama seçiminin Dontnod yapmış durumda ama yine de bu çağda olacak iş değil.

Ünlü firmanın bir diğer oyunu, Twin Mirror ise 1 Aralık'taki çıkışına hazırlanıyor. Yapımçıların diğer oyunlarına göre daha karanlık bir havası olan Twin Mirror, başrole bir gazeteciyi oturtuyor. Bir takım kötü olaylarla boğuşan ve geçmişini kurcalayan Sam Higgs, arkadaşının ölümü yüzünden West Virginia'da Basswood'a geri dönüyor ve serüven başlıyor.

Diğer Dontnod oyunlarından farklı olarak bizi daha çok bulmaca çözmeye itecek olan oyun, bunu biraz Quantic Dream tarzında yapıyor. Araştırılacak mekanlara girip ipucu topluyor, bunları daha sonra "memory" anlarında bir araya getirmeye çalışıyor. Açıkçası firmanın diğer oyunlarına göre oynamış çok daha sağlam gözüküyor zira diğer

oyunlarda mücadele ve zorluk açısından bir hayli rahattık.

Twin Mirror'ı güzel yapan bir başka detay da diğer Dontnod oyunları gibi "bölüm" mantığından olmayacağı olması. Satış pazarlaması açısından belki bölüm teması iyiydi ama biz

oyuncular olarak oyundan kolayca kopabiliyorduk. Oyunu bu şekilde, tek parça halinde tecrübe edecek olmak gayet iyi olacak. PC, PS4 ve XONE için çıkacak olan oyunları büyük ihtimalle yeni nesil konsollarda geriye uyumluluk sayesinde de oynayabileceğiz. ◆



SON DAKİKA!

◆ Microsoft, Bethesda'nın bağlı olduğu Zenimax'i 7,5 milyar dolara satın alıyor olduğunu açıkladı. Bu The Elder Scrolls, Doom, Dishonored, Fallout ve daha fazlasının Microsoft'a ait olması anlamına geliyor.

◆ Xbox Series X ve S'in Türkiye fiyatları açıklandı. Şu an ön siparişte olan konsollardan daha güçlü olan X versiyonu 7499 TL'den, S modeli ise 4599 TL'den satışa sunulacak.

◆ CD Projekt'ten gelen bir açıklamaya göre Cyberpunk 2077, The Witcher 3'ten biraz daha kısa olacak. Bunun nedeni de oyuncuların The Witcher 3'ün fazla uzun olmasıyla ilgili şikayetleri.

◆ Facebook, Oculus'a olan desteğini artırma planında olacak ki Ubisoft'la yaptığı bir anlaşma ile Assassin's Creed ve Splinter Cell'in VR oyunlarının hazırlık aşamasında olduğunu açıkladı.

◆ Ubisoft'ta Rabbids, Beyond Good & Evil gibi oyunlarda çalışan ve Rayman'in yaratıcısı olarak bilinen Michel Ancel, 30 yıllık oyun kariyerini terk ederek vahşi yaşamı koruma derneğinde çalışmaya başlayacağını bildirdi. Adam sıkılmış, belli...

◆ Gamescom'da büyük beğeni toplayan Unknown9: Awakening'in yapımcısı Reflector Entertainment, Bandai Namco tarafından satın alındı.

◆ Life is Strange 2'nin ilk bölümü PC ve konsollar için bundan sonra tamamıyla bedava, koşun!

◆ Oculus'a gelen bir başka VR oyunu da Battle Sister. İlk VR Warhammer 40K oyunu olma unvanını taşıyan oyun, Kasım ayında satışa olacak.

◆ Çıkışından itibaren bir türlü yüzü gülmeyen Disintegration, Kasım ayı itibarıyla multiplayer sunucularını kapatıyor. Oyunu oynayan 10 kişiden biriyseñiz, bu haber üzücü gelmiş olabilir.

◆ John Romero'nun mafya oyunu Empire of Sin'in çıkış tarihi 1 Aralık olarak açıklandı. Hatırlarsanız oyuna daha önce bir erteleme gelmişti.

◆ Dokuz yıllık serüven ve 75 milyon adet satış rakamından sonra Nintendo, 3DS'in fişini çekti. Artık tek şansınız ikinci el almak.

◆ Medal of Honor: Above and Beyond adlı VR oyununu duymuş olmalısınız; şayet ki bir Oculus'a veya PC VR cihazına sahipseniz. Bu şanslı kişilerden biriyseñiz, oyununu 11 Aralık'ta çıkış yapacağını belirtelim.

◆ PS5'in diğer konsol-lara kıyasla ne kadar büyük olduğunu merak ediyorsanız, yanındaki görsele bakın.



GRAVEN

Hexen 2'nin devamı mı? Salın gelsin!

3D Realms ve 1C Entertainment'ın ortaklığında ve Slipgate Ironworks'ün yapımcılığında geliştirilen bir oyun var ve adı da Graven. Bu oyunu özel yapansa vaktinin sağlam fantastik FPS'lerinden biri olan Hexen 2'nin sanki bir yıl sonra devam yapılsa nasıl olurdu mantığıyla geliştirilmesi. O yüzünden ki oyunun fragmanını izlerseniz, görselliği 1998'de geliştirilen bir oyun olarak değerlendirmelisiniz.

Aşaçılanañ bir rahibin rolünü üstlendiğimiz Graven'da, Orta Çağ ortamında dolanarak bolca yaratıkla mücadele edecek ve bu arada 30'a yakın geliştirilebilir silah ve büyüğe kendimizi geliştireceğiz.

PC, PS4, PS5, XONE ve XSX için geliştirilen oyunun 2021'de tamamlanması planlanıyor. Eğer görselliğe takılmazsanız, eski FPS'lerin ruhunu tekrar hissedebileceğinizden emin olabilirsiniz. ◆

LEVEL UP!

Muhabbeteye bekliyoruz!

Geçtiğimiz sayıda bizi çok heyecanlandıran bir gelişmeyi paylaşmış, Digitale Gaming ile beraber bir oyun podcastine başlayacağımızı duyurmuşuk. Araya tatiller, dergi sonları, yoğunluklar girse de şimdiden iki bölüm yayına girdi, siz bu yazıyı okuduğunuz sıralarda üçüncü bölüm de yayında olacak gibi gözükyor.

Doğan Dirim, Kudret Coruk ve Kürsat Zaman'ın daimi olarak yer aldığı, zaman

zaman aralarına yeni isimlerin de katılacağı podcasti sayfanın bir yerinde bulunan QR Code'u okutarak izleyebilir veya Youtube üzerinden Digitale Gaming kanalına veya level.com.tr adresine göz atabilirsiniz. Yeni muhabbetler, yeni konular (ve yeni dedikodular) buluşalım, yorumlarınızı da eksik etmeyin lütfen. Bir de not; LEVEL UP! sohbetleri en iyi çay ve kışırla gider, bizden söylemesi. ◆



SCARLET NEXUS

Bandai Namco'dan gelen bir RPG ne kadar ilginç olabilir?
Gözüken o ki bayağı...

Sayfa

16



• İLK BAKIŞ

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendirdiyoruz

5 ★★★★☆

CALL OF DUTY BLACK OPS COLD WAR



Küba'ya cidden füze atarlar mı?

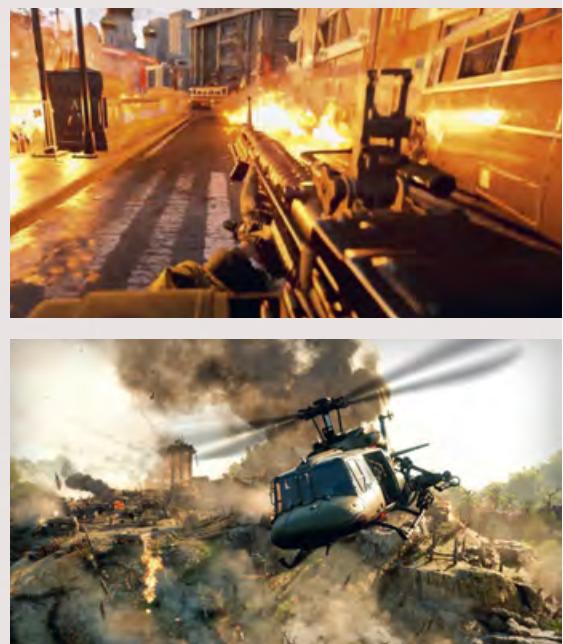
2003 yılından beri o ya da bu şekilde hayatımızda olmayı başaran Call of Duty serisi, kimilerinin halen sevgilisi, kimilerinin de mesafeli yaklaşığı başlıklarından birisidir. Battlefield serisi ile girdikleri savaş temali FPS oyun yarışının bir anlamda kontrol çökmesi sonucu, her yıl yeni bir oyun üretmeyi başaran CoD taraflı, bu seri üretim mantığı yüzünden birçok eleştiri okunan hedefi olmuştur. Nitekim tüm eleştirilere rağmen milyonlarca kopya satmayı başaran seri, bugün FPS türünün en bilinen ve sevilen isimleri arasında en üstlerde yer alıyor. İkinci Dünya Savaşı ile başlayan deneyimlerimiz, 2000'li yıllarda Amerikan politikasını takip ederek, modern zamanlara hızlı bir geçiş yapmıştır. Modern zamanlar ve spesifik bir noktayı hedef alan COD ismi olarak da Black Ops ortaya çıktı. Call of Duty Black Ops Cold War ise ana serinin 17., Black Ops serisinin de altıncı oyunu olmak için kolları sıvamış durumda. Ekim ayında piyasada olması beklenen oyun hakkında bugüne kadar birçok bilgi ortaya çıktı. Tipki

serinin önceki yapımlarında olduğu gibi multiplayer tarafa ağırlık verecek olan Cold War, aynı zamanda yeni nesil konsolların da gücünü sonuna kadar kullanacağı benziyor. O zaman gelin, Soğuk Savaşın doruklarına çıkacağımız bu güzide oyun hakkındaki son gelişmelere daha yakından bakalım.

Dönem savaşları

Soğuk Savaş, İkinci Dünya Savaşının bitiği olan 1945 yılından, 1991 yılında Sovyetler Birliğinin dağılmasına kadar uzanan bir süreçtir. Arada geçen yıllar içerisinde Amerika başta olmak üzere, müttefikler ve Sovyet Rusya arasında muazzam bir gerginlik yaşanmıştır. Bu dönem içerisinde yaşanan Kore ve Vietnam Savaşlarıysa hem sürecin hem de Dünyanın bugünkü sınırlarının bir kısmının çizilmesine ön ayak olmuştur. Cold War ise 1980 yıllarının başında geçiyor. Dönemin başkanı Ronald Reagan'ın verdiği emirlerle hareket eden bir grubu kontrol ettiğimiz oyun, beyan edildiği kadarıyla "gerçek olaylardan" esinlenerek yaratılmış. Oyun

îçerisinde Doğu Berlin, Vietnam, Türkiye ve KGB'nın merkez üssü gibi bölgelerin olacagi şimdiden kesinleşen detайлara arasında yer alıyor. Hedef ise "Perseus" olarak adlandırılan ve Amerikan istihbaratını bir şekilde aşarak içeriye sızmayı başaran Sovyet casusun peşinden gitmek... Her ne kadar tek kişilik senaryonun ne kadar süreceği bilinmiyor olsa da önceki COD deneyimlerimize ve oyunun multiplayer ağırlığına bakacak olursak, pek de uzun sürmeyecek. Yine de ziyadesiyle kritik bir dönemi ele aldığı için, detaylı bir anlatım sunacağını umuyoruz. COD: Black Ops Cold War hakkında ilk dikkat çeken şey, her daim olduğu gibi görüntü kalitesi. Bugüne kadar yayınlanan oyun içi görüntülerin tümü, PS5 üzerinden kaydedilmiş. Yayınlanan 4K videolar o kadar güzel, o kadar detaylı ki her daim olduğu gibi "grafikler çok iyi!" demeden edemedik. IW Engine üzerine kurulu olan oyunda, başta NVIDIA ile yapılan işbirlikleri olmak üzere,



birçok yeni teknolojiden yararlanılmış. Bu teknolojiler arasında Ray Tracing, Deep Learning Super Sampling ve NVIDIA Reflex Low Latency Technology gibi oyun deneyimimizi baştan aşağıya değiştirecek başlıklar yer alıyor. Bilinen Shadow Mapping teknolojilerini de geride bırakan COD: Black Ops Cold War ile öyle görünüyor ki iyi bir sistem aracılığı ile gerçekten de yeni jenerasyon oyun deneyimi yaşayacağız.

Multiplayer hayatlar

Konu COD olduğu zaman pek tabii akillara en çok nasıl bir multiplayer deneyimi yaşayacağımız geliyor. Ben bu yazıyı yazarken henüz Warzone hakkın pek bir bilgi bulunmadığından dolayı, birazdan bahsedeceğim her şey PVP multiplayer modları hakkında olacak. Öncelikle belirtmekte fayda var, yapımcı firmadan gelen açıklamaya göre oyunumuz ilk olarak PS4, Xbox One ve PC platformları için erişilebilir olacak. "Holiday 2020" olarak belirtilen, yani Aralık ayına kadar gelecek süre içerisindeyse Xbox Series X, Xbox Series S ve PS5 için de piyasadaki yerini alacak. Eğer oyununuzu an itibarıyla önceki nesil konsollar için sipariş ettiyseniz, yeni nesle güncelleyip güncellemeyeceğiniz hakkında herhangi bir bilgi bulunmuyor. Diğer taraftan, oyunlarındaki en önemli gelişmelerden birisi, açık ara Crossplay özelliğini destekleyecek olması. Yani eski konsol kullanıcıları, yeni konsol kullanıcıları ve PC kullanıcıları bir arada COD: Black Ops Cold War deneyim edebilecekler. Eğer Destiny 2 oynadıysanız, tam olarak nasıl bir deneyim sunulacağını daha iyi anlayabilirsiniz. An itibarıyle kesinlik kazanan haritalar arasındaysa, Kuzey Atlantik Okyanusunda bulunan Armada, Özbekistan'da bulunan Crossroads, Angola çöllerindeki Satellite, Miami ve Moskova gibi isimler yer alıyor. Yapımcı ekip tarafından verilen bilgilere göreysse

oyunda bulunan tüm haritalar, "yeterince büyük" olacak. Oyun modlarına baktığımızdaysa, klasik COD ve Black Ops modları diyeBILECEĞİMİZ Team Deathmatch, Search & Destroy, Domination ve Kill Confirmed gibi modların yeniden aramiza katılacağını görüyoruz. Hatta Black Ops 4'de bulunan Control da yeni oyun içerisinde yerini alacak. Bu modların haricinde, eski Counter Strike modlarından birisi olan VIP Escort moduna da selam ediyoruz. 6'ya 6 bölünen takımlardan birisinde VIP karakter bulunacak. VIP'nin olduğu takımın amaciysa bu arkadaşı diğer altı kişinin gazabından korumak. Zırhlı araçların hunharca kullanılacağı modumuzun adıysa Combined Arms. 12'ye 12'lik zırh dolu savaşlara hazır olun! Fireteam ise bir moddan ziyade kategori gibi görülebilir. Dörder kişiden oluşan 10 takıma kadar kontenjanı sahip olan Fireteam'de sürekli farklı görevler yapmaya çalışacağız. Bunlardan bir tanesinin adı Dirty Bomb ama konu hakkında henüz bir bilgilendirme yapılmış değil.

Tüm bu heyecan verici modların haricindeyse pek tabii yeni oyunda da co-op deneyim edebilecek Zombie modu bulunacak! Anlayacağınız konu multiplayer olduğu zaman, COD ekibi yine işi şansa bırakmayacak gibi gözüüyor. Pek tabii ben başta olmak üzere, birçok oyuncunun tek kişilik senaryoya da aç olduğunu belirtmek gerekiyor. Bu duruma ne gibi bir çare bulunur ya da bulunur mu kestirmek güç ama özellikle böylesine önemli dönemleri konu alan oyunların, sadece multiplayer ile sınırlı kalmadan, dönemi daha iyi anlatacağı uzun tek kişilik deneyimler sunmaları gerektiğini düşünüyorum. ♦ Ertuğrul Süngü



Scarlet Nexus

4



Çiçeksi – keçi bacaklı – korseli, beyin yiyan canavarlar mı?

Benim gibi anime düşkünlerinin ağızının suyunu akıttırın ve kesin bir çıkış tarihi olmasa da 2021 yılı içerisinde çıkması beklenen Scarlet Nexus, çeşitli akıl almaz canavarları ile şimdiden dikkatleri toplamış durumda. Metal bacaklara sahip dev böcekler mi dersiniz, borular takılı keçiler veya karnından ateş eden koçlar mı? Hem anime tarzı grafikleri ile hem de bu acayıp yaratıklar ile Scarlet Nexus, farklı bir kafa sunacak gibi.

Others, yani diğerleri olarak adlandırılan bu canavarlar, yayınlanan fragman ve oynanış videolarının dikkat çeken en fazla akıldan kalan tarafı oldu. Dolayısıyla yazıya girişü de bu canavarlar ile yapmayı uygun gördüm. Keza estetik olarak benim de bir hayli ilgimi çekmiş durumdalar ve Bandai Namco tarafından düzenlenen sanal bir sunumda da canavarlar üzerinde bolca duruldu. Scarlet Nexus'u ilk kez gördüğümde Shin Megami Tensei oyunlarının havası (en öne çıkan oyunları Persona serisi) ve Devil May Cry birleşimi geldiğini belirtmek isterim. Şimdi gelin biraz daha derine inelim.

İlk görüşte hit!

Scarlet Nexus, bizleri New Himuka adlı bir kıt şehrine konuk edecek. New Himuka, doksanlar Japonya'sının ileri teknoloji ile harmanlanmış haline benzeyiyor. Ana karakterimiz Yuito Sumeragi ve kendisi OSF'ye (Others Suppression Force) yani bir nevi diğerlerini bastırma kuvveti olarak çevreibileceğim birliğe yeni katılmış bir acemi. Olaylar yakın gelecekte geçmekte ve insan beyninde keşfedilen psionik bir hormon sayesinde insanlar dünyayı değiştirebilecek duysal güçler elde etmiştir. Tam insanlık bu yeni keşfin tadını çıkarmaya başlamışken, bu hormonların kokusunu alan ve Others denilen yaratıklar adeta göklerden insanların tepesine iner. Rüyalarınızda bile hayal edemeyeceğiniz tipteki bu yaratıkların amacı ise yeni hormonla tatlandırılmış insan beynlerini yemek. Durum böyle olunca psionik güçleri ileri seviyede olan insanlardan oluşan OSF kurulmuş ve insanlık tarihinin en büyük savaşı başlamıştır. Ya galip gelinecek ya da insanlık canavarlara meze olacaktır.

Yapımcı ekibin baş isimlerinden Kenji

Anabuki, yaptığı açıklama ile sadece siber-punk tarzında bir oyun yaratmadıklarını ve kendi jargonları ile "brain-punk" tarzında bir dünya oluşturduklarını belirtti. Yani kafalarınızı süngere çevireceğiz demek istiyor. Lakin Sayın Anabuki-kun belirtmek isterim ki bizler Hideo Kojima sayesinde bu tarz içeriklere alışıyoruz. Şaka bir yana, Scarlet Nexus ile oldukça iddialı olan Anabuki, bizlereambaşa bir deneyim sunmaya hazırlanıyor. "Herkesin beyninin her zaman birbirine bağlı olduğu bir toplumda yalnızlık nedir?" cümlesi Scarlet Nexus'un bir nevi sloganı olmuş durumda ve yapımcıların amacı, oyunu oynarken oyuncuların yalnız olmanın ve bağlanmanın ne anlama geldiğini derinmemeye düşünmesini sağlamaktır. Yani anlayacağınız o garip beyin yiyan canavarların arasında aslında derin bir felsefe yatıyor arkadaşlar. Yine canavarlardan bahsetmişken belirtmek isterim; Others'ların tasarılarında organik ve inorganik bileşimleri en verimli şekilde elde etmek için daha önce oyun dünyasında hiç çalışmamış bir sanatçı ile iş birliğine gidilmiş. Peki, işe yaramış mı? Görsellerden ve videolardan gördüğümüz kadarı ile evet.





Tüm bunlar neyin nesi?

Peki bu psionik hormon falan tam olarak nedir? Bu konuyu biraz açmak isterim. Beyninizin bir akıllı telefona dönüştüğünü düşünün. PsyNet adı verilen bu sisteme sunulan birçok uygulamayı doğrudan beyninizden yönetebiliyorsunuz. Others'lar da insanların beyİNİNİ yiyecek bu gücü – kuvveti istiyor. Özellikle psionik seviyesi tavan yapmış olanları. Mesela OSF askerlerinin. Neden mi? Çünkü yükseK oranda psionik güç, psikik güçlerin de devreye girmesini sağlıyor. Mesela karakterimiz Yuito, Others'larla savaşırken bir taraftan kılıçını kullanırken bir taraftan da etraftaki nesneleri düşmanın üzerine atabiliyor. Ayrıca Yuito ve silah arkadaşları birbirlerine bağlı oldukları için birbirlerine yeteneklerini de ödünç verebiliyorlar. Kablosuz veri transferi gibi düşünün. Bu yetenekleri savaş sırasında ödünç aldiğinizda askerlerin sırtında kırmızı tüpler beliriyor. Şimdi, Scarlet kırmızı – kıpkırmızı demek ve Nexus da bağı kurmak. Kırmızı Bağ... veri alışverişi sırasında oluşan kırmızı tüp şeklinde çizgiler... Çaktınız mı bağlantıyı? Oyun adını işte buradan alıyor.

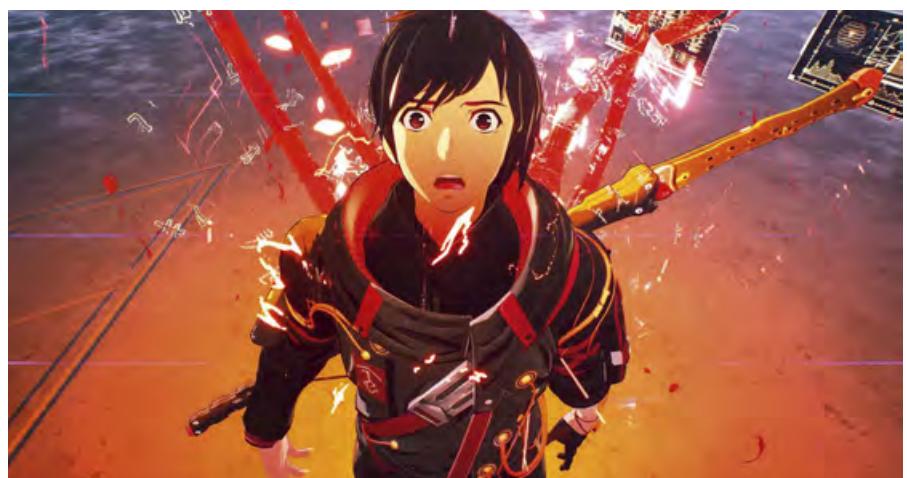
Scarlet Nexus için henüz oynanabilir bir demo bulunmamakta. Sadece yayınlanan oynanış fragmanları var ve bu fragmanları gördüğümde tarzının Devil May Cry'a benzediğinden bahsetmiştim. Bu oynanış videoları oyunun giriş bölümünden bazı sahneleri içeriyor. Yuito tahminen tek tuşla gerçekleştirilen kombolar gerçekleştiriyor ve Others'lara etrafta bulunan inşaat malzemeleri ile kamyonları fırlatarak çeşitli varyasyonlar sergiliyor. Ve ekranındaki göstergelerden anladığımız kadarıyla başarılı kombolar rakibe daha çok zarar demek. Oyunda Yuito'dan başka ön plana çıkan karakterler de yok değil. Hatta bahse girerim ki farklı oynanabilir karakterler de olacak. Anime temali RPG'ler de değişimyen bir özellik varsa, o da farklı karakterlerin (farklı özellikler ile) seçilebilir olması. Videolardan zaten bu

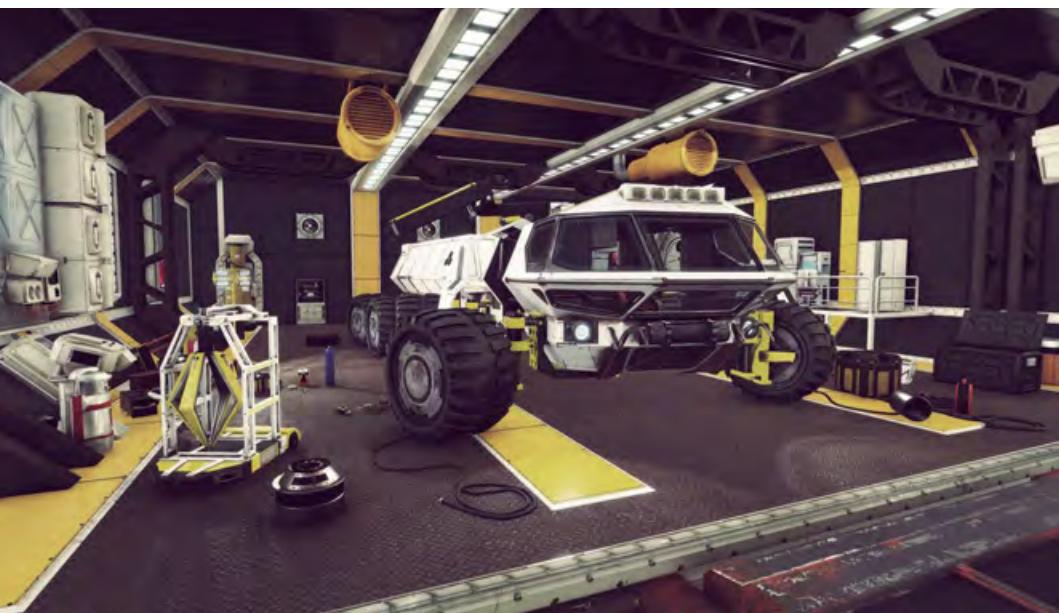
karakterlerden birisini gördük: Hanabi. Tıpkı Yuito gibi bir OSF mensubu olan Hanabi, genç bir kız ve psionik yeteneği Yuito'dan farklı. Yuito etraftaki kamyonları devirebilirken Hanabi bir Pirokinez (Pyrokinesis). Yani, ateşe oynayabiliyor ve bu yüzden yanında kılıç yerine meşalesi var. Savaş esnasında Yuito'ya destek verirken ve moral verirken görüyoruz Hanabi'yi ve Yuito gerektiğiinde onun da gücünü kısa süreliğine de olsa ödünç alabiliyor. Oynanış videosunda gördüğümüz kadarıyla Yuito'ya üç kişi eşlik edebiliyor. Yani üç ekranada üç kişinin dahil olabileceği bir gösterge mevcuttu. Bu karakterler standart mı olacak yoksa ekibimizi birçok karakter arasından biz mi seçeceğiz, şimdilik soru işaretleri. Elbette bir RPG oyunundan bekleneceği üzere oyunda geliştirme ve level atlama da mevcut olacak. "Brain map skill tree" adı verilen geliştirme ağaçları ile Yuito'nun gücüne güç katacak, yeni yetenekler kazandıracak ve silah kullanımındaki becerilerini artıracagız. En önemli geliştirmelerden birisi de diğer karakterlerle aramızdaki bağ. Level 1 Yuito, Hanabi'nin belirli yeteneklerini alabilirkten seviye atladıkça ve yeni özellikler kazandıkça ödünç alabi-

leceği yetenekler ve süreleri de değişkenlik gösterecek. Kısacası level atlama ve deneyim kazanmak Scarlet Nexus'u tamamlamak için hayatı bir önem taşır.

Merakımız tavan

Scarlet Nexus'un en büyük özelliklerinden birisi de PlayStation 5 ve Xbox Series X'e de gelecek olması. Oyun, PlayStation 4 ve Xbox One'da FullHD – 30 FPS'de çalışacak ve yeni nesilde 4K – 60 FPS de desteklenecek. Elbette PC için de bir çıkış gerçekleştirilecek fakat net bir çıkış tarihimi henüz yok. Scarlet Nexus piyasaya sürüldüğünde bir engel olmazsa incelemesini de yazacağım ve beklenimlerim yüksek olmakla beraber biraz da temkinliyim. Anlatılanlar – canavarlar ve brain-punk olayı başlı başına ilgi çekici. Anime tarzında olması da benim için bir artı. Gelgelelim RPG temali bir hack&slash çıkması da ihtimaller arasında. Bunun net cevabını oyun çıktığında ya da en azından oynanabilir bir demo yayınlandığında alacağız. Şimdilik işler olumlu yönde ilerliyor ve dilerim ki çok daha olumlu bir inceleme ile Scarlet Nexus ile yeniden karşınızda olurum. ♦ **Rafet Kaan Moral**





Yapım Pyramid Games **Dağıtım** PlayWay **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC Web occupymarsgame.com **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde

Occupy Mars 3 ★★

Subnautica, eğer Mars'ta geçseydi böyle bir şey olurdu.

Cok sevdigimiz macera / hayatta kalma oyunu Subnautica'yi biliyorsunuz. Her tarafi denizlerle, okyanuslarla kaplı bir geze gene düşüp de denizin altında kendi kendine yeten minik bir yerleşim kurmak zorunda kaldığınız o tatlış mı tatlış, minnoş mu minnoş Indie oyununu, Mars'taki kum denizi içinde hayal edin. İşte karşınızda Occupy Mars. Ancak, aklınıza ilk gelen soruya en baştan cevap vereyim. Hayır, Subnautica'daki gibi derinlerden gelen, denizaltı yiyen kocaman ağızlı saykopat canavarlar yok. Occupy Mars, tam anlamıyla, yarın bir gün Elon Musk'ın uzay gemilerinden birine binip de Mars'a gidecek olursanız, ne yaparsınız, nasıl hayatta kalırsınız sorusuna, bilimsel cevaplar arayan minnoş bir oyun.

50'lerin, 60'ların gündemi nasıl Ay oldusaya, 2020'lerin gündemi de Mars olacak gibi görünüyor. Zira, uzay gemisi inşa eden bir iş adamı olarak tanıdığımız Elon Musk abimiz, kendi ömrü içinde Mars'a insan yollamayı kafaya takmış durumda. Bu hedefle bulduğu her fonu Mars projelerine aktarmaya devam ederken, video oyunlarının da bu hedefe duyarlı kalamayacağını tahmin ettiyorduk. Geçmiş yıllarda, Mars'ta hayatta kalmak üzerine hazırlanmış bir düzine oyun hatırlıyorum ama Occupy Mars çok farklı ve başarılı bir yapıp olmuş gibi görünüyor.

Hemen dikkatinizi çekeceği üzere, oyun büyük oranda Elon Musk'in planları ve tasarımları üzerine kurulmuş. Uzay gemileri, uzay elbiseleri, pek çok tasarım, Musk'ın Mars hayallerinde çizdiği tasarımlardan esinlenmiş. Oyun, klasik bir hayatta kalma oyundan

olduğu gibi, kaynak toplamak ve inşa etmek üzerine kurulu. Yiyecek, içecek, inşaat materyali, oksijen ve güç üretmeniz gerekiyor. Yoksa Mars'taki varlığınız çok uzun sürmüyor. Elinizdeki kamyonlar ve diğer araçlarla, yakın bölgelerden taş, kaya, maden taşıyip üssünüzde bunları işleyerek, gerekli inşaat materyaline dönüştürmeniz gerekiyor. Ardından, üssünüzdeki kapalı tarım alanlarında, sebze meyve üretmelisiniz. Ancak en çarpıcı detay, Mars'ın yüzeyinin altından su çıkarmanız. Çünkü biliyorsunuz, insanoğlu mekanizması su olmayınca mortingen. Ve dahası, su olmayınca sebzeler, bitkiler, marullar, havuçlar da iptal. Haliyle Mars'ta ağınızı şapırdıta şapırdıta sezar salata yeme planınız da suya düştü mü? Şansınız varsa, bir sonraki uzay gemisi erzakla gelene

kadar açlıktan olmazsınız. Occupy Mars, temiz grafikleri, başarılı ses efektleri ile ortalıkta canavarların koşturmadığı huzurlu, sakin ve kendi çapında mantıklı, bilimsel bir hayatta kalma oyunu arayanları mutlu edecek bir yapıp. Fakat tabii dünyada henüz icat edilmemiş bazı teknolojiler de oyunda bulunuyor ve bilim kurgu esintileri de yok değil. Fakat, ben içinde çatışma, savaş olmayan, sağa sola silah sıkmadığım oyunları sevmiyorum diyorsanız, bence sabredin, bu oyunun ikinci bölümü de mutlaka gelir. Orada da Mars'ta koloni kurulduktan sonra oradaki insanların birbirini kesmeye başladığı, başka ülkelein de Mars'a inip gezegenin kaynakları için birbirinin kolonilerine ateş açtığı klasik insanoğlu senaryosunu oynayabilirmiştir gibi hissediyorum. ♦ Cem Şancı





Yapım Echtra Games **Dağıtım** Perfect World Entertainment **Tür** RPG **Platform** PC Web www.torchlight3.com **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde

Torchlight III

3 ★★☆

"Ultra Generic Fantasy Dungeon Crawling!"

RPG ve de özellikle Hack & Slash türünü severlerin yakından tanıdığı bir isim ile birlikteyiz: Torchlight 3. İlk ve ikinci oyunu ile Diablo II severleri çok hızlı şekilde kendisine çeken, bu bağlamda Diablo III'ün tahtını sallamayı başaran muazzam bir oyun serisi... Özellikle Hack & Slash alt türünün ortaya çıkardığı dinamikleri çok iyi analiz eden, gereksiz şeyleri bir anlamda ortadan kaldırın, hız ve eğlence odaklı ender yapımlardan birisi olmayı başaran Torchlight, yakın bir zamanda üçüncü oyunun tam sürümü ile aramızda olacak. Haziran ayında erken erişime giren ve geçen dört ay içerisinde de kendisini bolca güncelleyen oyun, gelin bakın şu anda ne durumda...

Gerçekten de konu Hack & Slash türü olduğu zaman, tüm olayı "her seye vurmak" olarak açıklayabiliyoruz. Torchlight III de bu konuda üzerinde düşeni yerine getirecek gibi duruyor. Grafik kalitesi ve sunulan renkli dünya, tam da seride yakışır şekilde tasarlanmıştır. Rengarenk bir dünya içerisinde, hoplaya ziplaya, birbirinden farklı animasyonlar ile envaiçesit düşmanı ortadan kaldırmak, öyle görüyor ki yine çok eğlenceli olacak.

Peki, üçüncü oyunun esas dikkat çeken ne gibi özellikleri bulunuyor? Öncelikle seçilebilir sınıflardan başlayalım. Oyunumuzda Dust Mage, Forge, Railmaster ve Sharpshooter olmak üzere dört farklı sınıf bulunuyor. İsimlerinden de anlayacağınız üzere bu arkadaşlardan "bence" Sharpshooter hariç diğer üç sınıf da şahsına münhasır tasarım ve oyun mekaniklerine sahip. Dusk Mage, karanlık ve aydınlatma büyüler yapabiliyor. Yaptığı her aydınlatma büyüğü karanlık, her karanlık büyüğü de aydınlatma manasının artıyor. Nihayetinde de daha güçlü ve farklı büyüler yapabilen hale geliyor. Railmaster ise

adından da anlaşılabileceği üzere yakın dövüş gücü haricinde, bir de ortama tren sokuyor! Raylarını uzatarak kendisine uzun süre destek olmasını sağlaması da kabası! Forge ise bir robot. Bir elinde kalkanı olmasına rağmen menzilli saldırır yapabiliyor! Anlayacağınız sınıflar konusunda gerçekten de farklı bir Hack & Slash deneyimi bizleri bekliyor. Bir diğer büyük yenilikse "Fort" yani kendimize ait kalemiz olacak. Savaşlardan elde ettiğimiz malzemeler ve tabii ki harici olarak harcaya-cağımız altınlar ile geliştirebileceğimiz kalemizi bastan aşağıya dekore edebileceğiz. Ayrıca silahlarımızı Enchant edebilecek, bazı eşyaları yok ederek bonus stat kazanabileceğiz! Bolca kozmetik ve craft ise kabası!

Tabii her şey güzellikten ibaret değil... Ne yazık ki gözlemlediğim kadarı ile çok da "yenilikçi" bir oyun ile karşılaşmayacağız. Bir kere senaryo anlamında genel geçer "Ultra Generic Fantasy" demekten başka bir şey akıma gelmiyor. Yani senaryo ile alakalı her

şey o kadar klasik ki anlatmak mümkün değil. Düşman birimleri arasında her ne kadar eksi oyunlardaki Elite ve Boss modeli birimler olacağı söylense de genelde yok ettiğimiz birimler, eski oyunlardan çok da faklı değerlendir. Ayrıca karakterlerin yetenek ağaçları da çok kısıtlı! Yani her sınıfın resmen iki opsiyonu bulunuyor. İki ağaçta da şu anda ortalama yedi adet yetenek mevcut. Relic denilen ve yetenek sistemi mantığını harika şekilde düzenleyen bir mekanik söz konusu ama Torchlight gibi bir serinin, sınıf gelişimi ve farklı oyun opsiyonları için yetenek sistemini baştan aşağıya kontrol etmesi gerekliliğini düşünmektediyim. Açıkçası Torchlight III piyasaya çıkmadan beni biraz germeyi başardı. Yani daha evvel yapıtlarına kıyasla, şu anda olduğu hal arasında kocaman bir uçurum var diyebilirim. Umuyorum piyasaya çıkmadan evvel bolca güncellenebilir ve başından kalkmadan saatlerce deneyim edeceğimiz bir oyun haline gelir.

◆ Ertuğrul Süngü





Yapım Ronimo Games **Dağıtım** Devolver Digital **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC Web www.blightbound.com **Cıkış Tarihi** Erken Erişimde

Blightbound 3 ★★★

Darkest Dungeon kesmediyse, burada ümit veren bir oyun var!

Bir zindan temizleme oyunu olan Blightbound'un görsel tasarım kısmına baktığım zaman bana pek sevdigim, başının belası, Darkest Dungeon'ın çizim tarzını anımsattı. Ancak oynanış olarak hiç de alakası yok tabii ki. Oynanışa girişmeden önce oyuncunun hikayesinden de kısaca bahsedeyim, oyun başlamadan önce gerçekleşmiş büyük bir savaşın ardından Shadow Titan adındaki şeytani varlık öldürülüyor ve savaş sona eriyor ancak Titan altında bir sis perdesi bırakıyor ve bütün diyarı bu sis kaplıyor. İçerisinde kalan bütün canlılar da çürüyerek ölmeye başlıyorlar. Herkes hayatı kalmak için en yüksek dağlara kamplar kuruyor ve orada yaşamaya başlıyor. Zaten oyunda kamp alanımız bir dağın tepesi ve arkası tarafta da yerde yatan titan ve yayıldığı sis görülebiliyor.

Maceraya atılmadan önce bütün hazırlığı sıçınak bölgesinde yapıyoruz. Bu bölgede Elder adı altında bir NPC yer almıyor. Elder seviye arttıkça biz de farklı çeşitlerde ödüller kazanıyoruz, örneğin 10. seviyede karakterler statlarına +1 kazanıyor, 11. Seviyede bölgeye özel ödüllere erişim açıyoruz. Hatta şöyle ki oyunda 7. Seviyeye erişene kadar istediğimiz karakteri seçerek zindan macerasına atlamıyoruz, oyun bize rastgele bir karakter veriyor. Elder seviyesi arttıkça sıçınak bölgeye başka NPC'leri de çağırabiliyoruz, bunlar da tahmin edeceğiniz gibi silah, ekipman vs. yapmak ya da alım satım için blacksmith,artisan gibi karakterler. Asıl olay tabii ki zindanlarda. Bu zindanlar bölgelere ayrılmış durumda ve hepsinin

kendisine özgü bir yapısı var. Zindanlarda sadece gelen düşmanları dövüp, görevleri yerine getirip, boss'a haddini bildirmek dışında bir de bulmacalar yer alıyor. Bu bulmacalar çok karmaşık şeyler değil ancak kimi alanı geçmek, kapıya açmak fakan için bu bulmacaları diğer oyuncular ile iş birliği içerisinde çözmek gerekiyor. Oyundaki karakterler ise artık bu tarz oyunlardan alışık olduğumuz, barbar, büyüğücü, suikastçı, şaman, şifacı gibi bir ton farklı sınıftan oluşuyor. Her bir karakteri istediğiniz gibi kuşandırabiliyor, statlarını istediğiniz gibi dağıtabiliyorsunuz, yani sizin ortaya çıkardığınız bir suikastçı ile benim ortaya çıkardığım farklı olabiliyor. Karakterlerin "Ulti" yeteneği de bulunuyor. Her ne kadar oyun ilk 7 seviyede rastgele karakter veriyor olsa da uyum içerisinde olacak karakterleri seçmekte fayda var. Bu noktadan sonra oyun gittikçe sertleşmeye başlıyor, yani her ne kadar boss'ların vuruş dinamiklerini öğrenseniz bile zorluk seviyesi arttıkça işler karışmaya başlıyor, siz ya da birileri mutlaka hata yapabiliyor. Bir zindanı bitirince daha zor seviyesine geçip daha fazla ödül alma peşinde koşabiliyoruz. Oyunu sevmiş olsam bile karakter animasyonlarını çok sevdigimi söyleyemem, kötü mü peki? Hayır değil. Ben çok isınmadım sadece, belki ileride değişir, gelişir.

Oyunu maalesef tek başınıza oynamam şansınız yok, çevrimiçi olarak oynamak zorundasınız. Hatta şöyle ki tek başınıza oyuna girmeye çalışsanız bile sistem siz otomatik olarak başka oyuncular ile eşleştiriyor. Şöyle de bir can sıkıcı bir durum var. Sanıyorum oyunu herkes arka-

daşları ile co-op olarak oynuyor, tek başına oyun aradığım zaman bulması gerçekten uzun sürdü. Birkaç denemeden sonra vazgeçerek iki arkadaşımı daha Blightbound için kandırdım ve üç kişi maceraya atıldık. Ancak genele baktığımız zaman arkadaşlar ile birlikte keyifli anlar yaşatan eğlenceli bir oyun olmuş. Zaten ucuz ve tam sürüm için de umut veriyor. Şu zamanda hem ucuz hem eğlenceli oyun bulmak ayrı işkence, türü seviyorsanız alın oynayın.

◆ Sonat Samir



YENİ

All About Space

POPULAR
SCIENCE
EKİBİNDEN
YENİ BİR
DERGİ

**EKİM
SAYISI**
BAYİLERDE
KAÇIRMAYIN!

**POSTER
HEDİYE**
Büyük Patlama
& Venüs

Online satın almak için:
www.dergiburda.com

TÜRKİYE'DE UZAY BİLİMLERİ VE ASTRONOMİ DERGİSİ



DB
DOĞAN BURDA DERGİ



zynga

Röportaj var!

Bernard Kim – Yayın Müdürü @Zynga

Pandemi sebebiyle malumunuz sıkıntılı vaktler geçirdik, içimiz dışımız kararlı. Kendimizi içimize -ve oyunlara- verdigimiz bu dönemde tüm sektörler ciddi bir daralma içindeyken, bu topraklarda doğan Peak Games'in ülkemizin ilk unicorn'u olması ve Zynga'ya 1.8 milyar dolar gibi müthiş bir rakama satılması göğsümüzü kabarttı.

Bu röportajın bizim için de önemi büyük zira Zynga'nın Yayın Müdürü Bernard Kim'in Türkiye'de oyun basınına verdiği ilk röportaj aynı zamanda.

Berçem Sultan Kaya'nın yaptığı bu uzun ve keyifli röportajın tamamını LEVEL Online'da okuyabileceksiniz, link sayfanın sonunda. :)

BSK: Merhabalar, öncelikle sizi biraz tanıyalım. :)

BK: Merhaba, benim adım Bernard Kim. Yer aldığım departman, küresel pazarlama, iş geliştirme, iş birlikleri, tüketici iç gürüler, veri bilimi ekibi, monetizasyon, iletişim, kurumsal strateji ve ürün yönetimi

gibi alanları kapsıyor. Yani Zynga'da oyunların işletmeyle alakalı kısımlarından sorumlu olduğumu söyleyebilirim. :)

İşinizin en sevdiğiniz tarafları neler?

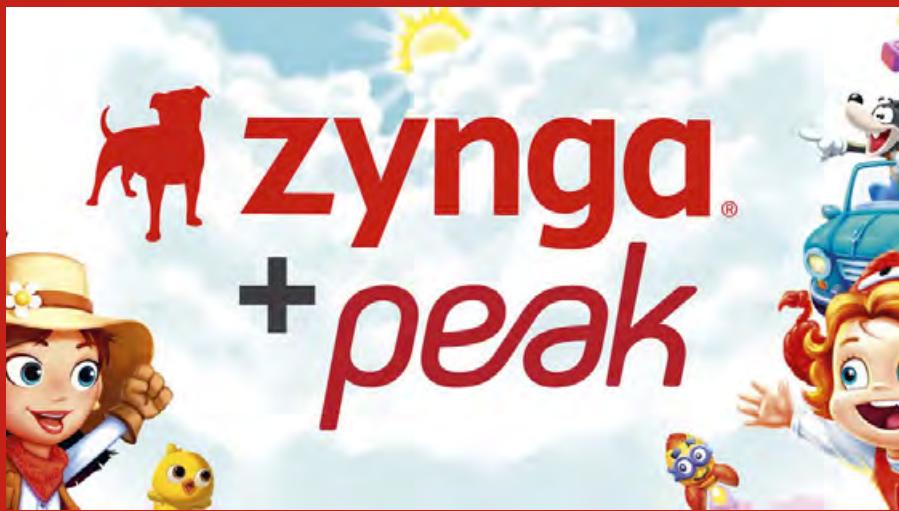
Doğrusu işimle ilgili en sevdiğim şey oyun oynayabilmek. Neredeyse 20 yıldır gerçek bir mobil oyun tutkunuyum. Mobil oyunların platform konusunda bu kadar kolay erişilebilir olmasını ve günümüzde artık gerçekten rekabetçi bir hal almış olmalarını seviyorum. Mesela geçen akşam Toon Blast turnuvasında yarıcip birinci sıraya yükseldim. Bugün ise, skor tablosunu kontrol edip duruyorum. Geriye düşmemek için tüm gün toplantılar arasında -ve hatta bazı sıkıcı toplantılar sırasında- oyna girmem gerekiyor. Yine de siz merak etmeyein, söz veriyorum röportaj sırasında oyuna girmeyeceğim. (Kahkahalar atar). Kısacası, benim işimle alakalı en sevdiğim iki şeyden biri oyun oynayabilmek, öteki ise bu oyunlarınlarındaki yaratıcı ekiple birlikte çalışıyor olmak.

Anladığım kadariyla gerçekten mobil oyunlara tutkunsunuz. Bu konuda sizi anlayabiliyorum, ben de günümün çoğunu mobil oyunlarla geçiriyorum.

Evet, sıkı bir mobil oyuncuyum. Eskiden konsol ve PC'de de çok oyun oynardım ancak bilirsiniz, aile, iş ve seyahatler arasındaki dengeyi sağlamak için çalışırken mobil benim için en uygun platform oldu.

EA Mobile gibi bir başka devden Zynga'ya geçiş süreciniz nasıl gerçekleşti?

Kişisel olarak, benim için bu büyük bir riskti. Electronic Arts'ta 10 yıldan fazla çalıştım ve orayı gerçekten seviyordum. Buna karşın, daha az ivmeye sahip yeni bir şirkete katılmak bana yeni bir macera gibi göründü. Zynga'ya geçiş gerçekten eğlenceli oldu. Sonrasında zaten Frank Gibeau, yani Electronic Arts'taki patronum da Zynga'ya geçiş yapmış. Kendisiyle hali hazırda sağlam bir iletişimimiz vardı ve tanıdığımız, saygı duyduğumuz insan-



ları Zynga'ya dahil ederek kendi yönetim kadromuzu kurabildik. Açıkcası Zynga'da sektörün en iyilerini bir araya getirdiğimizi düşünüyoruz.

Firmaya katıldıkten sonra odaklandığınız ilk konu neydi? Diğer firmaları satın alarak büyümek planın bir parçası mıydı yoksa karşınıza çıkan fırsatları değerlendirmek mi ibaret?

Başlangıçta odaklandığımız nokta canlı servisleri geliştirmekti. Yeni bayilikler satın almak ya da platforma yeni oyunlar ve oynanışlar eklemek, biraz ana odağını dışında kalmıyordu. Yani, firmaya katıldığımızda bizim ilk önceliğimiz, oyunların canlı servislerini düzeltmek ve geliştirmek üzeriyeydi. Paydaşlarımız, oyuncularımız ve çalışanlarımız Zynga'dan ne bekleyeceklерini bilmiyorlardı çünkü bekentileri kaçırıyordu. Bu yüzden, başlangıçta temel işlere odaklanıp sorunları çözdük. İlk günler temelde böyle geçti. Canlı servisleri stabilize edip geliştirdik. Ondan sonra yeni projeler ve yeni oyunlar üzerinde çalışmaya başladık. Satın almalar üzerinde düşünmeye başlamamız bu noktada gerçekleşti.

Bir firmayı satın alma süreci nasıl işliyor? Ne kadar çalışma gerekiyor? Kararı nasıl veriyorsunuz?

Satın alma sürecinin bir kural kitabı ya da bilimi yok. Her şey tamamen oyunlar için sahip olunan tutkunun ve zaman içerisinde kurulan güçlü ilişkilerin çevresinde gelişiyor. Firmalarla kurduğumuz ve nihayetinde satın alma ile sonuçlanan ilişkiler, yıllar içinde gerçekleştirilen pek çok toplantıın ve görüşmenin sonucunda ortaya çıkıyor. Firmaları Zynga'nın parçası olmanın kendileri için avantaj olduğuna ikna etmek için çok zaman harcıyoruz. Yani bu, karar vergit-satın al tarzı bir süreç değil. Firmaların

yönetim ekiplerini ikna etmek için fazlasıyla zaman ve enerji harcıyoruz. Ardından ise, satın alma sonrasında süreçte, kurduğumuz ilişkiyi güçlendirmeye ve verdigimiz sözleri yerine getirmeye odaklıyoruz.

Geçtiğimiz ayların en çok konuşulan konularından biri Peak Games'in satın alınma süreciydi. Bu süreç nasıl gelişti? Peak Games ne kadar zamandır radarınızdaydı?

Peak Games, bu yeni yönetim ekibimiz işe başladığından beri, yani dört yıldan uzun zamandır radarımızda. Yönetim ekibimizin yapmış olduğu ilk satın alma zaten Peak'in kart oyunlarıydı. Yani, Okey, Gin Rummy, Spades ve bunlarla ilişkili stüdyoları satın almıştık ve bunu, Peak Games ile zaman içerisinde kurabileceğimiz daha geniş bir ilişkinin ilk basamağı olarak gördük. Bu satın alma süreci boyunca, belirli vaatleri yerine getireceğimize dair taahhütte bulunduk ve bence "Bakin Zynga söylediği şeyler yapar," kısmını test etmemiz için de iyi oldu. Kart oyunlarını Zynga çatısı altında geliştirmiş olduk. Zaman içerisinde, hala Toy Blast ve Toon Blast'ı sürdürmekte olan yönetim ekibiyle görüşmelerimiz devam etti. En nihayetinde bu yılın evliliği tamamlamak ve Peak Games'in kalanını da gemiye bindirmek için en doğru zaman olduğuna karar verdik. Anlaşmalarındaki detayları siz de biliyorsunuzdur. Maddi açıdan bu Zynga için çok büyük bir satın almayı ancak yine de kendimizi oldukça rahat hissediyorduk. Çünkü Peak ile zaten uzun zamandır çalışıyoruz ve dört yılı aşkın sürede aramızda sağlam bir ilişki kuruldu.

Aslında sadece Peak Games değil; Peak'in dışında Gram Games ve Rollic stüdyolarını da satın aldınız. Bence pek çok kişinin merak ettiği bir soruyu sormak istiyorum,

Türkiye'ye bu kadar yatırım yapmanızın sebebi ne?

(Gülüyör) Kimileri Türkiye ve İstanbul'a taktılı olduğumuzu düşünebilir. İstanbul'da bulunmayı, ülkeyi ve kültürünü seviyoruz. Ve tüm bu süreç aslında Peak'in kart oyunlarını satın almamızla başladı. Bu satın alma beraberinde diğer Türk oyun stüdyolarını içeren bir networkü de getirdi. Kurulan bu yeni ilişkiler sayesinde gerçekten iyi bir pozisyonda bulduk kendimizi. Çünkü Peak'in kart oyunlarını satın almak, birbirini tanıyan ve birlikte çalışan pek çok ekibe ulaşmamızı sağladı. Hepsinin birbirile ilişkisi vardı. Peak ile gerçekleştirdiğimiz iş birliği iyi gidince sanırım etrafta Zynga hakkında pozitif fısıltılar oluşmaya başladı ve bu sayede, aynı şekilde İstanbul'da yer alan Gram Games ile konuşmaya gittiğimizde avantajlı konumda olduk.

Sonuç olarak Gram Games'i de satın aldık ve networkümüz de büyümeye devam etti. Bu süreçte fark ettiğimiz şeylerden biri, ekiplerin satın alma sürecinden sonra çok daha iyi bir performans sergiledikleri. İş ahlakları, kültürleri ve tutkuları sayesinde yapmakta olduğumuz çalışmaların içerisindeki enerji büyümektedir ve biz de yatırım yapmaya devam etmek için iyi bir yerde olduğumuza karar verdik. Ardından Peak'in devamını ve son olarak da Rollic'i satın aldık. Rollic sayesinde Türkiye'den pek çok bağımsız geliştiricinin yer aldığı daha geniş bir network sahip olduk.

Radarınızda başka Türk geliştiriciler de var mı?

Doğrusu biz hep meraklı ve araştırmacıyız. Zynga ile ilgili bence en iyi kısımlardan biri büyümeye stratejisinin bir parçası olarak satın almaya karşı olan agresifliği. Yavaş yavaş daha fazla bize yönelerler olmaya başlıyor. Yani demek istediğim şu ki artık bizim gidip firmalara "Hey, Zynga'nın bir parçası olmak ister misiniz?" diye sormamızdan çok "Hey, Zynga bizim için iyi olabilir. Belki de onlarla görüşmeliyiz" diyen firmaya karşılaşıyoruz. Biz her zaman ailemizi büyütme potansiyellerini değerlendirmek istiyoruz ve bu durum haliyle, isimizi kollaştırıyoruz. Ancak tabii ki doğru zaman, doğru firma ve doğru oyunlar ile eşleşen doğru kültürler olması gerekiyor.

♦ Berçem Sultan Kaya

Bu uzun röportajın tamamını
LEVEL Online'da
okuyabilirsiniz.



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDE



Merhaba LEVEL takipçileri. Ekim ayı geldi bile. 29 Ekim Cumhuriyet Bayramının olması, (aynı zamanda doğum günümün olması) ve sonbaharın en güzel günleri olması nedeniyle Ekim ayının ayrı bir yeri vardır bende.

Çocukken hatırlıyorum da yazılılıklar gidiyor diye üzüldürüm bu aylarda. Altınoluk'ta, yoldaki arabaların azalması, pansionların boşalması, çay bahçelerinin, Atari salonlarının kapanması, lunaparkin toplanmaya başlanması ile hüzne dönerdi sonbahar. Deniz soğur, dondurma (Alaska frigo), yaz sineması seansları 8 ay sonra kaldırı hep. Okulda da evde de havalarla birlikte cehreler/çevreler sertleşirdi. Şimdi düşünyorum da, her yeri işgal eden metropole ait arabalardan, her yere doluşan cafe-lerden, içinde envaiçeşit pişliğin dolduğu denizden ve yaşamın temel konjonktürleri ile oynamamız sonucu oluşan bunaltıcı sıcaklardan, içinde çeşitli çeşit kimyasalın olduğu dondurmalardan, kısacısı yazdan nefret eder hale gelmişim. Çocukluğumuza ait ne varsa nostalji, retro, moda adı altında satılan birer sanayi nesnesine dönüşmüş, çocukken özgürce denize girdiğimiz sahiller, top oynadığımız yeşil alanlar parsel parsel satılmış. O yüzden önceleri televizyon şimdi ise video oyunları ve sanal dünyalar kaçış noktamız haline geldi.

Bu ay sizlere video oyunlarının ve giderek sinemanın da bir alt türü haline dönüşmeye başlayan araba/yarış türündeki yapımlar-

dan bahsedeceğim. Atari salonlarında ya da Amiga 500'de Out Run, F-zero, Spy Hunter ve Lamborghini American Challenge gibi oyunları çok severek oynamışdım. Polisten kaçilan, uçurumlardan uçulan, kaçış imkanı sunan araba yarışı oyunları oyun severlere özgürlük hissini yaşatırdı. TV'de de arabalar o dönem için O dönemlerde Kara Şimşek adlı diziyi bilmeyen yoktu zaten. Geleceğe Dönüş, Hayalet Avcıları ve Ninja Kaplumbağalar gibi TV/Film yapımları popüler sinema ikonuna dönüşecek araçları hafızamiza kazımaya başlamıştı bile.

