

# LEVEL

## MOUNT & BLADE II BANNERLORD

AYRICA

Final Fantasy VII Remake | Resident Evil 3 | Half-Life: Alyx | Ghost of Tsushima  
Fallout 76: Wastelanders | Control: The Foundation | XCOM: Chimera Squad

BU AY TAM  
**120**  
SAYFAYIZ!



10. NESİL INTEL® CORE™  
İŞLEMCİLİ DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLAR  
**INTEL® İLE OYUN BAŞLADI**



## Dijitalden selamlar

Sevgili virüsümüz sağ olsun, bu ay size basılı olarak değil, dijital mecradan sesleniyoruz. Merak etmeyin, dergi yine aynı formatta, yine tüm güncel konular ve incelemeleri içeriğinde barındırıyor. Tek farkımız, bizi bu ay raflarda göremeyecek olmanız.

Bu ayın iki önemli konusu oldu ve hangisini kapağa taşıyacağımıza son ana kadar karar veremedik. İkisi de bir türlü çıkmak bilmeyen oyunlar arasındaydı. Bir köşede Mount & Blade II: Bannerlord, diğer köşede de yılların eskitemediği (Aslında eskitti.) ünlü RPG, Final Fantasy VII'nin yepyeni hali. İki oyun için de çok sağlam yer ayırdık ve iki oyunu da detaylıca inceledik.

Kişisel olarak, FFVII Remake ile ilgili tüm şüphelerimin cevabını da tam tahmin ettiğim şekilde aldım. Square Enix büyük bir işe girişmiş ve sanki stratejisinde bazı hatalar var. Bakalım, yeni bölümün ne zaman geleceğiyle alakalı bilgiler verdiklerinde olay daha da netleşecek.

Resident Evil 3 Remake, Control'ün eklenen paketi The Foundation ve Fallout 76'yi ayağa kaldırması beklenen Wastelanders incelemelerini de okumadan geçmemenizi tavsiye ediyor ve sizlere sağlıklı, sıhhatlı bir ay diliyorum.

Gelecek ay görüşmek üzere, kendinize dikkat edin.

*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



**KAÇIRMA!**

**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!**



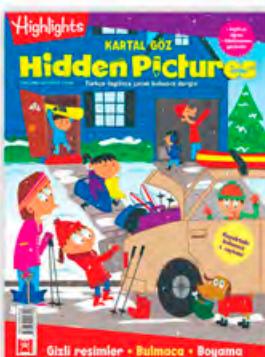
Dr. Umut Yıldız ile dev teleskoplar  
ve uzaylı arayışı üzerine.



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



\*Tüm Doğan Burda  
dergileri online kanallarda  
**KARGO BEDAVA**  
fırsatıyla satışta!

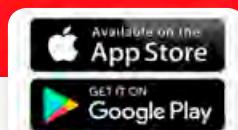


\*Satıcının Doğan Burda olduğu uygulama ve web sitelerinde kargo ücreti alınmamaktadır.  
Diğer kanallardaki ücretsiz kargo fırsatı satıcıların belirlediği kriterler kapsamında uygulanır.

## Satışta Olduğumuz Web Siteleri

- <http://dergiburda.com/>
- <https://n11.com/magaza/doganburda>
- <https://gittigidiyor.com/magaza/doganburda>
- <https://hepsiburada.com/magaza/dogan-burda>
- <https://amazon.com.tr/>
- <https://migros.com.tr/>
- <https://carrefoursa.com/tr/>
- <https://www.dr.com.tr/>

## Satışta Olduğumuz Uygulamalar



amazon



CarrefourSA



D&R



getir



gittigidiyor



hepsi burada



istegelsin



macrocenter



Migros Hemen



Migros Sanal Market



n11

#evdekal  
biz içeriği sana getirelim





# #279.5

## içindekiler

03 Editörden  
05 Takvim  
06 Küheylen  
08 Haberler

### İLK BAKIŞ

14 Ghost of Tsushima  
16 Last Oasis  
18 Ymir  
19 Endzone: A World Apart  
20 West of Dead  
21 Good Company  
22 Foregone  
23 The Endless Mission  
26 Art Kaede