Sinema ve video oyunlarında ana karakter olarak araba

Gerek konsollar, gerek bilgisayar oyunları olsun F-1 yarışlarını, Nascar araçlarını, sokak yarışlarını defalarca önmüze isıtıp isıtıp sürmekte. Ancak sinemada öncü araba temali filmler ve onları oyuncular için uyarlayan firmalar araba yarışı/sürücü türündeki oyunların bu denli popüler hale gelmesinde etkili olmuştur. Playstation ve PC için 90'lı yılların sonu özellikle son derece önemli bir dönemdir. Örneğin, GT Interactive'in



1999 senesinde banka soygunu için şoför olma fikri ile ortaya çıkardığı Driver adlı Psx oyunu büyük beğeni topladı. Polislerden kaçtığımız, arabaları takip ettiğimiz oyun aslında yönetmenliğini Walter Hill'in üstlendiği Sürücü (The Driver/1978) filminin neredeyse birebir aynısıdır. Rampaldan uçtuğumuz San-Francisco sokakları gibi yerleri ile Peter Yates'in yönetmenliği, Steve McQueen'in başrolünde olduğu Gangsterin Kaderi (Bullitt/1968) adlı filmi referans almıştır. Driver oyununu çokça etkileyen GTA serisinin de benzer şekilde öncü bir filmi vardır: Grand Theft Auto (1977/Ron Howard). Araba çalmak, kirli işler için uğraşmak ve çoğunluğu arabanın içinde geçen filmlerden daha da örnek vermek gereklisi: Sonsuz kaçış (1972 The Getaway/Sam Peckinpah) ve Taşıyıcı (2002 The Transporter/Louis Leterrier, Corey Yuen) sayılabilir.

Öldüren tekerlekler

VHS kasette izlediğim ve intikam için insanları ezen devasa bir arabanın olduğu Öldüren Tekerlekler ismi, şimdi bahsedeceğim deneysel film ve araba oyunlarının tanımı için çok uygun olacaktır sanırım. Ölüm noktası (1971 Vanishing Point/Richard C. Sarafian) ve Belâ (1971 Duel/Steven Spielberg) adlı filmler, otobanların ne kadar tekinsiz olduğunu gösteren filmlerden bazılarıdır. Yabancı olduğunu, muhitemelen çölde geçen bu yapımlarda, yol vermediğin bir araç en büyük düşmanın olabilir. Polislerden kaçan, anti-kahramanın başrolde olduğu filmler ardına gelmeye başlar. Ölüm yarışı 2000 (1975 Death Race 2000/Paul Bartel) (ve yeniden uyarlanması olan 2008 senesinde çevrilen Ölüm Yarışı/ Death Race Paul W.S. Anderson) ayrıca Christine (1983/John Carpenter Stephen King) yayaların ezildiği, arabaların katile dönüştüğü filmlerden en bilinenleri olmuştur. Tarantino bile bu istismar sineması türünde eser vermekten geri kalmayıacaktır: Ölüm geçirmez (2007 Death Proof/Quentin Tarantino). Yayaları ezip puan toplama, ortalığı kan gölüne dönüştürme fikri oyun yapımçıları için de çok yaratıcı bir konu haline gelecektir. Örneğin, Carmageddon, 1997 senesinde bu fikirle yola çıkararak yayaları ezip puan topladığımız bir oyun olarak piyasaya çıkarken oyuncuların sevenler için çok sevilen, ebeveynler için nefret edilen bir oyun olacaktır. Oyun, daha sonrasında gelen tepkilerden dolayı kan rengini yeşile döndürmek zorunda kalacaktır hatta. Twisted Metal ise arabaların bir birini parçaladığı yine şiddetin ön planda olduğu bir oyun ola-



caktır. Sinemada benzer örneğini görecekmiş bir diğer fikir ise topyekün yarışmaktadır. Modifiye edilmiş araçlar, çeşitli çeşitli insanların yarışlığı genel olarak eğlenceyi amaçlayan filmlerden bazıları: Çılgın (1977 Smokey and the Bandit/Hal Needham), Yüzde yüz ölüm (1976 Cannonball/Paul Bartel, Yolun sonu (1981 The Cannonball Run/Hal Needham) ve İntikam Yarışı (1995 Pik lik foh/Gordon Chan) olmuştur. TRON (1982/Steven Lisberger) ve Tron Efsanesi (2010 Tron/Joseph Kosinski) Atari dünyası ile ütopik bir dünyadan, araçların, yarışların dizayn edildiği bir film olurken, 60 saniye (2000 Gone in Sixty Seconds/Dominic Sena), Days of Thunder (1990/Tony Scott) ve Zafere Hüküm (2013 Rush/Ron Howard) gibi filmler yarış dünyasını merkeze almıştır.

Animeler'in dünyasına göre şekillenen video oyunları ve filmler

Speed Racer (Tatsuo Yoshida/Mahha Go-Go 1967–1968) ve Initial D 1998 adlı anime serilerinin (hatta mangaların) Hızlı ve Öfkeli ve Need For Speed gibi yapımların öncüsü olduğunu söylesem ne derdiniz? Hatta Speed Racer adlı animenin, Wachowski kardeşler (bkz: The Matrix) tarafından Hızlı yarışçı adıyla 2008 bir filminin olduğunu söylesem? Redline (2009/Takeshi Koike) adlı anime de futuristik tasarılarıyla oyun dünyası ve sinema etkileşimine örnek olarak gösterilebilir. Initial D, drift, spin, nitro gibi sonradan Need for Speed: Underground (2003) gibi oyunlarda oldukça popüler hale gelecek ve Hızlı ve Öfkeli (2001 The Fast and the Furious/Rob Cohen) gibi seri filmler içinde önemli bir kaynak olacaktır.

Sayıdığım oyunlarında daha sonra Hız Tutkusu (2014 Need for Speed/Scott Waugh) gibi filmleri sinema salonlarında oyuncuların bekleyecektir. Colin McRae Rally (1997), Burnout 2: Point of Impact (2002), Gran Turismo 2 (1999), Test Drive ve Midtown Madness gibi unutulmaz oyunlar oyuncular için kültür mertebesine ulaşmıştır. Gece Vurgunu (Nightcrawler 2014/Dan Gilroy), Sürücü (2011 Drive/Nicolas Winding Refn) ve Tam Gaz (2017 Baby Driver/Edgar Wright) gibi filmler, son derece beğenilen ve yeni bir tür dönüştürerek arabayı kötü maksatla kullanma teması için vazgeçilmez bir fikre dönüşecektir. (Not: The Sopranos dizisinde araba son derece önemli bir yere sahipken doğrudan olmasa da dolaylı şekilde en kritik sahneler arabada gerçekleşir. Ayrıca; 1996 yılında vizyona giren Crash, Cronenberg'in fantazi-süslü farklı filmler olarak üstte bahsettiğim kötüüğün yayıldığı bir yer olarak araç tezimi de destekleyen bir film olarak izlenilebilir). Araba, radyoyu açıp, ağır ağır gidebileceğimiz bir kaçış aracı olabilir. Kimi zaman gaza basıp sınırlarımızın direksiyona aktarıldığı bir kaçış yolu da olabilir. Kendinize çok iyi bakın, gelecek ay görüşmek üzere... ♦

Dinleme tavsiyesi:

Blondie - One Way Or Another

www.youtube.com/watch?v=1VFuHj9_Tgw

Audioslave - Show Me How to Live

www.youtube.com/watch?v=vVXIK1xCRpY

The Gathering - Heroes For Ghosts

www.youtube.com/watch?v=6m-zhD8Qh9w

Bonus:

www.youtube.com/watch?v=MwPb7g_BIXQ



FOOTBALL MANAGER DOSYASI

Kulübede tercihiniz takım elbise mi,
eşofman mı?

Dakika 75 olmuş. Şampiyonluk için tek yol maçı kazanmak. Bütün maç oyunu kontrol etmiş ve 75 dakika boyunca kapanan rakibe karşı 1-0 onde götürdüğünüz oyunu sürpriz bir gol iyiyerek zora sokmuş durumdasınız. Oyuncularınız hücum etmekten yorulmuş, bitik durumdalar. Maç boyunca etkisiz bir oyun sergileyen fırsatçı golcü santraforunu oyundan çıkarıyor, onun yerine hızlı ve pres gücü yüksek bir santraforu oyuna sokuyorsunuz. Son 15 dakika kala rakip savunma oldukça dikkatli ve yeni forvetinize göz açtırmıyor. Pozisyon bulamıyorsunuz, maç da bu skorla bitiyor. Görece kolay bir rakibe karşı alınan bu beraberlik sonunda şampiyonluğu kaçırıldınız.

Tebrikler, kovuldunuz

O da ne, bir zaman kayması yaşandı. Dakika 60. 1-0 öndesiniz. Oyuncularda yorgunluk belirtileri baş göstermiş durumda. Forvet oyuncunuzu çıkarıyor ve ileriye dönük orta saha görevinde olan pasör oyuncunuzu oyuna sokuyorsunuz. Oyuncularına sakin olmasını ve topu rakibe bırakmalarını söyleyorsunuz. 15 dakika boyunca rakip üstünüze geliyor ama etkili bir kademe anlayışı ile bu atakları savuruyorsunuz. Üstüne yeni oyuncunuz da bir forvet gibi oynamıyor ve daha geride bekliyor, rakip defans hattı onu tutabilmek adına öne çıkıyor. 15 dakika boyunca defans oyuncularınız biraz yorulmuş olsa da kanat oyuncularınız dinlenmiş durumdalar. Ceza yayı üzerinde kazanılan bir topla aldığı bir pas sonrası, kendi yarı sahasının ortasına kadar gelen oyuncunuz topu kazıyor. Sol kanattan kaçan oyuncunuzun koşu

yoluna tek bir dokunuş ile topu yolluyor. Kanat oyuncunuz önündeki boşluğu iyi kullanırken hücumda dönük orta saha oyuncunuz ön direğe koşuyor. Ancak o da ne, arka direğe yapılan bir orta ve az adamlı yakalanan savunma forvetinize markaj uygularken ters kanat oyuncunuz yaptığı sprint sayesinde temiz bir vuruşla topu ağlara yolluyor. Sonradan maça sotğuğunuz False 9 oyuncusu başarılı bir hamle oldu. Hem takımı dinlendirdiniz hem de farkı açtinız. Tebrikler, şampiyonsunuz.

Her futbolsever eminim ki bir gün futbolcu olmayı hayal etmiştir. Ancak kaç kişi teknik direktör olup gerçekten bir takımı yönetmemeyi düşündü ki. "Futbol basit bir oyundur, zor olan onu basit oynamaktır" der rahmetli Johan Cruyff. Eğer Arsene Wenger ya da Alex Ferguson değilseñ tek bir başarısız yılda takımın en kolay harcanan parçası olma ihtimaliniz oldukça yüksek. Bunun en üç örneklerinden birini de Championship Manager 03-04'de yaşadım efendim. 3 sene üst üste lig şampiyonu yaptığım İstanbulspor ile 4. sene sonunda nihayet UEFA kupasında mutlu sona ulaştım ancak Süper Lig'de şampiyonluğu kaçırıldığım için takımdan kovuldum...

4-3-3'ün taktiksel büyüsünü ülkemizde görmemiz gerçekten zor. Hatta bu topraklarda 4-2-3-1'den farklı bir taktik anlayışı görebilir miyiz emin değilim. Neyse ki oyun dünyası var ve futboldaki taktiksel fantezilerimizi Football Manager sayesinde yillardır gerçekleştiriyoruz. Bir kulübü menajer olarak yönetmenin tadını alıyoruz, zorluklarını yaşıyoruz, başarının keyfini çıkarıyoruz. Football Manager biz futbolda bugüne kadar sekilden şekile soktu. Yeri

geldi sinirden kıpkırmızı kesilerek ekrana küfür kiyamet bağırdık, yeri geldi atılan golden sonra evde bir koridorun ucundan diğerine bağıra bağıra koştuk. (En azından ben yaptım.) Hatta öyle bir hale geldi ki futbola bulaşıp da FM oynamayan sayısı bir hayli az ve gerçek teknik direktörlerin dahi zaman zaman FM aracılığı ile oyuncu keşfettiklerini ve bu oyuncuları gözlemlediklerini biliyoruz.

Peki bizi yıllarca ekran başına bağlayan bu oyun nasıl gelişti? Ne yaparak bunu başardı. Gelin hep beraber Football Manager'ı kendi alanında şampiyon yapan geçmişine şöyle bir göz atalım.

Menajerliğin kısa tarihi...

Oyunun bağımlılarının bildiği gibi, her şey toz ve gaz bulutuken Football Manager'dan (FM) önce Championship Manager (CM) vardı. CM'in FM'e nasıl dönüştüğünü bu sayfalarda yer alan bir kutuda detaylıca anlatıtmam ancak bu dönüşümden ziyade, FM'nın köklərini oluşturan CM serisinin nasıl ortaya çıktığına göz atmakta yarar var. Hala birçok menajerlik oyuncusuna sorsanız, bu alanda en unutulmaz anılarını CM 01-02 veya CM 03-04 üzerinden anlatmaları muhtemel. Ancak CM, bu iki oyundan bile çok daha öncesine dayanan ve kendisini ilk kez henüz ben dünyada değilken göstermiş köklü bir oyun.

Oynadıkları futbol oyunlarından tatmin olmayan ve Collyer kardeşler olarak tanınan iki girişimcinin geliştirdiği oyun, daha sonra Sports Interactive olarak tanıyaçağımız Intelek'in elinden çıktı. 1992 yılında MS-DOS, Amiga ve

WONDERKID DOSYASI

Günümüzde internet sağ olsun, bir wonderkid'in geleceğini daha o 15 yaşındayken biliyoruz ama her zaman böyle değildi. *Championship Manager*'dan önce bu taraflarda kimsenin tanımadığı Pablo Aimar (*Kürsat'ın kaybolan kedisinin isim babası olur*) yolu açtı, diğerleri takip etti.

Neticede Yıllar boyunca takım yönet, genç oyuncu keşfet, bunları takıma monte etmeye çalış derken bir menajer olarak sayılız oyuncu ile iletişim kurduk. Ama bu oyuncuların bazıları öyle bir iz bıraktı ki onları asla unutmadık. Gelin şimdi FM-CM tarihinin efsanelerini oyun içindeki ve gerçek hayatı kariyerlerine bir göz atalım.



**MAXIM TSIGALKO
(FORVET)**

OYUNDA: Benim için zirve bir isimle başlamasam olmazdı. Hem CM 01/02 hem de 03/04'de bir efsane olan 1983 doğumlu Tsigalko, eşsiz bir yeteneğe sahipti. Ucuz bir maliyetle takımınıza katıldığunuz Tsigalko'nun her sezonda gol rekoru kırması olağandi. Ha tabii takıma zarar verdiği bazı noktalar da vardı. O kadar çok şut çekerdi ki diğer oyuncularınız kendilerini parlatamazlardı. Yine de yararı zararından çok daha fazla olan Tsigalko, her CM oyuncusunun ilk transfer ettiği isimlerden biriydi.

GERÇEK HAYATTA: CM'de gösterdiği performansla geçmiş performansı arasında hayaller/hayatlar karşılaştırması yapabileceğimiz Tsigalko hiçbir zaman bir yıldız olamadı. Yıldız olmayı geçtim ortalama bir ligin düşük seviye bir takımında dahi forma giyemedi. Dinamo Minsk'de başlayan kariyeri Belarus, Kazakistan ve Ermenistan liglerinde devam etti ve 2009 yılında kariyerine son noktayı koydu. (74 maç - 22 gol- 8 asist)



**TONTON ZOLA MOUKOKO
(ORTA SAHA)**

OYUNDA: İsmiyle hemen dikkatleri çeken Zola, yine CM 01/02'de yer alan en potansiyelli gençlerden biriydi. Hatta o dönem oyuncunun Micheal Owen'a benzediğini ve yeni Owen olacağını söyleyen abartılı ifadeler okudum. Sakatlık konusunda bazı problemleri olsa da oldukça yararlı olan Zola, bazen de bekleneni veremiyordu ama ismi sayesinde unutulmazlar arasında yer aldı.

GERÇEK HAYATTA: Buraya sıddırmadığımız oldukça trajik bir hikayesi olan Moukoko da beklenen patlama'yı yapamayan oyuncular arasında. Hammarby ve Derby County'de forma giymiş olsa da buralarda tutunamayan oyuncu, İsveç ağırlıklı olarak çeşitli düşük düzey Kuzey Avrupa kulüplerinde oynadıktan sonra 2011 yılında emekli oldu. (63 maç - 6 gol)



PABLO AIMAR (HÜCUMA DÖNÜK ORTA SAHA)

OYUNDA: İşte her şeyi başlatan adam! Her bir CM oyuncusunun ofansif orta sahasında görmek isteyeceği Pablo Aimar gol ile aranızdaki mesafeyi azaltan bir futbolcuuydu. Üstün yetenekleri ile göz dolduran oyuncu takımınızı şampiyonluğa taşıyacak en önemli hücum silahlarından biriydi. Aimar aynı zamanda CM'in patlama yapacağını doğru şekilde tahmin ettiği ilk genç yeteneklerden biriydi..

GERÇEK HAYATTA: Pablo Aimar benim çocukluk kahramanlarından biridir. Canizares'in kendine has tarzı ve Aimar'ın yeteneği o dönemin Valencia'sına büyük hayranlığını uyandırılmıştı. River Plate ile kariyerine başlayan Arjantinli, Valencia'ya transfer olduktan sonra yaşanan iki lig şampiyonluğunda ve bir UEFA ve UEFA Süper Kupa şampiyonluğunda büyük rol oynamıştı. Benfica ile bir defa Portekiz lig şampiyonluğunun yanı sıra 4 kere de Portekiz Lig Kupası'nı kazanan yıldız 15/16 sezonunda River Plate'de kariyerini sonlandırdı. (447 maç - 55 gol - 67 asist)



KENNEDY BAKIRCIOĞLU (SAĞ AÇIK)

OYUNDA: Türk asıllı İsviçreli oyuncu Kennedy Bakircioğlu, CM serisinde çok büyük bir aksilik olmadığı sürece hangi takımda oynarsa oynasın iyi bir performans veriyordu. Sağ kanatta firtına gibi gidip gelen oyuncu asist/gol katkısı ile CM'nin neredeyse her oyununda yüksek düzeyde istatistikler ile oynuyordu.

GERÇEK HAYATTA: İsviçre tarihinin ortalaması bir oyuncusu olarak görebileceğimiz Kennedy Bakircioğlu, ilk yıllarda Hammarby ile İsviçre Ligi şampiyonluğunu elde etti ve 2005 yılında Hollanda'nın Twente takımına transfer oldu. Bakircioğlu yine 18/19 sezonunda yine Hammarby'de futbola veda etti. (370 maç - 97 gol 63 - asist)



TARIBO WEST (STOPER)

OYUNDA: Defans hattının duvarlarından olan Taribo West, benim çok tercih etmediğim bir oyuncu olsa da CM dünyasının en sağlam stoperlerinden biriydi. Ayrıca 01/02'de bonservis olmadan takıma katılabiliyor ve oldukça uygun bir maliyetle oldukça büyük verim almanız için müthiş bir fırsat sunuyordu. Taribo West'i cidden çok yüksek fiyatlara satabiliyordunuz.

GERÇEK HAYATTA: Taribo West'in bendeki yeri Jay-Jay Okocha nedeniyle sempati duydum Nijerya milli takımında, şahsına minhasır tarzıyla dikkat çekmesiydi. Milenyuma kadar İtalya'nın iki büyük takımı hem Inter hem de Milan'da forma giymiş olan West, milenyumdan sonra kademeli bir düşüş yaşadı. (205 maç - 5 gol - 1 asist)



JAVIER SAVIOLA (FORVET)

OYUNDA: Saviola, ilk olarak River Plate'de parlamıştı. Hem gerçekte hem de CM'de en büyük yıldız adaylarından olan Saviola forvet, forvet arakası ve sağ-kanat-forvet olarak iş yapabiliyordu. Aldığınızda garanti şekilde verim alabileceğiniz bir oyuncu olan Saviola milenyum sonrası CM oyunlarında kolaylıkla takımınıza katabileceğiniz bir oyuncu değildi.

GERÇEK HAYATTA: Saviola'nın gerçek kariyeri de CM kariyeri gibi rüya gibiydi. River Plate'den 35 milyon Euro bedelle Barça'ya transfer olan Saviola orada da başarılı bir oyuncu olarak tarihe adını yazdırdı ve eminim Los Galacticos olmasaydı bir şampiyonluktan daha fazlasını kazanabilirdi. Sevilla, Benfica ve Malaga gibi kulüplerde de forma giyen Saviola, 2015'te River Plate döndü ve 2016 yılında emekli oldu. (513 maç - 172 gol - 82 asist)



SERGEY NIKIFORENKO (HÜCUMA DÖNÜK ORTA SAHA)

OYUNDA: Belaruslu Nikiforenko, golcü orta saha dediğimiz tipte bir oyuncuydu. Ama forvete alındığında da gol makinesi olmaya devam ediyordu. Takımınıza katarken çok da zorlanmayacağınız bu oyuncu, forvetiniz cimri oyun yapısı ile dikkat çeken kendi vatandaşısı Tsigalko değilse forvet oyuncularınızdan daha fazla gol atabiliyordu. Tabii bunun için doğru taklığı de ayırmak şartı.

GERÇEK HAYATTA: Nikiforenko kariyerine Dinamo Minsk takımında başlamış ve 98'de Shakhtar Soligorsk takımına transfer olmuş. CM'de olduğu gibi beklenen patlamayı yapmasa da ilginç bir şekilde takımına sadık kalarak 2011 yılına kadar bu takımda oynamış ve yine bu takımda emekli olmuş. (228 maç - 53 gol - 27 asist)



JULIUS AGHAHOWA (ORTA SAHA- FORVET)

OYUNDA: CM'in bize orta saha olarak sunduğu Aghahowa yine golcü özellikleri ile ön plana çıkan Nijeryalı bir yetenekti. Daha sonraki oyun versiyonlarında forvet hattında karşımıza çıkan Aghahowa çift forvetin en etkili parçalarından biri oluyordu. Özellikle teknigi ile göz dolduran Agahowa'yı ben genelde takımda tutmaktan çok 1-2 sezon oynatıp satmayı tercih eden kesimdediyim.

GERÇEK HAYATTA: CM'in bize orta saha olarak sunduğu Aghahowa yine golcü özellikleri ile ön plana çıkan Nijeryalı bir yetenekti. Daha sonraki oyun versiyonlarında forvet hattında karşımıza çıkan Aghahowa çift forvetin en etkili parçalarından biri oluyordu.



FREDDY ADU (KANAT)

OYUNDA: CM 4'ün en genç yeteneklerinden olan Adu, üzerine yaptığınız yatırımla fahiş fiyatlara satabileceğiniz, yeteneği ile göz dolduran bir orta saha oyuncusuydu. Çok hızlı gelişen, çok genç olan, satmak istemezseniz belki 20 sene takımı sırtlayabilecek bir oyuncu olan Adu, CM tarihinde benim için ayrı bir yere sahiptir.

GERÇEK HAYATTA: Gana asıllı Amerikan oyuncu Adu, Benfica'ya transfer olarak ABD'den Avrupa'ya geldi. Beklenen gelişimi gösteremeyen Adu, Benfica tarafından sürekli farklı kulüplere kiralandı. Hatta bu süreçte ülkemize yolu düşerek Rizespor'da da oynayan Adu, daha sonra tekrar ABD'ye döndü ve kariyerine orada devam etti. Henüz emekliliğini açıklamamış olsa da 2019'dan bu yana kulüpsez bir serbest oyuncu olarak hayatına devam ediyor. (241 maç 33 gol 19 asist)

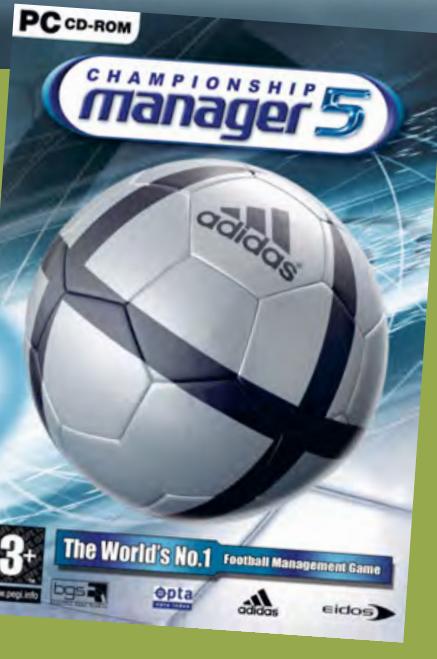
SPORTS INTERACTIVE'İN RAKİPLERİ

Kimler geldi kimler geçti. Kabul etmek gerekirse, hem öncesinde hem de sonrasında gayet keyifli, ele avuca gelir menajerlik oyunlarıyla karşılaştı

Sports Interactive Sonrası CM

Eidos, Sports Interactive ile olan anlaşmazlığın ardından CM oyunları üretmeye devam eden Beautiful Game Studios'u kurdu. Sports Interactive döneminde tamamen farklı bir amaçla kurulmak istenen BGS'nin CM oyunları hiçbir zaman eski şatafatına kavuşmadı. CM 5 ile ilk oyununu yayınlayan stüdyo, başarısız bir oyunun ardından CM 2006 ile 3D maç motoruna geçiş yaptı. Ancak bu maç motoru oyuncuları gerçek bir insan suretinde değil, koni şeklinde gösteriyordu. CM 2007 ve CM 2008 ile oyun fazla gelişim gösteremese de CM 2008, SI ayrılığı sonrası oyunlar içinde benim favori CM oyunum oldu. Hatta Nantes'dan transfer ettiğim Mamadou Bagayoko her zaman gol kralı olmayı başardığı için asla

unutmadığım bir oyun da oldu. Bir sonraki yıl ise herhangi bir CM oyunu görmedik ancak 2010 yılında 3 boyutlu maç motorunu nihayet gerçek insan suretleriyle kullanan CM 2010 piyasaya çıktı. Maalesef bu oyun da birçok yeni özellik eklemesine rağmen FM'nin gölgесinde kaldı. CM 2011 ise sadece iOS'da yer aldı ve son CM oyunu olarak tarihe karıştı.

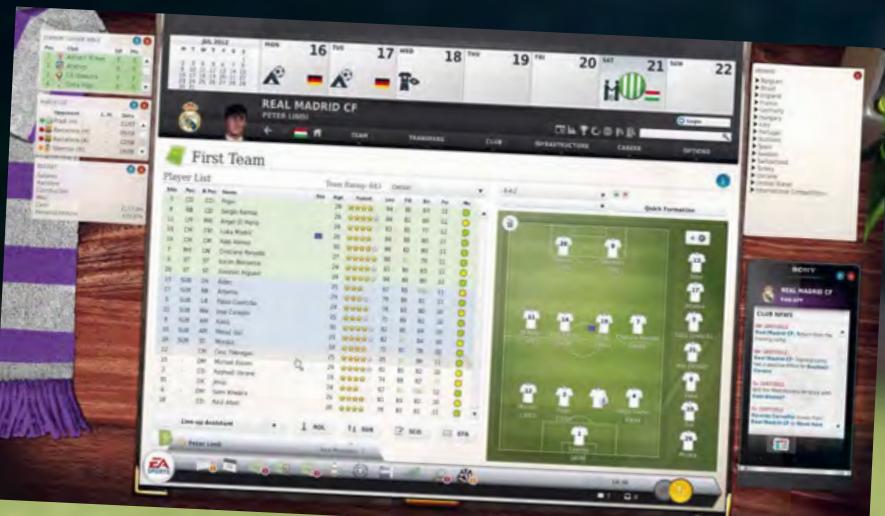


FIFA Manager

EA, futbol menajerlik oyunları üzerinde görmezden gelinmeyecek kadar uzun süre çalıştı. Her bir menajerlik oyununun CM ve FM'nin gölgесinde kaldığı doğru olsa da bu oyunların da kendilerine has ve yeterli miktarda oyuncu kitleleri vardı. İlk olarak 1997 yılında FIFA Soccer Manager olarak çıkan yapım, sonraki oyunıyla 2002 yılında kadar The F.A. Premier League Football Manager adını aldı. 2003 yılında yine adını değiştirerek Total Club Manager ismini taşıyan oyun son isim değişikliğini 2005 yılında FIFA Manager olarak yaptı. Son

çıkardığı FIFA Manager 14 ile oyun tarihine karışan menajerlik oyunu, FM'ye göre daha bir arcade havaya sahipti. Ancak kulüp yönetimi bakımında seri boyunca kötü bir oyun olarak görülmeli.

FIFA Manager, sadece kulüp yönetimimize değil aynı zamanda menajer olarak özel hayatımıza ve kendi geleceğimize de yön vermenize olanak tanıyordu. Stadyum oluşturmak gibi ilginç işlerle de uğraşabileğiniz FIFA Manager aslında aynı vizyon korunarak daha fazla bütçe ile ele alınsa günümüzde oldukça sevilebilir.



LMA Manager

Bugülerde manyak gibi yarış oyunlarıyla kafayı bozmuş, sadece yarış oyunları üreten ve bunu da oldukça başarılı bir şekilde yapan Codemasters'ın bir zamanlar futbol menajerlik oyunları çıkardığını biliyor muydunuz? LMA Manager her ne kadar bilgi dağarcığım için de yeralsa da bu oyunu Codemasters'ın geliştirdiğini bu yazıya hazırlarken gördüm ve ağızım bir karış açık kaldı. Açıkçası menajerlik oyunlarının PC'de her zaman daha konforlu oynanabilir oyular olduğunu düşünsem de konsol oyuncuları ne yapsın arkadaş, taş mı yesinler yani? Codemasters zamanında konsol oyuncuları için çıkardığı LMA Manager oyununun ilkini

1999 yılında PlayStation için yayınladı. Oyunda önemli anları 3D maç motordan görebiliyor, stadyumu büyütебiliyor ve formaya reklam alabiliyorduk. Sonraki sene arayüz gelişirken grafikler, stadyumlar ve diğer detaylar bir tık geriye gitti malesef. Çeşitli yeniliklerle her yıl yayınlanmaya başlayan oyun LMA Manager 2003 ile ilk Xbox versiyonunu, LMA Professional Manager 2005 ile ilk PC versiyonunu yayınladı. Hatta aynı yıl Manchester United tabanında oynadığımız Manchester United Manager 2005 yayınladı. LMA Manager 2007'nin ardından ise yeni bir LMA oyunu görmedik.



Premier Manager

Kökleri aslında Championship Manager kadar eskiye dayanan Premier Manager, ilk kez sahne aldığından birçok oyun gibi futbolun beiği İngiltere etrafında dönüyordu. Serisi sevdiren etkenlerden biri de alt liglerde seçeğiniz bir takımı en üst lige çıkarıp bir başarı hikayesi yazabiliyor olmaktır. Arayüzü o vakitlerdaki takibi CM ile kıyaslayınca başka bir dünyadan gelmiş gibiydi.

Stadi geliştirebiliyor, takımımızın gollerine alkış tutabiliyorduk.

Ayrıca birçok kurala uymak üst lige geçiş için oldukça önemliydi. Federasyona bu konuda takılırsanız sıkıntı yaşayabiliyordunuz. Açıkçası milenium sonrasında bir faktör olmasa da yapım, çeşitli geliştiriciler ile 2012 yılına kadar yeni oyun çıkarmaya devam etti. Hala Steam'de eski oyunları bulunuyor.



The Manager

Ben kaçırılmış olsam da Kürsat gibi dinazorlar için işin başlangıcı noktası budur. Vaktiyle nefes alan her bilgisayarda çalışan bu oyunda sadece İngiltere Ligi bulunsa da ufkuuz henüz o kadar açılmamış olduğundan çok dert etmiyorduk. Takımı kampa götürmek, formaya reklam almak, taktik vermek ve -her ne kadar toplam 4-5 animasyondan oluşsa da- maçın

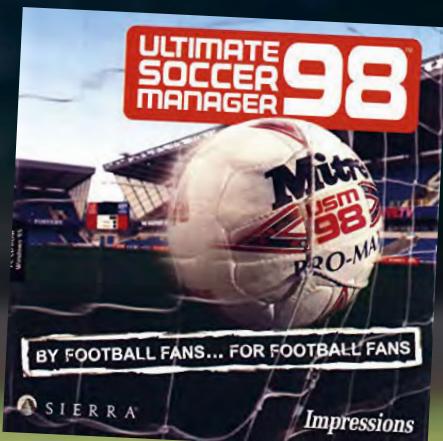
önemli anlarını izleyebilmek gibi kendi döneminin çok üstünde işlerle gelen bu yapımlın devamı gelmedi. Bir nesli menajerlik oyunlarıyla tanıştırması, uzun süre başında tutması, kötü saha içi mekaniklerine rağmen rakibi olmadığından çögümüzde iz bırakabilmesi sayesinde burada olmayı hal eden bir yapım.



Ultimate Soccer Manager

Kadro yönetimi, taktik ve gelişim anlamında pek kuvvetli olmasına da bu oyuncunun muhteşem bir özelliği vardı. Oyunda stadyumumuzu ve çevresindeki tesisleri dilediğimiz gibi geliştirebiliyor, bilet parasından tutun da antrenman sahamıza kadar tüm detaylarla tek tek ilgilenebiliyorduk. Kürsat serinin ilk oyununu çok uzun süre oynamış, sonraki oyunlar da aynı çizгиyi devam ettirmeyi başarmıştı zira. FM'nin rekabetine dayanamayıp meydandan çekilen oyun halen bir takımı

büyütmeyen ve bunu hissetmenin verdiği müthiş keyifle hatırlıyor.





Atari ST için piyasaya çıkan oyun, BASIC programlama diliyle geliştirilmiş ve bırakın 3D'yi, 2D maç motoruna dahi sahip olmayan, sadece göstərişsiz bir ekran da geçen yazılar ile maçı takip edebildiğiniz bir oynanış yapısına sahipti. Hatta gərəllığın bu derece kit olması nedeniyle Electronic Arts oyunun yayıcısı olmayı reddetti. Sadece İngiltərənin ilk dörtlü liginin oynanabilir olduğu yapımda sayılı yabancı takım vardı ve bu takımlarda oyuncuların sadece numaraları gözüküyordu. CM'nin oyun dünyasına kattığı yenilik ise oyuncuların maçtan sonra, performansla bağlı olarak 0'dan 10'a kadar puanlanmaları oldu.

CM'nin ilk versiyonu yeteri kadar ilgi görmese de ondan sonrakı sezonla gelen 93/94 sezonu paketi oyun için bir kilometre taşı oldu. C programlama diline geçişin getirdiği avantajlar sayesinde çok daha fazla içeriği barındıran yapımda, artık maç içindeki anlatım da daha detaylıydı. Yurt dışından oyuncu transfer edebiliyor olmak büyük bir yenilik iken oyun görsel olarak da geliştirilmiş ve sekiz seçilebilir arka plan görseli sunuyordu. Hatta oyunun Serie A ve Serie B'yi de içeren bir versiyonu o dönemde İtalya futbolu oldukça popüler olduğundan piyasaya sunuldu. Oyun daha sonra çeşitli güncellemeler de alarak oyun içinde en güncel verilerin kullanımına olanak sundu.

CM 2'nin piyasaya sunulması ve özellikle de 96/97 sezonu versiyonu ile oyun büyük yankı uyandırdı ve CM kendi hayran kitləsini genişletti. CM 96/97 ise ilk kez farklı güncellemeler olmadan, ana oyun içinde adanın dışına çıkmamızı sağladı ve Avrupa'nın farklı ülkelerinde takım yönetmemize olanak tanıdı. Bosman kuralı gibi gerçek hayatı uygulanmaya başlanan kuralları da oyuna ekleyen yapımcı ekip, aynı zamanda her sezonda emekli olan oyuncuların yerine yeni genç yeteneklerin ortaya çıktı.

yer seçeneği sunmasıydı. 16 oyuncuya kadar destekleyen multiplayer versiyonu sayesinde oyuncular aynı oyun dünyasında menajerlik deneyimi yaşayabiliyorlardı. Oyunun 99/00 ve 00/01 versiyonları aslında yeni ligler ve yeni oyuncuları eklemek dışında çok büyük yenilikler barındırmıyorlardı. CM 3 aslında önceki CM oyularına göre daha profesyonel bir ekip tarafından hazırlanmış, iki ortağın evlerinde geliştiği bir yapılmış olmaktan çıkmıştı. CM 01/02 ile üçüncü jenerasyon CM pek çok oyuncunun favori CM oyularından biri oldu. Hatta bu öyle büyük bir patlama yaptı ki oyun hala belirli bir kitle tarafından 20 yıl sonra dahi oynanmaya devam ediyor. 01/02, CM 3'e çok büyük yenilikler katmadı olsa da yapımcı ekip PC Gamer'a, aslında bu patlamayı CM 3'ün piyasaya sürüldüğü ilk dönemde bekliyorduk itirafında yapmıştır. Özellikle CM 01/02 ve ardından tasarımını elden geçirilen 03/04 biz oyuncular için bazı ömrümüz boyunca unutmayacağımız bazı isimleri hafızamızı kazdı. Bu konuya da daha sonra detaylıca değineceğim. Ancak CM 4'e doğru giderken Sports Interactive ve Eidos arasında yaşanan bazı gergin anlar yeni bir efsanenin doğuşunun habercisiydi.

Ayrılığın ayak sesleri

Önceki yıllarda gösterdiği gelişim sayesinde artık CM bir ekol haline gelmiş ve ciddi bir fan kitlesi olmuştu. 28 Mart 2003 tarihinde CM 4 piyasaya sunuldu ve oldukça büyük bir yenilik ile oyna 2D maç motoru eklenmişti. Artık küçük daireler halinde de olsa oyuncuların nasıl oyun kurduklarını, nasıl kademe yaptıklarını, savunma ve hücumdaki hareketlerini görebiliyorduk. Bunun yanı sıra CM 03/04 üzerine eklenen 4 lig sayesinde oyundaki oynanabilir lig sayısı 43'e yükselti. Tüm bu yenilikler sayesinde yeni CM çıkış yaptığı ilk gün, o güne kadar İngiltərəde en hızlı satan oyun olarak rekor kırdı.

Tam da bu noktada Eidos ve Sports Interactive (SI) arasındaki iper tümüle koptu. SI aslında oyunun yeni bir isimle piyasaya sürülmemesi





nin riskli olduğunu düşünse de yeni oyunu geliştirmek için gerekli tüm verilere sahipti. Championship Manager isim hakları Eidos'da kalırken yeni bir efsane gün yüzüne çıktı. Eh, biz oyuncular ise bu hamlenin ardından haykırdık.

Hoş geldin Football Manager!

CM'nin Eidos'un elinde kalmasıyla gelişen akıbetine buralarda yer alan bir kutuda değineceğim. Ama şu anki ana konumuz SI'ın geliştirdiği oyun üzerine ve FM zaten CM'nin küllerinden doğan bir anka kuşu. Yapımcı ekip oyunun ruhani devamı olan FM'yi hazırlarken önceki oyunun geliştirme araçlarına sahip olmasalardı yeni oyun için en az 5 yıllık bir hazırlık sürecine girmeleri gerektiğini belirtiyordu. Yeni oyunun yayıcılığını üstelenmesi için Sega ile anlaşan SI, 5 Kasım 2004 tarihinde ilk FM oyunu olan FM 2005'i piyasaya sürdü. Oyun sadece ufak yenilikler sunuyor olsa da SI ekibinin verdiği güven ile satış konusunda başarılı bir dönem geçirdi. Aynı zamanda FM 2019'a kadar devam eden menajer adam kapağı da bir ikon haline geldi. Aslında oyun FM 2009'a kadar büyük yenilikler barındımadan kendini ufak adımlarla geliştirmeye devam etti. FM 2006 ile gelen takım konuşmaları, basitleştirilmiş antrenman penceresi, yardım ipuçlarının

yanına FM 2007 ile geliştirilmiş scout ve antrenör sistemi medya ile daha verimli ve detaylı etkileşim gibi özellikler eklandı. FM 2008 bir hayli sönüklendi ve elden geçirilen maç motorunun yanı sıra transferleri takip edebileceğiniz yeni bir pencere ile çeşitli arayüz geliştirmeleri yapıldı.

3 Eylül 2008 tarihinde ise FM ilk kez üç boyutlu maç motorunu kullanan bir yapı ile kendini gösterdi. Genel olarak beğenilen oyun üç boyutlu maç motorunun yanında kadın menajerleri ve çalışanları da oyuna eklemekle kalmıyor artık asistan menajerlerinden daha detaylı raporlar almanızı sağlıyordu. Aynı zamanda antrenman sistemi de detaylandırılmış, takımla maç içi iletişim, medya iletişim gibi konularda gelişim sağlanmıştır.

Adım adım mükemmel

Aslında Football Manager hiçbir oyunda çok büyük yenilikler eklememi. Yani bir oyundan diğerine geçen herhangi zaman büyük bir şok yaşamadık ya da bomba etkisi yaratacak bir gelişme ile karşılaşmadık. 3D maç motoru ile oyun oynamak oldukça eğlenceliydi ama çeşitli sorunları da yok değildi. O günden beri hala her bir oyun piyasaya çıktığında aynı tip gol yeme ve gol atma gibi sorunlar 3D maç moto-

CM'DEN FM'YE BİR EVRİMİN HİKAYESİ

CM 4 her ne kadar iyi satış rakamları elde etse de birçok bug nedeniyle oyuncular tarafından gömülü ve oyuncular nezdinde büyük bir tepki ile karşılaşarak "bitmemiş oyun" etiketi yapıştırdı. Bu durum yapımcı ekibin yayıncı Eidos ile arasını bir hayatı açtı. Zaten daha önce de çeşitli anlaşmazlıklar ve yapımcı ekip üzerinde çeşitli baskılardan olduğu bir ortam vardı. CM 03/04'ün piyasadaki yerini olması ise yaşanan sorunları bir nebze erteledi. CM 03/04 aslında CM 4'ün olması gereken haliydi. Ancak Eidos ile olan anlaşmazlık artık daha fazla idare edilemedi. Böylece Football Manager efsanesi ortaya çıktı. Eidos da Beautiful Game Studios tarafından geliştirilen Championship Manager oyunlarıyla bir süre daha piyasada gözükmeye devam etti lakin tutmadı.



runun eğlencesine limon sıkıyordu. Ancak her yıl gerçekleşen küçük değişiklikler sayesine şu andaki FM ile 2009 yılı arasındaki FM arasında büyük fark olduğu da bir gerçek. Transfer ve scouting sisteminin çok daha fazla detaya sahip olması, arayüzün tamamen değiştirilip daha kullanışlı hale getirilmesi, kulübün tüm parçaları ve medya ile daha iyi iletişim, 3D motorun daha iyiye giden yapısı, futbol direktörü sisteminin getirilmesi gibi yenilikler ile bugünlere geldik. Açıkçası oyunun özellikle 2013 yılı sonrasında büyük bir tekrara döşetmesi ve getirilen yeniliklerin sanki tek bir oyunun güncellenmesi tadında gelişliğini düşündürmektedir. Şu yadsınamaz bir doğru ki günümüzde dahi Sports Interactive'in CM ve FM oyunları oyun tarihindeki açık ara en iyi menajerlik oyunu olduğu gibi en iyi spor oyunu olma potansiyeline de sahip. Yine de artık geliştirici ekibin konfor alanını terk ederek tamamen sıfırdan geliştirilmiş bir maç motoru gibi daha devrimsel hamleler yapması gerektiğini düşünüyorum.

Football Manager görünen o ki daha yıllarca devam edecek bir seri. Futbol severler olarak iliklerimize kadar işlemi bu sporu bu kadar heyecanla yaşayabileceğiniz en iyi oyun serilerinden biri. Hatta bir adım öteye götüreyim benim için FIFA'nın PES'in yanında bir futbol oyunu ve hatta bir simülasyon oyunu olarak zirvenin sahibi. FM 14-19 arasında bir miktar durgunluk dönemi geçiresem de FM 19 ile tekrar ateşlenen menajerlik hayallerimi FM 21 ile devam ettirmek için sabırsızlanıyorum. ♦ **Enes Özdemir**



PSS ÖZEL

AN AR si ST



Anarsi metre

FINAL FANTASY XVI

Şimdi ne oldu, bu PS5 yayını başladi, gittim açtim ben de izliyorum; bir ara kafamı çevirdim az, oyunun ismi cismi kaçımiş... Belli Japonların elinden çıkışmış oyun. Efektler, bir şeylek derken tanındık birkaç yaratık gördüm, dedim herhalde başka oyunlar da kullanıyor bunları... Gösterilenler o kadar yavandı ki bunun yepeni bir Final Fantasy oyunu olduğunu asla anlayamadım.

Ulan Square, ne yaptın öyle ya? Seriyi 7-8-9 diye yükselttin, sonra düştük de düştük. Eskiden bir ihtişamı olurdu FF oyunlarının, çağrı belirlerdi gördüklerimiz;

şimdi sıradan, vasat bir oyundan ötesi değil şu göstergi. Desen ki yan bir FF oyunu, ona da eyvallah ama serinin yepeni bir ana oyunu olarak bu oyunu göstermen olacak iş değil. Fragmanda bir ara yaşlı bir adam gösterdin ya, masadan mı ne kalktı? Mesela oradaki görsellik PS3'ten mi alınma? Oyunu PS3'te mi geliştiriyorsun?

Valla Square FFVII Remake'ten sonra şu oyun hiç çekilecek gibi değil, sen istersen seriyi başkasına devret, emin ol daha iyi iş çıkarırlar. Olur mu? Bence oldu bile.

HOGWARTS LEGACY

Oğlum eskidi Harry Potter eskidi... Git sor bu oyunun hitap edeceği kitmeye, "Harry Potter'ı izle diniz mi?" de, sana Fortnite danslarından birini yapsın. Bu dandik filmi sevenlerin hepsi 40'ına merdiven dayadı, gidip bebe gibi Hogwarts bilmem ne mi oynayacaklar? Geç kaldığınızı illa ben mi söyleyeyim?

Hayır bir de Star Wars gibi kapsamlı bir evren de yok ki ortada seneler geçse de malzeme yumurt lasın. Zaten başroldeki velet her şeyi götürüyor, o olmadan ortada latinceden çakma kelimelerle

söyledenen büyüler ve bir de o okul kalyor, ötesi yok.

Bu işin kaymağını yemek istiyor idiyseñiz, konuyu çok daha önceden düşünecektiniz. Şimdi artık ancak üç-beş kişiye oyunu satıp, "Tüh, kar edemedik." diye etrafta dolanırsınız, ötesi de olamaz. Harry Potter'cılar, siz de gördüklerinize aldanmayın. Ben izledim fragmani, bir numara yok oynanışta. Hele ki PS5 oyunu olarak, hiçbir numara yok. Sıfır. Haydi gidip büyük çubuğuyla oyna yapımcı kardeşim, bırak bu işleri. Haydi...

MARVEL'S SPIDER-MAN: MILES MORALES

Öff valla artık... Sonra ne gelecek, Spider-Girl: Gwen Stacy falan mı böyle paralel evren mantığında? Bakın sevgili okur arkadaşlarım, bu yapımcılar çok çakal. Adamlar gidip tüm şehri modelledi ya, onu kaldırıp kenara koymayacaklar tabii, hazır oyun alanı varken karakteri değiştirip aynı oyunu bize itelemeye çalışıyorlar. Çakmayalım diye de kar yağıdırmışlar, biz de yiyeceğiz, "Aa, yeni oyun!" diye. Ama yemezler! Git oraya çakma örümcek-Adam'ı koy, iki de farklı yetenek ekle, ne oldu sana, yeni oyun... PS5'e özel de ne yenilik var halen anlayabilmış değiliz. Gamepad'ı çok etkin kullanacakmış, bilmem ne... Ne yapacak

alet, evimizdeki duvara ağ mı atacak? Bunlar hep kandırmaca, göz boyama... Yemeyin.

Bir de bu adamlar ne yaptı gördünüz mü; oyunu PS5'e özelmiş gibi itelediler itelediler, sonra son anda çat, "Ehe, PS4'e de hazırlıyor." Bakın bunu da yemeyin, "PS4'cüler de düşündüler, yaşasın!" diye sevinmek kandırıldığınızın göstergesidir.

Adamlar tüm bu desteği daha da çok para kazanmak için yapıyor. Bir milyar tane PS4 sahibini görmezden mi gelecekler; onların paralarını da alacaklar tabii.

Ben bu yemi yutmuyorum gençler, siz de yutmayın. Puh sana Insomniac!

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 keşfelerden derin uzaya...

ÇEVRE

Gezegenimizin doğası mercek altında

ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

EKİM
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

W
E
H
U
Z
.

Sayfa
44

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

WASTELAND 3

Fallout serisine uzanan yolları döşeyen Wasteland, altı sene sonra tekrar bizlerle.

İNCELEME

Yapım Crystal Dynamics, Eidos-Montréal

Dağıtım Square Enix

Tür Aksiyon

Platform PC, PS4, PS5, XONE, XSX, Stadia

Web avengers.square-enix-games.com





MARVEL

AVENGERS

EKİBİ YENİDEN TOPLUYORUZ!



Herkesin küçükken hayran olduğu bir kahramanı vardır. Hele ki bir geek olarak büyündüsünüz, onca fantastik evrenden en az biri hayal gücünüze ele geçirmiş ve oradaki kahramanlarla tam anlayımla yakın birer dost gibi hissetmenize neden olmuştur. Benim için bu, Harry Potter evreniydi. Tam da çocukluğuma denk gelmiş olan Harry Potter, bende öyle bir etki yaratmıştı ki kendimi Hogwarts mezunu bile söylebilirim. Ciddi ciddi Hermione kadar büyү biliyor, Hagrid kadar sihirli yaratık görür, Dumbledore'yu Harry'den bile iyi tanıydım. O yıllarda -her ne kadar gerçek olamayacağını bilsem de- en büyük hayalim bu kahramanlarıyla tanışmak, azıcık da olsa onların hayatına dahil olmaktı. Bu yüzden Marvel's Avengers'in ana karakteri Kamala'yla tanışlığında bu genç kızı karşı müthiş bir sempati duyдум.

Kendisini yaşıtlarından ayıran herhangi bir özelliği bulunmayan Kamala'nın Avengers'lara karşı duyduğu hayranlık bana kendi çocukluğumu hatırlattı. Hikayenin daha ilk dakikalarında, bir çeşit süper kahraman fuarı diyeBILECEĞİMİZ A-DAY'İ gezerken yaşadığı samimi heyecan, babasıyla diyalogları, hayranlığı olduğu kahramanları gördüğü an yaşadığı coşku oyunun hem doğal hem de en güclü sahneleriydi. Şahsen ben bile sanki yıllarca okuyup izledığım Avengers karakterleriyle karşılaşmışım gibi komik bir sevinç duydum. Ardından, bu şanslı büçür ne olacak da sıradan bir çocuktan çizgi romanlardan tanıdığımız Ms. Marvel'a dönüşecek derken fuarda hiç bekleyemedim bir patlama oldu. Ben, "Aman kızın babaşkosu kayboldu, aman ortalık kötü adam doldu," diye sağa sola koşturmayaya başlamışım ki hikaye beni laps diye alıp beş yıl sonrasında götürdü.

Film gibi bir hikaye modu

Şimdi ben de sizi alıp oyunun en başına götürüyorum. Marvel's Avengers'ı açtığımızda karşımıza Campaign Mode ve Avengers Initiative isimli iki seçenek çıkarıyor. Daha

oyuna henüz girdiğimiz ve bir bebek misali dünyadan bihaber olduğumuz için tabii ki campaign mode'u yani hikaye modunu seçiyoruz.

İşte bu modu seçtiğimiz anda oyun, yukarıda bahsetmiş olduğum A-Day felaketiyle yüzleştiriyor bizleri. Biz neler oldu, neler bitti diye merak içinde beklerken aradan beş yıl geçiyor ve Avengers'in dağıtıldığını, süper kahramanlığın artık o kadar da popüler bir meslek olmadığını görüyoruz. Yaşanan patlama Stark Endüstrisi ve Bruce Banner'ın son araştırmalarından kaynaklandığı için, her fırسatta Avengers'i günah keçisi ilan etmeye yer arayan anti-süper kahramanıclar sonunda istediklerine ulaşmış, bütün kahramanların göz önden kaybolmasını sağlamış. Üstelik bu patlama ne hikmetse ülkenin her yerinde süper güçlere sahip yeni insanların ortaya çıkmasına sebep olmuş.

Tahmin edeceğiniz üzere, kaderinde Ms. Marvel olmak yazan Kamala da bu süper güçlerden nasibini almış olarak yeniden bizimle buluşuyor. Biraz Bay Fantastik'i anımsatan bu güçler sayesinde genç kızımız vücudunu paket lastiği gibi esnetebiliyor veya hinde devasa yumruklu sahip olabiliyor. Ne yazık ki, tam anlayımla 1984'e dönüş-

müş olan Marvel evreninde süper güçlerini saklaması ve Avengers biraderleri bulup A.I.M. adlı ne ididi belirsiz kuruluşu karşı savaşması gerekiyor.

Doğruyu söylemek gerekirse ben oyunu o kadar hiçbir fikrim olmadan açtım ki dümdüz, diğer örneklerinden ayrılmayan bir süper kahraman oyunu oynayacağımı sanıyordum. Buna karşın, hikayenin başlangıcı ve ara sahneler beklediğimin çok çok üstünde kalitedeydi. Öyle ki, çoğu oyunda karşılaşmadığım bu sahneler bana yeni bir MCU filmi izliyormuşum gibi hissetti. Hatta çok ciddiyim, keşke daha fazla ara sahne olsaydı. Keşke Kamala'nın güçlerini yeni kazandığı ve içinde bulunduğu duruma adapte olmaya çalıştığı bir süreci de görseydik. Benim için bir tık üzücüdür ki bunları atlıyor, beş sene sonrasında direkt aksiyonun ortasına dalıyoruz. A.I.M. etrafta fıldır fıldır gezip süper güçlere sahip insanları toplar, evlat olsa sevilmeyecek MODOK da insanları kobay gibi kullanırken, Kamala babasına "Ben Mervelerdeyim," diyerek Avengers ekibini bir araya toplamaya gidiyor (harikasın Kamala). Böylelikle her kösesi ölümcül robotlarla sülü yolculüğümüza başlıyoruz. Çok geçmeden karşılaşlığımız ilk süper kahraman ise her zamanki gibi güçlerinden nefret eden müthiş kaprisli ve nazlı süper kahramanımız Hulk, yanı namı diğer Bruce Banner oluyor. Bruce Banner'a nedense gram sempati duymayan biri olarak Marvel's Avengers'taki versiyonu şaşırtıcı biçimde en





sevdigim karakter oldu. Görünüşü aşağı yukarı Mark Ruffalo'ya benzese de yapılan ufak tefek değişiklikler o kadar cuk oturmuş ki oyundaki diğer tüm karakterleri geride bırakmış.

Biraz süper kahramanlık yapalım

Yukarıda bahsetmiş ve yarın yokmuşcasına övmüş olduğum o güzel sahnelerden sonra, birbiri ardına atıldığımız görevler söz konusu olduğunda ne ragazzi ki bir şeyler tam olmamış hissettiriyor. Hem hikaye modunda hem de çok oyunculu modda gördüğümüz görevler o kadar birbirine benziyor ki daha çayınız bitmeden durmaksızın aynı şeyi yapıyormuş gibi hissetmeye başlıyorsunuz. Üstelik oyunun platform mekaniklerinde ciddi sıkıntılar da var. Yani basit bir parkur geçişini o kadar çok tekrar ettim ki bazen, fenalık geldi.

Üstelik bu durum bazı noktalarda insanın hikayededen de kopmasına sebep oluyor. Daha biz iki adamı zor bir araya getirmişken, nereden geldiği belli olmayan S.H.I.E.L.D. elemanları ortaya çıkıyor ve bize niyeşe görev vermeye başlıyor. Bu durum her ne kadar işleri tamamen batırmasa da hikaye modunun en zayıf tarafı olduğunu söyleyebilirim.

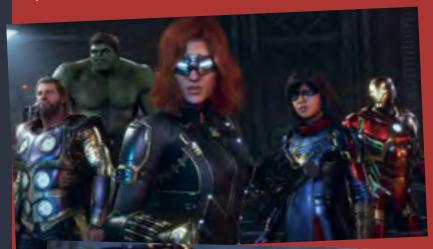
Halbuki başlangıçta, aşağı yukarı bir Marvel oyunundan bekleyebileceğimiz mekaniklere sahip dövüşlerin gayet eğlenceli olduğunu düşünmüştüm. Üstelik ana hikaye görevleri sırasında yer yer farklı karakterlerle işe koyulup onların mekanikle-

rine alısmak oldukça keyifliydi. Her ne kadar temelde aynı tuşları kullanarak oynuyor olsak da tüm kahramanların kendilerine has güçleri, onlara özel oynanışlar geliştirmemez olandak tanıyordu. Buna ek olarak, oyuna yerleştirilmiş olan RPG öğeleri sayesinde zamanla tecrübe puanı toplayıp her kahraman için yeni hareketler de açabiliyorduk. Olayların ufaktan anlamsızlaşmaya başlamasıyla esya toplama kısmında gerçekleşiyor. Normalde, herhangi bir RPG oyununda görebileceğimiz üzere, sağda solda çeşitli eşya ya da aksesuarlar bulup bunları karakterlerimize ekleyebiliyoruz. Marvel's Avengers da görevler sırasında kahramanlarınızın güç derecelerinin yeterli olması adına sizi bu eşyaları toplamaya teşvik ediyor. Bununla birlikte, bu eşyaları giydigim zaman karakterlerimde nasıl bir gelişme olduğunu inanın anlamadım. Oyun görevleri sizin gücün seviyenize göre verdiği için zaman içerisinde kat etmiş olduğumu gelişmeleri de yürütmüştür. Demek istediğim şu ki, zaten adım başı karşıma çıkan sandıklardan topladığım eşyalar benim görevler için yeterli seviyeye ulaşmamı sağladı. Karşıma çıkan düşmanlar da benim seviyeme göre oldu. Bunun dışında, ekstra bir şeylerin peşinde koşmak beni daha güclü yapmadı.