### DOSYA KONUSU

28 Mount & Blade II: Bannerlord  
36 Anarşist

### İNCELEME

40 Final Fantasy VII Remake

48 Resident Evil 3 Remake  
54 Bleeding Edge  
56 Fallout 76: Wastelanders  
58 Control: The Foundation  
60 Half-Life: Alyx  
62 XCOM: Chimera Squad  
64 Infliction: Extended Cut  
65 Help Will Come Tomorrow  
66 Hidden Through Time  
67 One Piece: Pirate Warriors 4  
68 Biped  
69 TT Isle of Man:  
Ride on the Edge 2  
70 The Complex  
71 Granblue Fantasy: Versus  
72 Bloodrots  
73 Panzer Dragoon Remake  
74 A Fold Apart  
75 Al War 2: The Spire Rises  
76 Exit The Gungeon  
77 Root Letter: Last Answer  
77 Puddle Knights  
78 Colt Canyon  
78 Plebby Quest: The Crusades

79 HyperParasite  
79 We Went Back  
80 The Shattering  
80 It Came From Space and Ate Our Brains  
81 Iris & The Giant  
81 Gigantosaurus: The Game  
82 Mobil İncelemeler  
85 Online  
99 Donanım  
108 Film, Kitap, Müzik  
110 Ph.D  
112 Otaku-chan!  
114 Cosplay Republic  
116 Köşe Yazılıarı  
120 LEVEL 280

# TAKVİM

## Mayıs

### 1 Mayıs

Arcade Spirits (PC, PS4, XONE, Switch)  
Zombie Army 4: Dead War (Stadia)

### 5 Mayıs

Someday You'll Return (PC)  
Forza Street (iOS, Android)  
John Wick Hex (PS4)

### 7 Mayıs

Lonely Mountains: Downhill (Switch)  
Sonic At The Olympic Games – Tokyo 2020  
(iOS, Android)  
Void Bastards (PS4, Switch)  
Wavey The Rocket (PC)

### 12 Mayıs

Star Wars Episode I: Racer (PS4, Switch)

### 13 Mayıs

Super Mega Baseball 3 (PC, PS4, XONE, Switch)

### 14 Mayıs

Ion Fury (PS4, XONE, Switch)  
Best Friend Forever (PC, Switch, Mac)

### 15 Mayıs

Those Who Remain (PS4)

### 19 Mayıs

The Wonderful 101 Remastered (PC, PS4, Switch)

### 21 Mayıs

The Persistence (PC, PS4, XONE, Switch)

### 22 Mayıs

Maneater (PC, PS4, XONE, Switch)  
Saints Row: The Third Remastered (PC, PS4, XONE)  
Sword Art Online: Alicization Lycoris  
(PC, PS4, XONE)

### 26 Mayıs

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

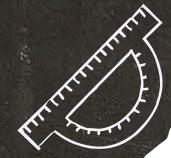
**The Elder Scrolls Online: Greymoor** (PC)  
TESO'nun en soğuk, en karanlık hikayeleri  
sizi serinletmek için geliyor.

### 28 Mayıs

Atomicrops (PC, PS4, XONE, Switch)  
Ninjala (Switch)

### 29 Mayıs

Borderlands Legendary Collection (Switch)  
BioShock: The Collection (Switch)  
XCOM 2 (Switch)  
Xenoblade Chronicles Definitive Edition (Switch)



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

# KÜHEYLAN



Efendim, bu ay bir değişiklik yapalım dedik ve geçen aylardan biriken fotoğraf-lara ağırlık vereceğimiz bir Küheylan hazırladık. Bir tanesi dışında diğerleri hep sizden gelen LEVEL temali fotoğraflar ama asıl önemli olan maalefes onlar değil, sizden gelmeyen o kısım. Çünkü o fotoğrafta muhteşemlik, elegance, şuhluk ve "Zaman"sızlık var. Herkese keyifli seyirler!

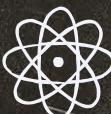
## Burası bir stüdyo olmalı

Daha önce bizimle yine oyun odasının fotoğrafını paylaşan Kaan Doğandemir, bu sefer de odasının güncel halini paylaşmış, çok da iyi etmiş. Bu sayede artık orasının bir oda olmadığından ve sadece iki duvarı bulunan bir stüdyodan ibaret olduğunu anlamış olduk çünkü her şey fazlasıyla iyi gözüküyor! Şaka bir yana Kaan'ı tekrar tebrik ediyoruz; kendisini Instagram'da axecalosgamer olarak bulabilirsiniz.