Yani, zaten yeri geliyor Hulk'a +1 güçlenme sağlayacak bir eşya ile karşılaşıyorsunuz. O +1 envanterde yer kaplamak dışında ne işe yarayacak vallahi hiç bilmiyorum. Bu eşyaların kozmetik olarak da oyun içi kiyafetinize eklenmediği hesaba katılırsa loot

HİKAYE SONA ERDİKTEN SONRA...

Marvel's Avengers'in yaklaşık 10 saatlik hikaye modunu bitirdiğimizde oyunun çok oyunculu Avengers Initiative kısmına atıyoruz. Burada da yeni bir görev zinciriyle karşılaşış gicik olduğumuz A.I.M. ile savaşmak için yeni sebepler buluyoruz. Bu noktada karakterinizi biraz daha geliştirip yeni eşyalar bulmamız gerekecek. Aslında demek istediğim şu ki, muhtemelen hikaye modunu karakteriniz ortalama olarak 15. seviyedeyken tamamlamış olacaksınız. Daha sonrasında endgame olarak da adlandırılan, hikaye ardından atılacağınız çok oyunculu kısımda karakterinizi 50. seviyeye kadar yükseltebiliyorsunuz. Topladığınız eşyalar da seviyenize eklendiğinde, 150 seviye görevde kadar yapabilir hale geleceksinizdir. Bunun ne çok zor ne de çok kolay olduğunu söyleyebilirim. Bu noktada belki de en yapılması doğru olan şey oynamayı en sevdığınız karaktere karar verip onu yükseltmek olacaktır.





yapmak gayet anlamsızlaşıyor. Aslında hazır her kahraman için ayrı eşyalar buluyorken (örneğin Kamala için bileklik, Iron Man için de göğsüne yerleştirdiği elektromanyetik teknolojik bidi bidi buluyoruz) bunların oyun içindeki kostümleri de açıktır değişimi sağlanabildi. Bunun yerine, bulduğumuz eşyaların biri diğerinden çok farklı görünmüyordu. Doğrusu, ben bir noktadan sonra etrafta sandık aramayı kestim. Yolumun üstündeki sandıkların yeterli olduğunu görünce, ne bulduğuma da çok bakma ihtiyacı duymadan ara ara karakter sayfasını açıp elimdeki en güçlü eşyayı takip diğerlerini direkt yere attım. Bununla birlikte, oyun içinde gerçek bir fark yaratıcı ve size bazı yararlı özellikler veren birtakım artifaktlar da mevcut.

Çoklu oyuncu da var!

Avenger Initiative'in bir diğer ve en önemli farkından bahsetmek gereklidir, burada hikaye modunun aksine online olarak dörder kişilik takımlarla görevdeyiz. Takımımızı arkadaşlarımızla ya da dünyanın herhangi bir yerinden bağlanan diğer oyuncularla kurabilesek de hiçbiri olmadığından yaray zeka yardımımıza yetişiyor. Yardımımıza yetişiyor diyorum çünkü, tahmin edersiniz, oyunun sizi başka oyuncularla eşleştirmesini beklemek bayağı uzun sürüyor. Daha da kötüsü, diğer oyuncularla oynarken iletişimde kuramadığınız için telepatiyle falan anlaşarak görevi tamamlamaya çalışırsınız. Olmadı bari yapay zekayla girelim dediniz ise... İşte o zaman görüyorsunuz ki yapay zekanın "zekası" Boston Dynamics'in robotlarını aratmıyor. Buradaki görevlerin özellikle nispeten daha üst seviye olanlarını yapay zeka ile geçmeye çalışmak cidden can sıkıcı. Normal şartlarda bile aynı görevi defalarca yapmanız gereklidir, çok oyunculu modda tek başınıza mücadele etmek iyice sizin daraltıyor. Örneğin bana Battlefield'ı anımsatan alan kontrolü görevlerinde, ben tek başıma küçük alanın ortasında bir

dünya düşmanı karşı durmaya çalışırken, gerçekten yapay zeka dostlarının nerede ne hıtlar yediğini anlamadım. Sonuç olarak geriye en mantıklı seçenek olarak diğer arkadaşlarla oynamak kalmıştı ki bu benim deneme şansını bulamadığım bir şey.

Şimdi eğri oturup doğru konuşalım (niye eğri oturuyorsak?); hiçbirimizin söyle “Hadi, hep birlikte Marvel oyunu alalım,” diyeceği bir arkadaş grubumuz yok. Yanı, açıkçası aynı oyunu almaya bir arkadaşımızı bile ikna etmek için yeri geliyor akla karayı seçiyorken bir de kendimize ekip mi kuracağız? Dolar aldı başını gidiyor, oyun fiyatları uçmuş. Millet uzun zamandır beklediği oyuncuları bile almak için indirimleri bekliyor, bir oyunu alırken iki kere düşünüyor. Şimdi biz gideceğiz, topluca Marvel's Avengers alacağız da çok oyunculu modda arkadaşlarımızla oynayacağız... Sanırım bu pek çözümümüz için gerçek dışı bir senaryo. Sonuç olarak kaldık yapay zekaya. :)

He, eğer “Ben üç arkadaşımı ikna ettim. Sence birlikte oynamak için almamıza değer mi?” derseniz; bence çok değil. Yani, tabii ki oyun genel olarak oynamaya

değer, ancak çok oyunculu mod şu halıyla oldukça eksik kalmış; bence kısa zamanda sıklıklarınız. Ne karakterimize yaptığıımız geliştirmeler ne de görev çeşitliliği açısından henüz oyun çok bir şey vadetmiyor. Görevlerin bir kısmı ilginç olsa da çoğu için bunu söylemek mümkün değil. Örneğin bazı görevler o kadar kısa sürdürüyor ki, online oyuncularla oynamaya kalktığınızda lobide bekleme süreniz oyun sürenizi geçecektir. Kendi arkadaşlarınızla ya da sevgili yapay zeka ile oynadığınızda da bir noktadan sonra artık kendinizi tekrar etmeye başlıyorsunuz. Düşmanlar, binalar, dövüş stilleri ve toplanabilirler tüm görevlerde aşağı yukarı aynı. Benzerliklerden ötürü, bir A.I.M. tesisini ziyaret ettiğinizde aslında hepsini ziyaret etmiş gibi oluyorsunuz. Hal böyle olunca oyun sizin gerçekten içine çekicek bir içerik sunamıyor. Karakterlerinizde yapmış olduğunuz geliştirmelerin etkisini net bir şekilde göremediginizde RPG oyuncuların insanı avucuna alan o bağılayıcı etkisi de ortadan kalkıyor.

Beşinci günün şafağında yeni içerikleri bekleyeceğiz

Bir şekilde Crystal Dynamics, Marvel's Avengers'in uzun soluklu bir oyun olması için elinden geleni yapmış gibi. Nitekim, hikaye modu ve çok oyunculu modun yanı sıra oyuna eklenmiş olduğu günlük görevler de oyuncuların hikaye bitse bile her gün oyuna girip aktif olmasını beklediklerini gösteriyor. Şahsen, oyuna tamamlanacak bazı challenges koymalarının, karakterlere geliştirilebilir yeni özellikler eklemelerinin bu noktada daha fazla bağılayıcı olacağını düşünüyorum. O zamana kadar, dürüst olmak gereklidir, neden girip her gün A.I.M. robotlarına dalyayım?

Yine de güzel haber şu ki Crystal Dynamics ilerleyen zamanlarda oyuna yeni karakterler ve içerikler ekleyeceğine dair de bir söz verdi. Baştan çok umutlanmamak lazım, ama önmüzdeki aylarda oyunun nasıl şekillene-





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Henüz oyunun mekaniklerini bilmediğimizden hikaye moduna dalyor ve bir sinema filmini andıran sahneleri hayran hayran izliyoruz.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Muhtemelen hikaye modu bittiği için yavaş yavaş günlük görevler ve çok oyunculu mod arasında oyalanmaya başlıyoruz.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Bu noktada sıkılıp oyunu bırakacağımızı düşünüyorum. Tüketilecek içerikler hala var olsa da artık hepsi birbirinin aynısı.



ÖYUNDA NE YAPIYORUZ?

%20 Karakter sayfalarında dolanıyoruz.

%25 Çok oyunculu görevler için takım arkadaşı arıyoruz.

%55 A.I.M. tesislerinde robot adamları dövüyoruz.



ARTI

- + Akıcı hikaye
- + Etkileyici karakterler
- + Dövüş mekanikleri

EKSI

- Tekrar eden görevler
- Loot sorunları
- Çok oyunculu modda takım arkadaşı bulmak

SON KARAR

Marvel's Avengers, başarılı karakter tasarımları ve merak ettiren hikayesiyle kalplere kazınabilecek bir yapıp olabilecekken, doğru işlenmemesi sebebiyle biraz kalplerde kırıkkılık yaratan bir oyun olmuş. Yine de belki, ilerleyen zamanlarda bizi bekleyen güncellemelerle kendini geliştirebilir.

70



ceğini de merak etmiyor değilim. Sonuç olarak, oyun hala geliştirilmeye açık ve eklenebilecek birkaç yeni mekanikle gerçekten de yapıp ekibinin hedeflemiş olduğu gibi oyuncuya her gün o konsolun başına oturtacak bir çalışma ortaya konulabilir.

Kaldı ki oyun şu haliley bile tüketilebilir pek çok içeriğe sahip. Ha, bir yerden sonra tekra Bağlıyor. Yine de ortalama 10 saat süren hikaye modu, bana sorarsanız, kesinlikle oynamaya değer. Hatta tam da bu yüzden, oyunun bir hit olmasını engelleyeceksizlikler beni bayağı hayal kırıklığına uğrattı.

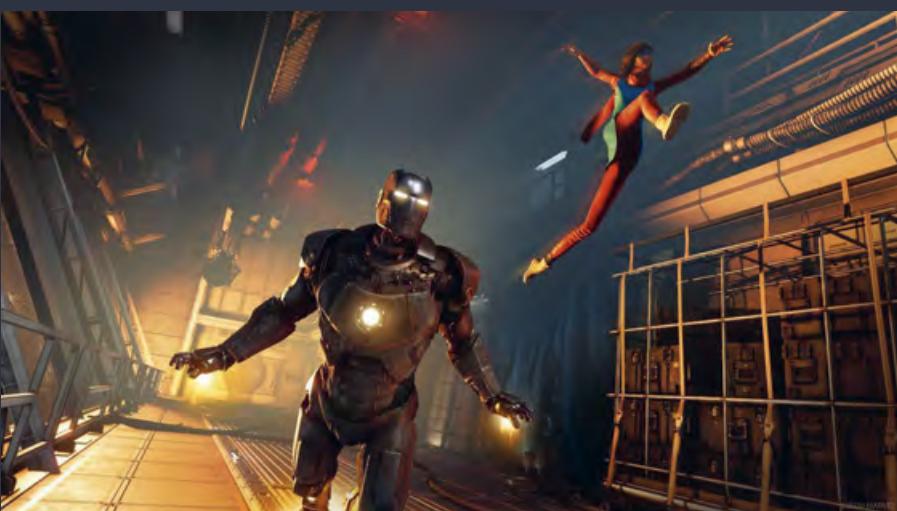
Bir yazının daha sonuna geldik

Önce övdüğüm, sonra gömdüğüm bu oyun için artık daha fazla uzatmadan son sözleri söyleyebilirim. Açıkçası, Marvel's Avengers benim için oynaması hoş bir oyun oldu. Zaten, herhangi bir oyunun hikayesi güzel olsun, ben bayıla bayıla oynar, hiç de laf ettirmem. Amma ve lakin, yazı içinde belirtmiş olduğum gibi oyun fiyatları biraz can yakıyor. Üstelik her oyuncu farklı şeylerden hoşlanıyor. Bir yazı yazarken, esasında ne kadar sübjeatif olsam da hangi oyuncu neyden hoşlanır, neyden nefret eder göz önünde bulundurmaya çalışıyorum. Bu sebeple, tüm detaylara olabildiğince

değinip, aslında kararı size bırakıyorum. Kendimce düşüncelerimi son olarak bir toparlamam gerekirse, Marvel's Avengers, hikaye modunda benim bir süper kahraman oyunundan beklediğimin fazlasını sundu. Mimiklerine kadar etkileyici bir şekilde işlenmiş olan karakterler insana kendini bir MCU filminde hissettiyor. Bununla birlikte, dövüş mekaniklerinde de çok eğlenmiş ve aynı oyun içerisinde farklı karakterlerle farklı stillerle dövüşmeyi çok eğlenceli bulmuş olsam da nihayetinde oyunun büyük bir kısmını oluşturan görevler uzun süreçe sıkıcı olmuş ve platform mekanikleri de pek oturmuş gibi gözükmüyor.

Elbette, oyunların büyük bir kısmında aslında aşağı yukarı bir yerden sonra aynı şeyleri yapmaya başlıyoruz. Kaldı ki bıkmadan usanmadan aynı mobil oyunları da oynayan birisiyim. Ancak, hepimizin üşenmeden her gün girip oynadığı oyunlardaki keyifli challenges ve uğraşmaya değer ödüller bizi bu oyunlara bağlayan unsurlar oluyor. Marvel's Avengers'ta da ne yazık ki yetersiz olan bu kısımların geliştirilmeye açık olduğunu düşünüyorum.

◆ Berçem Sultan Kaya



Yapım inXile Entertainment **Dağıtım** Deep Silver **Tür** RPG
Platform PC, PS4, XONE **Web** www.inxile-entertainment.com/wasteland3

WASTELAND™ 3



KURŞUN ADRES SORMAZ Kİ!

“On altı saat sonra geri döndüğümüzde kamptaki adamlara anlattığımız – ve yayınladığımız- kaçamak hikayeyi yineledim. Şimdi bana düşen korkunç görev, bu anlatının merhametli boşluklarını, o dağların ardından gizli dünyada gerçekten gördüklerimizin –Danforth’u sonunda bir ruhsal çöküntüye iten keşfelerin- sezindirmeleriyle doldurmak. Keşke, o bir tek kendisinin gördüğüne inanlığı –belki sadece bir sinirsel aldanma ve belki de bardağı taşırın sonra damla olan- şey hakkında gerçekten ağızını açıp tek bir kelime olsun ekleyeydi; ama buna şiddetle karşı çıktı. Tüm yapabileceğim, benim de paylaştığım o gerçek ve elle tutulur şokun ardından, uçak rüzgârıñ ışkence ettiği dağ geçidinden hızla süzülürken, onu çığlık çığlığı bağırtan şeylarındaki bağıntısız fısıltılarını aktarmak. Bunlar söyleyeceğim son şeyler olacak...”

H.P. Lovecraft’ın Deliğin Dağlarında isimli kitabında bulunan bu paragraf, Wasteland oyunlarını deneyim ettiğimde her daim akıma gelir. Post Apokaliptik dünya birçokları için bilindik hatta günümüz dünyası için bilim kurgudan ziyade, potansiyel bir gerçeklik anlamına gelmiştir. 20. yüzyılda yaşanan savaşlar ve yıkımın, 21. yüzyılda da hem insan hem de doğanın bir arada getirdiği farklı bir yıkım ile yola devam etmesi, sanıyorum Post Apokaliptik dünyayı, bilim kurgu edebiyatından uzun süre önce çekip aldı. Benim içinse H.P. Lovecraft’ın anlatımının içerisindeki karanlık ve umutsuzluk, tam da bugün içerisinde yaşadığımız dünyayı ifade etmemi sağlıyor. Yani fantastik bir delilikten ziyade, daha önce görmeyi reddettiğim bir gerçeklik. Bu bağlamda, özellikle Wasteland ve benzeri atmosferdeki oyunları deneyim ederken, hep Deliğin Dağları akıma

gelir zira aklını yitirmek ile yitirmemenin iki farklı ama bir o kadar da aynı olduğu nokta olduğunu düşünürüm... Evet, en sevdiğim okur insanlar, niyet Wasteland 3 piyasada ve birazdan sizler için bu karanlık dünyanın içinden geçmeye çalışacağım. Onlarca, yüzlerce saatlik oyun içeriği ve bir devam yapımı olarak Wasteland 3, bakalım ne gibi bir dünyayı beğenimize sunmuş!

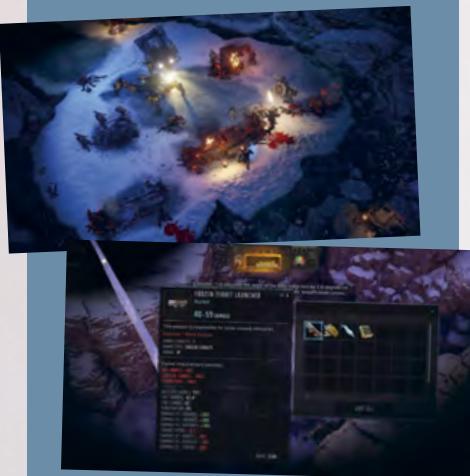
Nereden, nereye

Öncelikle gözünden kaçan okuyucularımız için Wasteland’ın tarihçesine bakmadan ilerlemek yanlış olacaktır. İlk Wasteland oyunu, 1988 yılında önce Apple II, akabindeyse Commodore 64 ve MS-DOS formatları için üretildi. Yeni işletim sistemleri için düzenlenen oyun, 2013 yılında Steam ve GOG gibi platformlarda satışa çıktı ki 2020 yılında da Remastered versiyonu üretildi. Her ne kadar ilk oyun başarılı bir yapım olsa da devam

Wasteland’ın finansal başarısının haricinde, 1997 yılında üretilen Fallout isimli muazzam oyuna kaynak olması, sanıyorum çok daha büyük bir başarı olsa gerek. Dönemin RPG ögelerini her anlama taşıyan ve bir noktada da yeni RPG ögeleri üreten Wasteland, özellikle birçok bilgisayarın henüz sabit diskı olmadığı yıllarda, “persistent World” yani kalıcı dünya mekanlığını ilk defa kullanan oyun olması ile de sektörde önemli bir yere sahiptir. Oyuncunun yaptıklarının kaydedilmesi ve bu sayede tüm oyun gidişatına etki etmesini sağlayan algoritma, işte bu oyun ile gün yüzüne çıkmıştır. Oyunun geliştirildiği yıl olan 1987’den tam yüz yıl sonrası, yani 2087’deki olayları konu alan yapımda, 1998 yılında yaşanan nükleer savaştan sonra ortaya çıkan hayat ve bu döneme damgasını vuran Desert Ranger isimli, bir anlama Amerikan Ordusundan artmış bir ekibin barışı koruma çabalarını anlatmaktadır.







KAÇIRILMAMASI GEREKENLER!

Wasteland 3 içerisinde karşınıza çıkan tüm NPC'leri yok etmek mümkün. Hatta belirli bir seviyeye geldikten sonra tüm köy ya da kasabayı dündüz edebilirsiniz. Fakat oyun içerisinde birbirine bağlı o kadar çok görev ve bu görevler içerisinde bağlantılı olan o kadar çok karakter var ki bir şekilde yok edeceğiniz her NPC, oyun deneyiminizi baştan aşağıya etkileyecektir. Aynı zamanda, direk olarak sizin yapacağınız bir katliamdan ziyade, vereceğiniz kararlar sonucunda ortaya çıkacak bambaşka bir katliam senaryosu da mümkün. Hele ki oyunda bulunan bazı NPC'lerin gerçekten de inanılmaz eşyalar sahiblerini düşünürsek, yok olmaları büyük zıyan olacaktır. Bu sebepten diyalogları seçerken gerçekten ne istediginizden emin olarak ilerleyin derim.

DEV GİBİ SPOILERLİ bir bilgi ama yine de bilmenizde fayda var. Ironclad Cordite isimli NPC'yi partimize dahil edip etmememiz, oyunun gidişatını belki de en çok etkileyen karar olacak. Eğer kendisini yancı olarak alırsanız, oyunun üçte birlik kısmı baştan aşağıya değişiklik gösterecek. Bu da size "insider" bilgi olsun.

Ranger HQ gerçekten büyük bir yer. Yazı içinde de bahsettiğim üzere benim favorim, Clone yapabilen doktor kişi. Fakat alan bol olduğu için müze bile kurmanız mümkün! Bu kişileri bulmak içinse hem haritaları iyice gezmek hem de diyaloglara dikkat etmek şart. Ayrıca sahip olduğumuz geniş hapsehane alanı sayesinde sıkıntılı çakaran insanları infaz etmek yerine hapse atmak gibi bir seçenekimiz de var.

Bir ilginç detay da müzikler hakkında! Oyunu deneyim edenlerin görüntüsünden sonra dikdörtgenin yanında çekilecek olan nokta kesinlikle müzikler olacaktır. Atmosferi muazzam şekilde yansitan bu güzide besteler, Wasteland 2'nin yanı sıra Fallout 1 ve 2'nin de müziklerinde payı olan Mark Morgan tarafından bestelenmiş. Ayrıca Quentin Tarantino'nun birçok film müziğine koordinatörlük yapan Mary Ramos da işin içinde. Anlayacağınız Wasteland 3 müzik anlamında da muazzam bir iş çıkarmayı başarmış.



bir sürenin sonunda, 2014 yılında piyasaya çıktı. Muazzam bir Kickstarter kampanyası sonucunda toplanan para ile üretilen oyun, her ne kadar uzun süre erken erişimde kalmasından dolayı bazı oyuncuların canını sıksa da piyasaya çıktığı anda bomba etkisi yaratmayı başarmıştı. Özellikle 2015 yılında üretilen Director's Cut versiyonu ile resmen tamamlanan oyun, ilk oyundan 15 yıl sonrasında, yani 2012 yılında geçmektedir. Eskiden Guardial Citadel olarak bilinen yerin tamamen Ranger'lar tarafından kontrol edildiği ve genel hatlarıyla Ranger'ların baskın olduğu bir dönemi anlatan oyunda, Ace isimli Ranger'in ölü bulunmasını takip eden olaylar zinciri arasında kayboldu. Izometrik kamera açısına sahip olan oyun, temelde ilk oyunda bulunan RPG mekaniklerinin modern bir hali üzerine kurulmuştu. Arizona ve Los Angeles gibi büyük şehirlerin Post Apokaliptik hallerini deneyim ettiğimiz yapımda, atmosfer muazzam şekilde resmedilmiş, yazılan hikaye oyuncuya kısa sürede kendisine bağlamayı başarmıştı. Peki ya üçüncü oyun?

PlayStation 4 ve Xbox One için de üretilen üçüncü oyun, bu sefer Colorado eyaletinde geçiyor. Açılmış videosunda tuzağa düşü-

rulen Arizona ekiplerinden birisi olan Team November'in hayatı kalan son üyesi olarak başladığımız oyunda, genel olarak karla kaplı, donmuş bir dönyanın içerisine dalıyor ve seride daha önce görmediğimiz "The Patriarch" isimli bir adamın peşine düşüyoruz. Nitekim bu arkadaşımızın yolu pek yol değil zira kendisine ulaşmak için ilk olarak yerine geçmek isteyen, bir anlamba tahtında gözü olan düşmanlarını ortadan kaldırırmamız gerekiyor. Geri kalansa tam boy macera!

Yeni bir başlangıç

Bildiğiniz üzere Wasteland serisi RPG mekaniklerinin en ince detayına kadar kullandığı bir seri. Özellikle ikinci oyun ile başlayan izometrik kamera kullanımı, 90'lı yılların sonunda beri hayatımızda. Haritanın büyük bir kısmına hakim olmayı sağlayan bu açı sayesinde, aynı anda büyük bir kontrol alanı elde ediyoruz. Durdurup hamle yapmak yerine, sıra tabanlı bir savaş sistemi söz konusu. Aslında ikinci oyundaki mekaniklerin büyük ölçüde geliştirilmiş bir versiyonu ile karşı karşıyayız diyebiliriz. Tabii savaşmadan önce karakterimizi yaratalım, değil mi en sevdiğim okur? Efendim, oyna başlarken önceden hazırlanmış iki karakter seçebildiğimiz gibi, dileyenler kendi karakter-





lerini de yaratabiliyorlar. Açıkçası sunulan seçeneklerin yetenek dağılımları pek hoşuma gitmediğinden dolayı, her daim olduğu gibi kendi karakterlerimi yarattım. Dediğim gibi, Wasteland 3 sağlam bir CRPG ve bu sebepten yetenek dağılımlarının muntazam şekilde yapılması şart. Yolda karşımıza çıkan ekip arkadaşlarımızın da bizden bağımsız becerileri varsa, degmeyin keyfimize! Karakter ve yetenekleri hazırladıktan sonra, akabinde karakterlerimizin görünüşlerini belirleyebiliyoruz. Fakat bu kısma çok takılmayın zira oyun içerisinde yarattığımız HQ binamızın içerisinde, karakter görüntüsünü değiştirmek için harici bir yer bulunmakta. Karakterimizi yarattıktan sonra korku dolu, buz gibi bir dünyaya adım atmaktan başka yapacak bir şeyimiz kalmıyor... Klasik CRPG'lerde olduğu gibi Wasteland 3'de de bolca diyalog bulunmaktadır. Hatta oyunda o kadar çok sessizlendirme var ki diyalogların keyfi bambaşka bir boyuta taşınmış.

Verdiğimiz cevapların oyuna olan etkisiye inanılmaz boyutta. Sadece diyalogların yarattığı farklılıklar sayesinde onlarca farklı Wasteland 3 deneyimi yaşamak isten bile değil. Görevler ise haritada "lönk" diye sarı bir imleç ile gösterilmiyor. Aksine, tam da klasik CRPG'lerde olduğu gibi "journal" sekmesinde yazanları okuyup, verilen bilgilere göre hareket etmemiz gerekiyor ki bu da oyunun iyi seviyede İngilizce bilgisi gerektirdiğini söylüyor. Görevlerin araştırma üzerine kurulu olması muazzam bir keyif olduğu gibi, ilk girdiğimiz şehirden itibaren oyun içerisinde bulunan tüm yeteneklerin



aktif şekilde kullanımda olduğu görüyorum. Misal, "Awareness" yeteneği yüksek olan karakter, hemen gizli geçitleri ya da çıplak göze gözükmenin hazzını ortaya çıkartıyor. Öncelikle karakterimin her yeni seviye bir puan aldığı, Coordination, Luck, Awareness, Strength, Speed, Intelligence ve Charisma olarak yedi başlıkta karşımıza çıkan özellik puanları yer alıyor. Bu puanlar karakterimin hangi konularda iyi olduğunu belirttiği gibi, belirli seviyelerde sonradan alınabilen "Perk"leri de açıyorlar. Perk'ler her seviyede olmamakla birlikte, belirli bir özellik puanına denk gelince öğrenilebilir hale geliyor. Bu ana özelliklerin haricinde Hard Ass, Nerd Stuff, Barter, First Aid, Mechanics, Explosives ve Lockpicking gibi birçok farklı ve ilginç yetenek daha

oyunda bulunuyor. Az önce de belirttiğim üzere, partimizde tüm bu yeteneklere sahip karma bir takıma sahip olmak, oyun büyük oranda kolaylaştırıyor. Biz ilerledikçe, farklı özelliklere duyulan ihtiyacı çok iyi şekilde yansıtmayı başaran Wasteland 3 ekibi, aynı zamanda bu objelere geri dönebilmemize de imkan sunduğu için oyundaki etkileşimin sürekliliğini de artırmayı başarmış.

Savaş ve silah

Savaşmadan önce silahlanmamız gerekiyor diye düşünmektediyim. İlk Fallout oyunundan beri her daim kendime yakın dövüşçi bir karakter yaratıyorum. Mümkünse yumruk ya da yakın dövüş silahı kullanabilen bir karakter. Bu sefer de farklı olmadı ve eline aldığı kesici ve kırıcı silahlarda uzman bir kişi yarattım.



Elde ettiğim ilk ağır zırhları da kendisine verince, korku filmi gibi bir karakter oldu. Tabii yakın dövüşe girmeye çalışmak her zaman zordur. Bir de Wasteland 3 gibi silah çeşidi bol bir oyun olunca iyice zorlaşıyor. Tahmin edebileceğiniz üzere, oyundan tabanca, tüfek, otomatik tüfek, pompalı ve keskin nişancı silahları bulunuyor. Tabii "Weird Science" özelliğine sahip karakterlerin kullanabilecekleri, "dünya dışı" silahlar da söz konusu. Farklı elementlerde zararlar verdikleri için özellikle oyundan ilk 20 saatlik kısmında muazzam fark yaratıyorlar diyebilirim. Bombalar arasındaysa "Shrink" yani düşmanın ebadını küçüten ve dolaylı olarak da saldırısı gücünü zayıflatın arkadaşı tek geçiyorum. Pek tabii siz yine klasik el bombası, sis bombası ya da Molotof kokteyli tercih edebilirsiniz...

Tabii oyunda bulunan onlarca farklı silahın haricinde, bir de zırh ve silahlara yapılabilecek modifikasyonlar bulunuyor. İlgili parçaları bulduktan sonra, konu hakkında yeterli yeteneğe sahip olan bir karakter aracılığı ile herhangi bir yerde yapabildiğimiz bu güncellemeler ile özellikle ilk 20 saatten sonra karşımıza çıkan parçalar ile muazzam hareketler yapabiliyoruz. Silahlar hususundaki en önemli başlık iste mesafeleri. Hangi silahın nasıl bir mesafeye ateş ettiğine emin oluncaya kadar savaşlar biraz ıstırab olacak ama kısa sürede alışacağınızın garantisini verebilirim. Savaşa girdiğimiz andaysa sıra tabanlı oyun modeli kendisini gösteriyor.

Fallout'un ilk iki oyunundan hatırlayacağınız, Action Point mekaniklerine dayanan savaş sistemindeki her hareketin bir AP değeri bulunuyor. AP'yi ana özelliklerimiz ile artırmak mümkün olduğu gibi kullandığımız silahlardan talep ettiği AP miktarı sayesinde de tek turda yapabileceğimiz hareketlerin sayısını artırabiliyoruz. Karakterlerimiz aynı anda iki adet silah taşıyabildiği gibi, temelde iki adet de farklı eşya üzerinde barındırabiliyorlar. Misal, bomba ve can basma kaynağı gibi... Tur sonrasında gereklirse, bir AP karşılığında defansif moda geçebiliyor, iki puanımızı son-

rakı tura saklayabiliyor ya da iki AP karşılığında rakibe tuzak kurabiliyoruz. XCOM oynayanların Overwatch olarak bildikleri bu mekanik sayesinde, doğru takikler ile savaşlarda büyük avantajlar elde etmek mümkün. Harita üzerinde saldırlı yapabilmek için rakibi görebilmek şart. Saldırı hizamızda herhangi bir engel varsa, ne yazık ki silahımızı ateşleme mememiz mümkün değil. Çevrede bulunan hemen her objenin arkasına saklanabildiğimiz gibi kimi yerler tam, kimi yerler de yarımsı siper niteliği taşıyor. Ayrıca tam siper bile olsa yukarı bir yerden yapılan saldırısı, her daim sizi siperde değerlendireceğimize darbe almanızı yol açıyor. Bu sebepten Anakin gibi olmayın, "High Ground'a inanın ve "Bir şey olmaz ya" deyip, patates olmayın!

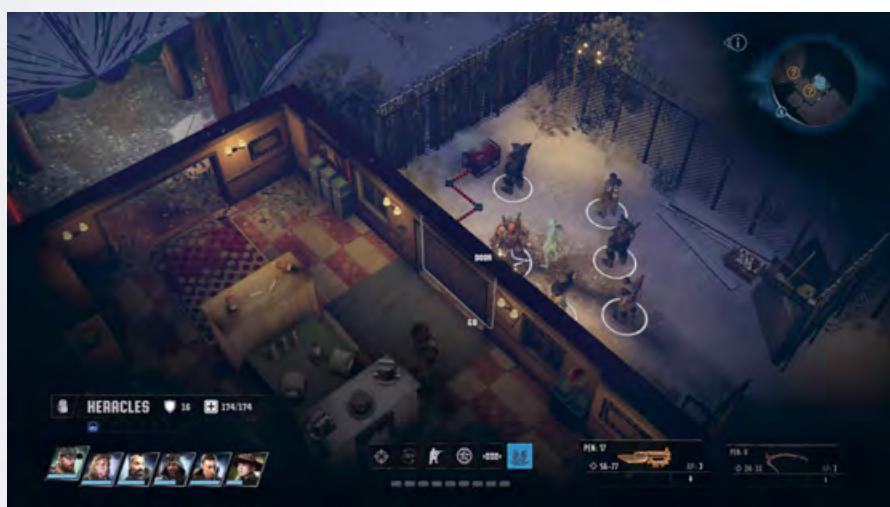
Pek tabii etraftaki hemen her türlü obje yok olabilir nitelikte. Özellikle ağır tahrifat gücüne sahip silahlar ya da bombalar sayesinde siper denilen yerler arasında yok olabiliyor. Bir de çıkışak olası bir yangın, uzun süre etrafı kasıp kavurabiliyor. Belirli sınıf ve silahlardan sahip oldukları, isabetli atış yaptıkça dolan özel saldırularımız sayesinde de düşman birimlerinin belirli noktalarına ateş edip, büyük hasarlar verebiliyoruz. Misal, taretlere yapılabilecek saldırılardan birisi, az zarar verip

makininen birkaç turluğuna kendi dost birimlerine saldırmasına yol açıyor. Savaş alanı de kadar takiklerle doluya, düşman birimleri de bir o kadar acımasız! Deneyim ettiğim kadar ile normal zorluk seviyesinde bile her türlü kurnazlığı yapmaktan geri kalmıyorlar. Her daim en doğru siper geçip, her zaman en çok ortadan kaldırabilecekleri düşman birimi ne yükleniyorlar. Menzil hesapları muazzam olduğu gibi, eksik olmasınlar, attıkları bombalarla da kaliteli bir şenlik yeri ortaya çıkarmayı başarıyorlar. Anlayacağınız Wasteland 3'deki düşman yapay zekası bir hayli kaliteli olduğu gibi zaman zaman zorlayıcı hale de gelebiliyor. Nitekim düşmanları ortadan kaldırıldıktan sonra bolca eşya kavuşacağımızın da garantisini verebilirim. Ortalama ilk on saatin ardından sadece düşmanlardan gelen yağma eşyaları ile bile para sıkıntınızın ortadan kalkacağına söyleyebilirim.

Gezelim görelim

Wasteland 3 içerisinde yapılacakların başında, kendimize ait bir HQ kurmak yer alıyor. Bu HQ'yu yapmak için de ilk yerleşim yerindeki görevleri tamamlamamız gerekiyor. Size tavsiyem, sadece görevin istediği noktalara odaklanmak yerine, bir ile beş seviye arasındaki tüm görevleri yapmanız yönünde olacaktır. Böylece hem çok yetenek puanı, hem mühimmat hem de HQ'da bulunabilecek farklı karakterler elde edebilirsiniz. Özellikle klonlama üzerine çalışan doktoru saflarımıza katmak, büyük bir keyif!

HQ yapma işi biraz zahmetli. Bu noktada Kodiak isimli devasa cihazıma atlayıp, soğuk Colorado caddelerinde gezmemiz gerekiyor. Aracımız ile gezeceğimiz noktaları bizzat seçiyoruz. Yol üzerinde de birbirinden farklı kamp ve mekan ile karşılaşmak mümkün. Yardım isteyenlerden, saldırılara kadar çeşitli çeşit insan söz konusu. Bir de radyasyon var ki ekibimize gerekli kıyafetleri giydirmedigimiz sürece haritanın radyasyonlu kısımları yokmuş diye düşünübilirsiniz. Bu arada Kodiak'dayken başlayanavaşlara, kendisinin de dahil olduğunu.





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Saldırıdan yeni çıkışın bir ekibin hayatı kalma mücadelesini veriyor! Aksiyon zirvede! Nereden nereye gideceğimizi anlamaya çalışırken bolca ateş ediyoruz!

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Wasteland 3 ortalama 120 saat gibi bir deneyim sunuyor. Hatta dileyen oyuncular bu süreyi daha artırabiliyorlar. Yine de kendinizi oyuna adarsanız, ilk haftanın sonunda birçok açıdan tamamlanmış bir Wasteland'ınız olacak demektir.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Birçok CRPG'nin sıkıntısı da bu ilk ay mevzusu değil mi? Pek tabii oyunu çoktan bitirmiş olacaksınız ama yapılabilecek o kadar çok şey, verilecek o kadar farklı karar ve sonuç olarak ortaya çıkabilecek çok olasılık var.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%30 Birileri ile konuşuyoruz.

%30 Bir yerlere koşturuyoruz.

%40 Birilerine ateş ediyoruz.



ARTI

+ Harika oyun mekanikleri

+ Muazzam atmosfer ve hikaye

+ Bolca silah, karakter ve seslendirme

EKSİ

- Uzun söyleme süreleri

SON KARAR

Wasteland 3, yaratılan dünyası başta olmak üzere, genel anlamda atmosfer, hikaye ve oyun mekanikleri açısından ziyadesiyle tatmin edici bir yaptırmış. Uzun saatler başından kalkmadan, oyuncuya "Acaba söyle yapsam ne olacaktı?" diye düşündüren oyunlardan bir tanesi.



ğunu belirtmek isterim. Topladığımız parçalar ile modifiye ettiğimiz bu güzide canavar, her saldırında kendi seviyesindeki bir düşmanı rahatlıkla ortadan kaldırabilecek güçte. Özellikle karda kışa yaptığımız geziler esnasında bolca yağma yapmak mümkün. Fakat unutmayın, oyunda bir "ün" seviyesi söz konusu. Elde ettiğimiz iyi ya da kötü ün miktarı, Wasteland 3 deneyiminizi baştan aşağıya etkileyecik. Aslında Wasteland 3 tamamen aldığımız kararlar ile şekillenen ve kuvvetle muhtemel iki kişinin deneyiminin birbirinden farklı şekilde gelişip sonuçlanacağı detayda bir oyun. Misal, The Patriarch isimli karakterin oğlu Vic ile karşılaştığımız sahnede, kendisini öldürebiliyor, parteye alabiliyor ya da tutuklayabiliyoruz. Bu üç ihtimalden her birisi, onlarca farklı opsyonu açıyor ve olaylar dallanıp budaklanıyor.

Peki, bu oyunda hiç mi dert yok. E şimdi bombalamadan da olmaz değil mi en beğendiğim okur? Her ne kadar düşman yapay zekası çok iyi çalışsa da kendi ekibimizde bazı problemler olduğunu gözlemledim. Bir kere nasıl oluyorsa, altı kişi aynı anda koşamıyor. Kesin birisi bir yerde kalıyor ve harita değiştirmek için tüm ekibin bir arada olması şart. Hoooppp on saat o arkadaşın koşmasını bekliyoruz. Ha bazen de ekip olarak en uzun yolu tercih etme hareketleri

var, o da ayrı. Esas bomba olan, altı kişi birden seçiliyken, verdığımız her farklı komut için başka bir parti üyesinin hareket etmesi! Bu gerçekten düzeltilmesi gereken bir dramadır arkadaşlar! Fakat beni gerçekten yormayı başaranca uzun söyleme süreleri oldu. Optimizasyondan mavidir bilmiyorum ama gerçekten 16MB EDO RAM ile Commandos oynadığım yıllara geri döndüm. Hele bir de bu kadar çok harita değiştirilen bir oyunda, böylesine uzun söyleme süreleri kabul edilemez bir problem! Peki, Wasteland 3'den başka ne isterdim? Açıkçası uzun süredir böylesine detaylı bir CRP ile karşılaşmamıştım. O yüzden az önce belirttiğim sıkıntıların düzeltilmesinden başka bir isteği olmazdı. Bildiğiniz üzere en son Divinity 2 ile CRPG macerası yaşamıştık ama Wasteland 3 gerçekten de hem atmosferi hem oyun mekanikleri hem de muazzam hikayesi ile beni kendisine bağlamayı başardı. Geçekten de böylesine muazzam bir oyun ile karşılaşacağımı, hele hele böylesine sürükleyici bir hikayenin içerisinde gireceğimi beklemiyordum. Ne diyelim, Wasteland 3 kesinlikle deneyim edilmesi gereken, harika bir oyun!◆ **Ertuğrul Süngü**





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



Yapım Visual Concepts **Dağıtım** 2K **Tür** Spor **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Stadia **Web** www.nba2k.com

NBA 2K21 ◊

Köprüden önce son çıkış için artık çok mu geç?

Spor oyunları ve dolayısıyla biz oyuncular için pek zor zamanlar. Pandemi yaşam tarzımıza saldırdıktan beri alışkanlıklarımız, beklenilerimiz, gönül verdığımız şeyler eski yerlerinde değil. Takım sporlarında tamamlanmayan sezolar, zaten eksik veren bütçelerinde kolay kolay kapatılmayacak gedikler oluşan takımlar, tribünlere ne zaman döneceği belli olmayan seyirci faktörü, tamamen emprovize şekilde oluşturulan bir "bubble" içinde sezona tamamlamaya çalışan NBA. Sezonun tamamlanmaması ve yeni sezona başlangıcının,

halile transfer / draft tarihlerinin de ileriye atılması sebebiyle NBA 2K21'i geliştiren ekibin tadi muhtemelen uzun süredir kaçtıktı, bir de adamların başında demoklesin kılıcı gibi duran bir "next-gen" sürümü var oyunun -ki ne beklememiz gerektiğini kesinlikle bilmiyoruz. Hal böyleyken, en çok merak ettiğiniz şeyi başta söyleyeyim. NBA 2K21, tüm basketbol oyunları tarihinin "bir önceki yılın oyununa en fazla benzeyen oyunu" unvanını açık ara, bağıra bağıra eline geçiriyor.

En fazla ne kadar benzeyebilir?

Gelin, bunu daha iyi anlayabilmek adına oyunu ikiye bölelim. Birinci oyuncu (Adı mesela Sonat olsun) gerçek bir basketbol fanatığı. Sonat bu oyunda kendi takımını kurmak, Seattle SuperSonics'i yeniden yaratıp "pon-pon-pata-pon" diye tribünde şarkilar söyleye söyleye zirvelere yükseltmek, 1-3-1 Alan savunmasında mükemmel ulaşmak, Otto Porter doğru yardım getirdiğinde zevkten kudurmak istiyor. Sonat'a kötü haberlerim var zira muhtemelen vakit geçireceği MyGM ve MyLeague modları eşi görülmemiş şekilde üvey evlat muamelesi görür bir süredir. Bu durum 2K21'le beraber artık arşa çıkmış durumda, o derece ki menüleri 2K20 ile aynı, en ufak detayına kadar. Geçen yıl yapılan değişikliklerle Dünya spor oyunları tarihinin açık ara en vasisfsız oyun modu haline gelen MyGM, bütün anlamsızlığıyla AYNEN karşınızda duruyor. Idle Game oynarcasına bir anlamızlık içinde kendinizi kaybedip saatlerini tüketmeniz olası, başıma geldi biliyorum ve iyi de oldu zira oyuncularla yapılan diálogların topu topu 40-50 tane olduğunu ve çoğunu geçen yıldan kaldığını da iyice iibrak etmiş oldum. Pes, Visual Concepts. Sonat'a az da olsa iyi haberlerimiz de var. Oyunun MyLeague kısmında yaşanan sayısız bug (özellikle PC versiyonunda) düzeltilmiş, Salary





Cap ekonomisi süper çalışmıyorsa da sliders üzerinde cambazlık yapmasanız da kendince ilerlemeyi başarıyor. Hatırlayanlar olacaktır, 2K20'de görüp "yani bunu da düzeltirler artık" deyip puan kırmadığım bu sorun, eğer sabırsız bir oyuncusunuz oyunun MyLeague modunu oynanamaz hale sokuyor, üçüncü yıldan itibaren takımlar üç tane 85+, dokuz tane 70- oyuncudan oluşuyor, nice şahane oyuncu kontrat bulamadan sezonu boşta geçiyordu. Bu, Sonat gibi oyunun simülasyon tarafına gönlü vermiş biri için oyunu bitiren, çöpe attıraabilecek bir şeydi. Neyse ki sorun -nispeten de olsa, hala biraz ince ayar gerekiyor Contract Sliders üzerinden- düzeltilmiş durumda.

Şimdi de yenilikler

Bir numaralı oyuncumuzun (Sonat dedik) neden mutsuz olacağını kısaca anlattık, gelelim iki numaralı oyuncuya, onun adı da Nurettin olsun. Nurettin lise ve üniversite dönemlerinde tek potada nice kalpler kirdiğinden oyunu yüklediği andan itibaren sadece iki modla ilgilениyor. MyCareer, MyTeam ve biraz daha bu sene geri dönen The Neighborhood. Nurettin gerçek hayatı olduğu gibi 2K21'de de bir top cambazı. Oyunun her türlü hareketini yalamış yutmuş durumda, topu sol eliyle bacak arasından geçirdikten sonra sağ eliyle 360 sماç yapmanın üstüdü. Her ne kadar Sonat ile yapacağı maça tuzaklı alan savunması karşısında pek çaresiz kalacak olsa da

bu renkli (ve Visual Concepts'in çok sevdığı) dünya Nurettin'in var olduğu yer. Ve bir şey diyeşim, Nurettin 2K21'de mutlu olacak zira MyTeam modu gerçek bir revizyondan geçmiş, sezonlara ve yeni hedeflere kavuşmuş, sürekli güncellenen etkinliklerle vaktinize ciddi anlамda talip. Ben hep EA'ın Ultimate Team'i karşısında bu modu "kaçırlmış bir fırsat" olarak görmüştüm. Bu sene yapılan değişiklikler ile MyTeam nihayet potansiyeline kavuşma anlamında bir adım atıyor. Ayrıca The Neighborhood'un geri dönmesi kadar önemli (ve gerçek yüzdeler yerine User Timing kullanan iki numaralı oyuncu profiline uygun) bir diğer değişiklik de artık Pro Stick ile şutun sadece zamanlamasını değil, yönünü de belirleyebiliyor olmanız. Bu elbette Nurettin gibi oyunun bu arcade taraflarını yalamış yutmuş, kendisine rakip bulamayan, topu rakiplerinin koltuk altına sıkıştırmaktan sıkılmış oyuncuları diğer daha normal yetenekli oyunculardan ayıracak, oyunun beceri seviyesini yükselten bir değişiklik. Kolay değil, alışması zor, bolca tekrar gerekiyor. Ben kullanıyorum, hiç pişman değilim.

MyCareer ise hem yeni hem değil. Evet bu sene yeni bir hikayemiz var, babası eski bir basketbolcu olan Junior'ın liseden başlayıp NCAA ligue uzanan, oradan NBA'ye varan hikayesine konuk oluyorsunuz. NBA öncesindeki kısım uzatılmış ve farklı takımlar / seçenekler ile detaylandırılmış olması güzel ama bir taraftan da pek bayık, NCAA ile ilk tanışmanız bu oyunda olacağsa imkanı yok TV'de rastlasanız durup izlemezsiniz. Kendi adıma konuşayım, şimdiye kadar gördüğüm en vasat MyCareer kurgusu ile karşılaştım. Diğer taraflar bildiğiniz gibi, ekstra para harcamak istemiyorsanız görüntüsü üzerinde makul oranda çalışılmış 85 OVR bir oyuncuya ulaşmak size rahatlıkla 100+ maça patlayacaktır. Visual Concepts bu konuda oyuncuya sunduklarından ve geri aldıklarından gayet

memnun gözüüyor olacak ki farklı bir yaklaşım gitme gereğini katıyan görmemiş.

Alkış ve kapanış

Oyunun "current-gen" versiyonu grafikselleşme pek gelişim vadetmiyor olsa da 2K20'ye göre PS4 Pro'da daha akıcı çalıştığını, daha az frame drop'a tanık olduğumu söyleyebilirim. Bir de eleştiriyoruz falan ama bu oyun halen piyasada rakipsiz, özellikle saha içine girdiğiniz anda basketbolu olabileceği kadar gerçekçi şekilde sizlere sunabilecek tek basketbol simülasyonu. Kızsanız da kaçınız yok. Visual Concepts'in üzerine çöklen tembelliğe söylenilip söylenilip yeniden maça giriyorsunuz.

Toplam 67 klasik takım, o takımların neredeyse tüm lisanslı oyuncuları, ligi genişletip Seattle Sonics gibi efsaneleri geri getirme imkanı, arkadaşlarla yapılacak saatler süren turnuvalar, The Neighborhood'da nefes kesen maçlar, ikinci turdan kaptığınız sleeper oyuncunun nasıl da All-Star seviyesine yükseldiğine tanık olduğunuz sezonlar, rakibi boğan 2-3 Zone savunmanız ve dört pozisyonu oynayabilen oyunculardan oluşan, hayallerinizdeki takım. MyCareer oyuncularının sevdigi her şey de yine yerli yerinde.

Aşağıda verdığım puanı üç beş senedir oyunu satın almadiysanız dikkate almanızı öneririm. Eğer kütüphanenizde 2K20 varsa rahatlıkla 20 puan daha kırabilsiniz. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Hala elimizdeki en gerçekçi basketbol simülasyonu, 67 klasik takım, elden geçirilmiş MyTeam modu.

EKSİ MyTeam dışında 2K20'den neredeyse hiç farkı yok, MyGM modu olana anlamsızlığıyla tekrar karşımızda. Shot Aiming'e alışmak ciddi manada zor.





Yapım KING Art Dağıtım Deep Silver Tür Strateji Platform PC, PS4, XONE Web kingart-games.com

Iron Harvest

İkinci Dünya Savaşı temasından sıkılanlar için İkinci Dünya Savaşı oyunu (ama mech'lerle)

Jakub Różalski'nin çizimlerini yıllar önce gördüğüm ilk günü hatırlıyorum. Çok etkilendi ve hemen indirip bir süre arkam plan resmi olarak bilgisayarına konuk ettim. 1920'lerin yarı çiftçi ve sanayi devriminin yavaş yavaş ayaklanmaya başladığı dönemi, kendi dizelpunk hayal gücüyle birleştirip birçok kişinin ilgisini çekeceğini ve hatta eserlerinin bir kutu oyunu ve bilgisayar oyununa ilham olacağını herhalde kendisi de tahmin etmiyordu. Nikola Tesla'nın otomekanik savaş makineleri ürettiği garip bir fantezi evreninde geçen Iron Harvest, piyadelerin uçlarında süngü olan tüfekleri ve yanlarında onlara eşlik eden kocaman savaş makineleriyle, cepheye saldırıyla geçen orduların yönetimini size verecek.

Siperden kafayı çıkartmamak lazım ama...

Iron Harvest kendisine Company of Heroes'u örnek almış, oynanabilirlik ve grafik olarak ondan eksik kalmayan bir RTS oyunu. Her ne kadar alternatif bir dünyada geçse de seçebileceğiniz milletler olarak hangi ülkelere gönderme yaptığı gayet açık. Polania Polonya'yı, Rusviet tabii ki Ruslar'ı ve son olarak Saxony ise Almanya'yı temsil ediyor. Eğer hikâyeyi oynayacaksanız oyunun hemen başında konuşmalarda geçen Shogunate yani Japonya ve Nordic Kingdoms yani Nordic ülkeleri temsil eden ırkların gelecekte oyna ekleneceğini düşünüyorum.

Çoklu oyuncuda sağlam dayak yememek için önce hikâyeye bakıyorum dedim ve Polania bölümünü bitirdim. Zaten Polania'nın ilk üç bölümü size oyunun kontrollerini öğretmek için harcanmış ve gerçekten çok sıkıcı olan bölümler. Eleştirmeden geçemeyeceğim çünkü oynarken fena-

lklarından fenalıkla atlıyorum. Arkadaşım KING Art, harika oyun yapmışsan ama bir birliği fareyle yönetmek, sol ve sağ tuşları kullanarak saldırımı ve hareket etmeye öğretmek için benim yarım saatimi hem de sıkıcı bir şekilde yiyeceğim. Burada Polania'nın Kahramanı Anna Kos'un küçüğünə gidiyoruz, oyun bize erkek çocuklarıyla kartopu oynatarak kontrolleri öğretiyor. İnsanı komaya sokacak alıştırma bölümü kısmını geçiyorum artık ama tam bu noktada bile Iron Harvest'in oyunun bel kemiğini oluşturan siper alma mekanığının alarm vermeye başladığını anlamışım. Company of Heroes oynadıysanız bu tür RTS'lerde siperin önemini bilirsiniz. Doğru noktada siper alacak asker grubu bir tankı belirli bir süre oyalayabilir ve bu da o tankı durdurmak için gereken birliği üretmeniz için size zaman kazandırır. Ne yazık ki Iron Harvest'ta nereye siper alabileceğinizi tam olarak kestiremiyorsunuz. Yani evet, oyunu oynadıkça artık gözünüz nereye sakla-

nabileceğinizi kesiyor ama anlık kararlar vermeniz gereken, ortalığın perşembe pazarına döndüğü anlarda hata yapmanızda neden olabiliyor. "Şurada bir taş var saklanmalı" diyorum, bir bakıyorum orası siperlik değil, burada bir duvar var diye düşüyorum oynusa bana orta parmak gösteriyor. Oyunda genel olarak sadece düz duvarlara saklanabiliyor ve evlerin içine girebiliyorsunuz ve bu çok can sıkıcı bir durum. Mesela harita ağaçtan geçilmiyor, asker çatışmaları bu ağaçları siper alınarak rahatlıkla yapılabilirdi ve düşünün tam Meksika çıkmazının ortasında aniden düşman Ognivo'su ortaya çıkıyor; ağaçları yıka yıka üzerinize geliyor. Bu şekilde eğer askerleriniz arasında Gunner (bu birim otomakinelere ağır hasar veriyor) yoksa zaten kaybedeceğiniz savaşa daha estetik olarak kaybetmez miydik? Ne yazık ki siper alma özelliği Iron Harvest'in en önemli yanı olmasına rağmen çok zayıf. Oyunu rezil edecek kadar değil ama Company of





Heroes kadar da iyi değil. Siper almadan bahsetmişken halkadaki başka bir zayıf noktadan bahsedelim, o da yapay zekâ.

Güzelliğe bir pas lekesi daha...

Ne yazık ki bu ay oynadığım oyunlarda hep yapay zekâ problemi vardı (Necromunda). İlk sorunu siper alırken gördüm. Diyelim ki bir duvar var, askerleriniz oraya dizildi ve karşından gelen düşmana ateş etmeye başladı. Düşman ne yapıyor biliyor musunuz? Duvardan askerlerinizin olduğu tarafa atlayıp, kendilerini açık hedef yaparak saldırıyorlar. Yani tek bir duvar düşünün solunda siz sağında düşman olması lazım (bu bile saçma çünkü etrafı daha fazla siperlik yapılmalı ki düşman da saklanabilsin ama yok) ama hayır duvarın sol tarafında birlikleriniz geri zekâ gibi birbirine ateş ediyor. Bunun nedeni yapay zekânın saklanacak bir yer bulmadığı için sapıtip bir şekilde yanınıza geliyor olması. Başka bir örnek; diyelim ki nöbet gezen bir otomakine gördüm, doğal olarak topçu birliği ürettim ve yanına gelen kadar onu bombalamaya başladım. "Yanına gelene kadar" buradaki kilit bölüm çünkü birçok sefer otomakinin saldırısında olmasına ve canının gitmesine rağmen hiçbir şey olmamış gibi nöbet yürüyüşe devam ettiğini gördüm. Ne kendisi saldırıyor ne de etrafındaki askerler alarma geçip size hücum ediyor ancak çok yaklaştıktan sonra agresifleşiyor. Başka bir örnekse düşmanın üssünüze başarısız olmasına rağmen sürekli aynı şekilde saldırması, hep aynı birlikleri yolluyor, sizi zorlayacak bir hamle yapmıyor. Üssünüze belirli birliklerle korumaya aldıktan sonra komple unutup saldırıyla odaklıyorsunuz. Bu arada, saylıklarım oyunun kötü olduğu anlamına kesinlikle gelmiyor KING Art deli gibi içerik ve yama çıkartarak Iron Harvest'ı destekliyor o yüzden bu sorunların yakında kesinlikle çözüleceğine eminim. Polonia askerlerini ayaklandırıp Colonel Zubov'un peşine düştüğümüzde direniş lideri amcamız Lech'in "ya Zubov'un peşine düşeriz düşmesine de önce şu Rusviet üssünü



yağmalayalım ve oradan alacağımız erzağı halka dağıtalım," demesi bende oyunu uzatmak için araya sıkıştırılmış Naruto Filler'i etkisi yapmıştı ki... İşte tam o bölüm bitirdikten sonra oyunun hikâyesi öyle bir değişti, sarmal haline geldi ve güzelleşti ki bir RTS oyunundan bunu beklemiyordum. Çoklu oyuncuya dalmadan önce campaigne hem hikâye hem de oyunu öğrenmek için girin derim.

Cökü oyuncu tarafı gayet keyifi

Cökü oyuncuya gelince klasik taş, kağıt, makas ünitelerinizi zamanında ve doğru yere yönlendirerek rakibi dövmeye çalışırsınız. Milletlere gelirsek Rusviet otomakineleri yavaş ama ağır vuran ve yakın çarşımda kuvvetli askeri birimlere sahip, Polonia hızlı, çevik ve uzak mesafeden vuran birliklere sahip. Son olarak Saxony ise ikinci Dünya savaşında neyse o, pahali ama çok kuvvetli ve dayanıklı otomakinelere sahip. Oyunun ilk dakikaları petrol ve demir üretim noktalarını ele geçirmekle başlıyor eğer Polonia iseniz oyunun başında uzak mesafeden rahatlıkla savunma ve düşmani yanınıza sokmama konusunda avantajlısanız keza Rusviet'lerin yakın mesafede hasar vermesinin sebebi pompalı kullanmaları bu da yanınıza gelene kadar onlara ağır kayıplar

verdirebileceğiniz anlamına geliyor. Kürsat ileride uygun görürse çoklu oyuncu için ayrıca iki sayfa yazabilirim ama şu an taktiği girecek kadar yerim kalmadığı için genel olarak ortanın üzerinde ama iyi olmaya çok yakın olduğunu söyleyebilirim.

KING Art oyunu çıraklığını yamalar ve içeriğle, sürekli dengede ve taze tutmaya çalıştığı için Iron Harvest ejer Company of Heroes'a alternatif arıyorsanız kesinlikle alınır. Eğer oyunun fiyatı 150 TL ve üzeri olsaydı farklı konuşabilirdim ama beni bilirisiniz ben çokunlukla fiyat/performans açısından oyunu değerlendirdirim. Steam'de 92 TL olan Iron Harvest ödeyeceğiniz paradan fazlasını size eğlence ve güzel görsellerle veriyor. Saydığım eksiklerin yamalarla düzelleşgenden emin olduğum için puanı yüksek olacak ve HDD'mden kendisini uçurmayaçım.

◆ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Grafikler ve meka ünitelerin sanat tasarımı, hikâye, Company of Heroes ruhunu temelde yakalamış olması.

EKSİ Siper alma sistemi ve yapay zekâ. Yapay zeka sıkıntısını çözerler ama siperini gidereceklerini sanmıyorum.



Yapım Kaiko, Big Huge Games Dağıtım THQ Nordic Tür RPG Platform PC, PS4, XONE Web amalur.thqnordic.com

Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning

Bazı oyunlar var ki dönemine damga vurmuş olsa da yapımcı firmanın sonunu getirmiştir...

Bu tarz bir konu dost meclisinde açıldıgında akıma iki oyun gelir. İlk 1998 tarihli DreamForge tarafından geliştirilen Sanitarium, diğeri de Kingdoms of Amalur. Çok başarılı iki oyun olmasına, iyi puanlar toplamasına ve büyük bir hayran kitleleri olmasına karşın bilançonun eksiyi göstermesini engelleyememiş, firmalarının kapanmasına yol açmışlardır. Sanitarium'daki durum biraz daha farklı, belki başka bir zamanda onu da bu sayfalarla anlatma şansı bulurum fakat şimdiki konumuz Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning olacak. Bilenler zaten hatırlayacaktır. Yazının bu kısmından sonra Amalur olarak anacağım oyumuz 2012 yılında başta PC olmak üzere PlayStation 3 ve Xbox 360 konsollarına da çıktı. Konsol oyuncuları için resmen bir hazineydi. Çünkü o zamana kadar RYO tabanlı sağlam oyunlar hep PC platformuna çıktı. Konsol oyuncuları da artık sağlam, ayakları yere basan bir RYO oyunu doya doya oynayabilecekti.

Yapımcı firma 38 Studios, bir Baseball oyucusu tarafından kurulmuş ve büyük bir bütçeye Amalur'u yapmaya koyulmuştu. Şimdi bunu neden anlatıyorum diye sorabilirsiniz? "Özay-

cığım, bize yine uzun uzun hikaye anlatma, oyunu anlat" diyeceksiniz. Fakat Amalur'un ne denli başarılı bir RYO oyunu olduğunu ve arkasındaki büyük isimleri anmadan, elden geçirilmiş sürümünün incelemesine geçmek bence pek doğru olmayacağından eminim.

Yıldızlar geçidi

Amalur kadrosu içerisinde, Unutulmuş Diyarlar roman serisinden hatırlayacağınız Drizzt Do'Urden'in maceralarını yazan R. A. Salvatore baş senarist olarak görev alıyordu. Salvatore, Amalur dünyası için 10.000 yıllık bir süreci kapsayan tarih yaratmıştı. Ayrıca Spawn'ın yaratıcısı Todd McFarlane görsel tasarımcı olarak katkı sağlarken, oyuncun yönetmenliğini The Elder Scrolls serisinin baş tasarımcılarından biri olan Mark Nelson yapıyordu. Müzikler deseniz bir başka efsane olan Grant Kirkhope imzalıydı. Yani oyuncun kötü olması imkansızdı, ki öyle de oldu. Ancak ne hikmetse, oyun çok iyi yorumlar almasına ve güzel de satış yapmasına karşın 38 Studios iflas etmişti. Kapanmasının ardından Amalur'un yayın hakları da birkaç yıl sonrasında THQ Nordic'e satıldı. Aradan geçen

8 yılın ardından Re-Reckoning adıyla Kaiko ve Big Huge Games çalışmasıyla elden geçirilmiş sürümüyle karşımıza çıktı.

Peki Amalur'un yeni sürümü iyi mi? Aradan geçen 8 yılın ardından tekrar oynanabilir mi? Bu türle alakası olmayan biri Amalur'dan keyif alabilir mi? Şimdi inceleme kısmına geçmenin tam zamanı.

Diyarlarda kargaşa

Amalur'daki hikaye, oyuncunun geçtiği krallıkların bölgelerinden biri olan Faelands adlı bölgede başlıyor. Bir meydan muhaberesi sırasında ölmüş isimsiz bir askeri kontrol ederek oyuna başlıyoruz. 4 seçilebilirirki var; medeniyeti sonuna kadar yaşamaya bağımlı insanırkı Almain; gezinlerden, tüccarlardan ve denizcilerden oluşan Varani; kuzeyin onurlu savaşçıları Ljosalfar elfleri ve büyüğün kafayı bozmuş kara elfler Dokkalfar ırklarından birini seçip, bize sunulan Hırsız, Şehzadeli, Büyücü başlığında klasik üç sınıftan birini tercih ederek oyuna dahil oluyoruz. Bir de bakıyoruz ki biz aslında ölmüşüz. Ancak bir gnome mucit olan Fomorous Hugues'un Well of Souls, yani Ruhlar Kuyusu deneyi sayesinde hayatı tekrar dönüyoruz. Burada bizi önemli kılan detay ise geçmişimizi hatırlamamız ve



kaderimizin belirsiz olması.

Hikayeye göre Winter Court olarak bilinen elf toplumunun lideri Tuatha Deohn, büyük bir işgale başlamış. Herkesin yazısına göre nihai son Tuatha'nın tüm toprakları ele geçirmesi ya da onun askerleri tarafından öldürülmesi üzerine çizilmiş. Fateless One olarak anılacak olan bizim hiçbir yazımız ya da kaderimiz yok. Tüm ipler bizim elimizde. İçin güzel tarafı başkalarının da yazısını değiştirebilme gücüne sahibiz. Fateweavers olarak bilinen ve insanların kaderlerini okuyabilen bir sınıfa ait olan Agarth isimli bir arkadaştan bu bilgileri aldıktan sonra Amalur'un özgür dünyasında maceramıza başlıyoruz.

Re-Reckoning ne demek?

Oyunun elden geçirilmiş halinin aslında 2012'deki sürümünden çok farkı yok. Kaplamalarda ve animasyonlarda yapılan iyileştirmeler haricinde, oyuna dahil olan ek paketler ve anlatılmamış hikayeler dahil edilmiş. Oyunun zorluk seviyelerinde yapılan oynamalar dışında 2012'de bu oyunu baştan sona oynamış birisi yeni bir şeyler bulamayacaktır. Zaten oyun, o haliyle bile yüzlerce silah ve ekipman şansı tanıyordu.

Oyuncu olarak 8 yıllık bir oyun olmasına karşın içeriği RYO öğeleriyle başım döndü desem yeteridir. Son yıllarda çok iyi izometrik bakiş açısından sahip RYO oyunu gördük ama kendi döneminde bu kadar özgünlük sağlayan ve oyuncuya araştırması için geniş bir alan tanıyan çok nadir oyun vardır. Yine de günümüzün açık dünya

konseptli oyunlarına baklığımızda, Amalur'un bir hayli yaşlanmış olduğunu göreceksiniz. Gezeğinizin göreceğiniz yerler önceden belirlenmiş yollarla birbirine bağlanıyor. Zindan temizleme görevleri de ilk başlarda keyifli olsa da bir süre sonra tüm zindanların birbirine benzediğini görüyorsunuz. Hatta ufak kasabaların bile sadece birkaç ufak dokunuş dışında aynı olduğunu göreceksiniz. Yani bu açıdan bakıldığından yeni nesil oyuncuların ilgisini çekebilecek çok fazla içeriği yok. Fakat geniş bir gözle bakarsanız Amalur'un oyun dünyasında değişirdiği pek çok şey var. Öncelikle oynamabilirlik açısından Amalur'u, World of Warcraft'ın bir nevi kapalı server haline benzetebiliriz. Ana görev dışında sağдан soldan onlarca görev alıp hikayenin dışına savrulabiliyorsunuz. Çiçek toplayıym, iksir yapayıym; durmuş üstümdeki zırhi parçalayıym da daha iyisini dövemyim derken kontrolü kaybetmek içten bile değil.

Bakın, Salvatore oyun için 10.000 yıllık bir tarih yazmış diyorum. Köşe bucak her yeri araştırdığınızda, her yerden hikaye çıkarıyor. Bu kontrolsüzük oyuncuyu yoracak bir tarzdaymış. İlk oynadığında fark etmemiştüm. O kadar çok isim, yer ve cisim var ki eski usul RYO oynar gibi bir yandan not almanız gerekebiliyor. İnceleme notları arasına sıkıştırdığım isimler o kadar fazla ki durup düşündüğümde neden almış olduğumu unuttuğumu fark ettim. Sonuçta Amalur en kemiksiz haliyle oyuncuya 60 saatte yakın bir deneyim sunuyor. Gez gezebildiğin kadar.

Sınırların ötesine çıkamamak

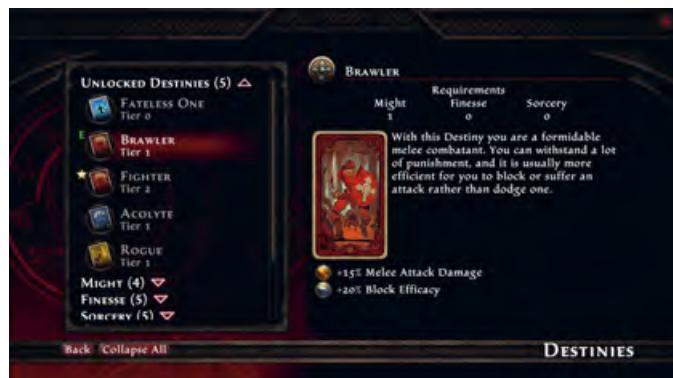
İşte oyunun en sıkıntılı yanlarından biri de bu hikaye içerisinde kaybolup gitmek. Bol vakti, kafasını sadece buna ayırbilecek oyuncuların işi desem yeridir. Eh, bir de oyun artık 8 yaşını doldurmuş. Dövüş animasyonları güzel gözükse de artık hantal kalmış. Yaşına karşın fena durmuyor, elden geçirilmiş haliyle Xbox One konsolunda 4K ve 60 FPS ayarlarında oynayabilecek bile mümkün. Ancak dediğim gibi daha fazlasına alışmış olan bizler için hantallaşmış. Hepsi bir yana Amalur, çok uzun süre boyunca RYO oyunlarından keyif alan oyuncuları oyalayacak yapıcı. Ana görevden kopup çete karargahları basmak, kendi yazımızı çizmek, özgür yetenek ağacı mekanığı sayesinde çekic salayıp bir yandan kuvvetli büyüler salayıp çok keyifli. Savaşçı olacaksan, savaşçı olacaksın gibisinden bir diretmeye olmaması farklı ekollerin rahatça birleştirilmesine olanak sağlıyor. Oynadıkça fark ediyorsunuz ki Amalur, yıllar içerisinde kendisinden sonra gelen RYO oyunlarına çok ama çok fazla şey katmış. ♦ Özay Şen

KARAR

ARTI Hikaye örgüsü ve özgünlüğü çok iyi. Özgür RYO öğeleri. Destiny ve Fate sistemi. Dönemine göre yenilikçi

EKSİ Hikayeden kolayca kopulabiliyor. Performans sorunları. Dövüş dinamikleri yaşlanmış. Sadece arayüz olarak elden geçirilmiş

78





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

Project CARS 3

"Assetto Corsa olamadık, haydi fakir adamın Gran Turismo'su olalım!"

İlk olarak NFS Shift ile tanıdığımız Slightly Mad Studios'un ilk Project CARS oyununu duyurduğu zamanlar daha dün gibi. Şaka maha Assetto Corsa veya iRacing aylarında, ortalığı hallaç pamuğu gibi atacak bir simülasyonun geleceğine kendimizi inandırmış, gördüklerimiz beklenimizi tam olarak karşılamasa bile gördüklerimizden mutlu mesut evlere dağılmıştık. İkinci oyun ilk oyunda ne varsa alıp biraz daha geliştirdi, büyütü, çeşitlendirdi. Ne var ki, bir konu artık açığa kavuşmuştu. Bu oyun öyle Assetto Corsa veya iRacing ile rekabet edebilecek seviyeye muhtemelen hiç gelemeyecekti. Ne Forza Motorsport 7 kadar müthiş bir çeşitlilik vadediyordu, ne de yukarıda saydığımız oyunlar kadar

gerçekçilik. Arada derede, mutlu edebildiği oyuncularla devam edip gidecekti işte.

Yani, en azından öyle düşünmüştük

Geçen sonbaharda "simcade" dünyasını şekillendirecek bazı gelişmeler yaşandı. İlk olarak Codemasters'in büyük umutlarla rebootıldığı ve bir DLC festivaline çevirdiği GRID çok fena patladı. Oyuncular tarafından büyük bir hızla tek edilen oyun, daha yapımcılar kahvelerini bitirmeden tükenmiş, Codemasters da gözünü Project CARS serisinin başarılı geliştiricisi Slightly Mad Studios'a dikmişti. Neticede daha Kasım ayında, yani GRID piyasaya çıktıktan kısa bir süre sonra duyurulan bu satışın ardından Project CARS 3'ün ilk videosunda birbiriley caddede yarışan gencoları görmek beni çok şaşırtmadı. Cenin pozisyonunda bekledim videoyun bitmesini, derin bir nefes aldım ve "aman" dedim, "belki de sıfırdan başlamak daha iyidir".

Project CARS serisi Slightly Mad Studios için bir "kendini ölçme" aracı gibiydi. Firma en iyiler kadar iyi olmayı, kendisini espor taraflıda gösterebilecek bir simülasyon üretmeyi denedi, bir noktaya kadar da başardı. Codemasters'a katılımlarının ardından da yeni oyunun NFS: Shift'in ruhani devamı olacağı söylediler ve dediklerini de yaptılar. Keşke bu oyuncunun adı Project CARS 3 değil de ne bileyim, GRID bilmem ne olsaydı ama artık yapacak bir şey yok.

Hoşça kal simülasyon türü

Project CARS 3 serisinin ilk iki oyunuyla neredeyse hiçbir benzerliği olmayan, daha çok GRID, DriveClub veya NFS: Shift'i hatırlatan bir oyun. İlk iki oyunuyla elinden geldiği kadar simülasyonların sıkı kurallarına bağlı kalmaya çalışan yapımcı, arcade tarafa

geçişile birlikte artık daha büyük kitlelere ulaşmanın mümkün olduğunu düşünenmiş olmalı, satış rakamları tam tersini gösterse de. Oyunun İngiltere satışları açılış haftasında bir önceki oyuna göre %80 gerilemiş, bu da serinin fanlarının yapılan değişikliklerden hoşlanmadığı ve Project CARS'in artık kalıcılık için (eger adınız Forza değilse) simülasyon mekaniklerinin ve espora bayrak göstermenin gereğiği günümüz dünyasında yeni oyunculara ulaşmadığını gösteriyor. Peki oyun bunca kötü eleştiriyle hak ediyor mu?

Daha önce söylediğim gibi oyuncunun en büyük sorunu Project CARS ismini devam ettirmesi. Yoksa oyunda 120+ pist varyasyonu, 200'den fazla araç, gece-gündüz döngüsü ve dinamik hava şartları, kısıtlı da olsa modifiye imkanı gibi hemen her yarış oyucusunun çok seveceği içerikler var. Kariyer da modu elden geçirilmiş ve GRID'in neredeyse aynısına dönüştürülmüş. Cadde yarışlarıyla başladığınız kariyer sizi adım adım önce GT yarışlarına, daha sonra da prototip canavarlara doğru götürürken sıkılmadan eşlik ediyor, bir Porsche 919'u daha önce bu kadar rahat kullanmadığınız için kendinizi bir hoş hissediyorsunuz. Çizgisel olsa da bu mod sizi ekran başında tutmayı başarıyor. Eski oyuncular pit stopların, yakıt tüketiminin ve lastik aşınmasının oyundan kaldırıldığını görünce fena halde bozulacaktır zira bu oyuncunun "artık sizin bildiğiniz gibi değilim" deme şekli bir nevi.

Oyunda bir de Rivals modu mevcut. Bu mod tamamıyla Forza serisinde Drivatar'la karşı karşıy়ıız modda esinlenmiş, artık ismine kadar, gerisini siz düşünün. Elbette yeterince eğlenceli. Direksiyon desteği yerinde duruyor olsa da açık konuşmak gerekirse oyun gamepad ile daha iyi





sonuç veriyor. İlk oyundan sonra giderek kötüleşen yağmur efektleri ve asfalta su birikintileri de maalesef bir faktör olmaktan uzaklaşmış ve salt görsel ögelere dönüşmüştür.

Oyun yine de grafiksel anlamda yeterince keskin ve başarılı. Özellikle o gereksiz blur efektini kapatırsanız, oyunun optimizasyonu yanında grafikleriyle de gözlerinizi okşadığını fark edeceksiniz. Fizikler arcade tarafa dönüş sürecinde fazlaıyla NFS: Shift'i hatırlatıyor.Çoğu araçta gereksiz understeer (önden kayma) mevcut ve ağırlık değişimleri de beklenmedik spinlere gebe. Rouen'da sola eğimli U öncesi virajda o kadar çok spin attım ki görseniz göbeğinizle gülersiniz, vallahi Grand Prix Legends'ta bu kadar spin yok. Yani evet, kontrol süper problemsiz değil, bazen tutarsız ama aşırı yakınacak bir şey yok. Mücadeleler gayet keyifli, kimse de kolay

kolay teslim olmuyor. Bir tek şey dikkatimi çekti, oyunun yapay zekası bizi bir pilotla eşleştiriyor ve tüm yarış boyunca onunla mücadele ediyoruz gibi geliyor bazen. Katıldığım yarışların %70'inde karşılaşlığım durum bu, sağımı bakıyorum aynı adam, aynadan bakıyorum aynı adam. Bazen beraberce 7-8 sıra yükseliyoruz, yalan değil. Buraya biraz ayar gelecek gibi.

Araçların sayısı artmaya devam

Ben artık yarış oyunu yapımcılarının birbirlerinden model çaldığını düşünmeye başladım, cidden. Mercedes 300 SEL 6.8 gibi yarış tarihinde neredeyse hiç iz bırakmadan bir aracın akliniza gelebilecek her yarış oyununda karşımıza çıkmasını ancak böyle anlaşılmıyor. Emre koyduysa buralarda bir yerlerde resmi olmalı. Neticede oyunun garajındaki 200 kusur aracın çoğu Forza Horizon'dan alınmış gibi hissettiriyor

olsa da oldukça keyifli eklemeler de var. Örnek olarak Lotus'un 1968 Indy 500'de herkesi denize dökmesine rağmen yine de kazanmayı başaramadığı gaz türbin motorlu 4WD yarış aracı Lotus 56'yi ve üç sene önce Jim Clark'a zaferi getiren Lotus 38'i örnek gösterebilirim. İkisi de başka oyunlarda karşımıza nadiren çıkan parçalar. Porsche 908 ve 917/10 da siz "gamepad başında" terletecek, asfaltı büken canavarlar.

Project CARS 3 döndüğü temeller itibarıyla kendisini esporda gösterebilecek, kendi kemik kütlesini yaratabilecek bir oyun değil. Tıpkı NFS: Shift gibi, oyuncuların uzun bir süre oyalanabileceğini kadar içerikle doldurulmuş, eli yüzü düzgün bir yarış oyunu. Ben oyunları ait olmadıkları bir türe dahilmiş gibi eleştirmeyi sevmiyorum, o yüzden "artık simülasyon değil" diye puan kirası yok. Olmadığını bilin, beklenınızı ayarlayın ve ilginizi çekiyorsa bir göz atın. ♦ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Çok sayıda araç ve pist seçenekleri. Başarılı ve optimize grafikler. Uzun süre oyalayacak bir sürü içerik.

EKSİ Eski oyunlardan çok radikal bir kopuş yaşamış. Sürüş fizikleri biraz elden geçirilmeli. Al bazen bir garip davranış yapıyor.



Yapım Hello Games **Dağıtım** Hello Games **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Apple Arcade **Web** thelastcampfiregame.com

The Last Campfire

Son kamp ateşini yakmaya gücünüz yetecek mi?

N o Man's Sky'dan tanıdığımız Hello Games'in geliştirdiği The Last Campfire, bulmacalarla dolu bir macera oyunu. Küçük kayığıyla, yolculuğunun sonuna geldiğini düşünün -türünün ne olduğunu anlamadığımızın minik yaratık Kor, bir kuşun dikkatini dağıtmaya bambaşka bir yere doğru sürüklendir. Bu geldiği yerde hem kendi için çıkış yolunu bulmaya çalışacak hem de onun gibi kaybolmuş yaratıklara yardım edecektir. Derken nerede olduğunu anlamaya çalışırken kendi boyutlarında bir ceset bulur ve hayatını sürdürmek için onun çantasını almak zorunda kalır. İçinde bulduğumuz bu figürü, daha sonra yol devam ederken karşımıza çıkacak ilk bulmaca için kullanmamız gerekecek. Bulmacalar başlangıçta oldukça basit, içgüdüsel olarak ne yapmak gerektiğini kolaylıkla bulabiliyorsunuz. Bazen minik bir heykeli bir yere taşımak bazen de yuvarlak büyük taşları iterek ya da çekerek bir düzen oluşturmanız gerekiyor. Peki oyunda neler yapıyoruz? Oyunda rahat

bir şekilde ilerlerken, karşımıza bir ışık huzmesi çıkıyor ve Kor'u çağrıldığını düşünüp peşine takılıyor. İşliğin ulaştığı canlıya dokunduğu- muzda ortadaki kamp ateşi yanıyor ve içinde kendine "Hayalet" dediğini sonradan öğre- neceğimiz, büyük, şeffaf bir varlık canlanıyor. Nerede olduğumuz, nasıl çıkabileceğimiz ve kaybolanlarla ilgili ipuçları veriyor. Mekan- ların arasında bir yer olduğunu, kötü Orman Kralı'nın bizi burada tuttuğunu, bazlarının yolunu bulabildiğini, bazlarının ise umudunu kaybettiği için kaybolduğunu, eğer onları bulabilirsek yardım etmemiz gerektiğini söylüyor. Hiç kimseye yardım etmeden de yolunuza devam edebiliyorsunuz ama yardımsever insanlar olduğumuz için tabii ki bütün kaybolmuş, umutsuz yaratıkları donup kaldıkları yer- leren kurtaracağız. Her bölümde, yedi sekiz tane kurtarmamız gerekeni donmuş ve hareket edemeyen Umutsuz oluyor. Yanlarına gidip onlara dokunduğunuzda bir bulmaca ekranına giriyorsunuz. Bazıları oldukça basit olsa da çok zor ve uğraştırılanları da var. Çözdüğünüz- de kazandığı ışıkla umudunu tekrar kazanmış oluyor ama canlanmış olsa da yoluna devam etmek istemeyenler olabiliyor.

İkinci bölümde geçtiğinizde ise sesiyle taş blokları, küpleri yerinden kaldırabileğiniz üflemeli bir çalğıya sahip oluyorsunuz. Suyun ortasında mı kaldınız? Çalğıınızın anda, nehrin başka bir yerindeki bloğu kendinize çekebilirsiniz. Bu özelliği bol bol kullanacağınız yerlere geleceğinizi söyleyebilirim. Bu müzik aletli yerlere geldikten sonra oyundaki alanlar

büyüyor ve bulmacalar zorlaşıyor. Oyun kaybolma hikayesi, anlıyorum ama gerçek anlamıyla yolumu kaybetmiş olma durumundan hoşlanmıyorum ve bu tarz oyunlarda yönlendirilme ihtiyacı duyuyorum. The Last Campfire bu konuda biraz sorunlu, sizi çok genelkula yalnız bırakıyor. Oyunda ilerledikçe, buradan geçmiş miydim, şimdi ne yapmam gerekiyor diye sorarken buldum kendimi ama benim istediğim kolaylığı bize vermek de zorunda değiller.

Görselleri çok başarılı ve muhteşem bir hayal gücü ile karşılaşıyorsunuz, dev domuzlar, kurbağalar, robot yılanlar gibi ilginç canlılar, oyunun içinde görebileceğiniz hayvanlardan sadece bazıları. The Last Campfire her ne kadar şirin bir macera oyunu gibi görünse de genel olarak konusu, arkada sürekli konuşan kişinin söylediği şeylerle birlikte fazlaıyla depresif bir hali var. Hatta bu tehlikeli ormanı, dünya gibi düşünüp umudumuzu yitirirsek, hayatı kalma amacımızı kaybedebiliriz gibi felsefi çözümlemeler de yapılabilir ama biz yine oyun gibi düşünelim. Bol bulmacanın olduğu macera oyunlarını sevenlere önerelim. ♦ **Nevra İlhan**

- KARAR

ARTI Hikâye, yaratmış oldukları dünya, grafikler, bulmacaların çeşitliliği.

EKSI Bazı anlarda gereksiz takılmalar ve yavaşlamalar oluyor.



Yapım Grinding Gear Games **Dağıtım** Grinding Gear Games **Tür** Aksiyon **Platform** PC **Web** www.pathofexile.com

Path of Exile: Heist ◆

Tarihin en iyi Hack & Slash'lerinden birisi için çalıp çırpmaya vakti!

Path of Exile sanıyorum Diablo II'den sonra piyasaya çıķıp, yaptığı ve yapabileceğinden çok daha fazlasına ulaşmayı başaran az sayıda yapımdan birisi, diğeri de Torchlight zaten. Konu Hack & Slash olduğu zaman piyasaya çıktıgı günden beri popüler olmayı başaran ve artık efsaneleşen oyun, bildiğiniz üzere düzenli olarak kendisini güncelliyor. 2017 yılında piyasaya çıkan The Fall of Oriath yani 3.0 versiyonu ile oyunun genelinde büyük değişimler yaşanmıştır. Yeni Act'ler eklendiği gibi bugüne kadar üretilen en büyük genişleme paketi olmuştu. Aradan geçen zaman içerisinde toplamda altı yeni versiyon piyasaya çıkmıştı. Şu andaysa yedinci ve biraz büyükçe güncelleme olan Heist ile karşı karşıyayız. Adından da anlaşılacığı üzere, bolca hırsızlık yapacağımız bu versiyon, beraberinde birçok yeniliği de getirmeyi başarmış durumda. Peki, hırsızlıktan nasıl bir yenilik çıkabilir? İşte onu birazdan anlatacağım.

Konu hırsızlık ve belli ki bizim bu taraflarda pek bezimiz bulunmuyor. O zaman ne yapıyoruz? Bu işlerde bezi olan bazı kişilere ulaşıyoruz. Hedeflerimiz değerli artifact'lar olduğu için öncelikle yetenekli

hırsızlardan bir ekip kurmalıyız; hem de bu ekibi kendi planlarımıza en uygun şekilde tasarlamalıyız. Bunu yapmak içinse Rogue Harbour denen limana gitmemiz gerekiyor. Burada bize hizmetlerini sunan bir grup hırsız ile karşılaşacağız. Soygun işlerimizde bize yardımcı olacak tam 13 tane Rogue ile birlikte çalışarak, yeni bir plan yapacak ya da gerekli yeteneklere sahip Rouge'ları gerekli noktalara koyarak çalışmalarımıza başlayacağız.

Tamam, bize yardımcı olan bir takım şahıslar var ama bu iş nasıl yapacağız? Efendim öncelikle değerli bir Artifact'ın yerini ve bu objeyi neyin koruduğunu öğrenmemiz gerekiyor. Bu bilgilere ulaşmak için de Rogue Harbor'da bulacağımız kontratların izini sürmeliyiz. Magical, Rare ya da Standart şeklinde karşımıza çıkan kontratlara ulaştıktan sonra, ilgili görevi başlamak mümkün. Göreve başladık ama bitirmek biraz daha önemli diyebilirim zira başladığımız bir soygunu tamamlayamazsak, yani doldurduğum mekandan kaçamazsak, bu noktaya kadar topladığımız diğer tüm eşyalara da elveda dememiz gerekiyor.

Etkinlik esnasında ya da alarm çalmadan önce ölüsek, işimize kaldığımız yerden devam etmemiz mümkün. Bu bağlamda gürültü miktarımızı ayarlamamız çok önemli aksi halde alarmın çalması işten bile değil. Alarm çaldığı andaysa ilgili bölgedeki tüm düşman birimler üzerimize saldırıyor, bazı noktalardan yeniden kilitleniyor veambaşa bir macera başlıyor. Böyle bir durumda kaçmak imkansız değil ama bir hayli zorlayıcı hale geliyor. Çoğu zaman düştüğünü gördüğüm birçok kaliteli loot'u geride bırakmak zorunda kaldım... Bu arada belirtmekte fayda var ki ekibimizdeki güzide Rogue kişileri de

giydirebiliyoruz. Kendileri için özel olarak tasarlanmış eşyalar söz konusu. Bazıları saldırıcı güçlerine, bazıları da görünmezlik güçlerine bonus sağlıyor. Toplamdaysa dört farklı eşya slot'ları bulunuyor. Soygunların başarı oranını artırmak içinse ilgili mekanlara ait "Blueprint"leri toplamak şart. Bu sayede çok daha kolay bir plan yapabildiğim gibi aynı zamanda da mekanı önceden tanımı oluyoruz. Oyunu yakından deneyim edenlerin çok iyi bildikleri üzere Gem'lerin rolü bir hayli fazla. Fakat Grand Heist'lerden elde edilen yeni Gem'ler o kadar kaliteli ki daha önce taşıklarınızın yanında yerini alacaklar! Anlayacağınız Path of Exile: Heist dopdolu bir genişleme olmuş. Bu yenilikler haricinde sınıflar ve yetenekler üzerinde yapılan güncellemelerse cabası!

◆ Ertuğrul Süngü

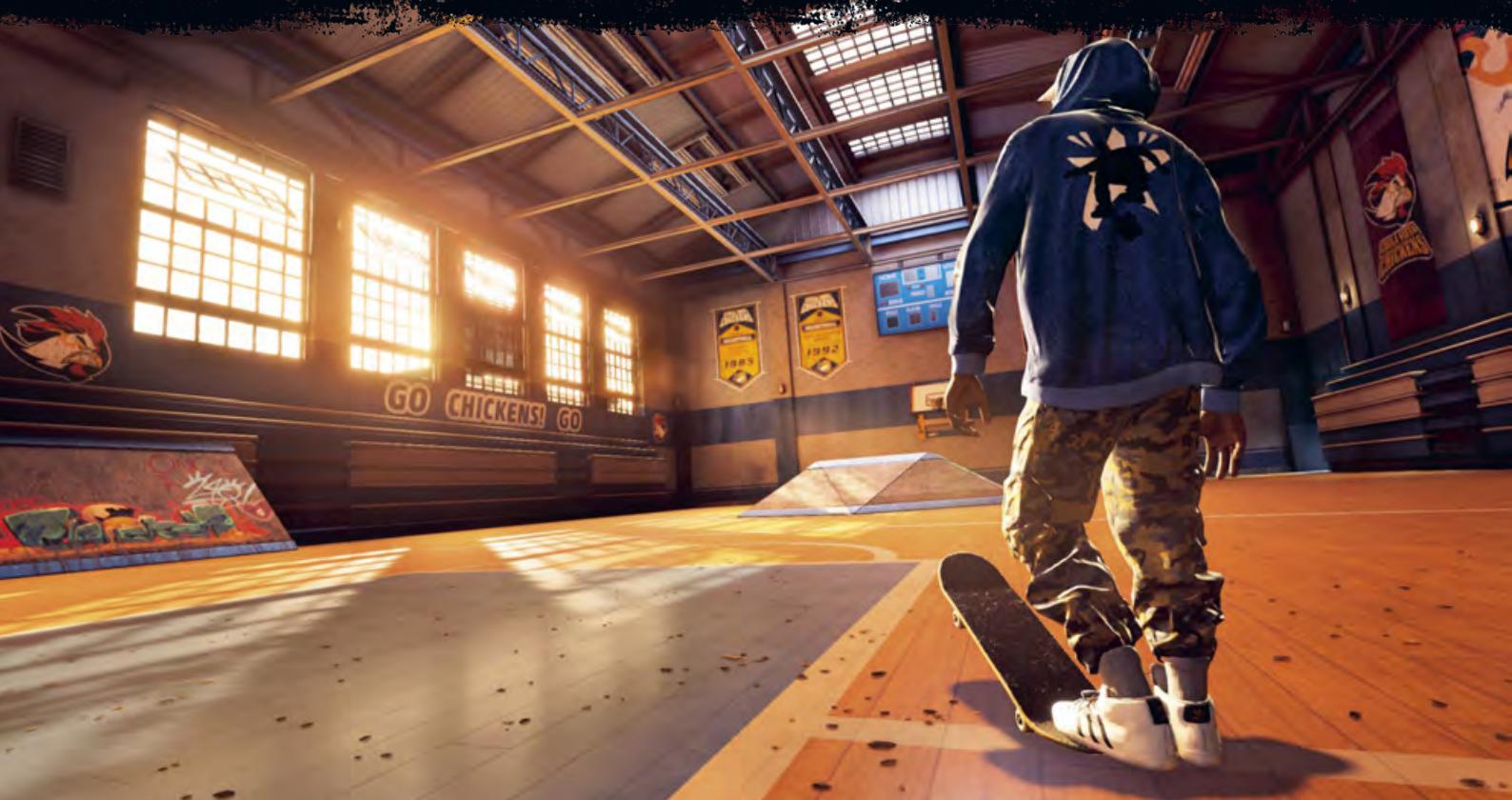
KARAR

ARTI Heist mantığının oyuna kattığı farklılık. Yeni eklenen eşyalar ve gemler. Oyunun genelinde yapılan güncellemeler

EKSI Tüm odağın Heist üzerine olması

90





Yapım Vicarious Visions, **Neversoft** **Dağıtım** Activision **Tür** Spor **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.tonyhawkthegame.com

Tony Hawk's Pro Skater 1+2 ◊

"Kaykay mı; o ne ya?" dediğinizi duyar gibiyim...

Uzunca bir süredir EA'ın her türlü sosyal medya paylaşımının altında tek bir yorum alıyor: Skate 4. Skate serisinin devamını isteyen bir gürüh, hiçbir paylaşımı es geçmiyor ve yeni bir Skate oyununu istiyor da istiyor.

Ne var ki EA buna kulak asmadı, onun yerine Activision kolları sıvayıp serinin en başarılı iki oyununu remake formatında hazırladı ve piyasaya sürdü, çok da iyi etti...

21 sene önce

Benim ne kadar yaşlı bir insan olduğumun kanıtlarından biri olan Tony Hawk's Pro Skater (THPS), tam 21 yıl önce piyasaya sürülmüşü ve ben de çıktıığında aşırı büyük bir beğenileyi oyunu deneyimlemiştüm. Üstelik ne kaykaydan anlarım, ne de severim; oyun o kadar iyi bir oynanışa sahipti ki dakikalar içerisinde çok sağlam bir THPS fanatığı olmuşum.

Tabii o dönemde kaykay furyası var, 90'ların rock müzikleri revaçta, oyun diğer ülkelerde kültürel anlamda da başarılı oldu. Hele müzikleri o kadar çok konuşuldu ki... Dönemin tüm popüler rock grupları, en sağlam şarkıyla kaykay heyecanına eşlik ediyordu.

Şimdi tabii 21 sene önce çوغunuz ortada bile

yoktunuz, haliyle bu oyunu "remake" olarak tecrübe etmeniz zor. Belki hiç kaykay oyununa bile denk gelmediiniz. Bu bağlamda da THPS 1+2, benim 21 yıl önce yaşadıklarımı size yaşatacak, bundan emin olabilirsiniz.

Bir kaykay, bir kaykacı

Yapımcılar THPS 1+2 ile birlikte neler sunuyor bize hemen açıklayayım. Bir kere bu iki oyundaki tüm bölümler, tamamıyla yenilenmiş halde karşımızdalar. Çoğuunu tanıtmakta güçlük çektim, öyle söyleyeyim. (Bir zahmet 20 yıl öncesini de hatırlamayayım zaten!) İki oyundaki kaykaycılar ve eski müzikerlerle birlikte birçok yeni parçayı da içeriğine alan THPS 1+2, çok güzel bir özellik de sunuyor ve o da diğer THPS oyunlarındaki bazı özelikleri bu oyna yedirmiş olmaları.

Bunların başında kaykaycılar hareketleri geliyor. Her yeni oyunda oynanış sistemi daha da gelişen THPS, 1 ve 2. oyundakinin üzerine ek olarak THPS 1+2'de yer alıyor. Lakin dileyenler oyunları orijinal halleriyle tecrübe etmeye serbest.

Bir başka özellik de kaykaycıları geliştirmeye sistemi. Etrafta bulabileceğimiz "stat point"ler sayesinde karakterlerimizin birçok özelliğini, aynı bir RPG'deki gibi geliştirebili-

yoruz. Tabii bunu yepyeni yetenekler olarak düşünmeyin. Örneğin havada daha fazla asılı kalma, daha hızlı kayma, Grind ve Lip gibi hareketlerde dengede daha kolay kalma gibi özelliklerimizi, tek tek puan vererek geliştiriyoruz. Emin olun bu konu oynanışta çok fark ediyor; özellikle komboları yaparken işler daha da kolaylaşıyor.

S-K-A-T-E

Genel oyun yapısında eskiye tamamıyla sadık kalındığını görüyoruz. Her bölümde iki dakikalık bir sayaç yer alıyor ve bu iki dakikada, o bölgede ne kadar görev varsa hepsini yapmaya çalışıyoruz.

Bunların arasında Skate harflerini bulup toplamak, belirli sayıda "bir şeyleri" bulmak, üstünden atlamak, kirmak, bir açıktan artistik bir hareketle atlamak, gizli kaseti bulmak vb. birçok işi halletmeye çalışıyoruz. Genelde de bir bölüme ilk defa uğradığımızda, iki dakikamız tamamıyla boş geçiyor. Etrafı kolaçan edip hangi nesne nerede, en iyi combo nerede yapılabılır, bunları araştırıyoruz. Daha önce çok kez söylemişimdir; eski oyunlar zordu. THPS 1+2 de bu zorluğu aynen barındırıyor ve görevleri nasıl yapacağınızı, neyin nerede olduğunu asla göstermiyor.

Mesela başlardaki bir bölümde, duvarlardaki zilleri kırmamız isteniyor. Beş tane zili bulmak içinse tüm bölümü ne kadar büyük bir dikkatle gezdiğinizi size anlatamam. Ve genelde bu beş nesneden bir tanesini bulmak gayet zor oluyor, arıyor da arıyorsunuz...

Görevlerde kuşkusuz ki en zevkli olanlar yüksek puanı tutturma ve istenen combo puanına ulaşma... Bunları halletmenin en kolay yolu bir Half-Pipe (Half-Life değil!) bulup kombonuzu kaybetmeden bir o tarafa, bir diğer tarafa süzülmek. Kombonuzu sağlam puanlar eklemek için sürekli farklı hareketler yapmanız gerekiyor ve tek bir hatalız tüm puanınızı silebiliyor; işin zor tarafı da burada ortaya çıkıyor.

Kombolara yüksek puanlar eklemenin en güzel yollarından biri Special adındaki özel hareketlerimizi kullanmak. Bunları belirli tuş kombinasyonlarına kendimiz atayabiliyoruz ve toplamda sekiz tane özel hareketi envanterimizde tutabiliyoruz. Özel hareketler, diğer hareketlerimize göre daha çok puan getiriyor ama birçoğunu yapmak biraz daha uzun bir zaman alduğundan, eğer zamanlamayı tutturamazsa hareketin ortasında yere çakılabiliriz.

Bir başka combo devam ettirme olasılığı manual'lar. Diyelim ki bir half-pipe'dan zipladık, yere güzelce indik ve istiyoruz ki ilerideki borudan grind yapalım, bir başka half-pipe'a varalım. İşte burada analog kolu yukarı-aşağı iterek gerçekleştirebileceğimiz manual'lar devreye giriyor. Kaykayımız düz yolda ilerlerken -istersek- farklı farklı hareketler yaparak kombosunu kaybetmiyor, puanına puan ekliyor ve düz yolda komboyu devam ettirerek bizi istediğimiz noktaya götürüyor. Şunu bilmelisiniz ki THPS her zaman kombonuzu nasıl devam ettireceğinize yönelik bir oyun olmuştur ve bu aynen devam ediyor. Ustalaşmak biraz güç ama bir kez alışıkтан sonra tüm oyun alanını, kombonuzu kaybetmeden arşınlamayı öğreniyorsunuz.



Kendi oyun alanını, kendin yarat

Eskiiden böyle evde kendinize kaykay parkı kurup sonra eve birisi gelirse ona eserimizi gösterirdik. Create-A-Park adındaki bu oyun modu, THPS 1+2'de de geri dönüyor ama bu sefer her şey çok daha anlamlı zira yarattığınız oyun alanını kolayca, online olarak paylaşabiliyoruz. Tabii aynı şekilde başkalarının yarattıklarına da ulaşmamız gayet kolay. Oyun bize parkımızı kurmak için gereken en önemli parçaları sağlıyor ama daha fazla kozmetik parçayı oyunu oynayarak da kazanabiliyoruz.

Bu modun dışında oyunun online kısmında, eski oyun modlarını da bir bir görüyoruz. Graffiti, Trick Attack, Tag ve Horse gibi multiplayer oyun modları dönüş yapıyor ve bunlara Combo Mambo ve Score Challenge gibi modlar ekleniyor. Tüm oyun modları çok eğlenceli diyemem ama özellikle Horse keyfinden hiçbir şey yitirmemiş.

Görsel açıdan tek kelimeyle harika olan THPS 1+2, müzikleri, oynanışı ve bağımlılık yapan görev yapısıyla 21 sene sonra kendini oynatmayı bilmiş ve bence mükemmel bir oyun olmuş. Açığçası daha önce hiç THPS oyunu oynamamış olanların bu oyunu nasıl karşıladığına da merak ediyorum, yaşıtlarım hep tecrübe ettiği için objektif bir yorum alamadım ama bence şu dönem için de her anlamda çok keyifli bir oyun. Kaykay sevin veya sevmeyin, THPS 1+2 siz her türlü mutlu edecektr...

◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Oynanış çok sağlam, halen bağımlılık yapıcı. Yenilenmiş grafikler oyunu yepyeni bir hale getirmiştir.

EKSİ Bazı görevlerin zorluğu saç baş yolduruyor.

90





Yapım Rogue Factor **Dağıtım** Focus Home Interactive **Tür** Aksiyon / Strateji **Platform** PC, PS4, Xbox One **Web** focus-home.com

Necromunda: Underhive Wars

Drukhari'nin eline düşmek mi, Hive City'de yaşamak mı?

Kahrolası Astartes sinematiği! Sanırım çoğu nuz bir kişinin yıllarca tek başına çalışarak hazırladığı Warhammer 40K'da geçen o sinematik izlemiştir, cevap hayırsa mutlaka izleyin. Adamın GW'den ve YouTube'dan zerre para kazanmadan hazırladığı bu şaheser, muhteşem bir şekilde Warhammer 40K'nın pasif reklamını yaptı ve benim gibi uzun süredir bu evreni merak eden sazanların Games Workshop'un ağına yakalanmasına neden oldu. Horus Rising'i okudum ve hayran kaldım. Sonra bu minyatür boyama nedir falan derken... Kurtarın beni lütfen!

WH oyunları tam duruldu derken...

Warhammer 40K okuyabileceğiniz en karanlık, en sadist ve en acımasız bilimkurgu evrenlerinden bir tanesi. Imperium insanların yıldızlardaki hâkimiyetini simgeleyen, tek yumruk altında birleşliğimiz ve ezildiğimiz bir hükümdarlık. Imperium of Man kontrolünde herhangi bir gezegende yaşıyorsanız kalacağınız en kötü yer Hive City denen, en basit anlamıyla bugünün metropollerine benzetebileceğim, içinde milyarlarca insanın yaşadığı şehirler olacaktır. Düşünün, İstanbul'un yanında köy gibi kaldığı,

bir iki İstanbul'u daha üst üste koyabileceğiniz yükseklikte ve hiçbir metrekaresinin boş kalmadığı devasa sanayi şehrinde yaşamak zorunda kalan bir zavallısınız.

Hive City'ler katmanlara ayrılır, sondan bir önceki katmandakiler üsttekilerin her türlü atığını (dişki ve idrar da dâhil) geri dönüşüm sürecinden sonra bile alabilirlerse kendilerini şanslı sayarlar. Ancak hayatı kalabilecek kadar ücret alır ve günün büyük bölümünde yorgunluktan ölene kadar çalışırlar. Burasına kötü diyorsanız, cehennem şehrinin bunun da altında kalan son bir seviyesi daha vardır; Underhive denen bu bölge hem oyunumuzun geçtiği yer hem de artık hayattan ümidi kesmişlerin son umutlarına –eğer ilk saatlerinde hayatı kalabilirlerse– tutunmaya çalıştığı, çete savaşlarının bitmediği ve mutasyona uğramış yaratıkların kol gezdiği son duraktır. Mobil oyunları da sayarsanız Warhammer 40K ürünlerini takip etmenin neredeyse imkânlı yok. Genelde sabun köpüğü gibi eriyip gidiyorlardı. Ama son zamanlarda kalite ve oynanılabilirlik açısından gayet iyi adımlar atmaya başladilar ve Necromunda: Underhive Wars onlardan birisi sayılır. Sayılır diyorum çünkü

bazı eksileri var ama gene de bu GS oyunlarının artık doğru yolda olduğu gerektiğini değiştirmiyor. Necromunda her ne kadar İngiltere'nin ifiharı masa üstü oyun firması Games Workshop'tan çıkışa da oyunun kuralları masaüstünden farklı. Daha çok üçüncü kişi kamerasından XCOM oynadığınızı düşünün. Hah işte artılar ve eksiler bu noktada ortaya çıkıyor. Öncelikle XCOM tarzında olmasının hiçbir sakıncası yok keza masaüstünde oynamak isteyen için halihazırda minyatürler var. Yalnız savaş alanındaki bütün karmaşayı üçüncü kişi açısından görmek, anlamak çok zor. Bir de Underhive'dasınız, birbirine çok benzeyen atık döken devasa giderler, havalandırma boruları, asansörler falan. Sağa baksam sola, sola baksam gene sağa bakmış gibi hissettim. Necromunda'nın üçüncü kişi açısından oynaması, sadece içinde bulunduğu ortamın genel bir bütünlük, benzerlikten meydana gelmesi yüzünden çok zor. Üç boyutlu haritanın da çok faydalı olduğunu söyleyemiyorum. Misal haritada bir asansör görüyorum, bakıyorum sağında kılıyorum. O tarafa gidiyorum, yok, neden čunkü meğer solumdaymış. Haritadaki bir noktaya işaret koyup, o noktadaki işaret oyun içinde görebilmek olsa gerçekten şahane olurdu. Başka bir



sinir bozucu nokta ise, ta yukarılarda bir yerlere ulaşmak için bütün hareket puanımı harcamak zorunda kalıyorum ama istedığım noktaya erişiyorum. Şahane! Benden mutlusun yok. Sırayı bilgisayara veriyorum ve bilgisayar iki teleferik, üç kanca atıp hareket puanının yarısını harçıyor yanında bitiveriyor ve beni silahıyla tanıştırıyor. Haritalar çok karışık ve büyük, en kestirme yolunu bulmak neredeyse imkânsız.

Çöp kokan cehennem

Her şeye rağmen üçüncü kişi açısı güzel bir fikir mi? Bence şahane! Çünkü bu şekilde kendimi daha çok savaşın içinde hissettim, etrafımı sarmaya çalışan rakip çete üyelerini nasıl atlattırırm diye türlü türlü fikir üretmeye çalıştım. Dediğim gibi Necromunda'nın tek sorunu haritadaki her adının bir öncekine benzemesi fakat bunun haricinde üçüncü şahıs fikri iyi.

Masaüstüne aksine oyunu takım olarak sırayla oynamıyorsunuz. XCOM: Chimera Squad gibi rakip ve dost çete üyeleri teker teker sıra kullanıyor. Ama Chimera'nın aksine askerlerin hızını belirleyen bir özellik yok. Oyun sırınız geldiğinde "Hangi çete üyesini oynamak istiyorsun?" diye soruyor ki bence şahane bir şey. Çünkü bu seçim şansı bazen zor durumda kalan bir askerinizi kaçırmanız, kritik bir noktayı ele geçirmiş rakibi egale etmenize ya da teleferik hattını keserek düşmanın hareket şansını kısıtlama fırsatı veriyor.

Bir askerin hareket etmesi MP ve herhangi bir eylem yapması AP puanı olarak ikiye ayrılmış. Ne kadar uzağa gidebileceğiniz MP'niye bağlı ve bunu iyi takip ederek yarı yolda açıkta kal-

mamalısınız. AP'ye ise yerden eşya alma/kullanma, bir yerden atlama, silah doldurma/tamir etme, ateş etme, haritadaki bir cihazı kullanma gayet geniş bir yelpazede ihtiyaç duyuyoruz.

Hamam Böceğinin midesinden kaçış

Necromunda'nın en ilginç yanlarından birisi üç gruptan birini (Goliath, Escher, Orlock) seçip kendi çetenizi yaratarak oynayacağınız çoklu oyuncu modu. Eminim sonradan birçok çete daha eklenecektir ama başlangıç için sadece üç çete çok az. Sürekli belirli rakiplerle karşı karşıya gelmek zamanla sıkıcıyor. Çetenizde en fazla beş kişi bulunabiliyor. Bunları görünüşünden tutun da silahlandırmaya kadar (tabii kaynaklarınız yeterse) geliştirdip çete savaşlarında kullanabiliyorsunuz. Herhangi bir çete üyesinin Signature Skill, Career Perk ve House Perk olarak üç farklı özelliği var. Bu da yetmiyor Career Perk kendi içinde Active ve Passive olmak üzere iki ayrılp beşer tane daha seçenek sunuyor. Dolayısı ile çoklu oyuncuda yaratabileceğiniz değişik askerlerin varyasyonu aynı zamanda karşılaşabileceğiniz farklı rakipler olacağı anlamına da geliyor ve Necromunda'ya renk katıyor. Oyun çoklu oyuncuya başlamadan evvel sizi mutlaka hikaye modunda oynamanız için uyarıyor (ki bunu yapmalısınız).

Son sözler: 190 TL eder mi?

Necromunda'nın basit bir hikâyeleri ama güzel grafikleri var. Şehrin üst katmanlarından Underhive'a düşen eski bir teknolojik cihazı ele geçirmek için çeteler birbirine giriyor, biz de onlardan biriyiz. Öykü bundan ibaret ve gide-



rek heyecanlandıran bir temposu yok. İşin sıkıntılı kısmı hikâye modunu oynarken oyunun boy boy hatalarına ve yapay zekanın zayıflığına şahit olmanız. Bununla ilgili bir yama çıkacak mı acaba diye Steam forumlarında gezerken tek şıkayette edenin ben olmadığını gördüm. Necromunda oynarken başıma gelenler; birkaç defa oyunun durduruk yere çökmesi, bilgisayarın bir yere saklanıp o noktada durmadan aynı hareketi yapması, bir defa kullanacağı buff'i bilgisayarın hem de aynı sırada üst üste atması... Gibi sıkıntılar. Bunun sebebi herkes Necromunda'nın iptal olduğunu düşünürken (çünkü çıkış tarihini yetiştiremediler) Rogue Factor'un "Durun yahu yapıyoruz 2020 yazına çıkacağız" diyerek oyunu aceleye getirmesi bence.

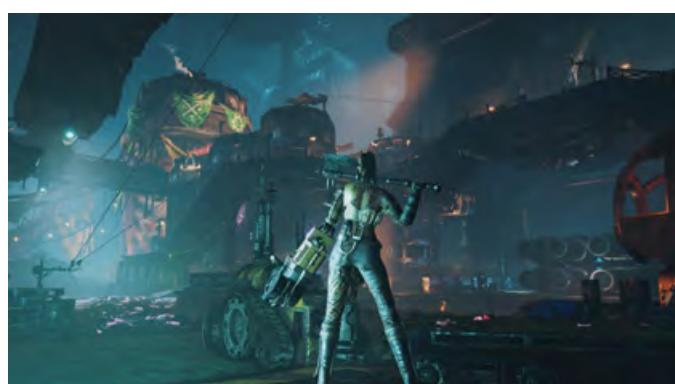
Yapılmak istenen oynamaya stiline saygı duyuyorum ve neredeyse hayallerindeki içeriği oyuna katmışlar. Sadece biraz yamalamaya ihtiyaçları var. Özellikle yapay zeka ve çete sayısı artırılır, haritalarda da ortam zenginliğine gidilirse (ki gidilebilir; Underhive illa borular, bok çukurları ve dönen devasa pervaneler demek değil) oyunun başarılı olacağına inanıyorum. ♦ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Grafikler ve ara sahneler, üçüncü kişi kamerası, çete sayısı artırılırsa eğlenceli olacak çoklu oyuncu.

EKSİ Haritalar aynı kalacaksa üçüncü kişi kamerası, çete sayısı artmayacaksa sıkıcı olacak çoklu oyuncu.
Fiyati ucuz değil.

65





Yapım KONAMI Dağıtım KONAMI Tür Spor Platform PC, PS4, XONE Web konami.com/wepes

eFootball PES: 2021 Season Update ◆

Yeni nesil öncesi kısa bir ara...

Dürüst olacağım sevgili okur, koronavirüs sebebiyle önce liglere ve büyük turnuvalara ara verilmesi kararı, ardından gecikmeli de olsa bu organizasyonların tamamlanması, transfer sezongunun geç sonlanması, liglerin geç başlaması derken, ben bu yıl sezona ara bitti ne ara başladığını anlamadım. Bu kafa karışıklığı sebebiyle de normal şartlarda büyük bir heyecanla beklediğim Eylül ayının geldiğini bile fark edemedim. Spor oyunları üreten yapımcı firmalar da aynı durumda olacak ki spor oyunlarının 2021 edisyonları tam anımlıyla sınıfta kaldı. Konami ve eFootball PES 2021 tarafında ise durum biraz farklı. Bunun sebebi ise PES 2021'in aslında tam olarak yeni bir yapılmaması. Koronavirüs ve yeni neslin üst üste gelmesi sebebiyle Konami bu sene seride bir oyun eklemek yerine, 2021 Season Update adı altında makyajlı bir oyun ile karşımıza çıkıyor.

eFootball PES 2021 Season Update yeni bir oyun gibi satışa sunulmuş olsa da oyunu bir DLC gibi görmekte fayda var. Çünkü PES 2021, PES 2020'nin kadroları güncellenmiş ve oynanışı biraz cıtlamış bir versiyonu. Hızlıca oynamıştan bahsedersem, PES 2021 genel olarak

daha oturaklı bir oyun. Buna göre hem tiki taka, hem de oyuncuların atletizminin ön plana çıktığı araya atılan paslar üzerine kurulu oyun törpülenmiş. Bunun yerine top tutmanın önemli olduğu bir yapı ortaya çıkmış. Bunun yanında savunma tarafında da ceza, ödül mekanizması biraz daha geliştirilmiş. Böylelikle PES 2021, oyuncuyu savunma yaparken daha dikkatli olmaya itiyor. Kabaca oynanış tarafında dikkatimi çeken değişiklikler bunlardan ibaret. Daha önce de belirttiğim üzere PES 2021'i yeni bir oyun değil de DLC olarak ele almanızda fayda var.

Güncel kadrolar

Bana sorarsanız PES 2021'i almak için en önemli sebep kadro ve forma güncellemeleri. Ne var ki oyunun piyasaya sürüldüğü tarihte transfer döneminin sona ermemesi olması sebebiyle güncel kadrolara kavuşamıyoruz ki bu anlaşılmabilir bir durum. Ekim itibarıyle bu sorunun halledileceğini tahmin ediyorum. Kadro ve forma güncellemelerinin yanında bazı oyuncuların yüzleri de yenilenmiş durumda. Zaten grafikler ve oyuncu yüzleri konusunda oldukça iyi bir noktada bulunan PES, bir adım daha ile

riye gitmiş gibi gözüküyor. Modlar ve menüler başında ise renk paletindeki değişiklikler ve yeni müzikler dışında bir yenilik bulunmuyor.

MyClub

Tartışmasız şekilde Konami ve PES'in FIFA karşısında en geride kaldığı kısım PES'teki ismi ile MyClub modu. Bu modda da bu sene pek bir yenilik bulunmuyor. Eğer benim gibi herkesin görece kötü kadrolarla mücadele ettiği dönemden keyif alıyorsanız PES 2021 size göre sayılmaz. Çünkü PES 2021'in bolca uygun fiyatlı özel sürümü bulunuyor ve bu özel sürümler MyClub moduna oldukça iyi oyuncuları ekliyor. Örneğin Juventus sürümünü satın alan bir oyuncu doğrudan tüm Juventus kadrosuna kavuşuyor. Üstüne bir de PES 2020 oynadıysa daha önceki ilerlemesine göre 5'e kadar icon oyuncuya sahip oluyor. İyi oyuncular edinmek böylesine kolay olduğu için de ilk günden hemen herkesin oldukça iyi bir kadroya sahip olduğunu söyleyebilirim.

Maç Sonucu

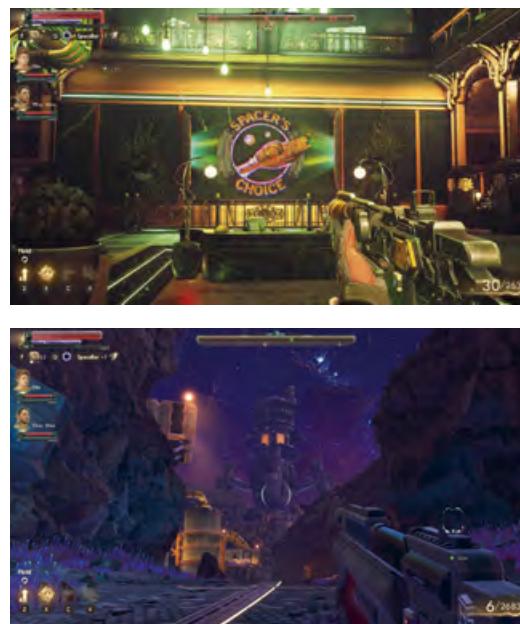
Konami bana sorarsanız PES 2021 güncellemesi ile doğru bir hamle yaptı. Ne var ki MyClub modıyla ilgilenmeyen bir oyuncu için PES 2021'i satın almak için pek fazla sebep bulunmuyor. Eğer MyClub ile ilgileniyorsanız sanıyorum PES 2021'i çoktan satın almışsınızdır; aksi durumda ise PES 2020 ile yola devam etmenizi ya da FIFA 21'i beklemenizi öneririm. ♦ Tolga Yüksel

KARAR

ARTI Ufak tefek oynanış geliştirmeleri. Uygun fiyat.

EKSI PES 2020'deki sorunlar aynen devam ediyor. PES 2020 sahipleri için cezbedici değil.

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



Yapım Obsidian Entertainment **Dağıtım** Private Division **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** outerworlds.obsidian.net

The Outer Worlds Peril on Gorgon

Obsidian, neredeyse bir yıl sonra bizi tekrar Halcyon Sistemi'ne çağırıyor.
Çağrıya kulak vermeli miyiz?

Son dönemin en iyi RYO oyunu yapan firmalarını say deseniz, ilk üçün içerisinde Obsidian Entertainment'ı mutlaka sayardım. Az oyun çıkarsalar da içerik bakımından zengin ve RYO unsurları olarak da yenilikçilik sunmayı kendilerine görev edinmiş bir firma neticede. The Outer Worlds mesela, çıkış neredeyse bir yıl olacak ama DLC'si için geri döndüğümde yine bana "Vay arkadaş!" dedirtmeyi başardı. Peril on Gorgon adıyla hikayeyi genişletecek olan ek pakette bizleri yepen bir macera bekliyor. Hafif Twilight Zone tadında, biraz ellili yılların bilimkurgusu lezzetinde; hızlıca oynarsanız 5 saat, geze geze oynarsanız 8 saat sürecek bir macera sizleri bekliyor.

Peril on Gorgon, asıl oyunun bittiği yerden başlamıyor. Tam da böyle hikayenin dallanıp budaklandığı Monarch gezegenindeki, "Radio Free Monarch" görevinin ardından görev listemize düşüyor. Gezegenler arasında yolculuk yaparken, kimden geldiği belli olmayan bir kargoya Gorgon asteroidine doğru yola çıkıyoruz.



Burada bir parantez açmak isterim. Obsidian yine farkını ortaya koymuş. Gemeye gelen kargo içerisinde kopuk bir kol ve ona bağlı sesli bir mesaj var. Bunu dinlediğimizde, geminin eski kaptanı Hawthorne'a yüklü bir borcu olan serbest araştırmacı Lucky Montoya'dan geldiğini öğreniyoruz. Görevinin yarılmı kallığını ve tamamlanması için bize ihtiyacı olduğunu söylüyor. Bu noktada tüm Unreliable mürettebatını toplantı odasında görüyoruz. Kopuk kol ve gizli mesaj hakkında hepsi fikirlerini dile getiriyor. Son karar bizim ama yoldaşlarımızın kendi aralarında konuyu tartışıyor olmaları çok güzel bir detaydı.

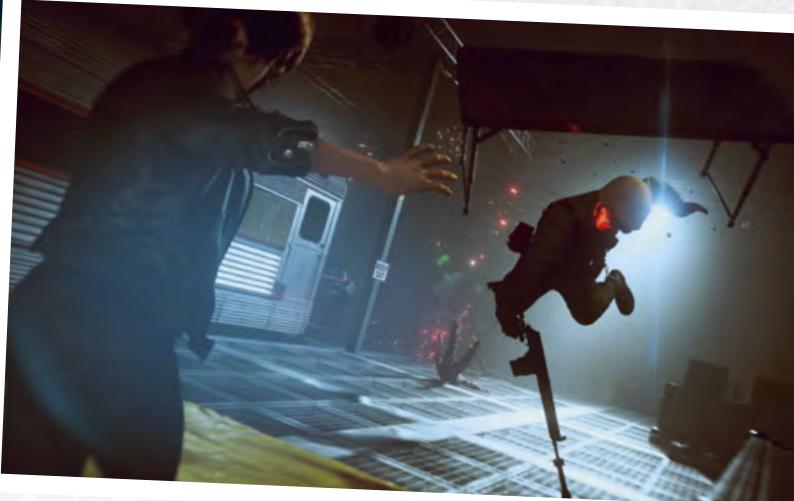
Neyse efendim, Gorgon diyorduk. Buradaki bir malikanenin istasyonuna iniş yaptığımızda Wilhelmina Ambrose ile tanışıyor ve Gorgon'daki görevimize başlıyoruz. Amacımız da Wilhelmina'nın rahmetli annesinin, Gorgon'da kalan günlüğünü bulabilmek. Ancak asteroid pek kaotik bir ortam. Daha önce türlü türlü deneyler yapılmış. Halcyon'u kontrolü altına alan Spacer's Choice ilaç deneylerini burada sürdürmüş ve sonrasında acil bir kararla kapatmış. Tüm ihale de çalışan bilim insanlarını kesilmiş ama neler olup bittiğine dair de bir bilgi yok. Yani hem annenin günlüğünü bulmaya çalışıyoruz hem de Gorgon'un gizemini açığa çıkarmaya çalışıyoruz. Üstüne gizemli bir karakter "Buralarda fazla dolaşma, seni üzerim!" diye bizi tehdit edince, onun da gününü göstereceğimize dair yemin edip etrafta hareket eden ne varsa konuşup cevap alamadıklarımızın üzerine mühimmatımızı boşaltmaya başlıyoruz.

Ancak uzun bir aradan sonra şunu fark ettim ki The Outer Worlds'ün sunduğu atmosferi ve hikayelerini özlemişim. Yeterince klasik RYO oyunu olduğunu bir kez daha gözler önüne seriyor. Her bir NPC özenle işlenmiş. Her birinin kendine has özellikleri ve karakterleri var. Bir yıllık aranın ardından niye tek bir ek paket çıkarılmıştır, açıkçası bilemedim. Bundan sonra da ne zaman çıkacağı belli olmayan Murder on Eridonos isimli bir ek paket daha var. İsminden yola çırak bu paketinde bir gizem çözme, dedektiflik hikayesi olabileceğini düşünüyorum. Fakat Peril on Gorgon'daki gibi benzer düşmanların farklı varyasyonları gelecekse biraz sıkıcı olabileceğinin de farkındayım. O ilk ek paket havası, oyuncuya pek ürkütmeden hazırlanmış olsa da birkaç saatlik görev süresinin ardından yeni bir yerde dolaşıyormusunuz hissini pek alamıyorsunuz. Ana görev dışında, getir-götür görevleri yapmak da hikayeden alacağınız keyfi baltalıyor. Yeni silahlar, artan seviye sınırı, güzel bir hikaye ve Halcyon'un geçmişine doğru yeni bulgular arıysanız Unreliable'in motorlarını çalıştırıp manyak yapay zeka ADA'yi Gorgon'a doğru yönetmenizin tam sırası.  **Özay Şen**

KARAR

ARTI Oyunun daha anlatacak çok hikayesi var. Renkli karakterler. RYO unsurları.

EKSİ Çok geç çıkmış olması. Düşman tipleri sıradan kalmış. Daha fazla yeni ekipman olabilirmiş.



Yapım Remedy Entertainment **Dağıtım** 505 Games **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Web** controlgame.com

Control: AWE

Ne yaparsan yap ama aydınlıkta kall!

2019'un en sık, en dinamik oyunu şahane bir final ile karşımızda! Hiçbir beklenimiş olmamasına karşın bir anda beni kendisi içeresine çeken ve gizem-bilim kurgu temalarını başarıyla harmanlayan Control, ikinci ve son genişleme paketi AWE ile büyük bir final yaptı. Yoksa başka bir oyunun devamı için gebe mi oldu diyelim?

Hızlıca hikayedede hatırlatma yapalım. Jesse Faden, Federal Bureau of Control isimli gizemli ve fenomenal olayları araştırıp kontrol altında tutmaya çalışan bir birime girip buranın müdüri olur. Hiss adı verilen bir tehlke karargahımız olan Oldest House'u kontrolü altına almakla çalışmaktadır. Büyük oranda temizlik sansak da aslında Hiss tehlkesi yapının en derin yerlerine kadar inmiştir. Hatta büro ve Astral Düzlem arasında iletişimimizi sağlayan The Board isimli dünya dışı varlıklar bile tehlikedeki olduklarını hissetmektedir. Bir güzel bahar temizliği yaptığımızı düşünürken, Jesse Faden'a tanık bir isimden mesaj gelir.

Bu kişi Alan Wake'in ta kendisidir.

Evet, yillardır sesi soluğu çıkmayan Alan Wake'i bize görev veren arkadaş olarak buluyoruz. Aslında Bright Falls, yani Alan

Wake'in geçtiği yer bir AWE'dir. Yani olağanüstü olayların yaşandığı bir bölgedir. Alan Wake, kendisini bu yerde bulmuş ve kendi kabuslarını yaratmaya başlamıştır. Bright Falls, ucundan da olsa Oldest House'a dokunmaktadır. Zamanında burayı ve Cauldron Lake'ı araştıran Dr. Emil Hartman, Alan Wake'in de baş düşmanı olan Shadow isimli bir yaratık ile karşılaşır. Onunla birleşir ve büronun Investigations Sector isimli alanına kendisiyle birlikte mühürler. Ama Hiss işgali bu sektörde de sizmiş ve Shadow isimli garabet yaratığı da kontrolü altına almıştır.

AWE genişleme paketinin hikayesel açıdan yine çok ama çok başarılı olduğunu belirtmem gereklidir. Oyunun ana hikayesi üzerine çıkan The Foundation ek paketi, hikayeyi biraz geri planda bırakınca daha aksiyona dayalı bir oyundur. Bu sefer oyunun türünü de bellii oranda değiştirmiştir. Gerilim ve aksiyon dolu Control, Alan Wake'in de atmosferi sayesinde korku temasına biraz daha yaklaşmış.

Kapalı sektör içerisinde ilerledikçe hem Shadow isimli varlıklı mücadele etmeye çalışıyoruz hem de yine üzerimize çullanmaya çalışan Hissler ile kapışıyoruz. AWE güçlerimize pek bir şey getirmiyor. Sadece telekinezî gücümüz sayesinde üç adet nesneyi bir anda taşıyıp fırlatabiliyoruz. Oyunun en eğlenceli mekaniklerinden biri olan telekinezîyi daha fazla kullanmaya başlıyorsunuz. Bir de Surge adı verilen yeni bir silah modumuz var. Bu da yapışınca patlayan mermiler atmamıza yarıyor. İki gücü bir arada kullanarak alan kontrolünü daha iyi sağlayabiliyorsunuz, ki AWE da bir önceki ek pakette olduğu gibi düşman sayısının konusunda pek yardımcı olmuyor. Geldikçe geliyorlar arkadaş!

Yeni eklenen bir mekanik de telekinezî

sayesinde siyah balıkla kaplı alanlara ışık tutmak. Keşke silaha yeni bir mod eklenseydi de Alan Wake'te olduğu gibi düşmanlarınızın üzerine ışık tutabilseydik. Pek kullanışlı olduğu söylenemez.

Gelelim oyunun sıkıntılarına. AWE, çok fazla Control ek paketi gibi durmuyor. Alan Wake'in hikayesine daha fazla sırtını dayamış bir oyun. Foundation'da, Board ve Astral düzlem ile ilgili az da olsa bilgi edinip bu ek pakette hiçbir şey görmemiz enteresan. Zaten oyunda ilerledikçe şunu anlıyorsunuz ki Remedy hem Control evrenini hem de Alan Wake evrenini sağlam bir tutkalla birbirine yapıştırmış. İkisinin birlikteliğinde daha çok oyun gelebilir. Eh, bir de buradan söylemek pek garip kaçmaz ama oyunun finali de olsası bir Alan Wake 2 oyununa göz kirpiyor.

Bir de yine gözümden kaçmayan performans sorunları devam etmekte. PC oyuncuları FPS düşüşlerinden şikayetçi. Ayrıca kayıt noktalarıyla alaklı ufak problemler de devam ediyor. Konsol tarafındaysa, daha önceki Control incelemelerinde yazdığım üzere canavarı bol, patlaması coşkulu alanlarda ekranda takımlar hissedebiliyorsunuz.

Yine de Control için güzel bir son olmuş. Fakat nihai bir son değil. Jesse Faden ve bürosunun Hiss ile işi henüz bitmedi. ♦ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Hikaye yine sağlam.
Alan Wake geri dönüyor. Dinamik dövüşler devam ediyor.

EKSİ Alan Wake bilmeyene çok şey ifade etmeyebilir. Ana senaryodan uzaklaşılmış. Performans sorunları.

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



Yapım Kylotonn **Dağıtım** Nacon **Tür** Yarış **Platform** PC, PS4, PS5, XONE, XSX, Switch **Web** www.wrcthegame.com

WRC 9

Çamur banyosu için hazır mıyız?

Hyatında ilk kez izlediğim ralli yarışında, bir elimde enerji içecegi bir elimde telefon kayıt alırken bu sporun çok tehlikeli ama bir o kadar da muhteşem olduğunu hissetmiştim. WRC 9 da oyuncuları, dünyanın en hızlı ve güçlü ralli arabalarının sürücü koltوغuna oturtuyor ve dünyanın dört bir yanındaki ralli pistlerinde yarıştırıyor. WRC 9, önceki oyuna göre fizikler ve sürüş modelleri konusunda gelişim göstermiş ve pandemi dönemindeki yarış takvimine uyacak şekilde, birkaç ralli etkinliğini daha kütüphanesine eklemiştir. WRC 9, gerçek hayatı FIA Dünya Ralli Şampiyonasını birebir olarak oyuna aktaran bir yapım. Her sene dünyanın 13 farklı bölgesinde düzenlenen şampiyonada tüm sürücüler, yardımcı pilotlar, pistler, araçlar. Her şey lisanslı! WRC 9'u bu anlamda FIA'nın bir başka motor sporları organizasyonu olan Formula 1'in F1 2020 oyununa benzetebiliriz. Tabii burada biraz daha "tanıdık" araçlar ve toprak yollar var. Tabii Türkiye de var! WRC 9, adından anlayabileceğiniz gibi ana odağı kariyer modu olan bir yapım. Her ralli izleyicisi kendini bir gün o araçta Dünya Ralli Şampiyonası'ni kazanırken hayal etmiştir. Oyunda da hem takım patronluğu hem de pilotluk yapıyoruz. Ralli kariyerimize gerçek hayatı da olduğu gibi Junior WRC veya WRC 3 sınıfında testlere girerek başlıyor, buradaki derecelerimizle takımlardan teklifler

alıyoruz. Takımımızın seçip, yönetimi bize geçtikten sonra kariyer ilerlememiz tam anlaşıyla başlamış oluyor. Takımızla antrenman ve yarışlar boyunca tecrübe puanları elde ediyor, seviyemizi geliştirebiliyoruz. Tecrübe puanlarını R&D bölümünde kullanarak takımımızı, araç performansımızı, güveniligi ve ekibimizi geliştirebiliyoruz. Burada puanlarınızı tarzınıza ve öncelik alanlarınızı göre harcamalısınız. Örneğin finans alanına yatırım yapıp takımınıza daha çok gelir elde edebilir ya da motor alanına yatırım yaparak aracınızı daha rekabetçi bir hale getirebilirsiniz. Her kariyer modunda olduğu gibi burada da hedeflerimiz var. Bu hedefler sezonalık ve takım içi kısa/uzun dönem hedefleri oluyor. Yarışlar kazanmak, pist süre rekorlarını almak hedeflere yaklaşırken başarısızlık takımından kovulmamıza sebep olabiliyor. Müthiş detaylı değil ama WRC heyecanını yaşatabilen kariyer modu bence gayet yeterli.

Oynanış tarafında oyunun karşısına ilk geçtiğimde alışmam epey bir zamanımı aldı. Daha önce ralli oyunlarını ara sıra oynamış ve üzerinden de baya bir zaman geçti. Zaten araba yarışlarında driftbecerebilen biri de değilim. Hele toprak ve çakılı zemine alışmak iki üç günde alındı. Tabii sürüyordum ama yeterince hızlı ve kazasız olması için iyice oynamak lazımdı. Korkmayın, mekanik-

ler sağlam bu kısmı iyi kotarmışlar ki ben bile rahatça alıştım ve keyif aldım. Rallı bu, alışması biraz sürüyor. Oynanışta eksikliği hissediyorum ise Forza ve F1 oyunlarından aşina olduğumuz Rewind (geri sarma) yöntemi. (İyi ki yok – Kürsat) Oyunda bunun olmaması da zorluğunu bir tık artırıyor. Sürüş hissiyatı toprak yollarda en keyifli haline bürünyor. Araca yapılan ufak dokunuşların büyük etkileri ile bir anda o ralli havasına giriyorsunuz. Türkiye'de Marmaris'te ralli sürme keyfi de bir başka.

WRC 9, grafik ve ses tarafında başarılı ancak muazzam da diyemeyiz. Ben WRC 8'i oynamadım ama oynayan dostlarımdan aldığı bilgiler doğrultusunda büyük gelişimler olmadığını da belirtmem gereklidir. İyileştirmeler mevcut diyalim. Sonuç olarak WRC 9, ralli severlere önerdiğim bir yapım olmuş. Hele ki tüm yarışlarını takip ediyorsanız alıp oynamalısınız. Daha önce ralli oyunu deneyimlememiş dostlarımız için de giriş kapısı olabilir.

◆ Tunahan Ertaş

KARAR

ARTI Sürüş mekanikleri ve fizik.

WRC lisansı. Kariyer Modu.

EKSİ Grafikler daha iyi olabilirdi. Arayüz can sıkıyor. Fazla bir gelişim göstermemiş.

80





Yapım Hidden Layer Games **Dağıtım** Chucklefish **Tür** Platform **Platform** PC, Switch, Apple Arcade **Web** inmostgame.com

Inmost

Yaşamak için her zaman umut vardır...

Bazı oyunlar var ki insanın kalbine dokunur. Oynanıştan ziyade anlattığı veya anlatmak istediği hikaye önemlidir. İster istemez karakterlerin iç dünyalarıyla ortak noktalarımızı keşfederken onlarla derin bir bağ kurabilirsiniz. Bu tür oyunları oynamaktan gerçekten büyük zevk alıyorum ve iyi kurgulanmış olan hikayeler, içine çeken bir atmosfer olduğundan oyun bittiğinde bir süre üstüne düşünmekten kendimi alamıyorum. Geçtiğimiz ay piyasaya çıkan Inmost ise bu türden bir oyun. GRIS'den bu yana bu tür bir oyunu deneyim etmemiştim ve yine beni etkileyen bir yapım ile karşılaştım. 2010'da sadece iki geliştirici tarafından kuran, Flash tabanlı oyunlar yaparak tecrübe kazanan Hidden Layer Games isimli küçük bir bağımsız firmamın ilk önemli oyunu diyebileceğimiz Inmost, piksel piksel grafiklere sahip ve küçük bir harita için olsa da metroidvania havası barındırın hoş bir yapım. En başta bahsetmek istiyorum ki Inmost'un en güçlü yanı kesinlikle müzikleri. Alexey Nechaev'in hazırladığı müzikler, oyunun atmosferine çok hızlı bir şekilde girmenizi sağlıyor. Nechaev,

oyunun geneline hakim olan çaresizlik, keder ve umut düşüncelerini en iyi şekilde kulağınızda aktarmayı başarmış. Oyunun anlatmak istediğini size en iyi şekilde veren inişli çıkışlı bu ezgileri oyun bittiğinden sonra da Spotify aracılığıyla defalarca dinledim. Bu müziklere tamamlayıcı roldeki başarılı ses efektlerini de eklediğimizde oyundaki derinliği hissedebiliyorsunuz.

Inmost üç farklı karakterin hikayesine tanık olduğumuz bir puzzle-platform oyunu aslında. Kendini yabancı hisseden, evindeki insanları da öyle görer, hayal dünyasından aldığı güçle bu insanların gerçekte kim olduğunu keşfetmeye çalışan küçük bir kızın hikayesine tanık oluyoruz. Bunun yanında kim olduğunu ve ne yapmaya çalıştığını arayan önemsemediği birini kurtarmak için mücadele eden bir adam ve karanlık ile savaşan savaşıkça karanlığın kendi içine islediğini hisseden bir şövalyenin hikayesini de oynuyoruz. En fazla 5-6 saatte bitirebileceğiniz bu oyunda her bir bölümde farklı bir karakterin ileride kesişeceleri kesin duran hikayesine devam ediyorsunuz. Bu noktada biraz teknik detaya girecek olursam küçük kızı oynarken herhangi bir ölüme tehlkeyiz olmadığını belirtmek istiyorum. Amacımız tamamen evin çeşitli bölümlerini keşfederken bir sırrı açığa çıkarmak. Kızımız gerektiği yerde sandalye yardım ile masalara çıkıyor, gerekirse havalandırmalar ile farklı odalara geçebiliyor. Bunun dışında ise bir fiziksel yeteneği yok. Şövalye ise ziplayamasa bile savasabiliyor ve karanlıktan gelen canavarlarla tüm gücüyle savasabiliyor. Son olarak oynadığımız adam ise karanlığın canavarları

ile savaşaması da ziplayabiliyor, hızlı hareket edebiliyor ve çeşitli bulmacaları çözerek metroidvania tarzı bir mini bir haritada cevaplar arıyor.

Oyun siz şövalye ile savaşırken ne de küçük kız ya da yetişkin adamın cevaplarını ararken çözükleri bulmacalarda sizi zorluyor. GRIS'de olduğu gibi yapımcı ekibin amacı bir hikayeye tanık olmanız ve bunu kalbinizde hissetmeniz. Şövalye ve adam ile oynarken ölebiliyorsunuz ama hemen o noktadan tekrar başlıyor ve hiçbir şey olmuş gibi oyuna devam ediyorsunuz. Inmost, oyunculara hikayenin sonunda mesaj vermek isteyen bir yapım. Yaptığımız savaşların, tanık olduğumuz pek çok garip şeyin kısa sürede aslında bir metafor olduğunu anlıyoruz. Bu metaforlar aslında fazla basit olmadıkları gibi herkes tarafından anlaşılabilen durumlardır. Oyunu gerçekten çok sevmiş olsam da daha zorlayıcı ve yaratıcı bulmacalar görmek, daha fazla oyun mekanlığını oyuna eklemek iyi olabilirdi. Ancak Inmost ne zorlayan yaratıcı bulmacalar ne de zorlu savaşlar sunuyor. Yine de yüreğinize işleyeceğ GRIS veya To the Moon tadında bir hikayeye tanık olmak istiyorsanız Inmost'u deneyim etmeden geçmeyin. ♦ **Enes Özdemir**

KARAR

ARTI Müthiş müzikler, başarılı atmosfer ve hikaye.

EKSİ Bulmacalar fazla basit, oynanış mekanikleri sınırlı.



Yapım LMxLAB / **Ninja Theory Dağıtım** Lucasfilm Ltd. **Tür** Aksiyon **Platform** PS4, Oculus
Web playstation.com/en-us/games/vader-immortal-a-star-wars-vr-series-ps4

Vader Immortal: A Star Wars VR Series

Sith Lordu dost mu, düşman mı?

Evet Star Wars'u öyle ya da böyle seviyorum. Son üçleme garabeti (Bayağı Netflix filmi gibiydiler.) dışında yine de ortam fena değil. Hele The Mandalorian durumu bayağı toparladı.

Dolayısıyla Star Wars adı geçen yapımlara otomatik olarak yakındanıyorum; hele ki işin içinde Darth Vader varsa... Çizgi-romanlarından da büyük keyif aldığım Vader Paşa, 2019'da Oculus Quest için geliştirilen bu sanal gerçeklik oyununa ismini ve cismini vermişti; şimdi de oyunu PS4'te PSVR desteğiyle birlikte görüyoruz.

Üç ayrı bölümden oluşan oyun, kendini bir "tecrübe" olarak nitelendiriyor. "Start Experience" tuşuna basıyoruz mesela. Bu, yapımcıların kendilerini bir şekilde korumaya alma yöntemi. "Bakın biz aslında oyun değil, bir çeşit VR tecrübe sunuyoruz." diyorlar ama yemezler; bal gibi de oyun yapmışsınız ve çuvallamışınız.

Oyun hakkında hiçbir şey bilmeden başladığım bu tecrübe, meğer beni Darth Vader'in koltuğuna oturtmuyormuş. Onun yerine Han

Solo benzeri bir kaçakçının rolünü alıyoruz ve Droid'imize birlikte uzaya sakince dolanırken bir anda madencilik gezegeni Mustafar'a çekiliyoruz. Bize ilgi duyan kişi de Vader'dan başkası değil. Kısa sürede olay bir işin kilici bulmaya, Güç'ü kullanmaya ve Vader'la sırt sırtă dövüşmeye kadar gidiyor, ilk bölümde hoş bir heyecan yaşıyoruz. Oyunu oyun yapmayan ve tecrübeye dönüştüren tüm eksiklik de birinci bölümün sonlarında ve diğer bölümlerde ortaya çıkıyor. Şöyle ki oyunda hasar almak mümkün değil. Bu da girdiğimiz her türlü çatışmayı öyle ya da böyle geçeceğimizi gösteriyor. Oysa ki PS Move cihazlarıyla işin kilici kullanarak saldıruları geri püskürtmek, kılıç saldırularını bloke etmek o kadar eğlenceli ki... Fakat dediğim gibi bunlar Tie Fighter ateşine maruz kalıp ölmemiğimizde eğlencesini yitiriyor.

Tecrübe işine elbette açıqız ama hali hazırda PSVR'da da söyle güzel bir Star Wars oyunu yokken, Vader'i bu kadar güzel bir şekilde başrole oturtmuşken, insan ister istemez daha fazlasını istiyor. Üstelik hazırlanan malzemey-

le buna ulaşmak pek de güç olmazdı bana sorarsanız.

Dövüşlerin dışında oyunda –pardon tecrübede- yaptığımız diğer şeylerin arasında çeşitli kapı mekanizmalarını çözmek ve merdivenlere, borulara tutunup yukarı çıkmak yer alıyor. VR oyunlarını oynayanlar bilir, nedense merdivene tutunup çıkanın garip bir eğlencesi var. Yapımcılar da hemen bunu oyuna dahil etmiş ve yerli yersiz bir yerlere tırmanıp duruyoruz.

Vader Immortal'ın PSVR ile ilgili teknik bir takım problemleri de var. Mesela oyun saçma bir şekilde birkaç kez kilitlendi. Tam kilitlenme de değil, bir yere ısnanıldım ve ekran simsiyah kaldı. Bu ve bunun gibi bazı hatalar oyunun tam olarak iyi bir şekilde aktarılmadığının da örneği.

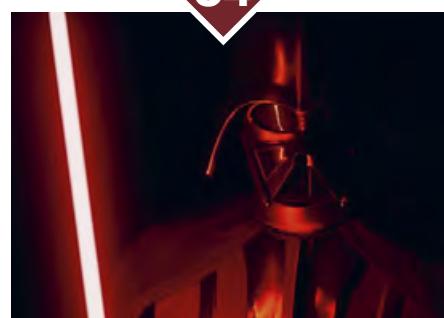
Bence bu oyunu sağlam Star Wars fanatikleri deneyimlemeli ama "PSVR'a Star Wars oyunu gelmiş!" diye heyecanlanmanın hiç lüzumu yok çünkü elimize öyle bir malzeme geçmiyor. Kendimi Star Wars: Squadrons'a hazırladım; onda it dalaşına girip bol bol kusmayı hedefliyorum... ♦ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Atmosfer çok güzel. Vader çok karizmatik. İşin kilici kullanmak eğlenceli.

EKSİ Oyunun bir mücadele sunmaması çok üzücü. Teknik hatalar bu çağda olacak iş değil.

64





Yapım EA Sports Dağıtım Electronic Arts **Türk Spor Platform** PC, PS4, XONE, XSSX **Web** www.ea.com/games/madden-nfl/madden-nfl-21

Madden NFL 21

Madden hanedanlığının eski nesle üzünlü vedası

İse zamanlarımda semt kulübünde basketbol oynayan bir çocukken, önemli bir maçta çok fazla sayıda saçma sapan şut kulanıktan sonra koç beni kenara çağırıp "Bak oğlum bu oyun ellerle değil ayakla oynanır. Senin ayakların doğrusunu yaparsa ellerin de topu doğru anda potaya atar." demişti. İşte basketbol ilk kez o zaman gerçekten anlamıştım.

NFL ile tanışmam Patriots vs. Seahawks finali öncesinde Chris Evans ve Chris Pratt'ın kendi aralarında girdiği iddia sayesinde oldu. Madden oyunu ile de Madden 17 çıktığında tanıştım. Kapakta Tom Brady'nin "tight end" pozisyonunda oynayan takım arkadaşı Rob Gronkowski vardı. Madden 17, benim gibi yeni başlayan biri için gayet yeterli ve serinin iyi oyunlarından biriydi.

Kurallara adapte olduktan sonra aslında bu "Amerikan Futbolu" dediğimiz oyuncunun insan zihni ve ayakları ile oynanan, ufak bir aldatmaca sanatı olduğunu anladım. Daha sonrasında ise "Any Given Sunday", "Blind Side" derken bu dünyanın içine çekiliverdim. Madden serisini ise 18, 19, 20 derken sırası ile oynamaya başladım. Madden 20'de gelen "X-Factor" özelliği büyük eleştiri almış, oyun da sadık Madden oyuncuları tarafından beğenilmemişti.

Madden 21 hem bir devrin sonu hem de yeni nesle geçiş olacaktır. Fakat EA Sports beklenileri bu sene de karşılayamadı.

Fumble diye buna denir

EA bu sene Madden'in duyurusunu FIFA'nın fragmanı ile beraber yaptı. Tahmin edebilece-

ğiniz gibi EA Sports Amerikan futbolunu daha geniş kitlelere yaymayı istiyordu. Bunun en net örneğini, oyundaki dostluk maçı modundan bir örnekle açıklayalım.

Amerikan Futbolunda ana kural, verilen 4 haka topu 10 yard (9.14m) ileri taşııp yeni bir dört hak daha kazanmak. Bu işlemi "touchdown" bölgесine kadar başarıyla yapan takım 6 sayı kazanıp, ardından kullanacağı "field goal" ile 1 sayı daha kazanabilir. Basit hali ile Amerikan Futbolunu böyle özetteyebiliriz. Arkasındaki karmaşık ve yüzlerce kombinasyonun olduğu dünyayı öğrenmek için biraz araştırmak ve maçları izlemek, size naçizane bir önerimdir.

Oyunun saha içinde çok tartışılan "X Factor" özelliği, bu sene elden geçirilerek geri dönmüş. Oyunu daha casual bir oyuncu kitlesine de yaymak için defans yapmayı oldukça basitleştirmiştir. Eski oyunlarda savunma takımının önünde oynayan "Tackle" ve "Defensive End" pozisyonunda oynayan oyuncuları kontrol etmek ve savunma yapmak zor, refleks gerektiren bir görevken bu sene savunmacılarla QB'e (oyun kurucu) ulaşır hücumu engellemek çok basit olmuş. Savunma sisteminde otomatik oyuncu değişme sistemi geçen seneden bile daha kötü bir halde. Pas kanallarına girip "interception" (top kapma) yapmak önceki oyunlara göre pek bir kolaylaşmıştır.

Genel anlamda geçen senenin aynısı olan dostluk maçı modu ufak tefek grafik düzenlemeleri ile yeniden bizlere sunulmuş durumda. Son olarak maç modu ile ilgili tavsiyem şu; eğer yeni bir oyuncu olarak bu işlere girdiy-





seniz en kolay zorluk seviyesinden başlayarak öğrene öğrene ilerlemenizdir. Özellikle Amerika'da çok sevilen ve çok fazla oynanan "Franchise Mode" bir önceki oyunda olduğu gibi neredeyse hiçbir yenilik olmadan "Madden 21" oyununda da yeniden sunulmuş. Gözle görülür yenilikler ise ara yüzler, renkler gibi oynanışa etki etmeyen küçük makajalar. Serinin en düşük "Metacritic" skorunu alması da eleştirilerimizi doğrular nitelikte. EA Sports'un bu moda gösterdiği boş vermiş tavır oyuncuları oldukça kızdırmış, en üst tribünden bakınca bile görmek mümkün.

Yeni bir şeyler var mı? Yok.

İkinci modumuz ise 'Face of the Franchise'. Bu modda ise en son ortaokul çağlarında futbol oynamış, yetenekli bir karakteri canlandıryoruz. Lise takımında yüksek potansiyelli Tommy Matthews'in yedeği olarak kadroya giriyoruz. Pozisyonumuz ise oyun kurucu yani Quarterback.

İlk maçımızda takım 13-0 geriye düşüyor. Devre arasında takımın yıldızı Tommy Matthews'un kalbi ile ilgili bir takım sağlık sorunları olduğunu öğreniyoruz. Bu olayın ardından ise yedekten girerek maçı çevirmemiz isteniyor. O dakikadan sonra her şey sizin ellerinize kalyor. Hikâye modunun genelinde bize sürekli seçimler sunuluyor ve bu seçimler sonucunda kendi karakterimizi, yani kişiliğimizi yaratıyoruz.

Hikâyenin genel akışına gelirsek yüzlerce Hollywood filminde gördüğümüz klişe bir hikâyeyi yaşıyoruz. Tabii bu modun artıları yok mu? Elbette var. Örnek olarak hikayedeki karakterleri birden fazla ünlü isim canlandırıyor. Onları hikâyenin içinde görmek gayet eğlenceli. Bu isimlerden en dikkat çekeni ise gerçek bir Madden hayranı olan Snoop Dogg. Hikâyenin devamında ise önce üniversiteye, NCAA'ye ve sonra da NFL'e gidiyoruz. Lisede tanıştığımız Tommy Matthews ise kıyasıya re-



kabet içinde olduğumuz karaktere dönüşüyor. Bu mod ile ilgili söyleyebileceğim tek şey var. Eğer NFL dünyasına yeni giriyorsanız, bir oyuncunun yükseliş serüvenini öğrenmek için oynayabilirsiniz. Hikâyenin derinliği bakımından çok fazla şey beklememekte fayda var. Oyundaki en yeni özellik ise "Yard Modu." EA Sports'un yeni dönemde FIFA'da sokak futbolu, UFC'de sokak dövüşü modları gibi bu modda oyunculara alternatif bir seçenek sunuyor. Oyunun bu kısmında normalden daha küçük bir sahada ortalama oyuncular olmadan, sadece yıldızlar ile standart kurallar dışında kıyasıya bir mücadeleye giriyorsunuz. Her EA Sports oyununda bulunan "Ultimate Team" elbette Madden 21'de de mevcut. Önceki oyunlarla hemen hemen aynı olan "Ultimate Team" online oyun oynamayı seven oyuncular tarafından ilgi görmeye devam ediyor. EA Sports'un FIFA, UFC ve yaptığı her spor oyununda bu moda çok özen göstermesinin ana nedeni tabii ki oyun içi satın alımlar yani PARA.

Ultimate Team modu ile EA oyuncuların cüzdanını boşaltmaya kararlı görünüyor. Başlangıçta kısıtlı seçenekler ile başlıyorsunuz ve gerçekte "Büyükler Ligi"nde iyi bir takım olmak istiyorsanız bir miktar parayı gözden çıkarmanız gerekiyor.

Oyunda ilginizi çekebilecek bir iki ufak notla yazımı bitirmek isterim. Amerika Birleşik Devletleri'nde sporcular arasında başlayan başkaldırı döneminin fitilini ateşleyen Colin Kaepernick, 2016 yılından sonra ilk defa bir Madden oyununda boy gösterecek. Serbest oyuncu durumunda bulunan Kaepernick 81 ratingi ile serbest oyuncular arasında en yüksek rating sahibi isim. Oyuncular tarafından eleştirilen ve oldukça mizah konusu olan kararlardan biri de buydu. Bir diğer nokta ise oyunun hem en yüksek rating puanına hem de resmi olarak spor dünyasındaki en pahalı kontrata (12 yıl /

503 Milyon Dolar) sahip Patrick Mahomes ile başardan başarıya koşmak sizin ellerinizde! Mahomes'un ratingi tam tamina 99! Oyundaki diğer 99'luk oyuncular ise; Aaron Donald, Christian McCaffrey, Stephon Gilmore ve Michael Thomas.

Uzman görüşü

Eh, oynadığım en zayıf Madden oyunu bu olsa gerek. Eski nesil durumuna gelen PS4 ve Xbox One gibi konsollara vedasınu bu şekilde yapması, ben ve diğer Madden severleri oldukça üzümüş durumda. Yeni nesil için ümit dolu bir bekleyiş sırasında kafanızı dağıtabileceğiniz ama satın almak için çok heyecan yapmayıp indirimli halini beklemenizi önerdiğim bir Amerikan futbolu oyunu.

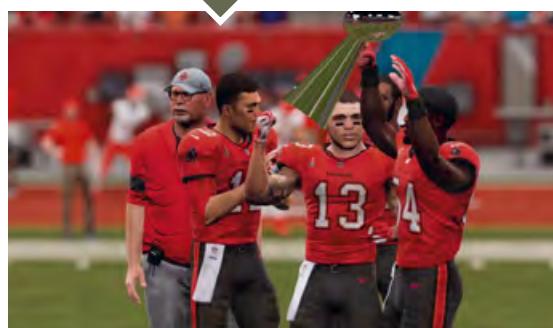
◆ **Ömer Mert "MMA Türkiye" Savcı**

KARAR

ARTI Grafiklerde olan ufak tefek iyileştirmeler. Sevinçlerin daha basit kontrol edilebilir hale gelmesi. Hikâye modu boyunca bize eşlik eden ünlü simalar.

EKSİ Aşırı basitleşen oynanış ve önceki oyunlarda pek rastlamadığımız maç içi savunma kaosu. Hikâye modunun çok klişe olması. Oyunda hiç yenilik yok.

65





Yapım Square Enix **Dağıtım** Square Enix **Tür** RPG Platform PS4, Switch, Android, iOS **Web** ffcrystalchronicles.square-enix-games.com/en-us

Final Fantasy: Crystal Chronicles

Remastered Edition

Bu karavanın gittiği istikamet pek de tekin değil

Doksanlı yıllarda, o zamanki adıyla Square ve Nintendo arasındaki anlaşmazlık nedeniyle Square Sony'ye yanlamış ve Final Fantasy oyunları oynamak isteyen gençlerin bir PlayStation'a sahip olması gerekmisti. Zaten Sony'nin CD sistemi o meşhur JRPG'ler için çok daha uyumluydu. Sene 2004 olduğunda ise Square Enix, Mario'nun mekanına yeniden döndü ve GameCube için FF:Crystal Chronicles adındaki oyunlarını piyasaya sürdü. İşte bu Crystal Chronicles tam 16 sene sonra PS4 ve Switch'in yanı sıra, mobil platformlar için yeniden çıkışını gerçekleştirdi fakat bazı şeyler daima hatırlarda kaldığı gibi kalmalıdır.

FF: Crystal Chronicles'in asıl amacı, o dönem fazla gerçekleştiremediği online oyunculuğu iletirmek. Dönemin teknolojisi ve internet sağlayıcılarını elbette günümüz ile kıyaslamak yanlış. Remastered sürümüne crossplay özelliği (platformlar arası oynamak) de eklenmiş durumda ve PS4'te oynayan bir vatandaş Switch sürümünü oynayan ile takas yapabiliyor, hatta Android oyuncuları bile kervana katılabiliyor. Gelgelein Remastered Edition üzerine hala doksanlı yılların "hantal" kontrollerini ve PS2 döneminden kalma grafiklerini barındırdığı için açıkçası pek de çekici değil. Bu arada online özelliği sadece haritalardaki gezinmeleri ve dungeon olarak adlandırılan bölümleri kapsıyor. Yani iki karavan sırt sırt verip gezme olayı bulunmuyor. Ayrıca bölge kilidi bulunmakta. Yani Amerika'daki amca oğlunuz ile beraber oynamanız şimdilik imkansız.

Peki, bu oyun bizlere ne anlatıyor? Öncelikle çeşitli özelliklere sahip farklı dört kabilelerden bir karakter seçip yaratıyoruz ve akabinde ismini kendimizin belirlediği bir köyde oyna başlıyoruz. Efendim, her Final Fantasy oyunun-

da olduğu gibi yüz yıl önce dünyanın başına bir felaket gelmiş ve dünyayı koruyan büyük kristal birçok parçayı bölmüştür. Bu parçalar köylere dağıtılmış ve parçalar, toksinli gaz olarak betimleyebileceğim kötülükten korumaktadır. Fakat pil gibi düşünün, arada yenilenmeleri lazım. Bu yenilemeye de "myrrh" adı verilen enerji parçaları sağlamaktadır. Bu myrrh'ları toplayıp dünyayı gezme görevi de bizim gibi karavancılara düşmekte.

Grafiksel olarak oyuna cila çekilmiș olsa da köşeli karakterler ve köşeli yollar göze batmıyor değil. Detaydan yoksun kocaman yesilliklerde gezmeye alışmak gerçekten zor. Müzikler ise buram buram RPG kokuyor. En iyisi ise açılış parçası. Mistik ve oriental havası ile son zamanlarda dinlediğim en iyi giriş müziği diyebilirim. Ama o İngilizce dublajlar yok mu? Yahu Japon oyunu Japonca oynanır... Grafikleri ve müzikleri bir kenara bırakırsak oyunu eksiz yönde etkileyen en büyük etmen

oynanabilirliği ve kontrolleri. Karavanla şehir şehir gezmek ve ticaret yapmak – yeni yapılar geliştirmek zevkli ama dövüşler ve gezinme için aynısını demek zor. Dövüş sistemindeki kontroller eski ve bir taraflara çarpmadan gezinmek mümkün değil. İşin özü şu; FF: Crystal Chronicles zaman ve sabır isteyen bir oyun. Özellikle yeni nesilde olduğu için hem grafiksel hem de oynanabilirlik açısından sıkıntılı bir oyun ve tüm bu zorlukları aşıp, oyuna alışip sevene kadar birçok kişi elenecektir. ♦ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Harika müzikler.

Karavan sistemi sariyor.

EKSİ Eski ve hantal kontroller. Grafiklere gözün alışması çok vakit alıyor. Multiplayer oynamak için pek bir neden yok. İngilizce dublaj.

60





Yapım Battlefront Dağıtım **Slitherine** **Tür** Strateji, Simülasyon **Platform** PC Web www.battlefront.com/shock-force-2

Combat Mission Shock Force 2 ◆

Kara kuvvetlerinde komutanlık simülasyonu

İlk defa 2000 yılında tanıdığımız Combat Mission serisinin son oyunu, Shock Force 2 ismiyle nihayet karşımıza çıktı. Combat Mission serisinin daha önce duymadığınız, çok da şimdilik, "popüler" oyun ortamlarında çok adı geçmeyen, kendi web sitesi üzerinden satılan bir oyun olan Combat Mission, bu kez Steam üzerinden satışa çıktıı için geniş kitlelere ulaşma imkanı yakalayacak gibi görünüyor.

Combat Mission için, çok detaylı bir askeri simülasyon tanımını kullanabiliriz. Oyunun ikinci Dünya Savaşı'ndan günümüz cepheleine kadar farklı senaryolarını geçmiş yıllarda oynadık. Shock Force serisi ise oyunun Suriye cephesini konu alıyor. Shock Force 2 ile Suriye'deki iç savaşa müdahale eden ABD, İngiltere ve müttefiklerinin çatışmalarını konu alıyor ancak çatışmalar, Suriye'de iç savaşın başladığı 2012 yılında değil, 2008 yılında yaşanıyor. Bu da aklınızı karıştırabilir ama oyunun geçtiği "kurgu" dünyada, olayların 2008 yılında yaşandığı hayal edilmiş. Tabii haliyle, karşımızda 2008 yılına dair askeri teknolojiler çıkıyor. Yapıcı neden böyle bir karar almış diye düşünürken, aklına gelen ilk cevap, 2008 sonrasındaki askeri teknolojileri oyun motoruna adapte etmenin iş yüküyle uğraşmak istememeleri oldu ama bu tamamen benim uydurmam olabilir, o yüzden bu

detaya girmeyelim. Shock Force 2, Combat Mission oyununun dördüncüsü ve en yeni ile hayatı geçirilmiş, serinin en güzel görünüme sahip oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Teknik olarak bir RTS oynuyorsunuz ama bunu Command&Conquer'e benzetseniz çok yanılırsınız. Combat Mission, size verilen görevleri, birlilikler ve askeri materyal ile yerine getirmek için taktik yeteneklerinizi kullanmanız çok detaylı bir simülasyon. Oyunda yönettiğiniz her askerin elindeki her silahın şarjöründeki her mermiye kadar detaylara dikkat etmek zorunda kalacaksınız. Hatta her askerin psikolojisi bile verdiğiniz kararlara etki ederken, bir komutan olarak çok dikkatli düşünmeli ve düşmanınızla zekice savaşmalısınız. Bu sırada düşmanlarınız da boş durmayacak. Sizi pusuya düşürecek, sizi korkutacak, sizi çevrecek ve belki de tek bir mermiyle, bütün çatışmanın seyrini değiştirebilecek. Burada tankların üzerinde çatışmaya girdiğiniz ve "sağlık barı" bitene kadar her yere ateş ettiğiniz bir oyun oynamıyorsunuz.

Askerleriniz tek bir mermiyle ölebilir, pahalı tanklarınız üç kuruşluk bir roketle çalışmaz hale gelebilir, arkasına saklandığınız siper size açılan ateş durdurmayı bilir ve hatta siperin arkasından bile vurulabilirsiniz. Çünkü elimizde, askeri teknolojiyi tam anlamıyla mo-

dellemiş, her merminin, her silahın tüm fiziksel özelliklerini detaylandırmış bir oyun var. Combat Mission serisi için, geçtiğimiz 20 yılda yapılan en önemli yorumun, gerçek askerlere cephe savaşını öğreten dijital ders yazılımı olduğunu unutmamak gerekiyor. Combat Mission serisinde, savaşın acımasız yüzüyle karşılaşacağınız ve cephedeki bir komutan olarak, her görevde, birliklerini en etkili şekilde kullanmanın yollarını arayacağınız. Bu da, "birim bas, gönder. Birim bas, gönder" tarzı strateji oyuncularına alışmış kalabalıkların pek seveceği bir oyun biçimi değil çünkü çatışmaya başlamadan önce haritayı detaylı incelemeniz, birliklerini nereye yerleştireceğini iyice planlamamanız, sahadan gelen uyarıları hızlı ve doğru şekilde değerlendirip en doğru kararları almanız gerekecek. Yanlış bir karar alıp birliklerini bir pusun içine süerseniz de düşman ateşi altında ne kadar çaresiz kaldığınızı deneyimleyeceksiniz. Üstelik, arkadan birim basıp gönderen kimse de olmayacağı.

◆ Cem Şancı

KARAR

ARTI Çok detaylı bir askeri simülasyon.

Yüksek gerçekçilik seviyesi.

EKSI Bir tek eski kalmış grafik motoru.

85





Yapım Soleil Ltd. **Dağıtım** Adult Swim Games **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Apple Arcade **Web** adultswim.com/games/samurai-jack

Samurai Jack: Battle Through Time

"Gotta get back, back to past, Samurai Jack!"

Orta okul ve lise zamanlarında Cartoon Network ve Nickelodeon'da yer alan çizgi diziyi izler, bölüm bölüm bilirdim. Zaten Cartoon Network'de yer alan çizgi diziler sadece bir çizgi dizi olmaktan çok alt mesajlarıyla dikkat çeken yapımlar olduğu için neredeyse hepsi dikkatimi çekerdi. Ama içlerinden biri vardı ki sevdığım iki farklı temayı birbirile buluşturmuş ve beni cezbedmişti. Kusursuz bir savaşçının hikayesi olan Samurai Jack, kötülükle mücadele eden korkusuz bir kahramanın amansız mücadelelesine bizleri ortak ediyor ve müzikleri, sanatsal çizimleri ile beni kendine hayran bırakıyordu.

Bunları anlattım, hemen belirteyim; skandal derecede rezalet olmadığı sürece, sevdığım

animasyon karakterlerin oyunlarını oynamaktan da hoşlanırım. Elbette bir oyun aracılığı ile Samurai Jack ile vakit geçirmeye şansım varsa bunu kolay kolay kaçırırmam. Öncelikle hikayeye göz atacağım ama şunu bilin ki bu oyunu oynayacağınız daha önce Samurai Jack izlemiş olmanız gerekiyor. Yoksa "kim kimdir? Neden savaşıyoruz?" gibi sorular büyük oranda havada kalacak. Oyunumuz çizgi dizinin bittiği noktada başlıyor aslında. Kendi düşmanı tarafından geleceğe göndererek cyberpunk bir dünyada geleneksel bir samuray haline gelen Jack, tam kendi zaman dilimine donecekken onun daimi düşmanı Aku son bir manipülasyon daha yapıyor ve yolculuğun ortasında bir kez daha onu bilmediği bir zamana yolluyor. Elbette dürüst ve yetenekli samurayımız bir kez daha Aku'nun peşine düşüyor.

Jack katana, tırpan, topuz gibi çeşitli silahları kullanabiliyor ve bunları geliştirebiliyor. Menzilli silahlar olarak yay ve okun yanı sıra bulunduğu zamanın koşullarına uygun olarak tabanca dahi kullanabiliyor. Aynı zamanda çeşitli güçlendirmeler ile kısa süreli de olsa düşmanlarına avantaj sağlayabiliyor. Sadece silah ve zırh olarak değil, topladığı yetenek puanları ile de Jack kendi yeteneklerini geliştirebiliyor ve savaşta kendisine avantaj sağlayabilecek yeni beceriler öğrenebiliyor. En büyük sorun şu ki pek çok yaratığa karşı benzer hamleler yaparak onları yenebildiğiniz için bu yeni becerilere pek de ihtiyaç duymuyorsunuz açıkçası. Yani farklı becerileri farklı saldırı tipine sahip düşmanlar için kullanmanız gerekmiyor. Oyun zaten Jack'in maceralarını anlatıyor ve dolayısıyla çizgisel olarak ilerleyen bir fan oyunundan pek de fazlasını sunmuyor.

Oyun boyunca çizgi serideki karakterlerle ve düşmanlarla karşılaşıyoruz. Her bir bölümün sonunda bir boss savaşı bizi bekliyor. Her bir bossun kendi eşsiz hareketleri olduğu doğru ama topunu benzer stratejilerle yenmeniz mümkün. Dolayısıyla oynanış çeşitliliği biraz yavan. Bölüm içlerinde ise oyun zaman zaman yan kameraya geçerek bir platform oyununa dönüşebiliyor ama bu tür alanlar oldukça kısa sürüyor ve zorlayıcı değil. Oyunu Steam'den oynadım ve her haliyle oyunun konsoldan dönme bir port olduğu ortada. Herhangi bir eşyayı kullanacağınız zaman menüyü açmak zorunda olusunuz oldukça eski bir sistem ve yapımcı ekibin bu duruma çok eğilmediğini görebiliyoruz. Zaman zaman saçma kamera açılarına girmek de can sıkıcı olabiliyor. Karakterleri orijinal seslendirme sanatçıları seslendirmiş olsa da sadece Jack ve Aku'nun kendi cümleleri var. Diğer karakterler 1-2 kısa cümleden fazla konuşmuyorlar.

Samurai Jack: Battle Through Time objektif değerlendirdiğim zaman bir oyun olarak pek çok eksixe ve modası geçmiş mekaniklere sahip. Yine de bir Samurai Jack fanıysanız emin olun size eğlenceli dakikalar sunacaktır.

◆ **Enes Özdemir**

KARAR

ARTI Samurai Jack ile yeni bir macera, çizgi serinin ruhunu iyi yansıtıyor, Aku'nun seslendirmesi oldukça başarılı

EKSI Diğer seslendirmeler vasatlaşamıyor, kullanılmayan birçok yetenek çeşitliliği zayıflatıyor, pc versiyonu iyi bir konsol portu değil.



Yapım Massive Damage **Dağıtım** Raw Fury **Tür** RPG Platform **PC, PS4, XONE, Switch, Mac Web** starrenegades.com

Star Renegades

Bir "Luke, ben senin babanım." demedikleri kalmış!

Star Renegades, E3 2019 sırasında Microsoft'un ID@Xbox videosunda kendisine yer bulmuş ve dikkatleri üzerine çekmeyi başarmıştı. Bu videoda Edge of Tomorrow filminde Emily Blunt tarafından canlandırılan Rita Vrataski'yi andıran bir karakterin, ekibi ile birlikte devasa bir robota karşı savaştığını görmüştük. Heh, oyunun hemen başında bu karakterle tanışma ve hikâyeyi öğrenme fırsatı yakalıyoruz. Galakside birliği sağlamış olan "Star Union"un donanması daha sonradan adının "Imperium" olduğunu öğreneceğimiz topluluğun küçük bir akıcı gücü tarafından neredeyse yok ediliyor. Dahası, Imperium çok geçmeden gezegenlerin yüzeyine inmeyi başarıyor. Bunun üzerine hayatı kalan bir avuç "Starfighter" da Imperium'a karşı direnişi başlatıyor. Bizler de Star Wars izleri taşıyan bu hikâyeye Wynn Syphex liderliğinde bir avuç direnişinin kontrolünü ele alarak dahil oluyor, direnişe dışarıdan destek veren Profesör Zurek ve J5T-1N isimli robotla beraber Imperium'un gücünü sarsmak, gezegenleri birer birer onun egemenliğinden kurtarmak ve savaşın onların evine taşımak için yola koyuluyoruz.

Gittiğimiz her gezegende başta bahsettiğimiz videoda da gördüğümüz devasa robot "Imperial Behemoth" gelmeden önce üç günümüz oluyor. Her gün J5T-1N'nin yeni alanlara erişmemizi sağlayacak üç enerjisi bulunuyor. Her alan düşmanlara, eşya kutularına, paralarla, DNA'lara ve hikâye parçacıklarına ev sahipliği yapıyor. Her günün sonunda da ekibimizle kamp yaparak bir sonraki güne hazırlanıyoruz. Her bir karakter sınıfına göre seviyesi ile doğru orantılı olarak günlük olarak kartlar kazanıyor. Bu

kartları diğer karakterlere vererek savaşta kullanabilecekleri geçici yeni özellikler kazanmalarını ve karakterler arası ilişkinin artmasını sağlıyoruz. Karakterlerin birbirile olan ilişkileri arttıkça savaş esnasında yapabilecekleri özel hareketler kazanıyorlar. Yapıcısının "Reaktif Zamanlı Savaş Sistemi" olarak adlandırdığı sıra tabanlı savaşlar Star Renegades'in asıl parıldacı nokta olarak göze çarpıyor.

Savaş sistemi JRPG'lerden alışık olduğumuz, iki tarafın birbirine baktığı ve sıra ile hamlelerini yaptığı düzeni temel alıyor. Farklı olarak hamlelerimizi planlarken düşmanlarımızın ne yapacağını ve ne zaman yapacağını bir zaman çizelgesi aracılığıyla görebiliyoruz. Dahası, her bir saldırısı düşmanın zaman çizelgesinde ötelenmesini sağlıyor. Bu sayede tek bir düşmana odaklandığımızda onu öldüremesek bile yeterince ötelersek o tur boyunca hamle yapmayacağından emin olabiliyoruz. Bu savaşlardan başarıyla ayrıldığımızda bir sonraki gezegen'e giderek üç günlük döngüyü o gezegen için de yaşamaya başlıyoruz.

Savaş mekanığının son derece acımasız olduğu oyunda en ufak bir dikkatsizlik bile ölümle sonuçlanıyor ve J5T-1N ile Imperium'un işgalinin en başındaki bir zaman çizelgesine atlayarak ekibimizi yeniden kuruyoruz. Kaybettığımızda Middle-Earth serisinde yer alan Nemesis sisteminin daha basit bir halini görme fırsatımız oluyor. Her bir gezegende üç düşük rütbeli asker ve bir Imperial Behemoth bulunuyor. Bunlar da bizi yendikçe güçlenerek daha yenilmez bir hal alıyorlar.

Türün diğer oyunlarının aksine ilerleyişimizin neredeyse hepsini kaybetmemiz ve kendi içi-



de zaten tekrarlayan şeyleri en baştan yapacak olmamız can sıkıcı. Ayrıca, bu noktada oyunun rogue-like olması hikâyeyin başta verdiği bireysel intikam duygusunu da karakterler arası ilişkileri de anlamsız kılıyor çünkü Wynn Syphex'in aldığı intikam da Xurx ile Nodo arasındaki ironi dolu ilişki de karakterle birlikte oluyor.

Bu eksileri göze alabiliyorsanız iki boyutlu karakterleri üç boyutlu çevre ile birleştirin, her bir animasyonu elle çizilmiş yüzlerce çerçeveyi içeren, oldukça başarılı bir ses kütüphanesine ev sahipliği yapan ve yenilikçi bir savaş sisteminin üzerinde kurulu bu oyunu es geçmemelisiniz.

♦ Ahmet Rıdvan Potur

KARAR

ARTI Savaş sistemi, inanılmaz piksel sanatı, genel olarak ses tasarımlı

EKSI Imperial Behemoth'lar çok güçlü, ilerlemenin sıfırlanması, hikâyeyin bireyselliğini kaybetmesi

70





Yapım Crytek, **Saber Interactive** **Dağıtım** Crytek **Tür** **FPS** **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.crysis.com

Crysis Remastered (Switch)

Bir zamanın favori repliği, Switch için geri döndü: "Ama Crysis çalıştırır mı ki?"

1 3 sene önce Yerli Kardeşlerin stüdyosundan çıkış ağızımızı açık bıraktıran, oynanışı ve senaryosuya olmasa da teknik marifetleriyle çoktan unutulmazlar arasına giren Crysis'i tek sayfada anlatabilmek, takdir edersiniz ki pek nafis bir çaba. En azından 2007 yılına dönen, size aynen bunu söyleydim. Gelgelelim 2020 yılındayız, alışkanlıklarımız çok değişti, artık daha yaşlı biriyim ve hayatında değişmeyen tek şey kısra olan sevgim. Crysis'in 2007 yılında neden "çok kastığı" üzerinde fazlaca düşünmeye gerek olmasa da, tasarımda gidilen yol ve CPU'ların sonraki süreçte nasıl işleyeceği konusunda yapılan kestirimlerin tutmamasıyla Crysis günümüzün PC'lerinde bile FPS açısından uçup gitmemeyen, hep makul oranda "sistemi terletebilen" bir oyun olarak kaldı. Haliyle, Switch ile yan yana düşündüğümüz oyunlardan biri değişti. Bu yüzden olsa gerek, oyunun önce Switch versiyonunu deneyimlemek istedim. İyi haber, oyuna yapılan muhteşem Türkçe dublaj yerinde duruyor. Grafikler en

azından TV'ye bağlayarak oynamadığınıza halen çok etkileyici. Kendi adıma Switch'te daha iyi grafikler görüp gördüğüm üzerinde biraz düşünmek zorunda kaldım. Diğer tarafından grafikler özellikle mobil modda kullanırken bazı umulmadık sorunlar çıkartıyor. Düşmanlarla çalışma mesafeleri ve optikler tamamen büyük ekranlara göre düşünündünden Switch'in mobil modunda miniminnacık adamları görmek, onlara nişan almak ve her biri rahat bir 25-30 kurşuna dayanabilen, mermi manyağı Kuzey Korelileri indirmek konusunda ciddi sıkıntılar yaşıyorsunuz. Switch'in jiroskopik nişan ama özelliğinin desteklenmesi de tam bu sebep yüzünden çok faydalı olmuyor. Yükleme süreleri uzun, takılmalar ise çok çok nadir yaşanıyor, mobil modda bile. Bunun dışında, Crysis bildiğiniz Crysis. Remastered versiyonu platform ayırmaksızın multiplayer modundan yoksun, vaktiyle bile pek girdiğimiz söylenemezdi, bu açıdan bir eksiz değil gözümde. Oyunun Türkçe dublajı şahane olsa da hikaye anlatımı hatırlayabileceğiniz

gibi zayıf. Bir de Crytek'in elinden çıkan ilk FarCry oyunu ile senaryo akışı fena halde birbirine benziyor. Oyunun neredeyse yarısına kadar normal askerler ile, ardından ise başka dünyalardan gelmiş ölüm makineleri ile savaşıyor ve günümüzün çok üstünde bir zorlukla finiše kadar ulaşmaya çalışıyorsunuz. Oyunda düşmanlarınız çok zor olduğundan 12 saat denilebilecek hikaye uzuyor da uzuyor. Herhangi bir görevi sessizce veya ağır sanayi hamlesiyle bitirme şansınız olmasına rağmen Nano güçlerin dengelenme adına zayıflatılması sebebiyle genellikle ilk mermenin sıkıldığı anda kızılca kıyamet kopuyor ve günümüzün basit FPS'lerine alıştıysanız bolca yeniden yükleme yapıyorsunuz. Çalışmalar 2007 yılında da bir Call of Duty seviyesinde değildi, halen değil. Üzerinizdeki katman katman teknolojiye rağmen kendinizi "çaresiz" hissettiğiniz çok fazla an oluyor. Tam bir deneyim sağlamasa da Easy modunu denemek isteyebilirsiniz, o derece. Kendinizi tutun, denemeyin. Bunlar eleştiri kısımları ama Switch sahiplerinin elinde bu türde çok fazla oyun olmadığı malumunuz. Eğer daha önce oynamadıysanız oyun tarihinin bu düzide parçasını mutlaka deneyim etmeniz gerektiğini düşünüyorum. Oyunun fiyatı 30\$, EGS fiyatından iki kat pahaliya geliyor ama bu da Switch'in bir gerceği maalesef. Önümüzdeki ay oyunun PC versiyonunun incelemesinde görüşmek üzere.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Switch'te beklenmedik derecede rahat çalışıyor. Muhteşem Türkçe dublaj.

EKSİ Switch kontrolleri rahat hissettirmiyor. Fiyatı yüksek. Hikaye anlatımı ve çalışmalar vasat.





Yapım Tritrie Games **Dağıtım** Assemble Entertainment **Tür** Macera **Platform** PC, Mac **Web** tritriegames.de

Jessika

TV'de dizi izler gibi oyun oynamak, neden olmasın?

Yine FMV türü bir macera oyunuyla karşı karşıyayız. Oyunun hikayesini okuduğumda, Netflix dizisi 13 Reasons Why gelmişti aklıma ama oynadıktan sonra bambaşka bir deneyimle karşı karşıya kaldım. Karakterimiz White Flower adlı bir şirkette çalışan bir dedektif. Pardösülü, şapkaklı Müfettiş Gadget tadında değil de siber ayak izlerini bulmakta uzman bir hacker. Kızı intihar etmiş bir baba, şirkete başvuruyor ve bunu neden yapmış olabileceğini anlamak için bilgisayarında araştırma yapmamızı istiyor. Karakterimiz bilgisayarıyla beraber, arkada dünyanın aktığı bir kahvecide oturuyor, biz de o ekranı ve buzlu arka planı görüyoruz sadece.

Bilgisayarda Wizzapp isimli bir sohbet programı, mail kutusu, bir iki müzik dosyası ve fotoğraf var. Sohbet ekranında White Flower grubu ve birkaç iş arkadaşı mevcut. Bu görevi de size gönderilen mesajlarla öğreniyorsunuz. Kızı intihar etmiş, babanın da iletişim bilgilerine sahip oluyoruz. İsmi olan adam Glabisch bize Jessika'nın hiçbir sorunu olmamasına rağmen intihar ettiğini ve sebebini öğrenmek istedığını söylüyor ve kızın bilgisayarının IP adresi ve şifresini veriyor. Bu arada Glabisch

isminden anlayacağınız üzere Almanya çıkışlı bir oyun Jessika. IP ve şifreyi girmek için bilgisayardaki hackerlik yapacağımız programı açıyoruz ve başarılı bir şekilde giriş yapıyoruz. Program bizden kelime ile arama yapmamızı istiyor, Jessika'nın klasörlere vermiş olduğu isimleri bulmamız isteniyor. Basit hemen akla gelebilecek bir kelimeyi yazıyorum ve toplamda altı klasör çıkıyor karşımı, ikisi dışındakiler kilitlidir. Bu dosyaların bazıları, tam tamina doğru kelimeyi yazmanızı istediğiniz için kilitlidir, bazılarının açılması içinse daha çok bilgiye sahip olmanız gerekiyor. Dosyaların içinde ne mi var? Jessika'nın kendini anlattığı videolar, gazete kupürleri, fotoğraflar, çizimler, konser afişleri, mektuplar.

Jessika'yı Alman oyuncu Lisa Sophie Kusz canlandırıyor ve oldukça başarılı olduğunu söyleyebilirim. Başlığı tatlı kız, oyunun ilerleyen zamanlarında değişik bir ruh haline bürünyor ve bunu size çok iyi bir şekilde hissettiriyor. Doğru anahtar kelimeleri buldukça, bazen bir masanın başında, bazen de tuvalet gibi değişik yerlerde çektiği videolara ulaşıyoruz. Almanca konuşuyor ama İngilizce seçerseniz aksanlı bir Jessika ile karşılaşıyoruz. Ben dili Almanca, altyazıyı İngilizce olarak oynadım, çok daha etkili olduğunu söyleyebilirim.

Jessika'nın hayatıyla ilgili birçok bilgiye ulaşırken bir yandan da iş arkadaşlarıyla sohbet ediyoruz. Babasıyla da sürekli iletişim halindeyiz. Doğru kelimeleri yazıp ulaşığınız videoların üst köşelerinde sayılar var, bir sıraları var ama biz karışık bir şekilde buluyoruz. Videolardaki yıldızları seçerseniz daha sonra kolay izlemenizi sağlayan bir klasöre ekliyor ama yine de bu kısmı biraz daha ayrıntılı yapabilirlerdi

diye düşünüyorum. En azından o yıldızları düşündürmek klasörleri doğru sırasıyla yerleştirdi, işimizi biraz kolaylaştırmış olurlardı. Yaklaşık üç saat oynadıktan sonra tüm dosyalar açılmamasına rağmen oyunun sonuna ulaştım. Başlangıçta, normal bir kız olan Jessika'nın hayatına tanık olurken, sonlarına doğru büyük sürprizlerle karşılaşmayı söyleyebilirim. Sürpriz akışı ve beklenmeyen sonu Jessika'yı oldukça ilginç kılmış ama hikâyede de bazı boşluklar olduğunu söylemeden geçemeyeceğim. Bazı olayların neden olduğu ile ilgili sorular havada kalıyor. Oyunun sonuna ulaştıktan sonra geri dönüp açılmayan klasörleri bulmaya devam edebiliyorsunuz. Dedektiflik oyunlarını sevdigim için bazı sorunları dışında sevdigim bir oyun oldu Jessika. Siz de eğer türe yakınsanız keyif alma ihtimaliniz çok yüksek. ♦ **Nevra İlhan**

KARAR

ARTI Videolar ve oyunculuk iyi, hikâye sürprizli.

EKSİ Süresinin kısa olması, sadece kelime yazarak dosyaların açılması, videoları tekrar izlemenin zorluğu.

81





Yapım Just Add Oil Games **Dağıtım** Excalibur Games **Tür** Macera, Simülasyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** excalibur-games.com/road-to-guangdong

Road to Guangdong

"Solda güneş yükseliyordu, güneye giderken..."

Yaz bitiyor, havalar da ufak ufak serinlemeye başladı. Sıcak bir kahve yanında oynaya-çak, sınırlara takılmayan, farklı bir oyun arayışında olanlar için Road to Guangdong iyi bir tercih. Steam ile ciddi sorunlar yaşamış, yolunu Epic Game Store'a çevirmiş, hayli karışık eleştiriler almış bir oyun için fazla iddialı oldu, farkındayım ama yapabileceğim bir şey yok. Oyun hem hikâyesiyle iç ısıtıyor hem de merak uyandırıyor. Kendi içinde çeşitli sıktımları olsa da, kendine özgü bir çekiciliği var.

Bütün hikâye Sunny'nin anne ve babasının bir kazada ölmesiyle başlıyor. Daha en baştan teyzemiz Guu Ma ile bir konuşma yaparak hikâyeyin ortasına dalıyoruz. Baş karakterimiz Sunny, ailesinin ölmesiyle birlikte aile işletmesi olan restoranın başına geçmek durumunda kalıyor. Ancak Çin oldukça ataerkil bir toplum yapısına sahip olduğu için bir kızın restoran işletmesinin başına geçmesi ahlaki olarak hoş karşılanmıyor. Bu nedenle karakterimizin tek tek akrabalarını ziyaret ederek onların rızasını

alması ve bu süreçte de onlardan geleneksel aile tariflerini toplaması gibi bir zorunluluk söz konusu oluyor. Neticede Sunny ve teyzesi atlıyorlar külüstür bir arabaya -bu arada bahsi geçen külüstür arabanın adı 'Sandy' ve kendisi babasının biricik arabası falan- çıkışları uzun bir yolculuğa. Bu yolculukta çok farklı yan hikâyelerle de karşılaşıyoruz.

Oyunun genel yapısında düşünmek istedığım önemli sorumlardan birisi dil desteği. Öncelikle karakterlerin dublajlı yok, yanı oyun yazılı metinler üzerinden yürüyor ve kısıtlı seçenekler arasından seçtiğimiz cevaplara göre de şekilleniyor. Yani cevaplarımızın oyunu etkileyen bir tarafı var. Dolayısıyla konunun anlaşılabilmesi için İngilizce şart. Oyunun gidişatında genel olarak parça parça bir yapı var. Biraz araba tamiri ve bakımı, biraz araba kullanma simülasyonu ve biraz da metinler üzerinden hikâye akışı olan bir macera oyunu diyebiliriz. Araba hakkında hiçbir şey bilmiyorsak bile yönergelerle kolayca konuya hâkim olabiliyor olmamıza rağmen ufak bir kılavuz hazırlanmış, anlaması oldukça kolay. Normal şartlarda çok ünlü oyunlarda bile her zaman bulamadığımız bu özellik aslında oldukça gerekli, keza bu oyunu daha önce erken erişim incelemesini yaptığımda bu kılavuz yoktu ve her şeyi kendim çözmek zorunda kalmıştim. Sadece makine parçalarının nasıl değiştireceği-mi çözmem bile çok uzun sürmüştü.

Grafikler de ne kadar tarz görünse de aslında son derece ilkel bir yapıya sahip ve her şey düşük poligonlu. Minecraft'in bir beden üstü

tadında ama sırf göze çok az daha sanatsal geliyor diye tam olarak iyi ya da kötü diyemiyorum. Genel elektriği ve pastel renklerin ağırlıklı olarak ön planda olması, oyunun gözümüzü yormadan oynanabilmesini sağlıyor.

Biz oyunda ilerlerken elbette kısıtlı bir maddi bütçemiz oluyor ve tıpkı Jalopy'de olduğu gibi bu oyunda da araba tamiri, benzin ve yağı değişimleri için bütçemizi doğru kullanmamız gerekiyor. Yoksa olmadık bir noktada paramız bitiyor ve oyunu kaybediyoruz.

Bir de kısaca müziklerine düşünmek istiyorum. Arabada giderken kısıtlı da olsa birkaç radyo seçeneğimiz var ve sürüs esnasında istediğimiz radyo kanalını dinleyebiliyoruz.

Ama her şeyi bir kenara bırakacak ve oyuna bir bütün olarak bakacak olursak, aslında kendi içinde tüm olumsuz tarafları ile iyi tarafları bir ahenk içinde. O kaba grafikleri ve dublaysız diyalogları insanı bir nostalji hissinin içine sokarak hikâyeyin içine girmemizi sağlıyor. Ve çok kısa bir sürede bunlardan rahatsız olmamaya ve oyunu severek oynamaya başlıyoruz. Bir hit olmaktan uzak olsa da, eğer ne aradığınızı biliyorsanız ilginizi çekebilir. ♦ **Gizem Kiroğlu**

KARAR

ARTI Oynanış, müzikler, oyunun hikâyesi.

EKSİ Grafikler. Seslendirme olmaması yoruyor. Türlü türlü buglar.





Yapım Tamsoft Corporation **Dağıtım** Bandai Namco **Türkçe Platform** PC, PS4, Switch **Web** en.bandainamcoent.eu/captain-tsubasa

Captain Tsubasa: Rise of Champions

Drive Şut mu yoksa Kaplan Şutu mu?

Anime sevin veya sevmeyin, doksanlı yıllarda çocukluğunuz geçtiyse Kaptan Tsubasa'yı muhakkak izlemişsinizdir. Ülkemizde de bir dönem Küçük Golcü olarak yayınlanmış ve yanlış hatırlamamıysam 2009 yılında bendeniz tarafından Almanca dublaj üzerine Türkçe çevirilerle 128 bölümün tamamı yayınlanmıştır. Orijinal 128 bölümün yanısıra, envai çeşitli remake'leri, yan hikayeleri ve bolca oyunu ile Kaptan Tsubasa'nın yeri özellikle bende ayrıdır. Takvimler 2020 yılının Ağustos ayını gösterdiğinde ise Tsubasa ile bir kez daha karşılaşma şansı yakalayabildim.

Rise of Champions'un hiçbir Tsubasa oyununa benzemediğini hemen belirtmek isterim. En son PS2'de bir Tsubasa oyunu oynamıştım ve oynanabilirlik genelde komutlarla gerçekleştiriliyordu. Bir nesle Japonca öğreten meşhur atarı oyunlarını hatırlayın. Atıyorum top Tsubasa'da, top sür, pas ver veya şut çek gibi. Ya da top rakipte, kayarak müdahale et, omuz omuza çarpış gibi. Yeni oyunumuzla beraber PES-varı kontroller karımıza çıkıyor. Her bir oyuncuyu kontrol ediyoruz, kayıyoruz, çalım atıyoruz ve meşhur şıfları gerçekleştiriyoruz. Elbette gerçekçilik yine Tsubasa seviyesinde. Bir kere oyunda faul yok.

Toplar direğe çarpara paçlayabilir. Futbolcunun yeteneğine ve çeşitli hareketlerine göre karakterlerin kendilerine has stillerini gerçekleştirebiliyorsunuz. Mesela Hyuga ile çalım atarsanız Hyuga gaza geliyor, daha hızlı koşmaya başlıyor ve "şut barı" daha hızlı doluyor. Bu bar dolduğunda ise meşhur Kaplan şutunu çekeriliyorsunuz. Nitekim herkesin hareketleri sınırlı olduğundan bir müddet sonra tekrara da giriyorsunuz. Olay genelde, pas ver – atabilirsen iki çalım at ki karakter coşsun ve şut barını

doldurup şut çek. Aksi halde o şut barı dolmadan gol atmanız imkânsız gibi bir şey. Oyunda iki adet mod var. Tsubasa modu ve Hero modu. Tsubasa modu bizlere ezberlediğimiz hikayeyi sunuyor. Üstelik bu hikaye 2018 – 2019 yılları arasında çıkan remake'in remake'inin remake'i anime serisinin görüntülerile de süslenmiş durumda. Mesela Tachibana kardeşlere karşı oynarken akrobatik hareketleri anime serisinden bir kesit olarak sunuluyor. Tsubasa modu aslında kocaman bir tutorial. Asıl oyunun sunduğu ve yeni bir soluk getiren Hero modu. Burada kendi karakterimizi yaratıyoruz ve Toho Academy (Hyuga) – Musashi FC (Jun Misugi) – Furano FC (Matsuyama) takımlarından birini seçerek o takımdaki arkadaşlarla beraber karakterimizi güçlendirerek yolumuza devam ediyoruz. Akabinde de Japonya Gençler takımına girip Almanya veya Uruguay gibi takımlarla karşılaşıyoruz. Hero modu daha eğlenceli çünkü hem yeni bir senaryo var

hem de kendi karakterinizi yetiştiriyeceksiniz. Bu iki mod dışında offline ve online müsabakalar da katılabilirsiniz.

Rise of Champions'un Steam'de 249TL ve PSN Store'da da 259TL fiyat etiketi bulunuyor. Tamam, bana Last of Us 2'ye aradırıp oynattırdı kendisini. Zevkli ve anime tarzı grafikleri ile de şahane bir Tsubasa oyunu fakat fiyatı gerçekten pahalı. Elbet bir gün indirime girer, o gün geldiğinde alın ve çocukluk arkadaşlarınız Tsubasa, Misaki, Wakabayashi ve diğerleri ile bol bol nostalji yapın. ♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Tsubasa ve arkadaşları tam kadro karşımızda. New Hero modu yeni bir soluk getiriyor. Yenilenmiş oyun mekanikleri.

EKSİ Bir süre sonra tekrara dönüyor. Zorlayıcı bir yanı yok. Ülkemizdeki fiyatı korkunç.

80





Yapım Saber Interactive **Dağıtım** 2K **Tür** Spor **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.2k.com/battlegrounds

WWE 2K Battlegrounds ◊

Koca kafalı Amerikan Güreşİ!!!

WWE 2K20 felaketinden sonra bir daha Amerikan güreşi oyunu oynamam sinyordum. (Felaket olduğunun yapımcılar da farkında ki WWE 2K21 de "güya" Covid-19 bahanesiyle iptal edildi). Derken benden WWE 2K Battlegrounds diye bir oyunu incelemem istendi. Sonuçta bir oyunda birisine dayak atılıyorsa dergide oyunu yazan kişi benim. Nedir bu Battlegrounds derken koca kafalı bir John Cena, koca kafalı tıknaz bir Hulk Hogan gördüm. İyi ki de görmüşüm çünkü mükemmel olmasa da arkadaşlarla oynaması çok zevkli bir oyun bulmuş oldum!

Oynayanlar belki bilir, Saber Interactive'in NBA Playgrounds adında, iki tane aynı tarz oyunu mevcut. Nedir bu tarz diye sorarsanız şöyle açıklayayım: Daha abartılı bir aksiyon, daha sevimli (küçük ve koca kafalı) karakterler ve bolca abartı. Birazdan bahsedeceğim kontroller biraz sıradan olsa da sunum bakımından WWE 2K Battlegrounds çok hoşuma gitti.

Mesela basit ama gösterişli giriş videoları var.



Undertaker bu sefer gerçekten bir tabut için den "patlayarak" geliveriyor. Oyunda hikaye modunun yanı sıra katılabileceğiniz çeşitli turnuvalar, online müsabakalar ve kafaniza göre seçebileceğiniz – dört kişiye kadar oynanan maçlar mevcut. Unutmadan hemen yazayı, oyun maksimum dört kişiye kadar oynanıyor ve ringde de en fazla dört kişi bulunabiliyor. Royal Rumble'da bile dört kişiden sonra ringe kimse gelmiyor (daha doğrusu ısnanılmıyor) ve bir kişi ringden atılana kadar dört kişi ile devam ediyor. Hikâye modu ise çizgi roman şeklinde sunuluyor ve birkaç saat sürede eğlenceli vakit geçirtiyor. Üstelik başrolde Stone Cold Steve Austin var! WWE 2K Battlegrounds'da kendi tıfl adamınızı da yaratabilirisiniz. İster kadın ister erkek, bu karakterle çeşitli turnuvalara rahatça katılabilirsiniz. Bu arada, hem hikâye modu hem de kazanacağınız maçlar size puan ve para kazandırıyor. Bu puanlarla ister mevcut dövüşçülere yeni özellikler alabilir (buna kendi adamınız da dahil), ister kapalı dövüşüler satın alabilirsiniz. Ben oyuna başladığında biraz param vardı ve hemen Triple H ile Shawn Michaels'ı satın aldım. Yeri gelmişken dövüşülerden de biraz bahsedeyim. Normal bir WWE oyunu kadar olmasa da kadro bir hayli geniş ve birçok eski/yeni ünlü isim mevcut. Hulk Hogan, The Rock, Undertaker, Edge, Big Show, Andre the Giant, Brock Lesnar ve Randy Orton gibi öne çıkan her isim var. Tabii kadın dövüşülerden de Ronda Rousey, Nikki Bella veya Beth Phoenix gibi birçok isim var ve sürekli

eklenmeye devam ediliyor. Oyundaki arenalar gösterişli ve abartılı. Keza dövüşler de bayağı bir uç noktada gerçekleşiyor. Oyunu oynamak eğlenceli olsa da kontroller biraz zayıf. Yumruk tuşu, tutup iplere atma, koşma ve kaldırıp atma dışında fazla bir alternatif yok. Elbette güreşçilerin kendilerine has yeteneklerini saymıyorum. Sadece oyunun standart kontrolleri bu kadar. Dövüşükçe altta dolan bir çubuk var ve çubuk doldukça her karakterin üç adet özel yeteneği sırayla aktif hale geliyor. Süper yumruklar veya sağlık yenileme gibi. Ondan sonra uçan dövüşçüler görünü. "Aduket" çeker gibi uçan mı istersiniz, ringin bir ucundan bir ucuna uçan mı... Kısacası abartılı ama tatlı bir curcuna hâkim. Oyun, özellikle bir arkadaşınızla oynadığınızda kat be kat zevkli hale geliyor. Mesela ikiye – iki. Siz bir tarafta ve arkadaşınız bir tarafta olduğunda bayağı komik anılar yaşanabiliyor. Dolayısıyla eğlenceli vakit geçirmek için WWE 2K Battlegrounds güzel bir alternatif olabilir ama hatırlatıymam, bu tip "light" bir deneyim için fiyatı korkunç (329 TL) pahalı. ♦ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI Sevimli tıknaz dövüşçüler.

Görsellik ve sunum.

EKSİ Kontroller daha zengin olabilirdi.

Bu tarz bir oyun için çok pahalı.



Yapım Kaizen Game Works **Dağıtım** Fellow Traveller **Tür** Macera **Platform** PC, Switch, Mac **Web** paradisekiller.com

Paradise Killer ◆

İpuçlarını ararken yolunuzu kaybettığınız bir cinayet soruşturması

Bazı oyunlar vardır ki sır sızı büyüleyen sanat tasarımları uğruna oynamaya can atar; ancak kötü oynanışı sebebiyle müthiş hayal kırıklığına uğrarsınız. Bu gibi oyunlar karşısında sevmek ve nefret etmek arasında kalıp nihayetinde acı çekmeye başlarsınız. Paradise Killer da benim için böyle bir oyundu.

Kaizen Game Works, hem tasarımlı hem de içeriğiyle öylesine kafası güzel bir dünya ortaya çıkarmış ki böylesi absürt oyumlara bayılan biri olarak daha ilk bakışta hayran kaldım. 80'ler diskolarını animsatın yapılar, şekilsiz uzaylılar, keçi kafalı kadınlar, tepesi parlayan piramitler... Tüm bu uçuk kaçık unsurlar, uzayı tanıtlara ta-

pan tarikatımsı bir konsey tarafından kurulmuş, oyunun hikayesinin geçtiği Paradise Island'da bulunuyor. Belirli bir sebepten ötürü adayı defalarca kez sıfırlımsız olan konsey, bir kez daha aynısı yapıp 25. Paradise Island'ı kuracakken topluca cinayete kurban gider ve dedektif Lady Love Dies katili bulmak için görevlendirilir. Cinayeti çözmek için adayı gezmeniz ve insanları sorgulayıp ipuçları toplamanız gerekiyor. Nereden başlayacağınız ve ne yapacağınız bu noktada tamamen size kalmış çünkü oyun size kesinlikle yol göstermiyor. İşte bu noktada benim için hikaye odağını kaybetmeye başladı. Hani bir nevi, oyun bizi fazla özgür bırakmış

Gibiydi. Önümüzde bir harita var, ancak nereye ve neden gitmemiz gerektiği söylenmeye. Bu sebeple kendimi, boş ortalıkta dolanıp rastgele ipuçlarını toplarken buldum. Coşgunlukla ne aradığımı bilmemiştim için gereksiz noktalarda bolca vakit kaybettigim de oldu. Durum böyleyken ortada olay akışı denilen bir şey de pek kalmıyor. Şayet, oyun bizi birazlık yönlendirmiş olsaydı ve gizemi yavaş yavaş çözecek bir düzende ipuçları toplayan olsaydı o zaman, Paradise Killer için harika bir oyundu diyebilirdik. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

70

Yapım Atomic Wolf, LINC **Dağıtım** Walkabout **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC, Switch **Web** liberated.games

Liberated ◆

Bir kez daha, bıkmadan, usanmadan özgürlük için savasıyoruz.

Liberated ilk bakışta distopik bir gelecek-te geçen bir çizgi romanı andırıyor. Bu dünyada artık herkes çevrimiçi. Hemen her şey internet üzerinden gerçekleşmekte. Böyle bir dünyada güvenlik namına hükümet tüm kontrolü devralmış ve halk da tüm kontrolü hükümete devretmiştir. Yani herkes izlenmektedir. Böyle bir toplumda bir avuç "Liberated" yani kurtarılmış insan hem kendileri hem de halk için özgürlük

mücadelesi vermektedir. Bu insanların sistemin dışında yaşamaktadır ve insanları sistemin kontrollünden kurtarmak yegâne amaçlarıdır. Oyunda iki saftan iki farklı karakteri kontrol ediyoruz. Bir tanesi Liberated'in seçkin üyesinden birisi, öteki ise bu sistemin kurulmasına ön ayak olmuş tecrübeli bir polis. Tüm bu kontrolleri de bahsettiğim gibi çizgi roman tarzı karelerde/kutularda deneyimliyoruz. Yani hikâye kare-kare ilerliyor ve bizler de kontrolleri ele aldığımızda oyunu bir karedede oynuyoruz. Oyunda iki tarz ön plana çıkıyor: Bunlardan ilki gizlice ilerlediğimiz ve bulmacalar çözüdüğümüz bölümler. Kimseye yakalanmadan, gölgelerde saklanarak ilerliyor ve çözmesi zevkli bulmacalar çözüyoruz. Söylemem gerekir ki bu bulmacalarla uğraşmak zevkli. İkinci oynanış tarzı ise silahları elinize alıp arkanızda onlarca ceset bıraktığınız tarz. Liberated'da bolca koşma, hoplama ve ziplama

da var lakin öyle başarılı ve keyif veren sahneler beklemeyin. Kötü deşiller ama o "kaçış" hissini de vermiyorlar. Karakterler hantal görünüyor ve ziplama ile koşma hissisi pek başarılı sayılmaz. Oyunun birkaç bölümü (pompalı tüfekli ve asansörlü bölümü!) gereğinden fazla zor ama genelde, özellikle tabanca ile ilerlediğimiz sahneleri oynamak, bir hayli zevkli. ♦ **Olca Karasoy Moral**

75





Yapım YCJY Games **Dağıtım** YCJY Games **Tür** FPS **Platform** PC **Web** www.whycjwhy.com/presskit/sheet.php?p=post_void

Post Void

Vay arkadaş, kör olacağız, kör!!!

Doksanların grafiksel FPS tarzını ve Roguelike adı verilen, her öldüğünzdé haritanın değiştiği türü birleştiren acayıp bir oyun var karşımızda. Karmaşık duygular içinde kendisini oynatan, öyle ahim şahim bir içerik sunmasa da "dur, şimdi kendimi aşacağım!" dedirtilp oynattıran Post Void, zamana karşı bir yarış sunuyor. Amaç oldukça basit: Yaşamak için öldür! Koridorlarda dolu, labirent tarzı 11 bölümde oluşan oyunda ilk olarak rengarenk Paint-vari çizimler ve Minecraft'tan ödünç alınmış gibi ağaçlar karşılıyor bizi. Normalde bu grafiksel tercihi pek eleştirmem

fakat oyun oldukça hızlı bir ritimde oynanlığı için cidden gözü yoruyor, yormasa da rahatsızlık verebiliyor. Grafiklere alışma süreciniz benden kolay olduysa, sıra geliyor reflekslerinizi test etmeye. Bir elinizde düşmanlarınızın kanı (ya da ruhu) ile dolan bir kuru kafa, diğer elinizde de bir silah. Düşmanlarınız tarafından vurulursanız veya kuru kafanız boşalırsa oyun bitiyor. Şahsen benim ilk oyun sürem üç saniyedydi. Kuru kafayı doldurmak için düşmanları öldürerek bölümleri geçmeniz lazım ve her öldüğünzdé haritanın şekli biraz değiştiği için ezbere iş yapmanız da zor.

Post Void'u oynamanız için tetikleyen kendi rekorumuzu geçme dürtünüz. "Ne kadar ilerleyebilirim ve son bölümü görevbilir miyim" arzusu bir şekilde bu garip oyunu oynatıyor. Bir de sürekli aynı şarkıcı masayı iyiydi. Doom tarzı, hatta belki daha hızlı bir oynanış ariyorsanız, reflekslerinize güvenip "gözlerimi kırmadan oynarım arkadaş" diyorsanız Post Void'a bir göz atın ama fazlasını da beklemeyin.

◆ **Rafet Kaan Moral**

66

Yapım Chasing Rats Games **Dağıtım** Frontier Foundry **Tür** Platform **Platform** PC, Switch **Web** www.struggling-game.com

Struggling

Sadece soruyorum, bu neyin mücadelelesi?

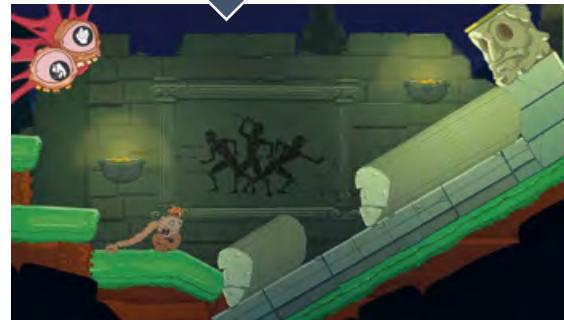
Habiden adının hakkını veren ve dermansız bir mücadele sunan Struggling, isteriniz tek kişi, isteriniz iki kişi kafayı yiyecek oynabileceğiniz bir oyun. Aslında açık hikayesine göre, iki kahraman ezilen halkın haklarını geri almak için yola koyulmuşlardır ve asla geri gelmemişlerdir. Ta ki, aradan yüzlerce yıl geçip günümüzə benzer bir döneme gelene dek. Üstelik geri geldikleri şekle bakılırsa "gelme-

seler de olmuş" dedirtecek durumalar. Kendileri artık iki kafalı ve iki kollu adeta bir iğrençlik abidesi.

Tek kişi oynamayı planlıyorsanız gamepad ile daha iyi bir deneyim elde edebilirsiniz. Sol analog ve L1 ile bir kolu, sağ analog ve R1 ile öteki kolu kontrol ettiğiniz oyun tarz olarak en yakın Getting Over It'e benzetebilirim. Hani şu kazanın içinde zıplayıp tırmanan elemenin oyunu. İki kişi oynamaya karar verirseniz de tahmin edeceğiniz üzere her kolu bir oyuncu kontrol ediyor ve çok geçmeden bağırsız çıkış başlıyor. Nasıl mı? Tırmanışına! Niye tutmadın! Yürüsene vb. Oyunun size sunduğu en büyük zorluk ise zamana dayalı bölümler. Örneğin birisi veya bir şey arkadan kovaladığında ya da hareketli bir platforma tırmanmak istediğiniz zaman eğlence, işkenceye dönüştürüyor. Kontrolleri anlamak beş dakikanızı bile almıyor fakat teoriden ziyade pratik önemli ve çoğu zaman

eliniz ayağınıza dolaşacak, benden söylemesi. Struggling'in en beğendiğim yönü harika grafikleri. İğrençlikleri öyle güzel resmetmişler ki, bakmaya doyamıyoruz. Dediğim gibi, sabır isteyen ve sabrı hakkını da veren bir oyun Struggling ama bu hakkı da elde edene kadar çok somurtacaksınız. Bir çوغunuza da yarı bırakacak. ◆ **Rafet Kaan Moral**

73





Yapım DICO **Dağıtım** D3 Publisher **Tür** Platform **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.d3p.co.jp/gleamlight

Gleamlight

Şu ışığı biraz düzgün tutsanız?

Gleamlight, Hollow Knight benzeri tarzı ile ilk bakışta dikkatleri üzerine çekse de sadece bu benzerlikle kalan bir oyun. Camı andıran görselleri ile renkli ve canlı arka planlar sunsa da hepsi bu kadar. Cam öğelerin kırılmasında ya da düşmanlarla mücadelede vuruş hissiyatını sunamıyor. Oysa vuruş hissiyatı, bu tarz 2D yapımlar için en önemli noktalardan birisidir. Oyunda Gleam (He-Man'deki Orko'ya acaip benziyor) adındaki karakterin hikayesine tanıklık etmemektedir. Cam dolu bir dünya karanlığa gömülmüştür ve yeniden ışığı getirmenin sorumluluğu bizdedir. Lakin oynanabilirlik,

Gleamlight'ı kurtaramıyor. Zıplamak ve kılıç sallamak (daha sonra çift zıplama da elde ediyorsunuz) dışında Gleam'e fazla bir yeni yetenek gelmiyor. Hep birbirine benzeyen mekânlarda birbirine benzeyen düşmanları alt ediyorsunuz. Zaten bir elin parmağını geçmeyen boss dövüşlerinden sonra birkaç saatçe sona eriyor. Yapımcılara ilginç bir fikir olarak gelmiş olacak ki oyun esnasında herhangi bir arayüz bulunmuyor. Yani ne kadar enerjiniz var bellİ değil. Düşmanları alt ettikçe enerjiniz yerine gelse de planlama ve yeni hamleler için tamamen körsünüz. Kim bilir, belki bir vuruşluk

canınız kaldı. Durum belli değil ve belli olmadığı için her daim bir gerilim söz konusu. Gerçek kafası çalışmayan düşmanlara karşı enerji gerekiyor mu? Şöyle ki, hep aynı saldırları kullanıyorlar ve çoğunlukla ekrandaki çıkışlılarına sıkışıyorlar.

Gleamlight, ilk bakışta göze hoş gelen oyulardan birisi lakin içerik olarak fazla bir şey vadetmiyor. Evet, Gleam'in dünyasına neler olmuş merak ediyorsunuz ama onun haricinde, eğlenceden çok zahmet sunan bir oyun.

◆ Olca Karasoy Moral

45

Yapım Vingbelz Games **Dağıtım** Vingbelz Games **Tür** RPG **Platform** PC **Web** store.steampowered.com/app/1340030/Tragedy_of_Loneliness

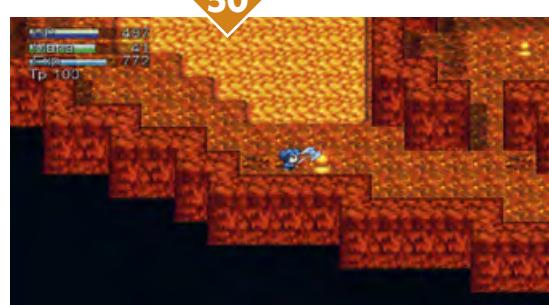
Tragedy of Loneliness

Hikaye içinde kaybolmak

Uzun süredir ülkemizde yapılan Indie yapımları incelemiyorduk. Bu ay karşınıza tam da bu ekolde bir oyun ile çıkıyoruz. Bildiğiniz üzere ülkemizdeki oyun geliştirme sevdası son yıllarda zirvede. Açılan üniversite bölümlerinden, hyper casual'dan para kazanma hayallerine kadar uzanan yepyeni ve her gün gelişen bir mecranın artık ülkemizde farkında. Tragedy of Loneliness ise RPG Maker ile üretilmiş, oyun içeriğinden ziyade hikayeye odaklanmış ender yapımlardan. Pek tabii RPG Maker isimli uygulama ile detaylı oyunlar üretmek imkansız. Bu sebepten hikayeye odaklanması bizim de hoşumuza gitti. Her ne kadar hikayenin geneli dikkat çekici olsa da oyuna eklenen aksiyon sahneleri, müziğin de etkisi ile birlikte oyuncuya biraz yor-

yor. Yani geçişlerin keskinliği ve müziklerin yükselişi, hikaye odaklı bir oyundaki takibi neredeyse ortadan kaldırıyor. Bir anda başlayan aksiyonlardan ziyade, anlatının farklı şekillerde işlendiği bir oyuna odaklanılsaydı, daha iddialı sonuçlar elde edilebilirdi. Labirent şeklinde olan bölümlerdeki düşman saldırısının duvarlardan geçip bize kadar ulaşması gibi rahatsız edici detaylarsa biraz can sıkıcı olmuş. Dediğimiz gibi RPG Maker günümüz teknolojileri baz alındığı zaman oyun tasarımcısına bir prototip vermekten ileriye gidemeyecek basitlikte. Yine de yapımcı ekibin elinden geldiği kadariyla uygulamayı kullandığını görmek sevindirici. Pek tabii bu haliyle hikaye odaklı oyun severlerin dikkatini çekecek olsa da oyunculara vaat edebileceği başka bir detayı bulunmuyor. Umuyorum yapımcı ekip aynı ruh ile daha rahat hareket edebilecekleri, kendilerini daha rahat ifade edebilecekleri programlar ile yeni oyunlar üretmeye devam ederler. ◆

50





Tür Aksiyon, Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Tom Clancy's Elite Squad

Biraz strateji, bol bol aksiyon ve mikro ödeme...

Pek çok sektörde olduğu üzere, oyun dünyasında da bazı isimler değerini kaybedene kadar, defalarca kez kullanıyor. Bu isimlerden akıma ilk gelense Tom Clancy. 2013 yılında hayatını kaybeden ünlü yazarın isim haklarına sahip olan Ubisoft artık mevzusu o denli abarttı ki içerisinde aksiyon ve ajanlar bulunan tüm oyunlara "Tom Clancy's" takisini vermeye başladı. Elite Squad da bu silsileden en son nasiplenmiş yapımlar olarak dikkat çekiyor.

Tom Clancy's Elite Squad en basit tarifyle küçük bir askeri ekip kurup rakibimizi alt etmeye çalıştığımız bir yapım. Bunu yaparken ekibimize seçtiğimiz askerlerin özelliklerine ve yeteneklerine dikkat etmemiz gerekiyor. Örneğin tamamen ofansif ya da defansif yetenekleri olan askerlerden kurulu bir ekip ile savaşarak zafer kazanmak imkansızı yakın. Bunun yerine defansif, ofansif ve destek karakterlerin dengeli olduğu bir ekip hazırlamamız gerekiyor. Karakterler çatışmalar sırasında belirli aralıklarla yeteneklerini otomatik olarak kullanıyorlar. Bu yeteneklerin yanında oyuncunun çatışmaya anlık olarak müdahale etmesini sağlayan

birtakım yetenekler de bulunuyor. Bu yetenekler de askerlerin yeteneklerine benzer şekilde ofansif ve defansif tarzda farklılıklar içeriyor. Örneğin oyunun hemen başında edindiğimiz füze saldırısı rakip ekibe hasar vermemi hedeflerken, yine oyunun başlarında edindiğimiz bir diğer yeteneğimiz ile tüm düşmanların aynı karaktere saldırmasını sağlayabiliyor ve tüm hasarı defansif olan karakterimizin üstüne çekebiliyoruz. Tüm çatışma boyunca ancak 3-4 kez kullanıldığımiz bu yetenekler dışında çatışmalara anlık olarak müdahale edemiyoruz. Bu sebeple zaferle giden yol genellikle doğrudan ekibi hazırlamaktan geçiyor.

Oyundaki asker çeşitliliği azımsanmayaçak kadar fazla. Ne var ki bu askerlerin çoğu ile aramıza örülu bir ödeme duvarı bulunuyor. Oyun temelde ücretsiz olsa da yeni askerler edinmek için birtakım kutular açmamız gerekiyor ki bu kutulardan birkaç tane açarak yeni askerler edinebileceğinizi ya da askerlerinizi geliştirebileceğinizi düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Yeni askerler için muhtemelen onlarca kutuya ihtiyacınız olacak. Eğer ki gerçekten mücadeleci bir ekibe sahip

olmak istiyorsanız Elite Squad'ı ücretsiz bir yapımla düşünmenizin fayda var. Elite Squad temelde bolca farklı modu içerisinde barındıran bir yapılmıştır. Ne var ki bu modların tek farkı verdiği ödüller. Yani hikaye modunda bir görev yapmak yerine günlük görevlere yönlendiginizde oynanış, düşman veya yetenek çeşitliliği noktasında bir değişiklik olmuyor. Bunun yerine hemen aynı rakiplerle, yalnızca farklı haritalarda, farklı ödüller için mücadele ediyoruz. İlk etapta bu durum çok göze batmasa da oyunla içli dışlı geçireceğiniz bir haftanın sonunda bu durumdan rahatsız olabileceğinizi gönül rahatlığıyla söyleyebilirim.

Toplamak gereklirse, Tom Clancy's Elite Squad baslıarda eğlenceli bir yapılmış gibi gözükse de yeni askerler edinmenin ciddi bir ödeme duvarının arkasında olması ve mod çeşitliliği varmış gibi göstermesine rağmen, oyuncuya aynı şeyi tekrarlayıp durmaya iten oyun yapısı nedeniyle wasati aşmayı başaramıyor. Türü seviyorsanız göz atmaktan zarar gelmez ancak uzun süre oylanacağınız bir oyun olacağını da sanmıyorum.

◆ Tolga Yüksel

50





Tür Macera Platform Apple Arcade, PC, PS4, XONE Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz, 150 TL (Steam)

Beyond a Steel Sky

25 sene sonra, yeniden...

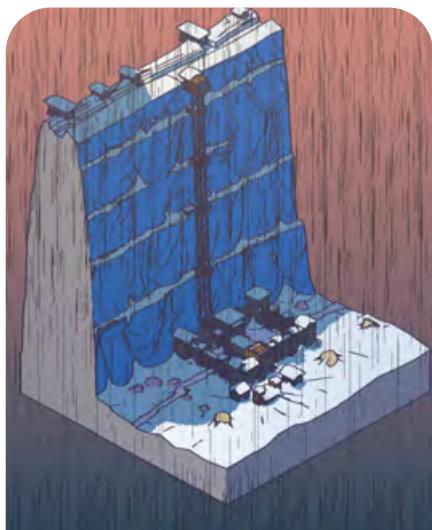
Broken Sword serisinin yaratıcısı Charlie Cecil ve Watchmen çizgi romanlarından tanıdığımız Dave Gibbons iş birliğiyle, 1994 yılında MS-DOS ve Amiga için geliştirilmiş olan Beneath a Steel Sky, distopik bir gelecekte geçen bir macera oyunuydu. Hikayesi ve kendine özgü mizahı ile oldukça kült olmuş bu oyunun devamı niteliğinde olan Beyond a Steel Sky da diğer platformlardan sonra Apple Arcade için de kullanıcıların beğenisine sunuldu. Oyunun orijinal hikayesinin yaşandığı Union City'ye geri dönen karakterimiz Foster'in amacı, arkadaşının kaçırılan çocuğu Milo'yu bulmak. Oyunun açılışında köy sakinleri, balık tutarken deniz-

den çıkan devasa bir yaratığın bu çocuğu alıp götürmesine şahit oluyoruz. Foster, elini taşın altına sokup çocuğu bulmaya söz verecek yola çıkarıyor. Ürkütücü kuşlar ve birkaç cesetle karşılaşlığım kalden geçtikten sonra Union City'e ulaşıyorum. Şehre ulaştığında, uçan bir robot karşıiyor ve kayıt yapılmam gerektiğini söylüyor, bir arkadaşa bakıp çıkacaktım desem de kayıtsız gezemeyeceğimi söylüyor ve nereden yapmam gerektiğini bilgisini veriyor. Çevrede gördüğünüz insanlarla konuşup çocuğun yerini öğrenmeye çalışırken aslında daha büyük sorunların olduğunun farkına varıyorum. Türkçe dil seçeneklerin de olduğu oyunda ilerlemek için

ekrana dokunmanız, gördüğünüz nesneler ya da canlılarla etkileşime girmek için üzerinde çıkan menüye girmeniz yeterli. Kolay görünse de birtakım aksaklılıklar söz konusu, hareket ettirmek ve yürütmek için olması gereken fazla bir uğraş vermeniz gerekiyor. Umarım bu sorun güncellemelerle çözülür çünkü geçmişte ödüllere doymamış bu klasik oyunun, yeni oyunculara da ulaşmasını isterim. Bulmacalarla bezenmiş bir macera oyunu var karşımızda, bu türdeki oyunları sevenlerin ve serinin takipçilerinin ilgisini çekecektir ama yeni bir hayran kitlesi kazanır mı ona çok emin değilim.

◆ Nevra İlhan

70



KARA KALE

Kardeşlerimizin sesleri kalede yankılanıyor.

Önemli İsimler

Kışyarı'ndan Kuzgun



Tür Macera Platform Apple Arcade Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz

Game of Thrones: Tale of Crows

Hak ettiğimiz değil, ihtiyacımız olan GoT oyunu mu?

Game of Thrones ile ilgili bir oyun yap deseğerler, kırk yıl düşünsem böyle bir şey akıma gelmezdi. İlginç bir yaklaşım olmasını istemişler anladığım kadarıyla ama bu kadar sıkıcı bir oyun çıkacağıını düşünmemiş olmaları. Game of Thrones'u seviyor ve kendinizi çok da yormadan, Gece Nöbetçilerinin deritlerini dinleyip, kuzulları ve korucuları keşfe gönderip onlara uzun uzun konuşmuşunuz bir oyun oynamak istiyorsanız Tale of Crows size göre. Türkçe seçenekleri de olan oyunda toplamda üç ekran var. İki Kara Kale, burada belli aralıklarla bize verilen raporları ve birliğimizdeki kumandanların isimlerini ve başı bozuk, kurnaz, fevri gibi özelliklerini görüyoruz. Göreve gönderirken karaktere dikkat etmekte fayda var. Kale kapısına gelenlerin soruları da oluyor, "uluma sesi geldi, birimiz baktmaya gitti ama dönmedi" gibi. "Dönüp işinize bakın" ya da "siz de pesinden gidin" denince hikâyede çok da bir değişiklik olmuyor. Keşifler ekranında, ekipler

ve kumandan belirleyip araştırma yapmalarını istiyoruz. Surların ötesinde buz kaz, alevlerin kaynağını belire gibi görevler verip gönderdikten sonra, arada bir kuzgun gönderip yolculuk hakkında hem bilgiler veriyorlar hem de ilginç bir durumla karşılaşıklarında soru sorabiliyorlar. "Dağlardan düşen kar yığınları yolu tikadı" gibi basit bilgiler da gelebiliyor ve keşif esnasında verdığınız cevaplar gidişatı etkiliyor. Üçüncü ekranada duvarın iki tarafını görebiliyoruz ve bazı işaretlenmiş yerlerde ne olduğunu bilgisini alabiliyoruz. Görevler gerçek zamanlı olduğu için oyuna her an bakmanız gerekmiyor. Diyaloglarda bir bakıma eğlenceli, görselleri az ama oldukça başarılı. Oyunu telefondan silmeyip arada bir girip, o buzların içindeki kadını bana getirin, ayıyi öldürün gibi emirler verir, kendimi kumandan gibi hissedip çıkarım. Şuraya yazıyorum. Daha fazlası için, beklemeye devam. ◆ Nevra İlhan

70



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları



1. PUBG Mobile



2. Brawl Stars



3. Among Us!



4. House Life 3D



5. Subway Surfers



En Popüler Ücretli iOS Oyunları



1. Minecraft: Pocket Edition



2. Monopoly



3. Plague Inc.



4. Football Manager 2020 Mobile



5. RFS: Real Flight Simulator



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları



1. Scribble Rider



2. Brawl Stars



3. PUBG MOBILE



4. Join Clash 3D



5. Subway Surfers

En Popüler Ücretli Android Oyunları



1. Minecraft: Pocket Edition



2. Earn to Die



3. RFS: Real Flight Simulator



4. Construction Simulator 2014



5. GTA: San Andreas



Tür Dövüş Platform PC, PS4, XONE, Switch, iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Brawlhalla

İnceleme rekortmeni oyun artık mobilde

Sessiz sedasız çıksa da kısa sürede ortalığı yıkın, Steam'de 180.000 inceleme almış ve kendi kitlesini yaratmakla kalmayıp diğer firmaları da kendi klonlarını üretmeye ikna etmiş bir oyun var karşımızda. Super Smash Bros. benzeri tarzı ile yaklaşık üç senedir bizlerle olan ücretsiz Brawlhalla, geçtiğimiz aylarda mobil platformlar için de kullanıcıların beğenisine sunuldu ve indirme sayısı milyonlara ulaşmış durumda. Peki, mobil Brawlhalla, büyük platformlardaki gibi performans sergiliyor mu? Peki, ya crossplay özelliği var mı? Brawlhalla nedir diye derinlemesine yazmayaçığım. Dediğim gibi, 2D Super Smash Bros. olarak bilmeniz yeterli. Ayrıca elliye yakın özelleştirilebilen karakterleri ile bire birden toplu dövüşlere kadar birçok olanak sunuyor. En iyi yanı da elbette bedava olması. Aynı şekilde mobil sürümü de ücretsiz fakat büyük platformlardan gelen birisi için ekran ilk başta bir hayatı sıkışık gelebilir. Bunun dışında teknik bakımdan Brawlhalla'nın mobil sürümü de gayet sorunsuz çalışıyor. Herhangi bir donma veya kasma sorununa oynadığım onca saatte rastlamadım. Sadece bir kez ana menüye dönerken ekran siyaha takıldı lakin bir kez olduğundan fazla önemsemedim.

Kontroller gamepad ile oynandığı kadar kolay

değil. En azından ilk başta ve bu yüzden kontrol arayüzüne dilediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. Gerek tuşların konumu, gerekse tuşların büyülüğu nasıl rahat ediyorsanız ayarlayabiliyorsunuz. Fakat söylemem gerek ki, konsol veya PC'den aldığınız konforu beklemeyin. Oyun, crossplay, yani platformlar arasında. Yani rakiplerinizin kimisi bir konsoldan, kimisi ise PC'den sizin pataklamaya çalışabilir. Peki, adaletli mi oluyor bu? Büyük platformlarda oynayanlar açıkçası biraz daha avantajlı fakat sonuçta FPS de oynamıyorsunuz. Önemli olan combo yapmaktadır ustalığınız ve mobilden de hayli hayli yapabiliyorsunuz. Brawlhalla'nın mobil platforma yolculuğunun başarılı bir şekilde gerçekleştiğini söyleyebilirim. Yaptığım araştırmalara göre düşük kapasiteli cihazlarda da gayet rahat oynanabiliyor ve en büyük avantajınız elbette her yerde ve istediğiniz zaman insanların pataklabilecek olmanız. Konsolcular ve PC'cilerin gözleri bu konuda yaşlı. Dediğim gibi daha önce Brawlhalla oynadıysanız ekran küçük ve sıkışık gelebilir ama gözleriniz alıştığında ve combolar peş peşe geldiğinde keyif almayı başlayacaksınız.

♦ Rafet Kaan Moral

80



HS: SCHOLOMANCE ACADEMY

Kel'Thuzad ve kedisi Mr. Bigglesworth bizleri bekliyor.

Sayfa
90





ARCHEAGE UNCHAINED

Yine pay-to-win tartışmaları!

Cıkışıyla büyük sükse yapan ArcheAge'in zamanla pay-to-win bir sisteme dönüşmesi oyunun popüleritesini de iyice aşağı çekmişti. Gelgelelim XLGAMES yeni bir ArcheAge versiyonu geliştirmeye karar verdi ve birebir aynı şekilde geliştirdiği oyunu pay-to-win özelliklerden arındıracağına dair söz verdi. Geçtiğimiz sene ArcheAge Unchained'i incelediğim zaman gerçekten de hoşuma gitmişti ve verilen sözlerin yerine getirildiği görülmüştü. Ancak oyunun çıkışının üzerinden zaman geçtikçe ArcheAge Unchained'in de pay-to-win'e dönüşmeye başladığına dair yeni tartışmalar yaşandığını görüyoruz.

ArcheAge Unchained topluluk yönetimi bu noktada oyuna gelecek market değişiklikleri hakkında birtakım açıklamalar yaptı.

Yapılan açıklamaya göre markete gelecek güncellemeler oyunun pay-to-win bir yapıya dönüşmesini engelleyecek. Yapılan açıklamada pay-to-win sistemi ile bir oyuncunun sahip olduğu bir eşya ile o eşyaya sahip olmayan farklı bir oyuncu üzerinde mutlak bir hakimiyet kurduğuna dikkat çekti. Ancak biri eşyayı satın alırken diğerinin daha fazla zaman ve çaba harcayarak da olsa o eşyaya sahip olabiliyorsa bu durumun pay-to-win olmadığını belirtti. Elbette bu açıklama oldukça tartışmaya açık bir konu. Burada ne kadar zaman ve çabanın söz konusu olduğu da bence oldukça önemli. Oyuncuların da bu konuda fikir ayrılıkları yaşadığını gördüm. Umarım ArcheAge Unchained'in de ArcheAge benzeri bir yapıya dönüşüğünü görmeyiz.

◆ Enes Özdemir

LEAGUE OF LEGENDS

Son şampiyon SuperMassive!

Vodafone Freezone Şampiyonluk Ligi (VFSL) bu sezon Covid-19'un etkisi ile büyük oranda seyircilerden uzak, sessiz bir yıl geçirdi. Gelgelelim ligin çekişmesi hiç bitmedi ve geçtiğimiz ay yapılan Türkiye Büyük Finali ile 2020 yaz sezonunu da bir şekilde geride bıraktı.

Yine de isterseniz TBF öncesine bir gidelim. 2020 Yaz sezonunun sürpriz bir çıkış yapan takımı şüphesiz fastPay Wildcats oldu. 18 maçta sadece 2 mağlubiyet ile karşılaşan fastPay Wildcats, dominasyona dayalı oyun stili ile play-off aşamasına girilirken en favori takım olarak görülmüyordu. Lig aşamasını ikinci bitiren Team Galakticos'un 14 galibiyeti ve Papara SuperMassive'in ise 11 galibiyeti bulunuyordu. Futbol kökenli takımlardan ise sadece Beşiktaş'ın bu sezon play-off aşamasında kendine yer bulabildiğini gördük. İlk iki sırayı aldıkları için fastPay Wildcats ve Team Galakticos play-off aşamasında doğrudan yarı finale çıktılar. Çeyrek finalde sezona inisli çıkışlı performans sergileyen SuperMassive, Beşiktaş'ı 3-1 ile

geçerken ligin sempatik takımı 5 Ronin de Dark Passage'ı aynı skor ile geçti. Play-off aşamasını canla başla oynayan 5 Ronin yarı finalde de ligin favorisi olan Wildcats'ı 3-2 ile geçerek adını finale yazdırdı. SuperMassive ise Galakticos'u 3-0 gibi net bir skorla geçti ve 5 Ronin'in rakibi oldu. Oldukça heyecanlı

geçen final aşamasında SuperMassive 2-0 öne geçse de 5 Ronin 2-2'yi yakalamasını başardı. Şampiyonu belirleyen son maç ise SuperMassive'in galibiyetiyle sonuçlandı. Böylece TBF 2020 Şampiyonu Papara SuperMassive oldu. Kendilerini kutluyoruz.

◆ Enes Özdemir





Yapım NAT Games Dağıtım Nexon Tür MMORPG Platform PC, iOS, Android Web www.nexon.com/v4/en/main

V4

Çapraz platform sevenler için MMORPG!

Piyasada artık sayılı MMORPG, o asla bitmeyen yolculukta beni içine çekebiliyor. Ne yazık ki yıllarımı tek bir oyunda harcamak gerçekten çok zor geliyor ve ben de oyundan oyuna ziplaya ziplaya ilerliyorum. Bir de açıkkası, son dönemlerde çıkan online oyunların sadece çok azı oynanabilir bir yapı sunabiliyor. Pek çoğu ise aşırı tekrar eden oynanış ve berbat kontroller nedeniyle 1-2 saatten sonra "Höf bu neymiş bea!?" demenize sebep olup kendisinden uzaklaştırıyor. Dolayısıyla bu sayfalara söyle keyifle oynadığım bir oyunu yazmak bazen gerçekten zor olabiliyor. Bu ay da kara kara "Ne yazsam acaba?" diye düşünürken karşıma V4 çıktı.

V4, NAT Games isimli ve tahmin edebileceğiniz üzere Koreli bir geliştirici firma tarafından yapılan bir oyun. Kendisi aslında mobil oyun sektöründe faaliyet gösteren bir geliştirici firma olsa da Nexon'un da desteğini alarak biraz daha büyük çaplı bir projeyi oyunculara sunuyor. Hem Google Play'de hem de App Store'da bulabileceğiniz yapım aynı zamanda PC'de de mevcut ve bu üç platform çapraz

destek sunuyor. Yani bu üç platformdaki oyuncular birbirleri ile aynı sunucuda oynayabiliyorlar. Ben oyunun PC versyonunu deneyim ettim ve Android ile denemek istediğiinde cihazımın oyun ile uyumlu olmadığını gördüm. Bu nedenle neden acaba benim telefonumda çalışmıyor diye düşünüyorsanız bazı marka ve modellerin oyunu desteklemediğini göreceksiniz. Oyunun PC versyonunda da arayüz klasik bir görünümden ziyade, daha çok mobil platformlara hazırlanmış bir oyunun arayüzüne benziyor. V4, altı farklı sınıf bünyesinde bulunuyor. Bunlardan ilki ve benim de tercih ettiğim sınıf Enchantress, sihirli güçleri ile çeşitli element ve büyülü saldırıcıları gerçekleştirebiliyor. BoomBlade ise boyu kadar bir balta taşıyan ve çocuğu andıran bir karakter. Güçlü saldırıları ile düşmana kök sökürebiliyor. Warlord ise yoğun tank özellikleri ile dikkate çekerken hem büyük bir balyoz hem de yumruğundan yararlanıyor. Elbette taşıdığı çift bıçaklı suikastçı temelli sınıfımız da mevcut ve bu sınıf ise Slayer. Knight sınıfına baktığımızda ise yine ön saflarda savasabilecek savunma ve saldırırda üstün bir sınıf görüyoruz. Son olarak Gunslinger ise sahip olduğu bir tabanca veya tüfek ile savaş alanında boy gösteriyor. Tüm sınıflar daha önce ziriyor tane yapımında gördüğümüz karbon kopya tipinde oynanışa sahip.

Tabii ki WoW'dan sonra hiçbir oyunun yapamadığı gibi (Belki bir noktaya kadar TESO basardı.) hikaye konusunda da V4'dan bir şeyler beklemek çok da doğru olmayaçaktır. Klişe senaryo zaten hikayeden ziyade direk oynanışa odaklanmanızı sağlıyor ve bir

MMORPG olarak V4, aynı sınıf yapısında olduğu gibi, size daha önce görmedinizin hiçbir şey sunmuyor, tabii hayatınızda ilk kez bir MMORPG oyunu ile karşı karşıya değilseniz. 300 oyuncuya kadar destekleyen bölge bosslarını avlayabiliyor ya da girdiğiniz lonca ile lonca zindanlarında boy gösterebiliyorsunuz. Oyunun PvP savaşları çok çeşitlilik sunmasa da PvE haritaları bir noktada klasik PvP sisteminden uzaklaşabiliyoruz. Aslına bakacaksanız V4, mobil platformlar için başarılı bir MMORPG可以说. Ancak bir PC oyunu için oldukça sıradan bir yapı sunuyor. Görsellik ise yine mobil platformlar için başarılı olsa da PC için ne yazık ki eski nesillerden kalmış gibi. Tabii ki yapımcı firmanın birincil öncelik olarak oyunu mobil platformlar için hazırlamış olduğu açık ama PC versiyonu da piyasada iken onu da kendine göre değerlendirmemek için olmaz. En nihayetinde V4'u mobil platformlarda bir MMORPG arıyorsanız kesinlikle deneyin derim ancak PC versiyonu için aynı şeyi söyleyemeyeceğim.

◆ Enes Özdemir





Blizzard'ı takdir ederek yazma başlamak istiyorum. Açık konuşmak gerekirse yıllar evvel bu oyun çıktığında kartların ne kadar çeşitlenebileceği konusunda çekincelerim vardı. Ancak görüyoruz ki Blizzard yetenekleri sonuna kadar kullanmasını çok iyi bilen bir firma. Her eklenti paketinde 135 yeni kart ekleniyor ve her defasında da bir şekilde beni şaşırtmaya devam ediyor. Biliyorsunuz ki bu sene Anka Yılı ve Scholomance Academy ise Anka Yılı'nın 2. fazını oluşturuyor. Son derece merakla beklediğim 3. faza ise sadece aylar kaldı. Nihayet kaç senedir Hearthstone'da olmasını beklediğimiz ve arzuladığım Achievement sistemi sonunda oyuna eklenecek!

Okula hoş geldiniz!

Scholomance Academy, adından da anlaşılacağı üzere bir okul ve tahmin edersiniz ki Warcraft evreninde bulunan bir okuldan söz ediyorsak müfredatın büyülüük üzerine olması kaçınılmaz. Müdürlüğünü Kel'Thuzad'ın üstlendiği bu büyülü okulunda, türlü türlü büyülü kart ile karşı karşıyayız. Bir büyü kullanıldığında tek seferlik bir etki yaratan yeni keywordümüzün adı ise; Spellburst. Bu keywordü örnekleyerek anlatmak gerekirse; Spellburst keywordüne sahip Wretched Tutor isimli kartı oynadıkten sonra bir büyü kartı oynarsanız, diğer tüm minionlara 2 hasar verebilirisiniz. Bu tür kartları kombo şeklinde kullanarak etkilerini

artıtabilir ve rakibe karşı üstünlük kurabılırsınız. Bir tavsiyede bulunmak gerekirse; eğer Spellburst keywordüne sahip bir kart kullanacaksanız, etkisini biran evvel aktif etmeye bakın. Zira bir tur sonra büyü kullanarak aktif etmek isterseniz, sıra rakipteyken Spellburst kartınızı yok edip, etkisini aktif etmekten sizi mahrum bırakabilir. Elbette stratejik noktalarda bir tur beklemek de size avantaj olarak geri dönebilir. Hamlelerinizi düşünerek seçin.

Eklenti paketinin bir diğer yeniliği ise çift sınıfı kartlar. Bu tür kartlar farklı iki sınıf tarafından kullanılabilir. Rogue ve Mage kartı olan Wand Thief, Druid ve Hunter kartı olan Shan'do Wildclaw gibi çok çeşitli kart-



lar mevcut. Sayfanın bir yerine yerleştirildiğimiz kutuda hangi sınıfların kartlarının ortak olarak kullanılabildiğine detaylıca bakabilirsiniz.

Büyülüük okulu olur da yeni büyük kartları olmaz mı?! Cevabınızı duyar gibiym... Eklenti paketi ile birlikte oyuna Studies isiminde yeni büyüler de oyuna eklendi. Sınıflara özel olan bu kartlar oynandığında yeni bir kart keşfetmenizi sağlıyor. Ek olarak keşfedilen bu kartın türündeki tüm kartların mana gereksinimini bir sonraki oynamanıza kadar bir mana düşürüyor. Biraz karışık oldu, itiraf ediyorum. Örneklersem çok daha iyi anlaşılacaktır. Warlock sınıfı Demonic Studies isimli kartı oynadıktan sonra yeni bir Demon keşfedor ve oynayacağınız bir sonraki demon kartının mana gereksinimi bir adet düşüyor. Başka bir örnek vermek gerekirse, Warrior sınıfı Athletic Studies kartını oynadıktan sonra Rush keywordüne sahip bir minion keşfedor ve oynayacağınız bir sonraki Rush kartının gereksinimi bir adet düşüyor. Yani sadece keşfedilen kart değil, aynı türdeki diğer tüm kartların mana gereksinimi bir sonraki oynaya-

cağınız kart için düşüyor. Stratejik olarak oynarsanız, etkisini artıracağı ortada.

Tek kişilik macera?

Oyuna çıkan her eklenti paketi sonrası bir de arkasından eklenen tek kişilik macerelere oldukça alıştık. Bu sefer durum biraz farklı çünkü tek kişilik macera toplamda 12 aya yayılmış durumda. Son eklenti paketinde olduğu gibi bu defa da bu maceraya sahip olmak için bir ücret ya da altın ödemek zorunda değilsiniz. Book of Heroes adını taşıyan tek kişilik macerada, hali hazırda bulunan tüm heroların geçişine yolculuk yapıyor ve bugüne gelene kadar başlarından geçen olaylara tanıklık



The Scholar Jaina paketi

Bu özel paketi satın alarak Scholar Jaina Mage portresine ve beş adet -sadece Mage sınıfının kartlarının yer aldığı- Mage Paketine sahip olabilirsiniz. Mage kartlarının standart modda yer alan kartlardan olduğunu da belirtiyim.

ediyoruz. Biraz evvel bahsettiğim 12 aya yayılacak olan tek kişilik maceranın oynanabilir ilk kahramanı da okula henüz başlamış olan öğrenci Jaina Proudmoore. Macerayı tamamlayabilmek için Jaina ile sekiz farklı challenge tamamlamak gerekiyor. Her bir challenge alt ettiğinizde kahramana özgü olan Hero Power da gelişiyor ve ilerlememeze yardımcı oluyor. Başarılı bir şekilde bitirdiğinizde ise bir adet Mage paketi ödülne sahip olyorsunuz. Bu paket sadece Mage sınıfına ait kartlar barındırıyor. Scholomance Academy, bana göre son zamanlarda yayınlanmış en dengeli ek paketlerden biri. Evet ufak tefek denge problemleri mevcut ancak özellikle bir sınıfın öne çıkması gibi bir durum da söz konusu değil. 3. fazı ve beraberinde getireceği özellikleri de dört gözle bekliyoruz! ▶ Emre Öztnaz



10 sınıf ve kombinasyonları

- Druid & Hunter
- Hunter & Demon Hunter
- Demon Hunter & Warlock
- Warlock & Priest
- Priest & Paladin
- Paladin & Warrior
- Warrior & Rogue
- Rogue & Mage
- Mage & Shaman
- Shaman & Druid

**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

Acer Nitro 5

Acer, fiyat / performans serisi oyuncu bilgisayarı Nitro'yu etrafında yenilemiş, ortaya da çok rekabetçi bir ürün çıkmış.

Sayfa
95



DONANIM

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



Lenovo Legion 5 (15IMH05H)

Kendine özgü ve çok kuvvetli

Biz oyuncular olarak alışılmamış tasarımları her zaman severiz. Çok daha iyi modeller dururken uzun süre MadCatz fare bulmaya çalışmam buna bir örnek, haliyle oyuncu laptopları içinde en kendine özgü tasarımlardan birisine sahip olan Lenovo Legion serisine her zaman yakın hissettim. Elbette ilginç tasarım önceki senelerde bazı dezavantajlar ile (Ekran panelinin alt kısmındaki devasa çerçeve gibi) geliyordu. Bu sene isminde ufak bir değişiklik yapılan Legion 5, tasarım üzerine ciddi emek harcanmış olarak bizlere ulaşan bir ürün.

Tasarımla başladık, devam edelim. Lenovo bu modelde Lenovo: Phantom Black renk koduna sahip siyah plastik bir kasa kullanmış, alıştığımız üzere üst kısım dokulu. Malzeme kalitesi yine son derece başarılı ve tek elle açabildiğimiz panelin ardından ilk iyi haber bizi bekliyor. 15,6inç FullHD 144Hz IPS panelin çerçevesindeki çerçeve (özellikle de altındaki) biraz daha incelmiş ve kamera çok şükür çerçeveden üstün-deki yerini koruyor. 720p çözünürlükteki 0,9MP kamera tahmin edebileceğiniz gibi çok iddialı değil. Yine de günlük işleriniz ve toplantılar için fazlaıyla yeterli.

Lenovo Legion'in alametifarikası olan tasarım panelin 180 derece geriye yatmasına olanak sağlıyor bildiğiniz gibi. Ekran dokunmatik olmadığı için kullanılabilirliği sınırlı olsa da 25mm öne alınmış ekranın oldukça ilginç ve orijinal bir tasarım tercihi olduğunu yine belirtmek lazımlı, özellikle de oyuncu laptopları arasında. Üründe kullanılan 4 bölge RGB klavye mekanik değil (chicklet) ancak yeterince hassas ve rahat. Ürünün ağırlığı 2,47kg yani ne hafif ne de ağır. Bu ağırlığa maalesef RTX 2060'ı besleyen 880 gramlık 230W adaptör dahil değil.

Kasanın altına gelirsek, bizim kullandığımız konfigürasyonda Intel Core i7-10750H işlemci,

16GB DDR4 2933Mhz RAM, Nvidia GeForce RTX 2060 6GB ekran kartı kullanılıyordu. Ray Tracing'in giderek yaygınlaştığı şu günlerde Legion 5 buna tam destek veriyor ve bu sisteme kulfet getiren teknolojinin üstesinden gelebilecek kadar da kuvvetli. Ray Tracing'in ne olduğunun detaylarına tekrar girmiyorum. Depolama tarafında ise 1TB HDD ve 512GB SSD (Samsung PM991) bulunmakta. Yaptığımız testlerde PM991 alışındık üzere oldukça iyi bir performans gösterdi (1225 MB/s sıralı yazma, 1980 MB/s sıralı okuma). Maalesef ekstra bir M.2 slotu bulunmuyor. Yani iki SSD + HDD kullanabilme şansınız yok.

Ses tarafında Lenovo sanallaştırma için Dolby Atmos'tan destek almış. Oyunlarda bile sanallaştırma performansını çok başarılı bulduğumu belirtmem gereklidir. Ses düzeyi yeterli, tek eksik bas performansının çok çok yetersiz olması. Kuşağı fazla tız gelmesi bir yerden sonra yorucu olabiliyor.

Lenovo bu üründe kablosuz ağ bağıtıcısı olarak bir Wi-Fi 6 çözümü olan Intel AX201'i, gigabit Ethernet kartı olarak da Realtek'in RTL8168/8111 serisini kullanmış. Elbette Killer Ethernet performansında değil ancak işini yapıyor.

Ürünün yanında 230W güç adaptörü olduğundan bahsetmiştik. Batarya kapasitesi ise 60Wh. RTX 2060'in masaüstünde güç tüketmesini engellemek için tek tuşla gecebildiğiniz bütünsel Intel UHD Graphics 630 grafik yongası da işini görüyor ve gerek nette gezinirken gerekse video izlerken 7 saatte yakın bir batarya dayanımı sağlıyor. Oyunlarda bu süre bir istatistik kabul edilmeyecek kadar kısa bildiğiniz gibi. Lenovo Legion 5 tipik diğer laptoplar gibi yük altında gürültülü çalışan bir ürün. Eğer ses sizi çok rahatsız ediyorsa ürünün yanında gelen Le-

novo Vantage yazılımindan "calm" moda geçiş yapabilirsiniz, tabii bu gündelik çalışmalar için. Yaptığımız testlerde yük altında CPU isisının 91 dereceye, GPU isisının ise 77 dereceye çıktıığını gördük. Bu değerler ne iyi, ne de kötü. Beklediğimiz düzeyde. Klavyeye yansyan ısı ise pek çok rakibinden daha iyi, genel anlamda daha serin bir deneyim yaşıyorsunuz, izolasyon iyi yapılmış.

Gelelim performans tarafına. Sistem 3D Mark'ta 17375 puana ulaşırken birkaç oyunda daha test etme şansımız oldu. Far Cry 5'in Ultra modunda 98 FPS gibi şahane değerlere ulaşan sistem, gerçek bir sistem canavarı olan ve optimizasyon sorunlarıyla boğuşan Red Dead Redemption 2'de 45 FPS (Ultra) ve ilk yeni nesil oyun diyebeceğimiz Microsoft Flight Simulator'de orta / yüksek yoğunluklu bir bölgede uçarken Ultra ayarında 55 FPS değerlerine ulaştı. RTX 2060'in yakın geçmişte çıkacak tüm oyunlarda da rekabetçi kalmaya devam edeceğini görebiliyoruz bu performanslardan.

Bir de bonusu var Lenovo'nun. Bilgisayarın aldığından Lenovo Legion M300 gibi gayet yeterli bir oyuncu faresi de size hediye ediliyor. Kendi sınıfında son derece güçlü bir alternatif olan bilgisayarın fiyatı da sunduğu özelliklere göre gayet iyi, şu sıralarda 13.500 TL'ye alabileğiniz.

◆ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Kendisine özgü sık tasarım, yüksek performans, RGB klavye, özelliklerine göre makul fiyat.

EKSİ Adaptörü biraz büyük ve ağır. Hoparlörlerin bas performansı yetersiz. Üçüncü M.2 slotu bulunmuyor



Acer Nitro 5 (AN-515-55) ◆

Daha sık, daha ince ve daha performanslı

Acer'in Nitro serisi bildiğiniz gibi firmanız giriş seviyesi ürünlerini temsil ediyor. Tabii giriş seviyesi deyince aklınıza karşısına çıkan oyunları el yordamıyla çalıştırın bilgisayarlar gelebilir, gelmesin. Nitro 5 serisi 10.nesil Intel ve AMD Ryzen serisi işlemcilere sırtnı dayayan, uygun fiyatı yüksek performans ile birleştirmeyi hedefleyen bir seri.

Bir önceki 2019 versiyonunu çok beğendigimiz ürün, 2020 model yılına yeni, eskisinden 2mm daha ince bir gövdeyle giriyor. Tasarım anlamında çok agresif olmasa da arka kısmındaki kırmızı panel karşısında bir oyuncu bilgisayarı olduğunu belli eden işaretler. Plastik kasanın malzeme kalitesi hayli yüksek ve kapağın bir öncekinin aksine tek elinizle kolaylıkla açılabilir. Acer'in dersine iyi çalıştığını gösteriyor. Kompakt boyutlara sahip ürünün ağırlığı ise 2.30kg. Acer Nitro 5 farklı konfigürasyonlara sahip bir ürün. Bizdeki AN515-55 modeli 15.6 inch FullHD, 144Hz 3ms IPS panel ile beraber geliyor ve ince çerçeveler (7.02mm) sayesinde %80'lik bir ekran / gövde oranına sahip. Giriş seviyesi bilgisayarlarda 144Hz ekran görmeye çok alışık olduğumuz söylenemez ki bu bir artı puan. %72 NTSC renk gamuрут görünüleyebiliyor, parlaklık ise 300nit, fazlasıyla yeterli.

Bu ince gövdenin içi de oldukça etkileyici. Bu modelde kullanılan Intel Core i7-10750H işlemciler bir önceki nesle göre müthiş bir gelişim olmasa da Nvidia GeForce GTX 1660Ti 6GB ekran kartı ve 32GB 2933Mhz DDR4 RAM oldukça rekabetçi, fiyat performansı oranı yüksek bir paket. Nitro 5 genellikle 8GB ve 16GB RAM seçenekleriyle tercih edilen bir ürün ancak bizim test makinamızda (Q7PEY.003) 32GB takıldı. Depolama tarafında ise çok iyi haberler var. Testümüzde 1GB SSD bulunmakta ve en güzel, fazladan bir M.2 slotu da bulunuyor ve RAID 0

destekliyor. Böylece depolama alanınızı genişletebilir, dilseniz ilave olarak bir de 2.5inch HDD takabilirsiniz. Yakın zamana kadar 17 inch Helios 300'ün bile sahip olmadığı bu detay oldukça keyifli.

Acer bu modelde CoolBoost soğutma teknolojisini kullanmış ve tüm detayları Nitro Sense programı üzerinden size kontrol etme fırsatı sunuyor. Kendi adıma, yük altındayken ciddi bir gelişme görmedim. Uzun oyun seanslarında işlemci ısısı 88 dereceye, GPU ısısı ise 80 dereceye kadar yükseldi ve gürültü düzeyi de buna ayak uydurdu. Bunlar elbette olmadık, yüksek rakamlar değil ancak ciddi bir gelişimden söz etmek de güç. Klavye tarafında da Acer Nitro serisinde ilk defa RGB klavye seçeneği görüyoruz. Şimdilik Türkiye'de sadece Intel CPU'lu modeller ile sunulan 4 bölge RGB klavye sadece 1.6mm'lik hareket aralığına sahip tuşlar ile oldukça hassas ve kullanımı konforlu.

Acer Nitro 5'e yapabileceğim en ciddi eleştiri son derece kaliteli bir ses sunan ve dts:X desteği ile bunu sanallaştırma performansına da yansitan 2x2W hoparlörlerin ses seviyesinin yetersiz olması. Oyun oynarken hepimiz kulaklık takıyoruz, pek dert olmayacağı ama sıcak gecelerde film izlerken fan sesi bazen filmin sesini bastırıyor. Bunun dışında sahnesi, bas/tiz oranı son derece yerinde ve kaliteli söylediğim gibi. Dts:X de Dolby Atmos'un direkt olarak rakibi bildiğiniz gibi, hep savundığum gibi aralarında pek bir performans farkı görmüyorum, en azından benim kulaklarım algılamıyor.

Üründe kullanılan Killer E2600 Ethernet de Intel AX201 kablosuz ağ bağıtıcısı ile (Wi-Fi 6) ile destekleniyor ve ağ trafiğini son derece başarılı bulduğum Killer Control Center üzerinden yönetmenize imkan tanıyor. Her bir

milisaniyenin önemli olduğu rekabetçi oyuncular için, rekabetçi bir paket.

Laptopun yanında 135W'lik bir adaptör geliyor, batarya kapasitesi ise 57Wh. Bu geçen seneki ürünü bulunan batarya ile denk. Oyunları bildiğiniz gibi kablosuz oynamayı önermiyoruz ancak 5.5 saat film, 6.5 saatte yakın internette gezinme yapabildiğini söylemem batarya kapasitesi konusunda endişe etmemenize dair bir işaret.

Gelelim performansa, 3D Mark testlerinde 14155 puan alan laptopu birkaç farklı oyunda test ettiğim. FarCry 5 halen en çok oynanan ve performans talebi olan oyunlar arasında bildiğiniz gibi. Ultra ayarlarında aldığımız ortalama 72fps beklenimizi fazlaıyla karşıladı. Bunun dışında tam bir sistem canavarı olan Assassin's Creed Odyssey'de ortalama 44fps, Apex Legends'da ise ortalama 75fps alındı. Tamamının Ultra veya muadili grafik ayarlarıyla alındığını da belirtelim. Artık incelemenin sonundayız. Windows 10 Home ile gelen Acer Nitro 5 AN515-55 oldukça iyi bir ürün olmuş ve Ryzen ile güçlendirilmiş versiyonlarını incelemek için de sabırsızlanıyoruz. Test ürünümüzle birebir aynı konfigürasyona sahip (AN515-55, Q7PEY.003) modelinin fiyatı ise 12.000 TL civarında ki bu fiyatı artıran en önemli etkenin 32GB RAM ve 1TB SSD olduğunu belirtelim. Kendi beklentinize uygun çok daha ekonomik Nitro 5'ler mevcut. ♦ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI 144Hz 3ms IPS panel. 4 bölge RGB klavye. Başarılı performans. Çift M.2 slotu ve RAID 0 desteği.

EKSİ Ses çıkış gücü düşük. Halen pek serin ve sessiz sayılmaz



Anker Soundcore Strike 3



Başarılı bir fiyat performans ürünü

Ister PC başında olsun, ister PlayStation 4 başında, oyuncuların oyunun atmosferine girebilmesi için ses ve dolasıtı ile kulaklıklar büyük önem kazanıyor. Her ne kadar PC'ye bağlı olan hoparlörün ses kalitesi iyi olsa da, her ne kadar PlayStation'ın bağlı olduğu televizyonun ses performansından memnun olsanız da, bir kulaklıklarla daldığınız oyun dünyasının atmosferini tamamlamanız gerçekten pek zor.

Zira bir şekilde çevre gürültülerini rahatsız edici olabiliyor ve hatta dizüstü bilgisayarda oyun oynuyorsanız, fanın canhıra bağırları nedeniyle en sevdığınız oyun bile iğreti edici hale gelebiliyor. Özellikle son dönemde rekabetçi oyuncuların oyun tarihinde bir kez daha popüler hale gelmiş olmasıyla beraber önem kazanan "ses kasma" deyīimi, karşılığını iyi bir kulaklıktan buluyor. Anker'in SoundCore Strike 3 kulaklığı da bu ihtiyacı karşılayabilecek iyi bir kulaklıktır. SoundCore Strike 3'ü incelemeye önce tasarımlıyla başlayalım. Çevresel detayları konfor ön planda tutacak şekilde tasarlanan SoundCore Strike 3, geniş sürücülere sahip. 52 mm'lik sürücüler, kulaklarınızı tamamen saracak şekilde olup, uzun süreli kullanımlara da elverişli tasarlanmıştır. Kafa bandının iç yüzünde rahat bir sünger malzeme kullanılan kulaklıktan, kulak yastıklarında da terleme önleyici soğutmalı pedler kullanılmış. Yumuşak hafızalı köpük kulak pedlerini rahat kullanım için soğutmalı jel ile geliştiren şirket, böylece özellikle şu sıcak yaz günlerinde de uzun soluklu oyun seanslarınız için keyifli bir kullanım sağlıyor. Öyle ki, biz bu kulaklıklarla beraber 40 saatin aşısının The Last of Us Part II ve Ghost of Tsushima oyunlarını oynadık ve rahatsızlık duymadık.

SoundCore Strike 3'ü ister PC ile ister PlayStation 4 ile kullanabiliyorsunuz. Biz her 2 platformda da kullandık, ancak özellikle PlayStation 4 ile bir hayli zaman geçirdik. Eğer SoundCore Strike 3'ü bilgisayarınızda kullanacağınız SoundCore Gaming adındaki uygulamasını indirmenizi tavsiye ediyoruz. Zira bu kulaklıklar 7.1 ses desteği sunuyor ve bu uygulama üzerinden ses profilini size uyacak şekilde ayarlayabiliyorsunuz.

Uygulama üzerinden temel fonksiyonları kolayca ayarlayabiliyor ve 7.1 ses desteği üzerinde ince ayarlarla bulunabiliyorsunuz. Ayrıca elbette ekolayız sezenekleriniz ve mikrofona ilişkin ayarlarınız da bu uygulamada hazır bulunuyor. Bu ayarlar çok geniş değil, ancak sınıfı için tatmin edecek seviyede.

SoundCore Strike 3'ü USB yoluya bilgisayarınıza bağlıyorsunuz ve 1.7 metrelük kablosu üzerinde bir kumandası da yer alıyor. Bu kumanda üzerinde bir ses tekerleği, mikrofon ses anahtarı ile 7.1 sesi açıp kapatmanızı sağlayan bir diğer anahtar yer alıyor. Bu kumandanın yer olması oldukça iyi iş görüyor, fakat kablonun üzerindeki yerleşimini beğenmedik. Kablonun ortasına doğru bir noktada yer alan kumandayı bazen kablo üzerinde el yordamıyla aramak zorunda kalabiliyorsunuz. Bu arada kablodan bahsetmekten sonra da söylemek lazım: Kulaklığın her iki sürücüsü için de ayrı kablolar geliyor. Bu kablo tek sürücü tarafından uzansa daha iyi olmuş kanaatindeyiz, zira kulaginiçdan çıkartmak istediğinizde, kulaklıkları başınızın üzerinden çıkartmak zorunda kalıyorsunuz.

SoundCore Strike 3'ü kullandığım süre boyunca oldukça memnun kaldım. Dediğim gibi hem PC'de hem PlayStation 4'te pek çok oyunda uzun

süre kullanma fırsatı bulduğum kulaklığın çevresel ses desteği gayet başarılı olurken, bas seviyesi de sınıfı için iyi seviyede. Özellikle silah atışları ve çevre sesleri ile ayak adımları üzerinde özel bir işlemci kullanan SoundCore Strike 3, PUBG, Fortnite ve son dönemde oldukça konuşulan Valorant için oyunculara avantaj sunuyor. Sesli iletişim konusunda da yeterli desteği sunan mikrofonun gürültü engelleme özelliğine sahip olduğunu da belirtelim. Mikrofon için ayrı bir paragraf da açmak lazı̄m. Anker, SoundCore Strike 3'ün mikrofonunu suya karşı dayanıklı olarak hazırlamış. IP5X sertifikası ile beraber üzerine sıvı dökülmelerine karşı dayanıklı yapıda olan mikrofon, ayrıca çkartılabilir olmasıyla, kullanmadığınız durumlarda size rahatlık sağlıyor.

Sonuç olarak değerlendirecek olursak SoundCore Strike 3'ün gayet keyifli bir kulaklıklı olduğunu söyleyebiliriz. Fazlasıyla konforlu bulduğumuz kulaklıklar, ses performansıyla da sınıfı için fazla-sıyla iyi seviyede. Evet, plastik yapıda olmasını beğenmeyebilirsiniz, ancak buna ıskınlardırmalı tasarımla fark getiren Anker, özellikle uygun fiyatla iyi bir ses sağlayan ve bunu 7.1 ses desteğiyle zenginleştirmek isteyen oyuncular için güzel bir işe imza atmış kanaatindeyiz. Şu an SoundCore Strike 3'ü piyasada 399 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. ♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Konforlu yapı. Terleme önleyici ped kullanımı. 7.1 çevresel ses desteği ve performansı. Yeterli uzunlukta kablosu. Ses kontrol kumandası. Mikrofon. İyi fiyat.

EKSİ Kumandanın yeri. Kablo yönetimi.

Xiaomi Redmi Note 9 Pro

Herkesin konuştuğu telefon mercek altında

Redmi Note 9 Pro, tasarımla güzel görünen bir telefon. Aurora tasarım anlayışının aynen devam ettiği telefonda, arka yüzey tamamen cam malzemeye sahip ve Gorilla Glass 5 ile korunuyor. Bu koruma selef modelde de mevcuttu, yani bu konuda bir gelişme kaydedilmemiş. Öte yandan telefonun kenarlarının da yine plastik çerçeveyle kapı durumda olduğunu söyleyelim. Redmi Note 9 Pro'nun tasarımını genel hatlarıyla beğendik. Elde iyi dengede duruyor ve güzel görünüyor. Kenarlara doğru kavisli haftaların kullanıldığı gövdede, kalınlık yine 8.8 mm seviyesinde olurken, telefon biraz daha ağırlaşmış. 209 gram ağırlığında olan telefonu biraz ağır bulduğumuzu söylememiz lazımdır.

Redmi Note 9 Pro, ekran büyülüğu dışında selefinin üzerine pek koyamayan bir telefon oluyor. Ekran büyülüğu 6.67 inch olurken, çözünürlük de 1080x2400 piksel şeklinde. Bu çözünürlük orta menzilli telefonlar arasında oldukça yaygın durumda. Buna bağlı olarak da selef modeldeki gibi 395 ppi piksel yoğunluğu korunmuş ve panel de yine IPS LCD şeklinde. Telefonun ekranı gayet parlak, onu söylemek lazım. Ortalama 570 nit seviyelerine ulaşabilen ekran parlaklığı, bu sayede telefonu dış mekan kullanımına çok uygun hale getiriyor.

Redmi Note 9 Pro, güncel olarak Android 10 işletim sistemiyle geliyor ve MIUI 11 arayüzüünü kullanıyor. Telefondaki işlemci de yenilenmiş durumda. Redmi Note 8 Pro'nun işlemcisi Medi-

aTek Helio G90T idi. Fakat elimizdeki telefonda tercih Qualcomm'dan yana kullanılmış ve Snapdragon 720G işlemciye geçiş sağlanmış. Aslında 2 işlemci de birbirine yakın performans gösterse de geliştirici tarafına baktığımızda, geliştiriciler oyunlarını Snapdragon platformu için daha sık optimize ediyorlar. Snapdragon 720G, 8 çekirdekli yapıda bir işlemci. 2 adet 2.3 GHz freksansında çalışan ana çekirdeğin yanında, 1.8 GHz freksanslı Kryo 465 Silver çekirdekleri de verimlilikte yardıma koşuyor. Telefonun elimizdeki modeli 6 GB RAM ve 64 GB depolama alanı şeklinde. Ayrıca bu telefonu 128 GB kapasite ile de piyasada bulabiliyorsunuz.

Telefonun çalışma performansını ölçümlediğimiz AnTuTu Benchmark'a baktığımızda, Redmi Note 9 Pro'nun bu teste 273 bin 48 puan topladığını görüyoruz. Bu puan, telefonu Xiaomi Mi Note 10 ve Mi Note 10 Lite'in önüne koyarken, Galaxy A71, realme 6 ve Huawei P40 Lite'ın biraz gerisinde bırakıyor. Fakat özellikle web dolaşımlarında iyi performans aldık telefondan. Web sayfalarını oldukça hızlı şekilde yükleyebiliyor. Öte yandan oyun kısmında ise PUBG ve Asphalt 9 Legends gibi oyunlarda akıcı bir oyun deneyimi elde edebiliyorsunuz. Fakat kare hızının 30 FPS'i aşmadığını da söyleyelim. Evet, geldik Redmi Note 9 Pro'nun pil performansı, ekran kalitesi, kameraları, OS gibi

formansına. Oncelikle Redmi Note 9 Pro'da,

Redmi Note 8 Pro'dan daha geniş bir batarya kullanıldığını söyleyebiliriz. Telefonda 5020 mAh kapasitesinde batarya yer alırken, Redmi Note 9 Pro, selefine göre daha düşük enerji harciyor. Bu da aslında Snapdragon işlemcinin, Helio G90T karşısındaki hafif üstünlüğünü öne çıkartıyor diyebiliriz. Bu sonuçlarla pratik kullanımda 1.5 günü rahat görebileceğiniz bir telefon oluyor Redmi Note 9 Pro. Daha ıllıman bir kullanımla ise bu süreyi uzatabiliyorsunuz. Spesifik kullanımda ise, yaklaşık 20 saatlik web dolaşım performansı, yine yaklaşık 19 saat aralıksız Full HD video izleme deneyimi ve yük altında ise yaklaşık 5 saatlik bir kullanım sağladığını söyleyelim.

Redmi Note 9 Pro'da ana kameramız yine 64 MP şeklinde karşımıza çıkıyor. f/1.9 diaframlı bu ana kamera, 0.8 mikrometre faz algılamalı otofokus destekli bir lense sahip durumda. Telefonda 64 MP'lik çekim yapmak istediğinizde, kamera arayüzünden bu ayarı yapmanız gerekiyor. Arayüzde alt kısımdaki noktaları kullanarak da diğer kameralar arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Telefonındaki geniş açılı kamera, 8 MP ve f/2.2 diafragma sahip. Bu kamera ile 119 derecelik geniş açılı fotoğraflar çekebilirken, derinlik sensörü fiziksel olarak yine 2 MP şeklinde kamera diziliminde karşımıza çıkıyor. Son kamera ise makro çekimler için 5 MP şeklinde yer alıyor. Bu kamera, Note 8 Pro'da 2 MP şeklindeydi. Xiaomi, kurulumda bir tek bunu güncellemiş görünüyor. Ön kamerada ise önemli değişiklik negatif yönde olmuş. Note 8 Pro'da 20 MP'lik bir sensör varken, Redmi Note 9 Pro'da ön kamera 16 MP şeklinde karşımıza çıkıyor. Ayrıca diafram açıklığı da f/2.5'e gerilemiş durumda.

Redmi Note 9 Pro modelinin 2000 TL – 3000 TL fiyat bandında, kullanıcısını gayet memnun edecek bir telefon olduğunun altını çizmek lazımlı. Tasarımlı güzel ve sağlam görünen Redmi Note 9 Pro, geniş ekranıyla iyi bir multimedya deneyimi sağlıyor ve günlük yaşam için gayet yeterli bir performans sağlıyor, pil ömrüyle ise kendinden memnun bırakıyor.

◆ Ercan Uğurlu

– KARAR

ARTI Güzel tasarım. Uygun performans. Pil ömrü. Serin çalışıyor. Gün ışığında fotoğraf kalitesi. microSD ve çift SIM

EKİ Selefine kıyasla büyük fark yok. Düşük ışık performansı. Telefoto kamera yok. Ağır





TP-Link Archer VR2100

Super VDSL destekli modem arayanlara!

Archer VR2100, Super VDSL desteği ile beraber totalde 350 Mbps'e kadar teorik performans gösteren bir cihaz. Elbette geriye yönelik olarak da uyum içinde, yani ADSL, ADLS2, VDSL gibi altyapıları da destekliyor. Hatta bu cihazla ADSL2+'ta 24 Mbps, VDSL2'de ise 100 Mbps hızları görebileceğinizi de söyleyelim.

Archer VR2100'de çok yönlü bağlantı desteği mevcut durumda. Bir de OneMesh adında bir özelliğe yer veriyor ve bu özellik, son zamanlarda kompakt bir çözüm yoğun şekilde kullanılmaya başlandı. Archer VR2100, Mesh olarak da bildiğimiz, bir Mesh Wi-Fi ağı oluşturabiliyor. Elbette bunun için diğer cihazın da TP-Link olması ve onun da OneMesh özelliğini desteklemesi gereklidir. Bu sayede kapsama alanınızı genişletmek için, farklı katlara taşımak için baştan bir ağ sistemi kurmak yerine, bu cihaza eklenmede bulunarak bu alanı genişletebiliyorsunuz.

Archer VR2100, adından da anlaşılabilen gibi totalde 2100 Mbps teorik hızda erişebilen bir cihaz oluyor. 802.11ac kablosuz ağ standardının kullanıldığı bu cihaz ile 2.4 GHz ve 5 GHz ağlara bağlanabiliyorsunuz. 2.4 GHz ağda 300 Mbps'e kadar, 5 GHz ağda ise 1733 Mbps'e kadar destek gösteren Archer VR2100, ayrıca bağladığınız tüm cihazlara yüksek ölçekte eş zamanlı veri transferi yapabilsin diye 4 x 4 MU-MIMO özelliği ile donatılmış. Bu da bağlantı kalitesini artırmayı sağlıyor.

TP-Link Archer VR2100, 802.11ac Wi-Fi 5 kategorisi için güzel bir opsiyon oluyor. Özellikle router özelliği bulunan bir modem arayanlar ve altyapısında da Super VDSL desteği bulunanlar bilhassa beğenecektir diye düşünüyoruz. Bunun dışında da kablolu ve kablosuz bağlantı desteğiyle başarılı bir grafik çizen Archer VR2100, piyasada 820 TL fiyatla bulunabiliyor. ♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Super VDSL özelliği. Kolay kurulum & kullanım. Yüksek performans. Güzel tasarım.

ÜZERİ USB portu

EKSİ 802.11ax desteği yok

85



Zyxel WAH7601

Mobil ortamda interneti paylaştırın!

Zyxel'in WAH7601 kod adıyla isimlendirdiği bu mobil router'i tam olarak sadece hotspot özelliğine dayalı bir ürün. Tek işi bu. Yani çalışırken aynı anda diğer pek çok iş ile meşgul olan bir telefon ile kıyaslandığında, daha kesin bir performans elde etmenizi sağlıyor. Zira telefonunuzun hotspot özelliğini açtığınızda, mesela arkadaşa size WhatsApp'tan bir video dosyası geldiğinde veya yüksek kapasiteli bir dosya indirmeye çalıştığınızda, dolayısı ile telefonunuzun mobil internetine bağlılığınız diğer cihazların da internet kalitesi ister istemez düşüyor.

Piyasada bu tip mobil hotspot özelliği gösteren pek çok cihaz var, en yenilerinden biri ise Zyxel WAH7601 oluyor. Kullanımı oldukça kolay. Cihazın içine mobil veri hattı tanımlı bir SIM kart takıyor, cihazı çalıştırıyor ve bağlantınızı, hepsi bu kadar. Bu minik cihaz 10 addede kadar çevre cihazına bağlantı desteği sağlayabiliyor. 150 Mbps'e kadar indirme ve 50 Mbps'e kadar yükleme hızları sağlayan cihaz, bu değerlerle de günümüz ihtiyaçlarını karşılayacak seviyede bir bağlantı performansı sağlayabiliyor. 4G hatları destekleyen Zyxel WAH7601 içinde 2000 mAh kapasitesinde bir batarya bulunuyor. Bu batarya ile 8 saatte kadar kesintisiz paylaşım sağlayabiliyorsunuz.

Sonuç olarak Zyxel WAH7601, işini iyi şekilde yapan bir cihaz oluyor. Performansıyla memnun eden, çevre cihazlara veri aktarımını iyi şekilde yapabilen basit bir cihaz olan Zyxel WAH7601, özellikle seyahatlerde internete bağlı durumda tutması gereken birden çok cihazı olanlara veya sabit internet hattı yerine mobil çözüm arayanlara iyi bir alternatif oluyor. Zyxel WAH7601'in şu an piyasada 459 TL fiyatla bulunabildiği bilgisini de verelim.

♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Pratik çözüm. 10 cihaza kadar bağlantı desteği. 8 saatte kadar pil performansı.

EKSİ Plastik malzeme

85



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
108

COSPLAY REPUBLIC

Ceyda'nın cosplay üzerine muhabbetleri tüm hızıyla devam ediyor!

KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

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

BELGESEL

HIGH SCORE

Oyun severler! Harika bir nostaljik yolculuğa hazır mısınız? Netflix'in High Score belgeseli sizi oyun dünyasının geçmişine şahane bir yolculuğa çıkarıyor. Altı bölümden oluşan bu mini belgesel serisinde oyun salonlarından Atari'ye, Atari'den Nintendo'ya, oyunların bilgisayar âlemine taşınmasına, oyunların hayatımıza giriş evrelerini oyun ve konsol yaratıcılarının bizzat kendilerinden öğreniyoruz. Belgesel, oyun ustaları ile yapılan röportajların yanı sıra 8 bit canlandırmalar ile de aşırı eğlenceli bir hale gelmiş. Hikâye anlatımı büyük bir yetenektir. High Score belgeselindeki hikâye anlatımı sizi geçmişe yönelik bir yolculuğa çıkarırken aslında Doom'un ne kadar önemli olduğunu, Mario'nun macerasının nasıl başladığını ve oyun konsolları savaşının en ateşli döneminde neler yaşandığını da anlatıyor. Örnek vermek gerekirse Sega'nın Nintendo'nun karşısına kendi maskotları Sonic'i çıkarmalarını

(ve Sonic'in ortaya çıkış hikâyесини) ve beş maddede Nintendo'yı bitirme planlarını izlemek oldukça eğlenceliydi. High Score, her bölümde farklı bir tarza odaklanmaktadır. Misal bir bölümde dövüş oyunları ve Mortal Kombat'ın şiddet içeriği ile kafayı yiyen ebeveynleri izlerken diğer bölümde bir RPG karakterine bürünerek maceraya atılıyoruz. ♦



Dizi

RATCHED

Ryan Murphy'nin yepyeni dizisi Ratched, Netflix'te yayında. Yehuu! American Horror Story ile 2011 yılında tanıtmışım kendisini. O günden beri de yakın takipteyim. Yapımcı, yönetmen, senarist ve en önemli çığın bir beyne sahip olan bu adam ne yapsa çok seviyorum. Netflix de kendisini çok sevmiş olacak ki Ryan Murphy'ye bolca yeni içerik yaplıyor. Sekiz bölüm olarak yayınlanan Ratched dizisi aslında daha önceden tanıdığımız bir karakterin hikayesini anlatıyor. Romanından filme uyarlanmış olan, bol Oscarlı film Guguk Kuşu'ndaki hemşire Ratched'dan ilham alınarak yaratılmış. Dizide gerçek bir manyak olan hemşire Ratched bizi katillerin ve delillerin bol cinayet içeren dünyasında küçük bir gezintiye çıkarıyor. Yıl 1947. Bir akıl hastanesinde işe başlayan hemşire Ratched'in aslında birçok kişinin canına mal olacak büyük bir planı vardır. Üstelik onu durdurabilecek hiç kimse yoktur. İzleyicisine kullanılan renkler ve mekanlar ile görsel bir şölen yaşatan bu dizide süper oyuncu Sarah Paulson hemşire Ratched olarak karşımıza çıkıyor. Üstelik dizide Sharon Stone ve daha çok Ryan Murphy dizileri ile tanıdığımız Finn Wittrock da başrollerde. Netflix'ten simdiden ikinci sezon onayı alan Ratched seyircisine bolca vahşet vadediyor. ♦



KİTAP

TEZUKA'DAN MİYAZAKİ'YE ANİME VE MANGA

Sımdı reklamlar! Bu çok şahane bir kitap, süper ötesi bir şey. Neden mi? Çünkü yazarlarından birisi benim. Tam ukalalığı keselim! Türkiye kitabı konusunda zengin bir ülke. Her ne kadar az kitabı okunuyor diye isyanda bulunsak da okumak isteyene hemen her konuda birçok kitabı bulunmakta. Lakin söz konusu animeler olunca ve toplumumuzda animelerle çoğulukla gençler ilgilenince anime ve manga hakkında çok fazla araştırma kitabı yayınlanmamakta. Bu kitabı da benim gibi genç veya çocuk yaşta animeler ile tanışmış ve büyük fan olmuş yazarlar tarafından kaleme alındı zaten. Manganın ve animenin tarihsel gelişimi,

üretim süreci, türleri, sinemasal anlatımı, cinsellik ve şiddet unsurları, samurayları ve çok daha fazlası bu kitapta eğlenceli şekilde anlatılıyor. Her bölüm, konu üzerinde birçok araştırmalar yapmış kişiler tarafından kaleme alınmış bu kitabı sizi eğlenceli bir anime ve manga yolculuğuna çıkarıyor. Yazarları arasında benim ve sevgili eşim Rafet Kaan Moral'ın da (beni animeler sayesinde tavladı zaten) bulunduğu bu kitapta, Ahmet Ziya Sekendiz, Gökhan Kuloğlu, Ercan Gürova, Birsen Albayrak, Hafize Mutlu, Yeter Şeko gibi alanında donanımlı isimler bulunuyor. Keyifle yazdığımız bu kitabı keyifle okumanızı dileriz. ♦

DİZİ

THE BOYS

Superman kötü bir adam olsa nasıl olurdu? Çizgi romanlarda, animasyonlarda ve oyunlarda diktatör ve yok edici birisi olduğunu zaten gördük. Peki ya gerçek dünyamızda yaşasayı ve gerçekten yozlaşmış bir zihniyete sahip olsayıdı? İşte o zaman adı Homelander olurdu! Homelander'in yanına sapık bir Aquaman olan Deep'i ve madde bağımlısı bir Flash olan A-Train'i de ekleyin. Tüm bu karakterleri Amazon Prime'in dizisi The Boys'da görebilirsiniz. Süper kahramanlar ve bağlı oldukları kapitalist sistem öyle güzel işlenmiş ki, gerçek hayatı bu süper kahramanlar olsa gerçekten ayvanın en güzeli yerdik. Dizide bu süper kahramanlara (ya da süper kötülere) karşı gelen – daha doğrusu gelmeye çalışan "The Boys" adında bir ekibimiz var. A-Train sevgilisinin "İçinden geçince" Butcher adlı karanlık bir tiple tanışan Hughie'in hikayesine tanıklık ediyoruz. Hughie, kendi halinde pek de cesur olmayan bir gençken intikam arzusu ve Butcher'in da biraz itelemesi ile hayatı asla yan yana gelmeyeceği insanların arasında bulur kendini. Gün geçtikçe kahramanların televizyonlarda gösterildiği gibi birer kurtarıcı olmadığını, kendi çıkarlarını ve zevklerini düşünen birer pislik oldukları fark eder. Diğer süper kahramanları anılarım da, Homelander gibi bir adama karşı savaş açtığını bir düşünsenizde? ♦



FİLM

#ALIVE

Sosyal medyanın gücü temalı zombi filmi karşınızda. Sevin veya sevmeyin lakin Güney Kore sinema ve dizi konusunda dünyanın en başarılı ülkelerinden. Özellikle Train to Busan filmi ile nasıl mükemmel zombi filmi yapılır tüm dünyaya göstermişti. İlk zombi filmi kabul ettiğimiz White Zombie'den (1932) beri zombileri her kılıkta gördük ve artık birbirini tekrar eden zombi filmlerden çok sıkıldık. Netflix orijinal içeriği olan #alive filminde alışığımız zombi filmlerindeki gibi kaçmaya, dünyayı zombilerden kurtarmaya veya zombileri öldürmeye çalışan bir karakter görmüyoruz. Karakterimizin tek bir amacı var: HAYATTA KALMAK. Başkarakterimiz bir sabah uyanır ve dünyanın en son bıraktığı yerinde durmadığını, zombilerin herkesi yediklerini evinin sevimli penceresinden görür. Zombi istilası sebebi ile evinde mahsur kalan bir adam! Yemek ve su bulması lazım ama dışarı çıkmaz. Evde de kalamaz, peki ne yapacak? Umutsuzca sosyal medyadan sesini duyuracak. Tanımadığın bir insanın yaşamak için tek umut olduğu, çaresizliğin ve yalnızlığın zombilerden daha korkunç olduğunu gösteren etkileyici bir film #alive. ♦





En tekinsiz çizgi romanların
dünyasında bir gezintiye ne dersiniz?

En büyük kahramanımızın bir süper kahraman olduğu çoğu çizgi roman, aslında sonucunun belli ama şrecin belli olmadığı işlerdir. Günün sonunda iyi adamın kazanacağı ve içimizin umutla dolacağı çizgi romanlar okumak hepimizin hoşuna gider. Peki ya, içimizi en nihayetinde huzurla doldurmayan ve bize farklı bir bakış açısı yaratıp tüylerimizi diken diken edenlere ne demeli? Bu ay LEVEL'da okurken tüylerimizi diken diken eden, korkumuzdan bir sonraki sayfayı da çevirmeyelim ya, tadında bırakalım dedirten 10 "tekinsiz" çizgi romanı derledik!

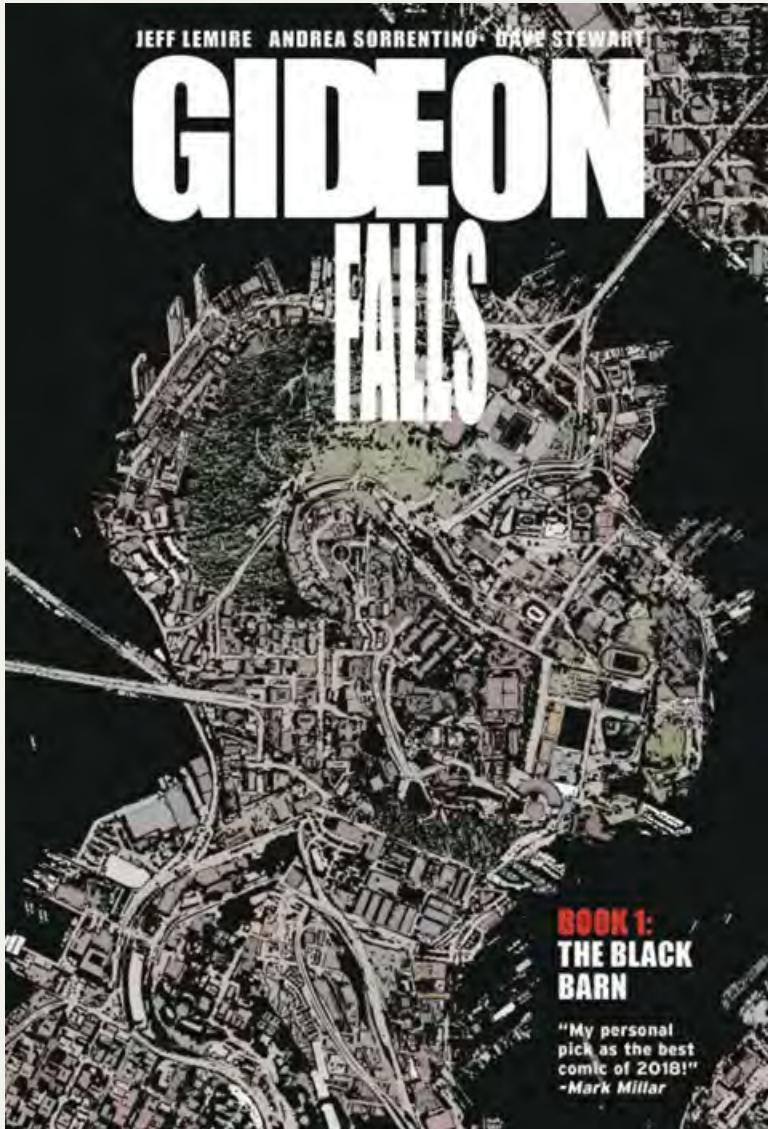


10 – Fatale (Ed Brubaker & Sean Philips)

Ed Brubaker'ı iyi çizgi roman okuyucuları mutlaka yapmış olduğu "crime-noir" işlerden hatırlayacaktır. Captain America ve Batman gibi ana akım çizgi romanlarında da çok başarılı seriler geçirmiş Brubaker, kendi ustalığı olan karanlık suç hikayelerini Lovecraftımsı bir korku hikayesiyle zirveye taşıyor. Kendisine bu hususta yıllardır eşlik eden Philips'in mükemmel çizimleri bir an bile rahatlamana izin vermeyecek. Panellerin karanlığında dolaşan gölgeleri görmek için dikkatli olmanız gerekecek!

9 – Gideon Falls (Jeff Lemire & Andrea Sorrentino)

Yakında çok büyük olasılıkla dizi olarak da seyredeceğimiz Gideon Falls, İkiz Tepeler eksenine yerleşen bir korku hikayesi. Küçük bir kasaba keşishi ve şehirli bir meraklıının yılları içinde tarihin belirli dönenlerinde belirlenmiş ve arkasında ölümler ve kabuslardan koca bir iz bırakan "Kara Ahır"ı aramasını konu alan



Gideon Falls, Lemire'in zeki yazarlığı ve Sorrentino'nun ustalık işi çizimleriyle bu janrı sevenlerin şimdiden kutsal kaselerinden biri olmaya başladı bile!

İnsanın umutsuzluğuna dokunan Gideon Falls, döndüğü her köşede insanı başka sürprizlerin beklediği, ürkütücü ve klostrofobinin dünyasının temellerini oluşturduğu gerçekten farklı bir iş.

8 – Tomb of Dracula (Marv Wolfman and Gene Colan)



Yakında Spider-Man film evreninde de karşımıza çıkacak Moebius'un nerelerden geldiğini hiç merak ettiniz mi? Hep süper kahramanlarıyla tanıdığımız Marvel Comics; 70'li yıllarda dönemin modaına uydu ve korku janrına geçiş yaptı. Eski dönemleri oto sansürleyen Comic Code Authority'nin etkisini çizgi romanlar üzerinde azaltmasıyla birlikte Marvel Comics, gerçek korku hikayeleri yazmak için Osmanlı efsanelerinden Sanayi Devrimine uzanan bir kahramandan iyisini bulamazdı: Dracula! Marvel evreninin

sınırları içerisinde ve "canona" paralel gi- den korku hikayelerinin startını veren Gene Colman ve Marv Wolfman dönemi bolca kan, biraz fazla tutkulu aşklar ve 1960-1980 döneminin renkli ama bir o kadar da tüyler ürpertici korku hikayelerini sevenler için mutlaka koleksiyonda olması gereken bir dönem.

7- Hellboy (Hellboy in Hell & Hellboy The Wild Hunt)

Herhangi bir Hellboy çizgi romanını alıp bu listeye sokabildirdim, hatta sübjektif düşün- düğümde benim için gelmiş geçmiş en iyi korku hikayeleri Hellboy'lar. Ancak elimizi vicdanıma koyup biraz daha tutarlı olma- liyım diye düşündüm ve kendisine 7. Sırayı verdim. Kolpaçino filmindeki "helboooooy" repliğiyle bılıp bilmeyen herkesin aklına yerleşen, üç sinema filmiyle çok fazla kişinin haberdar olduğu Hellboy, aslında öyle ülke- mizde çok da bilinip okunan bir seri değil.

Mike Mignola, Doğu Avrupa mitleri, Nazi deneyleri, komploteorileri ve dini motifleri sıkça kullandığı anti-herosuya korku janrıni sevenler için benzersiz bir deneyim ortaya koyuyor. Her Hellboy çizgi romanı belirli bir standardı tutturan ve ödediğiniz ücretten asla pişman olmadığınız sayılar asında.



6 – Sandman (Neil Gaiman & Sam Keith)

PhD'yi takip edenler, bizim favori çizgi romanımızın Sandman olduğunu bilirler. Ve korku janrıının içine neden Sandman'ı soktuğumuzu tartışacak olabilirler ancak kimse yanlışın, Sandman çok sert bir korku hikayesidir! Her ne kadar "Dream" grotesk ama tatlı bir dünya olsa da tüm Sandman sayılarını okuyanlar çok iyi bilir ki, yazılımış en sert korku hikayelerinden bazıları Gaiman'ın kalemine saklanmıştır. Özellikle Doctor Destiny ve Corinthian karakterlerinin



acımasız, vurdumduymaz ve merhametten asla nasibini almamış hikayeleri sizleri bambaşka bir dünyانın karanlık gerçekliğine hapsedecek ve bir an önce bu hikayelerin bitmesini isteyeceksiniz. Özellikle Sandman #6 ve #18 bu tarzı sevenlerin koleksiyonunda mutlaka olması gereken çizgi romanlar.

5 – From Hell (Alan Moore & Eddie Campbell)

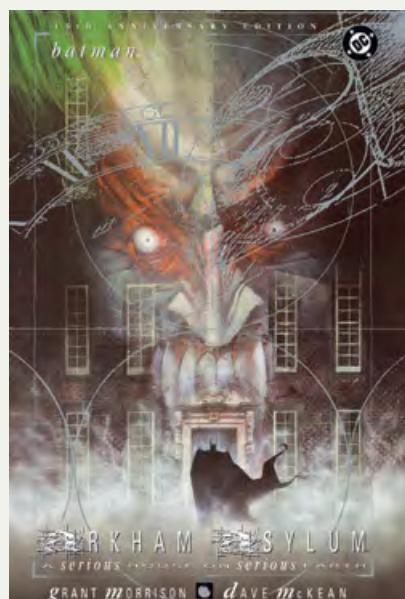
Kalınlığıyla ve küçük çizimleriyle okuma- ya çalışanları korkutan From Hell, sadece bir korku hikayesi değil aynı zamanda Endüstri Devrimi sonrası tamamıyla de- ğişen dünya ve bu dünyadaki toplumsal kaygıları, ekonomik zorlukların ve gelir eşitsizliğinin yaratığı modern kölelik sisteminin de çok ağır bir eleştirisi. Her Moore kitabında olduğu gibi yine okült ve sağ görüşlü yapının inanılmaz sertçe eleştirildiği çizgi roman, Karındeşen Jack olaylarını kendi- ne temel alıyor.

Alternatif bir Jack the Ripper hikayesi olarak değerlendirilebileceğiniz From Hell, aynı zamanda Johnny Depp'in de oynan- diği bir film ile viz- yona taşınmıştı.



4- Arkham Asylum: A Serious House on a Serious Earth (Grant Morrison & Dave McKean)

Bu listede herhangi bir ana akım süper kahraman çizgi romanına pek de yer vermek istemesem de tek sayılık bir harika olan Arkham Asylum, bir Batman kahramanlık hikayesinden çok "tavşan deliği" Joker'in olsayı ne gibi korkulara hizmet ederdi diye anlatan muazzam bir iş. Batman karakterinin kötü adamı yakalamasından çok, korku salmakla ünlü birinin zihninin derinliklerine yapacağınız yolculukla size bambaşka bir deneyim yaşatacak. Morrison zaten çizgi roman tarihinin en iyi yazarlarından, Arkham Timarhanesi ise onun en iyi işlerinden!



3 – Ice Cream Man (Maxwell Prince & Martin Morazzo)

Bir dondurma arabası ne kadar korkutucu olabilir ki? Tabii ki şeytan ta kendisi tarafından işletilmiyorsa! Maxwell Prince ve Morazzo'nun Gideon Falls'la birlikte listemizdeki görece yeni serisi tam anlamlı korku janının altın çocuğu. Genelde bağımsız çizgi romanlar ya da Marvel'in deneysel işlerinde gördüğümüz post-modern çizim tarziyla, Ice-Cream Man insanın yozlaşmışlığı ve zayıflığını her sayısında ustaca işleyen ve tüm korku hikayelerinin en iyi taraflarını yansitan bir toplama diyebiliriz!



2 – Locke and Key (Joe Hill)

Türkçe'ye de çevrilen, Netflix'de bir dizisi olan ve modern tarihin en iyi işlerinden kabul edilen Locke and Key aslında buraya almak istediğimiz ama pek çok kişi tarafından bilinmediğine emin olduğumuz 30 Days & Nights 'in kurduğu IDW'nin korku dünyasının bir eseri! Kendi mitolojisini besleyen Locke and Key, iblisler, cinayetler ve ele geçirmeler üstüne Locke ailesinin lanetini anlatırken "terör" seviyesini bir an bile düşürmüyor!

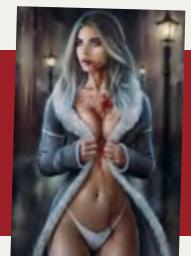


1 – Swamp Thing ve Tales of The Crypt

Doğrusunu isterseniz ayıramadım. Çünkü böyle bir listenin yapılması bile bu iki çizgi roman başlığının varlığından sebep. Modern korku çizgi romancılığın Swamp Thing ve Alan Moore'la başladığını kabul edersek, Tales of the Crypt'de 50'lerden gelen bir öncü! 90'ların başında Amerika'da dizi ve kısa TV filmleri halinde izlediğimiz Tales of Crypt tüm klişe korku hikayelerinin öncülü durumunda. Pek çok yazar ve çizer tarafından yıllarca sürege- len seri, Tarantino ve Rodriguez gibi yönetmenlerin

de sanatlarında oldukça ilgili desek, herhalde yeterli olacaktı! ToC'nın yanı sıra Swamp Thing aslında insancıl ve empatiyle dolu bir çizgi roman serisiyken bile tarihin en iyi korku hikaye- lerine ev sahipliği etmesiyle açıkçası ilk sıra dışında başka bir yerde olamazdı. Bulması oldukça da zor olan bu çizgi romanlar için eğer meraklısanız bize bir mesaj atmayı mutlaka düşünün. Herkese iyi bir sonbahar dilerim. ♦ Metehan İgneçi

AYIN VARYANTI
DARK RED #1
WILL JACK



OTAKU CHAN

Basitçe bir devrin, dünyanın sona ermesinin anime ve mangada nasıl karşılaşlıklar bulduğu, ne gibi sosyal-kültürel güçlerin alt metnini taşıdıgına bakmaya devam edelim. İkinci Dünya Savaşı'ni atlatıp ideolojik düşüncelerin çöküşünün ardından 80'lere geldik sonunda.

Japon kimliğine dair bu sorgulamalar ve Japonya'nın tarihi, ülkemizde artık Türkçe olarak da basılan Katsuhiro Otomo'nun epik mangası Akira'da bir karışım olarak karşımıza çıkıyor. Akira hem filmi hem de maneviyla kendinden önce gelen kiyamet anlatılarının bir pastisini oluşturuyor aslında. Akira'nın gösterdiği Tokyo kesintisiz akan, pişmanlık barındırmayan tüketimin gırla gittiği bir şehir. Konusuna daha detaylı girmeye gerek görmeden Japon kiyamet algısına ve kültürel-toplumsal deneyimlere dair Akira'da neler görebildiğimize bakalım. Filmdeki asiler Japonya'daki komünist ve Marksist hareketlerin bir hatırlatıcısıydı fakat mitingler 50'lerden 70'lere kadar süren öğrenci politik hareketinin bir yansımasydı. Kaneda ve Tetsuo, Susan Napier'in Shinjinriu yani "yeni insanlar" dediği, 70'lerde büyüyen ve sadece gelişmiş bir Japonya'yı bilen kişilerden sayabiliriz. Kaneda'nın eski kratere herhangi bir hürmet göstermediği de bu sebeple pek de şartsızı sayılmaz. Bu krater de geçen ay bahsettiğim Sekai Daisensō filminin sonundaki krater bir gönderme aslında.

Kurgunun Çağı

Japan Sinks gibi Akira da kimlik yani "Japon olmak" problemine eğiliyor ama farklılık açısından dindarlığın da eleştirel bir bakış açısıyla alındığını görüyoruz. Japonya petrol krizini atlattıktan sonra, 70'lerde yeni dinler denilen "shinshuukyo" nun yani tarikatların artışına şahit oldu. Bu tarikatların hiper dinler diye anılan bir alt grubu Japon kültüründeki prensipleri (psödobilim, mistisizm, psikoloji) kendine şiar edindi. Akira'da yeni çağın bir göstergesi olan Leydi Miyako bunun en iyi örneği. Fakat bu yeni çağın başlaması için bir kiyame-



tin, başka bir değişle önce eski sistemin yok olması gerekiyordu. Bu tam da savaş sonrası Japonya'sının kiyamet ruhunu yakalayan bir durum. Bombadan başlayıp çok önemli sosyal ve politik büyük anlatıların kaybedilmesi, ekonomik bir büyük anlatıya geçilmesi ve bu geçiş süresince korunamamış nesiller... Elbette Akira bu geçisi mümkün görüyor ama yeni dini hareketlerin tekrardan tasavvur edilmesi yoluyla. Bu yenilik, öncekinden tamamen kopuk olmak Masaçi Osava'nın "Kiyoko no Jidai" yani Kurgunun Çağı tanımıyla da örtüşüyor. Bu yeni çağ yükselen ekonomik güçle desteklenen bir tüketim ve rüya çağının. Ama sonra haliyle olanlar oluyor... 1989'da köpük ekonomi patladıında kayıp yıllar diye anılan uzun bir dönem yaşandı. 73'teki petrol krizi gibi endişe yaratılan bir durumu izlemiyorlar, bilhassa durumu yaşıyorlardı. İş sistemleri değişmişti üstüne 1995'te Kobe 7.2 şiddetinde bir depremle sarsıldı. Japonya'yı sarsan yüzyılın en büyük depremi 6.000 kişinin ölümüne, 30.000'den fazla insanın yaralanmasına neden olmuştu. Bu yetmezmiş gibi iki ay sonra Aum Shinrikyo tarikatının üst düzey üyeleri Tokyo metrosuna sarın gazı saldırısında bulundu. 12 kişi öldü ve binlerce kişi yaralandı. Bu saldırı öncesi kendi yaptıkları bir yayında Aum'un özellikle



Nausicaa ve benzeri kiyamet mangalarını çok sevdiği yazılmıştı.

İşte Japonya tam da bu kafaya Neon Genesis Evangelion'u izlemeye başladı. Bu olayların bir kısmı Evangelion yayılanmeye başlamasıyla aynı zamanlara denk geldi. Dönemin kültürel hassasiyetleri, güvensizlikler, ulusal belirsizlikler... Hepsı Eva'nın tahayyül dünyasının içine işlemiştir. Hatta sadece kararsızlık ve güvensizlik hissini değil mevcut sistemden geri çekilme isteğini de görürüz seride. Yaklaşan facianın karşısında varsa sadece anlık, yakın kişisel ilişkiler durur.

Büyük felaketler

Unutmamak lazım ki Japonya'nın yaşadığı tüm bu isyanlar, saldırular sosyal ve kolektif duzenin bozulmasıyla gerçekleşmişti. Nikkei'nin düşerek ekonominin balonunu patlatması Japonya'nın savaş sonrası yeni yarattığı ekonomik büyümeye düşüncesini yerinden etmiştir. Kobe depreminden sivil inisiyatıfler insanları kurtarmakta daha başarılı olması, devletin bu tip acil olaylarda müdahale alanının zayıf olduğunu göstermiştir. Aum saldırısı ise ruhani bir başarısızlığı. Kurgunun çağının sonuna geldiğimiz ve umudu kaybettigimiz olarak algılanmıştı hepsi.

İşte bu haletiruhiyede geri çekilmek, bir nevi kabüğuna çekilmek popülerleşerek bir çıkış yolu gibi görüldü denebilir. Giderek Sekai-kei yani dünya hikâyeleri artar hale geldi. Dünya hikâyelerini çok genel tanımlarsak, yaklaşan bir facianın hikâyesini romantik bir öyküyle destekleyen, geniş bir toplum anlatısından çoğu zaman kaçınıldığı, kahraman-vari fedakârlıklarla biten hikâyeler diyebiliriz. Karakterler arası ilişkiler çoğu zaman kadere bağlıdır keza dünyanın kaderi de karakterlere. Eva bunların büyük babası denebilir. 2000'lerde bu tip hikâyeler giderek arttı: Sakano, Voices of a Distant Star, Iriya no Sora ilk akla gelenler. Hani kaderciliğin kitabını

yazdırılar bile diyebiliriz bu geri çekilme üzerinden ilerleyen kiyamet anlatıları. Daha on sene geçmemişi ki facialar gelmeye devam etti. Adını 2000'lerin Tahayyülü diye çevirebileceğimiz kitabında Uno Tsunehiro, 2000'lerde iki büyük olayın Japon kiyamet anlatılarını şekillendirdiğini söylüyor. Bir tarafta 11 Eylül yüzünden (hikicomori hassasiyeti gibi) psikolojik geri çekilmenin daha fazla sürdürmeyeceğini yazıyor, 2001'deki gibi bir olay olursa geri çekilecek bir Japonya'da kalmayacağını eklıyordu, insanların artık bir şeyler yapması lazımdı. Bir tarafta da Başbakan Koizumi neoliberal politikalarına devam ediyordu ve bu politikalar Japon işgünün istikrarlı ve uzun ömürlü gidişini büyük oranda kötü açıdan etkiliyordu. Regülasyonlar bozuluyor, "sonuç bazlı" iş verme getiriliyor, çeşitlilik diye insanlar arası rekabet artırılıyordu. Böylece artık pek mümkün olmayan geri çekilme hissi,

gençlerin işyerlerine giderek yabancılasmasıyla birleşti. Tsunehiro buna sabaibu-kei yani hayatı kalma tipi kurgu diyor. İnsanların hayatı kalmak için birbiriley dövüşmek zorunda olduğu bu hikâyelerin de altında böyle bir geçmiş yatıyor işte. Kendinden önceki sekai-kei hikâyelerine göre sabaibu-kei tipi hikâyelerde kişilerle ilişkiler, politik ya da toplumsal hikâyeler geride kalır, tek önemli olan hayatı kalma psikolojisidir. Burada geçen ay verdigim Death Note örneğine geri döneyim. Tsunehiro'ya göre Death Note'taki rekabet içindeki gençler, sosyal yaşamın ne mal olduğunu apaçık görebilen tek kişiler. Kira ve L arasındaki rekabet sadece bir kedi fareyi kovalar hikâyesinin ötesinde, o dönemin gençlerinin haletiruhiyesini de aktarıyor. İçinde yaşadıkları dünyadan nefret etseler de onun kurallar silsilesi içinde ilerleyip bir şeyleri değiştirmeye çalışıyorlar.

Ve tabii ki sonrasında Mart 2011 depremi yaşandı... Sismoloji tarihinin en büyük depremi. Bunun etkisini Makoto Shinkai'nin Senin Adın ve Anno Hideaki ile Shinji Higuçının günümüzde geçen Shin-Gojira filminde gördük. İki de felaketi farklı şekillerde ele aldı ama ortak noktaları insanların nasıl kurtarıldığıydı. Shinkai gençlerin felaketlerle aradan zaman geçtikçe nasıl baş ettiklerini gösterirken iki ana karakter hem zaman hem de mekânda birbirinden koparılmıştı. Aralarındaki iletişim telefona bağlıydı. Ve gerçekten de depremde tüm sistemler çöktüğünde yardımların götürülmesi için cloud üzerinden kullanılan programlar hayat kurtarmıştı. Shin-Gojira ise bombadan çok nükleer güçe dikkat vermiş ve insanları kurtarmanın lojistiğine önem vermiştir.

Post-Fukushima sonrasında özellikle Covid-19 etkisiyle neler göreceğimizi ise zaman gösterecek... ♦ **Merve Çay**





Konu önemli gençler:
İkinci el ürün almak!

Figürçünün Seyir Defterinden herkese merhaba! Geçtiğimiz ay sizlerle birlikte "İçinde bulunduğuuz ekonomik şartlarda, nasıl koleksiyon yapabiliyorum?" konusunu konuşmuştu. Bu sefer ise satın alma opsiyonlarını konuşturuyorum. Ekonomik olarak daha dikkatli olmaya çalışırken ilk hedefimiz, her zaman harcadığımız paranın minimumda kalması gerekliliği oluyor ister istemez. Tabii ki bu önemli bir kriter fakat bununla birlikte dikkat etmemiz gereken başka unsurlar da mevcut.

İkinci el ürün almak

Öncelikle şunu belirtmek istiyorum, ikinci el ürün almak her zaman ekonomik durum ile ilgili bir konu değildir. Evet, size ekonomik olarak daha kolay bir alışveriş imkanı sağladığı gibi bazen de rare olan ya da Türkiye'de sıfırını bulamadığınız bazı ürünler koleksiyonunuza katmanızı mümkün kılar. Sahibinden.com, Letgo, Gittigidiyor.com, çeşitli Instagram sayfaları ve Facebook grupları, ikinci el ürünleri alırken en çok araştırma yaptığım mecralar oluyor. Tabii ki ikinci el ürün alırken dikkat etmenizde fayda gördüğüm bazı konular var.

1-) Satıcılar: Eğer FB grupları, Instagram sayfaları gibi yerlerden alışveriş yapıyorsanız satıcılar hakkında öyle veya böyle bir fikir sahibi olmanız kolay. Ne yazık ki bu hobinin içerisinde de sizi üzebilecek kişilerin olduğu bir gerçek. Referansı bulunan, kendisinden daha önce alışveriş yapmış ve sorun yaşanmamış satıcıları tercih edebilirsiniz. Sahibinden, Gittigidiyor gibi mecralarda satış yapanlar için de bu geçerli. Eğer kredi kartı ile alışveriş yapıyorsanız kesinlikle ürünlerle ilgili doğru bilgiye ulaşmaya ve önlemlerinizi almaya özen gösterin.

2-) Satın Alma Şekli: Ben çoğu zaman yüz yüze alışverişe tercih ediyorum. Evet aradığım bir ürünü bulma şansımı azaltıyor ama en kötü ihtimalle, satıcının olduğu şehirde yaşayan



"İkinci el ürün almak her zaman ekonomik durum ile ilgili bir konu değildir. Evet, size ekonomik olarak daha kolay bir alışveriş imkanı sağladığı gibi bazen de rare olan ya da Türkiye'de sıfırını bulamadığınız bazı ürünleri koleksiyonunuza katmanızı mümkün kılar."

bir arkadaşımdan rica ediyorum. Gelecek ürün ile ilgili olarak sorun yaşamamak adına, kargo üzerinden alışveriş olacaksız ayrıntılı video ve fotoğraf rica ediyorum. Tabii bir önemli konu da şu; ürün geldiğinde kesinlikle kargocuyu bekletip kontrol yapıyorum.

3-) Kargo - Paketleme: Bana göre 100 Lira olan ürün de 5000 lira olan ürün de manevi olarak eş değerlerdir. Satın aldığınız ürünün değeri kaç lira olursa olsun satın alırken alışveriş yaptığınız satıcıdan iyi bir paketleme yapmasını isteyin. Eğer siz yapıyorsanız kesinlikle sizin için de geçerli. 5-10 lira özellikle öğrenci arkadaşlarınız için önemli olsa da, kargonuzun başına gelebileceklerden korumanız daha sonra üzülmeyi önleyecektir.

4-) Ürünün Durumu: Üründü koleksiyonunuza eklenmeden önce koleksiyon ürününün durumu hakkında bilgi alınız. Boyası ne durumda? Eklemleri ne durumda? Aksesuarları ne durumda? Sonradan sürpriz olmaması için bunlar önemlidir. Ayrıca ürünün fiyatını belirlemeye kilit etkenlerdir.

5-) Kutulu ürünler: İkinci el ürün alırken ya da satarken en çok konuşulan yada sorulan suallerden birisi de "Ürünün kutusu var mı?" sorusudur. Kutulu ürünler genel anlamda sıfır ürün hissisi yaşattığı için daha çok tercih edilir. Eğer kutuya saklamak gibi bir planınız yoksa bence bunu es geçebilirsiniz.

6-) Kredi Kartı ile Alışveriş: Sahibinden, Gittigidiyor, Zebramo gibi mecralarda ürünleri kredi kartı ile satın alabilirsiniz. Hem taksitle alabileceğiniz gibi hem de geri iade konusunda kendinizi daha güvene almış olursunuz.

Önümüzdeki sayılarda ara ara bu konulara devam edeceğiz. Keyifli bir ay diliyorum. ♦ **Ahmet Gezer**



BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

A GAME OF THRONES:
THE BOARD GAME:
Machiavelli'nin dediği gibi
"Amaca giden her yol mubahtır!"



Vay be! Dizinin ilk bölümü yayınlananı tam 9 yıl olmuş. Adına çok yakışır bir kurgu ile gönüllerimize taht kuran bu muhteşem dizi -aslında bir kitap serisi uyarlaması- acısıyla tatlısıyla hepimiz için unutulmazlar arasına girdi. Unutmanın imkânı var da sanki! Sevmeyeni çok olsa da, o nasıl bir finaldi arkadaş!

Dizinin bu büyük başarısının çok daha öncesinde Fantasy Flight Games, bugünkü konuğumuz olan oyunun ilk versiyonunu 2003 yılında yayınladı ve oyun çoğu kutu oyunu severin büyük bir beğenisini kazandı. Daha sonra ise "A Clash of Kings" ve "A Storm of Swords" isimli iki adet de genişleme paketiyle beraber oyunlarını daha da geliştirdiler. 2011 yılına geldiğimizde ise oyunu "Second Edition" takma ismiyle yeniden piyasaya sürdüler.

Bu kısa tarih dersinin hemen ardından; oyun bize neler sunuyor, gelin biraz da ona bakalım. Oyunumuz 3-6 kişi ile oynanan bir strateji oyunu. Devasa bir Westeros haritasının başında, kendimizi adeta askeri bir harekâtin komutanı gibi hissederek ordularımızı yönetiyor ve meşhur Demir Taht'ı ele geçirmeye çalışıyoruz. Bu süreçte oyuncular gerektiğinde birbirlerine karşı, gerektiğinde de duvarın ötesinden gelebilecek yabanlı tehditlerine karşı iş birliği içine girmek zorundalar. Bu oynanış mekanığı Game of Thrones evreninin ruhuna yakışır, iyi düşünülmüş bir mekanik. Tahmin edeceğiniz üzere King's Landing ele geçirilene kadar oyun devam etse haftalar sürebileceğinden, yapımcılar yine hoş bir mekanik ekleyerek 10 tur oynanışın ardından en fazla alanı ele geçiren kişiyi oyunun kazananı ilan etmişler. Yerinde bir karar açıkçası. Ancak bu haliyle bile 2-4 saat arası süren bir oyun var karşımızda. Ne kadar detaylı çalışmış yapımcı firma, siz düşünün.

Biraz önce de bahsettiğim gibi oyun Westeros haritası üzerinde geçiyor. Essos yok mu derseniz; var ama

genişleme paketi olarak almanız gerekiyor. "Mother of Dragons" isimli bu paketi alırsanız da ek olarak oynanabilir hane sayısı 8'e çıkarıyor. Çok da büyük bir fark yaratıyor mu diye soracak olursanız; bence hayır. Bu genişleme paketinin yanı sıra oyunun; "A Dance with Dragons" ve "A Feast for Crows" isimli iki adet daha genişleme paketi var. Belirtmeden geçmeyeelim. Şimdi geldik en sevdigim(!) konuya. Oyunun ücreti ve nereden alınacağı. Oyun maalesef ki ülkemizde satışa olan bir oyun değil. Bundan dolayı yurtdışı kaynaklara bakmamız gerekiyor. Öncelikle oyunun kendi sitesinden satın almayı tercih ettiğimizde 64.95\$ gibi bir rakam bize gülümşüyor. Kargolama ücretlerini de sayarsak 500 TL'yi geçen bir fiyat söz konusu. Bunu beraber ben oyun alanımda Essos'u da görmek istiyorum derseniz (Bence hiç gerek yok.) "Mother Of Dragons" u da ekliyorsunuz sepete ve fiyat 39.95\$ daha artıyor. Diğer bir seçenek ise Amazon üzerinden oyunu satın almanız. Burada ise kargo dahil oyunun fiyatı 431 TL. Kısmen daha makul, ancak yine de pahalı! Bir diğer seçenek ise oyunun bu yıl içerisinde Steam'e gelecek olan dijital versiyonunu beklemek. Fiyatı belli olmasa da eminim ki biraz önce bahsetmiş olduğum fiyatların çok daha altında olacaktır. Kendinize çok iyi bakın. Görüşmek üzere.

◆ İmge Melisa Şatlı

Farkı ne?

Oyunun 1st Edition'ı ile kıyaslayınca en göze çarpan değişiklikler yabanlı saldırı kartları ile savaşın dışında kalmak isteyen tarafsız bölgeler ve onlarla olan savaşlarıımız. Bunun dışında biraz daha dengele bir savaş ve oyun mekanığı kurulmuş. Öyle ahim şahim bir gelişime yok yani anlayacağınız.



COS- PLAY REPUBLIC

Korkutmak tam anlamıyla
“sanattır”

“This is Halloween, this is Halloween. Pumpkins scream in the dead of night” (Kostümünü dikerken miril-danmaya devam eder) “This is Halloween, everybody make a scene. Trick or treat till the neighbors gonna die of fright. It's our town, everybody scream. In this town of Halloween”. Bence hepimiz severiz bu parçayı. Ne de olsa Nightmare before Christmas, klasikleşmiş yapımlardan biridir.

Yüzlerce cosplayini de görmüşüzdür hani. Sevgili cosplayerların en sevdığı dönem olan Cadılar Bayramı (Halloween) kapımıza dayandı. Cadılar Bayramı, korkutucu kostümlerin yer edindiği kadar artık biraz daha yaratıcı temellere de çekilmeye başladı. Bazı cosplayerlar, sevdikleri karakterlerin korkutucu versiyonlarına yer verirken, bazıları bu geleneği dikkate almayıp sadece kostüm giyerek “konunun bir parçasıymış” gibi görünmekten yana hakkını kullanır. Bunun kötü bir şey olduğunu savunmuyorum elbet. Sonuçta yıl olmuş 2020. Bir noktada gündeme ayak uydurmak, biraz mecburiyet gibi. Düşündüğümüzde Cadılar Bayramı kavramı bizim için “korkutucu” olmalı. Ancak ailelerin de bu dönemlerde dikkatli davranışına çalışmasını da haklı buluyorum. Tabii ülkemizde Cadılar Bayramı, kapı kapı gezip şeker mi şaka mı kıvamında ilerlemiyor. Bunun yerine bu konsepti bilen birçok cosplayer, temaya ayak uyduruyor ve sosyal medyada sanatlarını konuşuyorlar. Olay sadece cosplay değil elbette. Biz de kendi kendimize eğlencemizi korku filmleriyle süslüyoruz. Unutmayın ki COVID-19 hayatımızda iken hiçbir şey kolay değil. Sosyal mesafeyi korumaya ve temizliğimize dikkat ederken yapmanız gereken, çeşitli görsülü konuşturma uygulamalarına dalmak olmalı.

Korkutucu kostümlerle bütünleşmek

İşin aslı, korkunç kostüme hayat vermek eskisinden daha zor. Özellikle uzun süredir cosplay hayatınız-



Cadılar Bayramı, korkutucu kostümler için en iyi zamandır



daysa ve birçok kostümü çoktan giydiyiniz, bir noktada yaratıcılığınızı konuşturmakta başka çareniz kalmıyor. Bu da siz makyaj kısmına yöneltiyor. Farkındaysanız Cadılar Bayramı kostümü denilince hep belli korku karakterleri akıllara gelir. Chucky, Dracula, Freddy Krueger, Jason, Pinhead, Regan, Samara, Carrie ve dahası. Örnekler çoğaltılabılır ve bir o kadar da az aslında. Klasikleşmiş karakterlerin dışına çıkıp, onların farklı versiyonlarının kostümlerini yapanlar da var. Yaratıcılık mantığı da tam olarak burada ortaya çıkıyor. Mesela Bloody Mary (hayır Wolf Among Us'taki değil). Ama fikir de güzel hani veya hayaletlere dönüşmüş Ghostbusters gibi tuhaf detayları düşünebilirsiniz. Özellikle amacınız “faklı” bir şeyler yapmaksa zaten “versiyon” kelimesini hayatınızdan çıkarılmak zor. Zombi Joker, hayalet Joker, canavar bulut (bildiğiniz pofidik bulut aynen), insan yiyen brokoli, kolu kopuk Barbie (tabii yüzünde korkunç makyaj da yapacağınız, saçlar dağınık olacak vs.) ve dahası. Şanlıyız ki internet yüzlerce fikir ve bu fikirlere nasıl hayat verilir rehberleriyle dolu. Özellikle cosplay işindeyseniz, sıradan bir zombi makyaj videosu izlediğinizde onu daha nasıl korkutucu veya abartı hale getireceğinizi biliyorsunuzdur. Bu durum biraz içgüdüsel aslında. Farkında olmadan “ben bununla bir şey yaparım ki ehe” moduna girip, bir bakmışsınız Scream maskesi ardından korkutucu bir gülümseme belirmiş. Hayal gücü güzel şey, aman kaybetmeyin ve sık sık kullanın.

Yaratıcılığınız en büyük avantajınızdır



Sadece korkutucu mu olsun peki?

Aslında hayır. Kişisel fikrim "evet"ten yana oy kullanısa da yazarın başında belirttiğim aile konusu ve hayal gücü kavramı bazı şeylerin önüne geçiyor. Ben Cadılar Bayramı denilince hep ikonik korku karakterlerini düşünürüm. Makyaja bol kan, korkutucu dişler, olabildiğince karanlık bir kostüm ve dahası. Hatta özellikle oyuncak bebek temali karakterlerin kostümlerini dikmeyi ve onların makyajlarını yapmayı pek severim. Diğer tarafta yaratıcı kostümler de bu geleneğin bir parçasıdır. Karküresi içerisinde hapsolmuş herhangi bir karakterin kostümü, belki Sims oyunundan bir kare, kurabiye canavarı ya da mayonezi çok seversiniz

onunla alakalı bir kostüm yaratırsınız. Belki de sosyal medyada geçirdiğiniz o kadar zamana ithafen Instagram, Tiktok, Facebook, Twitter vb. uygulamalarının veya filtrelerin ilginç kostümlerini yaratırsınız. Kısacası yapabileceklerinizin sınırı yok. Bilmeniz gereken şey Cadılar Bayramı demek, bildiklerinizin dışına çıkmak demektir.

O zaman makyaja abanayım

Doğru cevap. Neden olmasın? Benim gibi aylardır evden çıkmayanlardansanzı, yapabilecekleriniz zaten sınırlı. Doğal olarak evdekilerle idare etmeniz gerekebilir. Yeterince makarna varsa, belki bir makarna canavarı makyaj moduna girersiniz. Kabul,

saçma ama iyi makarna krizine girdik bir ara, kafalar oraya gitti tabii. Burada size verebileceğim en güzel tavsiye kesinlikle internetin nimetlerinden yararlanmanız veya okuduğunuz kitaplardan örnekleri dikkatlice incelemenizdir. Özellikle sosyal medyanın yaygın olduğu bu dönemde korkutucu veya yaratıcı makyaj videolarının sayısı bir hayli arttı. Hazır zamanınız da varken kendinizi geliştirebilirsiniz. Hatunsanız, erkek bir zombi makyajı deneyebilirsiniz. Erkekseniz, oyuncak bebek makyajı yapabilirsiniz. Yani sınırları zorlayarak cosplaydeki yeteneklerinizi artırmak her zaman mümkündür. Pahalı kostümlere, peruklara ya da lense ihtiyacınız yok. Belli bir saç renginiz varsa ona ayak uyduran makyajlar yapabilirsiniz. Aynı durum gözleriniz için de geçerli. Özellikle Cadılar Bayramı havasına girecek ve sizi görenleri de etkileyebilecek bir şeyler ariyorsanız, ayrıca olabildiğince masraftan kaçmak istiyorsanız aramalarınızı da ona göre yapmalısınız. Tabii bu sadece bir tavsiye, ne de olsa mükemmel uyumu yakalamaya ihtiyacınız yok. Alice In Wonderland'deki Cheshire Cat makyajını yaptığınızda kimse gözlerinize veya saçlarınıza takılmaz. Belki de internette gördüğünüz birebir Cheshire Cat yapmak yerine, daha gerçekçi detaylar düşünebilirsiniz. Unutmayın, korkutucu havayı yakalamak veya yaratıcı olmak tamamen sizin elinizde. Okumak, araştırmak ve en önemlisi sizin gibi cosplayle ilgilenenlerle iletişimde olmak size büyük avantaj sağlayacaktır. Şimdi keyifli zamanlar geçirmenizi dilerim. ♦ **Ceyda Doğan Karaş**



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sancı

Online oyun fuarı daha mı güzel oldu?

Virüs salgını nedeniyle bütün dünya-fuarlar, organizasyonlar iptal edilince, bu yıl oyun fuarları da online olarak gerçekleşti. Ağustos ayının sonunda Gamescom 2020 etkinliğine online olarak şahit olduk ve ne yalan söyleyeyim, online bir fuar, eski canlı fuarda oranla daha doyurucu oldu.

Dünyanın pandemiden kırılması, can kayıpları, ekonomik krizler, işsiz kalan insanlar tabii ki hepimizi üzüyor ve pandemi bir an önce biteşin istiyoruz. Ama pandemi bitse de şu oyun fuarlarını artık online olarak düzenleyelim isterim.

Nedenine gelecek olursak... Her sene çok pahalı bir organizasyon ile dünyanın bir şehrinde toplanıp, yine çok maliyetli bir fuar düzenlemek için hem para hem de çok değerli zaman kaynağını tüketen oyun geliştiricileri için, oyun fuarları ciddi bir sorundu. Şöyledüşün... Zaten gecesi gündüzü olmadan oyuncular üzerinde çalışan geliştiriciler, hazırlık süreci ile beraber her yılın 15-20 gününü "dünyanın bir ucundaki fuarda git, o fuarda sabahdan akşamaya kadar oturup zaman öldür, üretimden uzak kal ve fuar bitince standı toplayıp dünyanın diğer ucundaki evine geri dön," döngüsünde öldürüyorlardı.

Üstelik bu pahalı fuarda sadece cebinde parası olan büyük geliştiriciler erişebiliyor. Henüz ilk oyununu yapan, küçük bütçeli Indie geliştiriciler ise bu fuarda katılmadığı için seslerini duyurmaktı zorlanıyordu.

Bu nedenlerle, Gamescom 2020'nin, oyun fuarları konusunda çok önemli bir kırılma noktası olacağını düşünüyorum. Bir daha ne oyuncuların ne de oyun geliştiricilerin kolay kolay fiziki fuarda sıcak bakanlığını hissediyorum. Çünkü, herkesin kendi ofisi içinde, olabilecek minimum emek ve maliyetle ama maksimum fayda ile bu fuarı hayatı geçirdiğini gördük.

Öyle ki, coğumuz evimizde oturduğumuz yerden, geliştiricilerin online lansman veya tartışma/soru-cevap etkinliklerine katıldık. Pandemi olmasa, bunun evimizden değil de deniz kenarında oturduğumuz bir kafeden, banktan bile gerçekleşmesi mümkün. Şahsen ben 298 yaşında bir adamım, geçmiş yüzüller içinde belki üç yüz beş yüz tane oyun fuarını deneyimlemiştirdim. Bugüne kadar en çok doyum aldığım, içime sinen, rahat ettiğim oyun fuarı bu oldu. Ayrıca yine altın çizeyim, video oyun dünyasının geleceği için bağımsız/inde geliştiricilerin önemini son 79 yıldır bu köşede anlatıyorum. Gamescom 2020'nin Indie oyun stüdyoları için çok verimli olduğunu da bizzat gördüm. Indie stüdyolar için hazırlanan mini bir "browser oyunu" üzerinden, oynlara ve geliştiricilere ulaşmak mümkün oldu. Gamescom 2020'yi henüz incelememişler için hemen anlatıyorum, web sitesinde minik bir browser

oyunu yapmışlar, bu oyunda ziyaretçi sanal bir fuar alanını geziyor ve her stand üzerinde başka bir oyun veya Indie geliştirici bulunuyor. Böylece ziyaretçiler, fuarı sanal olarak gezebildiler. Üstelik, tek tek saymadım ama rahat 100'den fazla Indie oyuncum var. Bunların arasında, fiziki bir fuarda gidemeyecek kadar küçük bütçeli ama büyük umutlar vadeden çarpıcı oyuncular da vardı.

Açık konuşalım... Türkiye'de oyun yapımcıları giderek yükseliyor. Bu da beni çok sevindiriyor. Bence oyun yapımcılarımızın artık bir araya gelerek Türk oyun sektörü için bu tür bir "online fuar" düzenlemesi ve bunun hem Türkçe hem de İngilizce yayına olması, geliştiricilerimizin dünyadaki oyun severlere ulaşmasına büyük katkı yapabilir. Hazır devlet de artık milyar dolarlık ihracat rakamlarını görünce oyun sektörünün önemini anlamışken, bu hamleyi bekliyorum. Bu fırsatı kaçırılmamalı bence. ♦





Level Me Up Şahin Derya

sicherheits@gmail.com

Sessiz ve derinden

Kimselere anlatamadığım bir şeyi anlatmayı seçtim bu ay. Agorafobinin beni evin tek odasına hapsettiği senelerdi. 40 kilo almış, yürümeyi bile unutmuşum. Böcek gibi yaşıyordum. Dünya ile aramızdaki tek iletişim PC idi. İnsanlara söyleyemiyordum bile halimi. Hiçbir dostum kalmamıştı. Yapayalnızdım açık göğün altında ve bunca insanın arasında.

Oyunlar yine hayatimdi. Bir oyun çeşidini ise hayatında en uzun süre oynamıştım, o da denizaltı simülasyonlarıydı. Aramızdaki simbiyotik ilişki Silent Hunter 3'ün çıkması ile doruk noktasına geldi. Oyunun Bükreşli geleştiriciler ile de iletişimdeydim, hem test hem fikir olarak katkıda bulunmama rağmen asla credit alamadım. Oyun o kadar ele geçirmişi ki beni, daha önce örneğini görmediğim bir seye karar verdim. Denizaltı simülasyonları zaman hızlandırmalı oynanan oyullardı.

Yani göreve giderken veya dönerken gerek gördüğünüzde zamanın akışını kontrol edebiliyordunuz.

Zamanı hızlandırmadan en az iki devriye görevi yapacaktım. Dünyada deneyen olduğunu ne duydum, ne gördüm. Bunun için hazırlık olarak iki tane UPS aldım. Bir de akım düzenleyici ekstra sigorta içeren regülatör. Hepsini iyi markalardan seçmeye çalıştım. Topraklama hatalı neyse ki yoktu. Alarm verildiğinde gözcü subayı tarafından, koşup müdahale edecektim. Limandan ayrılma anından itibaren sonuna kadar, yani Almanya ya da Fransa'ya dönene kadar asla zamanı hızlandırmayacaktım. 1939 görevleri çok kısa olduğu için onları seçmedim. Type VIIA tipindeki U-botu aldıktan sonra 1941 Happy Times dönemini seçtim. Görevler ortalamaya 1 ay kadar sürüyordu. Yapacaktım!

Fanları da temizledikten sonra, Wilhemshaven'den uğurlama gününe geldim. Bando ve yolcu edenler oradaydı. Cephaneler yüklenmiş, yiyecekler hazırdı. Gerçekçilik otomatik torpido hesaplaması dışında full



realism'e ayarlanmıştı. Yarım yol ileri diyerek yola çıktım.

Hesaplara göre liman sonrası ilk checkpoint'ea ulaşmam 8 gün sürüyordu. Sesi nasıl ayarlamalıydım bilmiyordum, hem evdekileri çıldırtmamalı, hem de alarmı duyabileceğim kadar aktif olmaliydi. Cep saat ile dalma, yüzeye çıkışma sürelerini hesapladım, Type VIIB'den daha ağırdım. 9 saniye kadar süre vardı. İlk alarm, günler sonra Bay of Biscay'ın hemen dışında gerçekleşti. Hiç unutmadım. Başlangıç saatini tam olarak kendi saatime ayarlamıştım ama ben gece yaşayıp gündüz uyuduğum için uykuda yakaladı. Devriyede bir uçak bizi saptamıştı. Dürbünden bakınca uzakta olduğunu gördüm ve dalış süreme güvenerek periskop derinliğine indim. Akşama 4 saat vardı, hızı düşürüp sonardan pervane sesi dinleyerek geceyi ettim ve öylece atlattım.

Kayıdı sayede ilerlemeyi kaydetmek için kullanacaktım. İlk konvoyla DBU'dan gelen devriye görevi sonrası karşılaştım. İlk aklıma gelen save etmek oldu. Yapmadım, ama

konvoaya yaklaşmakta çok daha çekingen davranıyordum. Yaklaşma acıma göre kesin hit olacak üç gemi saptadım. Elektrikli torpido kullandığım için izini görmeleri nerdeyse imkansızdı. Cesaret edebildiğim en yakın noktayı bekledim, 4000m'den daha yakın olmaliydim. Motorları kapatmışım zaten, destroyерlerin beni fark etmesi burum onları dönük olduğu için neredeyse imkansızdı. Onlar geçip gitmekten sonra salvo halinde 4 torpil attım ve en yakındaki gemiye en son ateş ettim cep saatinden hesaplayıp. Toplamda iki büyük tanker batırılmış, bir tanesini de ağır yaralamışım. (Editörden şarkılara önerisi: Sabaton – Wolfpack) İçimdeki sevinç de korku kadar büyütü normalden. Yaralandığım gemiyi terk edip yoluna devam eden konvoy beni asla bulamadı ve gece yaralı da avladım. Yangın aydınlatıyordu geceyi. İki devriyeyi de tamamlamam iki aydan biraz fazla sürdü. Ne örneğini gördüm, ne deneyeni. Kasayı hala saklıyorum, o benim botum, kimseler bilmez. Salute the fallen! ♦



Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

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

Nereye doğru?

Saniyorum Ekim ayının konusu yeni Xbox ve PS konsolları olacaktır. Eylül ayında içerisinde tanıtılan yeni, yeni, yepyeni jenerasyon oyun konsolları ve beraberlerinde getirdikleri yenilikler, büyük bir başlık haline geldi. Teknoloji ve oyun dünyasının kalbinde yer alan yeni jenerasyon konsollar, pek tabii beraberlerinde yeni oyunları da getirdi. Öncelikle her iki cihaz da 4K net çözünürlük ve 8K'ya kadar destek veren bir potansiyele sahip. Hal böyle olunca görüntü teknolojilerinde muazzam bir yenilik yaşanacağı aşikar. Diğer taraftan sorulması gereken soru ise "Hangi televizyonda?" olmalı. Açıksası bu başlı başına bir konu ama benim esas argümanım, böylesine muazzam bir gelişme yaşanıyorken, NVIDIA'nın 3000 serisi ekran kartlarını tanıtması oldu.

Bundan yıllar önce kaleme aldığım bir köşe yazısında, oyun konsollarının sadece ilk iki jenerasyonlarında PC platformuna göre "karlı" bir yatırım aracı olduğunu belirtmiştim. Özellikle PS2'nin piyasaya çıkışından üretimi durduruluncaya kadar geçen sürede sunduğu teknolojik alt yapı ve genel anlamda oyun teknolojilerinin yapabildikleri, olabildiğince "yeterli" seviyedeydi. Nitekim PS3'ün

piyasaya çıkışından sadece bir yıl sonra, PC platformunun sunduğu görsel deneyim, bu konsolu kısa sürede geride bıraktı. Benzeri bir durum PS4 ve Xbox One için de geçerliydi. Öyle görünüyor ki yeni jenerasyonlar da bu durumdan nasibini alacak. Bilmem NVIDIA'nın 3000 serisi kartlarına baktınız mı ama bakmadıysanız çok şey kaçırıysınız diyebilirim. Özellikle PC bileşenlerinin, her geçen yıl kat be kat güçleniyor olması, konsolların kendisine has kitlesini daha da büyütmesine engel olacaktır. Ayrıca SSD disklerin oyunlar üzerindeki kullanımı ve veri aktarımı olan artıları da gün geçtikçe kullanılmaya başlayan bir mimari ortaya koyuyor. Bu duruma verilebilecek en iyi örnek, Cyberpunk 2077 ile SSD disk arasındaki bağlantı olacaktır. Konu hakkında halen bilginiz yoksa, bir bakın derim. SSD'lerin böylesine önem kazandığı bir dönemde de PS5'in 825 GB'lık ya da Xbox Series X'in 1 TB'lık SSD kapasitesi hiçbir şeye yetmeyecektir. Pek tabii konsollar, yine en iyi veri çıkışını alacakları bir televizyon ünitesi aracılığı ile ömrülerine عمر katmayı başaracak, kendi oyuncu kitlesi ile büyük satış rakamlarına ulaşacaktır ama her daim olduğu gibi, PC platformu-

nun sunduğu ve sunacağı teknoloji çok daha ileride olmaya devam edecek. Tabii fiyat / performans konusunda illaki konsol avantajı olacaktır ama iki yıl gibi kısa bir süre içerisinde, PC'lerin sunduğu ve sunabildikleri teknolojik altyapının karşısında pek de ayakta kalacaklarını düşünmüyorum. Ayrıca, özellikle Sony'nin üreteceği PS5 uyumlu televizyonların fiyatlarını da görmeyi heyecanla beklemekteyim. Bir anda 25 bin TL'lik bir bilgisayar yerine, 25 bin TL'lik konsol + televizyon alışverişini yapmamız işten bile değişmiş gibi geliyor. Uzun lafın kısası, bu en yeni jenerasyon konsolların ve bir anlamda yeniden yaratılacak konsol piyasasının, uzun vadede astarı yüzünden pahalıya gelecek bir macera olacağını düşünüyorum. Bu arada oyun fiyatlarından bahsetmedim bile... Naçizane hesaplarımıza göre, uzun vadede kaliteli bir PC'ye güzide bir kontrolcü almak suretiyle yola devam eden milyonlarca oyuncu ile karşılaşmak işten bile değil. Ha, bu arada, konsolun da yeri ayrı ona laf yok ama işte tüm bunlara nasıl yerişeceğiz? Özellikle ülkemizdeki ekonomik dalgalandırma sonucunda nasıl yeni nesil konsollara oyun alabileceğiz, işte orası tam bir sırr, tam bir muamma. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✉ cepejderi

Bazları karanlık sever

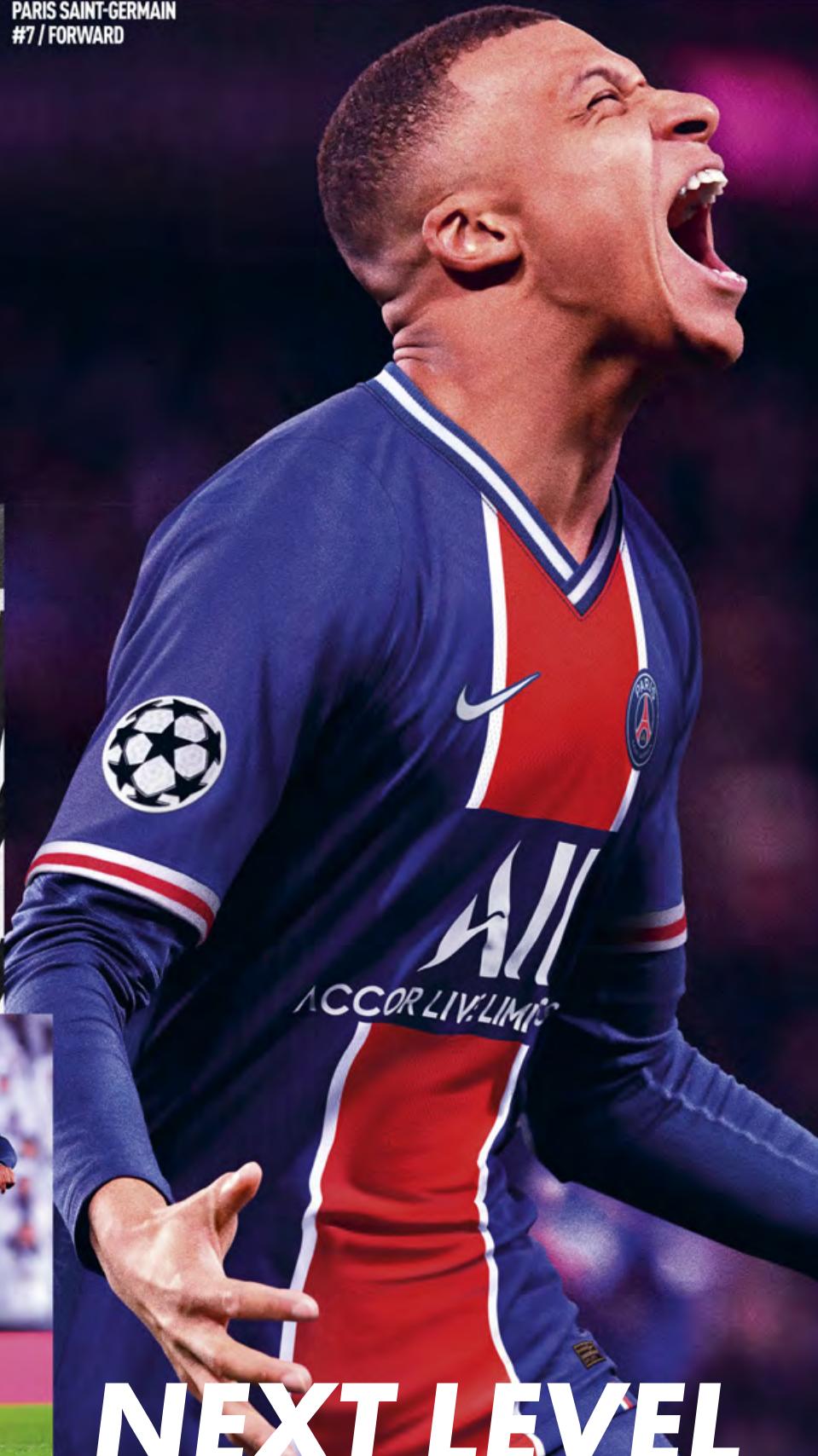
Yılın en sevdiğim zamanına yaklaşıyoruz. Cadılar Bayramı! Kabul, bizim buralarda pek öyle moda girip, kapı kapı dolaşıp şeker topladığımız tek vakti Şeker ve Kurban Bayramı idiler ama o da yok artık. Türkiye'de Cadılar Bayramı kutlamasını ancak benim gibi çırınlar düşünür zaten. Hani bendeki de öyle kutlama falan değil ama ayın kendisinden midir, yoksa yaza veda etmenin mutluluğundan midir bilmem pek severim yılın bu zamanlarını. Korku filmleri indiririm, canım sıkılır internette tuhaf korkunç makyajlar bakarım ve onlar gibi yapmaya çalışırım, hatta üşenmem kostüm falan dikerim o derece. Madem o korkunç anlar yaklaşıyor, buralara klasik isimleri de yazmak lazım. Tabii yıl oldu 2020. Teknoloji bayağı ilerledi malum. 60, 70 veya 80'lerdeki bazı filmlerin ses kaliteleri bayağı kötü geliyor kulağa. Durum öyle olunca ben size biraz farklı bir liste vereyim diyorum. Yalnız şimdiden uyarayım, benim korku filmi tadım biraz farklı. Öyle 2014 yapımlı Babadook gibi filmleri hiç sevmem. Tamam psikolojik anlamda çok güzel korku filmleri

var ama kulağımı kemiren, iç gıcıklayan velet çemkirmesiyle uğraşamam ben kardeş. İrrite oluyorum tamamen ses ve pat küt fırlayan yaratık filmlerinden. Sırf bu yüzden saçma gelecek ama Paranormal Activity serisi fena değildir gözümde. Ama çok güzel başlayıp, seri ilerledikçe şu kameraya atılan ziplayan şeylerden fenalık geldi. Hani fazla kullanmaya başlıdilar. Bazi filmleri de hikaye bakımından güzeldir aslında. Çok eskilere gitmeden olabildiğince 2000'lerde takılalım diyorum bu sefer. Hem korkarsınız, hem de efektlerle dalga geçme ihtiyacı duymazsınız. Ya inanın ben çok yapıyorum onu saçma şekilde. Her filmde mantık arar oldum, hiç değil. E bütün gün evdesiniz, boş kalınca sarıyorsunuz bir şeylere. Mesela geçen It (1990) versiyonu izleyeyim dedim çok eğlendim ama işte zamanında güzeldi. Şimdi izleyince eğer izlemediyseniz muhtemelen katlanmanız zor olacaktır. Bendeki sevilen korku filmi listesi "çok uzun". Burası bildiğiniz yetmez, o yüzden arada arkadaşımı rahatsız edip "hadi izleyelim"

dediğim bazı isimleri buralara ilişirmeyi düşünyorum. O zaman başlayalım: Cloverfield (2008), 28 Days Later (2002), 28 Weeks Later (2007), Train To Busan (2016), As Above, So Below (2014), Ghost Ship (2002), Hell House LLC (2015), It Follows (2014), The Blair Witch Project (1999), The Ring (2002), Thir13en Ghosts (2001), The Mist (2007), 1408 (2007), The Others (2001), Orphan (2009), Mama (2013), Sinister (2012), The Cabin in the Woods (2011), The Witch (2015), Oculus (2013), The Autopsy of Jane Doe (2016), Gerald's Game (2017), In the Tall Grass (2019), Eli (2019), Triangle (2009), Circle (2015), Cube serisi, The Sixth Sense (1999), The Haunting of Hill House (Netflix dizi ama inanılmaz başarılı, şans verin), The Exorcism of Emily Rose (2005), Trick 'r Treat (2007)... Daha bu liste 600'lü sayılarla kadar çıkar. O yüzden şimdilik bunlarla yetinin. Tabii filmlerin +18 olduğunu unutmayalım. Malum korku ve gerilim filmleri bunlar, aklinız çıkmasın sonra. ♦



KYLIAN MBAPPÉ
PARIS SAINT-GERMAIN
#7 / FORWARD



NEXT LEVEL FIFA 21

Futbolseverlerin dört gözle beklediği o an geldi çattı!

LEVEL

#284 Ekim 2020

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna 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 Akmenel

Ceyda Doğan Karaş

Cumhur Okay Özgör

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Süngü

Hasan Elmaz Öfke

Gizem Kiroğlu

İlker Karaş

İmge Melisa Şatlı

Merve Çay

Metehan İğneci

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Ömer Mert Savcı

Özay Sen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Sonat Samir

Şahin Derya

Tolga Yüksel

Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ates

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, İşıl 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: Sezgin Balıkçıoğlu

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balibeş

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: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, sürelili, 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.



LÖSEMİ DEĞİL İYİLIK BULAŞICIDIR

2020 LÖSEV
İYİLİKLER
ZİNCİRİNE
KATILMAK İÇİN
SİZİ DE BEKLİYORUZ

**Hedefimiz
100 BİN LÖSEMİ VE
KANSER HASTAMIZI
KUCAKLAMAKTIR**

www.losev.org.tr
0312 447 06 60

Sosyal Duyarlılık Projelerimiz

CLOUD STINGER™ S

7.1 Oyuncu Kulaklığı
Hafif ve Rahat. Güçlü Ses!



7.1



NGENUITY



NGENUITY üzerinden
Sanal 7.1 surround ses



50mm sürücüler ile
18-23kHz frekans tepkisi



90° dönen kulaklık
kapaklarıyla hafif tasarım



Yumuşak, esnek suni deri ve
yoğun hafızalı köpü

* Sanal 7.1 surround ses efekti, stereo kulaklıklara kullanılmak üzere 2 kanallı bir stereo sinyal olarak verilir.



HyperX, Kingston Markasının Oyuncu Bölümüdür.

Hyperxgaming.com

©2020 Kingston Technology Corporation, 17600 Newhope Street, Fountain Valley, CA 92708 USA.

Tüm hakları Saklıdır. Tüm ticari markalar ve tescilli ticari markalar ilgili sahiplerine aittir.

HYPERR™