## Posterden geçilmiyordu...

"Merhaba sevgili LEVEL ailesi. Derginizi 2017 yılından beri severek takip ediyorum. Umarım yaptığınız bu kaliteli işi hep devam ettirirsiniz. Sizlerle bu koleksiyonumu paylaşmak istedim. Dergide yawnılsanız çok mutlu olurum. Teşekkürler LEVEL!" sözleriyle hem duvarındaki LEVEL posterlerini, hem de masadaki dergi koleksiyonunu bizimle paylaşan Kerem'e biz de teşekkür ediyor ve takibi bırakmamasını öğütüyoruz.





## Duvar yetmezse dolap var

Posterlerimizden kendine bir oda yapan Baran Azgan, "Sevgili LEVEL ekibi, sizi yaklaşık 2 senedir takip ediyorum ve her ay derginizi almaya çalışıyorum. Dergilerinizi severek okuyorum. Aslında odamın her yerinde poster var fakat size sadece burayı gösterebildim. Yerdeki posterleri de odamda poster asacak duvar kalmadığı için bu şekilde dizdim. Ben de büyüğünce sizinle beraber çalışmayı hayal ediyorum. Sizi seviyorum." diyerek bizi fazlaıyla mutlu etti. Görüşürüz Baran, posterleri içeri-deki odalara asarak bizi takibe devam edebilirsin.



## I love Paris

Bir Paris sevdalısı olduğunu gözümüze sokan sevgili okurumuz Siyar Baran, farklı bir çalışmaya imza atmış ve bu sayede saygımızı da kazandı. "Merhaba sayın LEVEL editörleri ve LEVEL ailesi. Herkes kendi LEVEL köşesini gönderiyor, ben de göndereyim dedim.

Fazladan dergi kaldı ama 2. katmanı dolduracak kadar değil. Şimdiki hedefim 2. katmana çıkmak. En sevdiğim ve en zevkli okuduğum dergi. Her ayın başını bu sebeple iplerle çekiyorum." diyen ve katman diyerek aslında "sıra" demek istediği söyleyen Siyar'ı çalışmalarından ötürü bir kez daha tebrik ediyoruz!



## Butarz bizim

Bildığınız üzere karantina altında berberler kapalı ve herkes artık kendi saçının katına, boyasına, röflesine kendi karar veriyor. Emre ile Tuna'nın tercihi gördüğünüz üzere bir hayli basit ve şık oldu. Lepisk'a saçı Kürsat'ı da aralarına çekmek istediler ama Kürsat'ın yanıtını çok daha enteresandi. İşte o anlar, kameralara böyle yansdı...



## Kısa ve öz bir koleksiyon

"Uzun olmasa da bir süredir sizi takip ediyorum. Dergilerinizi çok beğeniyorum. Posterler de süper. Ancak bir sıkıntı var, o da Küheylan köşesi çok kısa. Onu da biraz uzun yaparsanız tamamdır. Yalova'dan selamları!" sözlerinin sonunda hali geyiginin de serbest olduğunu belli bir şekilde belirtti. Furkan Deniz'e söyleceğimiz tek bir şey var: Daha çok LEVEL sahibi olmalısın! Görüşürüz Furkan, halin da güzelmiş.



# Küçük kasabada büyük dehşet

Until Dawn ile başarıyı yakalayan ve bizce de yaptıktırız işte bir hayli iyi olan Supermassive Games, bilginiz veya şu an öğreneceğiniz üzere The Dark Pictures adında bir seride başladı. Bu serinin ilk oyunu olan Man of Medan, başarılı görselliği ve hikayesiyle büyük beğeni topladı. Sıra serinin ikinci oyunu olan Little Hope'a geldi ve bu defa okyanusun ortasında değil, küçük bir İngiliz kasabasındayız...

Öncelikle şunu bilmelisiniz ki Little Hope'u tecrübe etmek için Man of Medan'ı oynamış olmanız gereklidir; iki oyun birbirinden tamamiyla farklı. Düşünün ki Alacakaranlık Kuşağu'ni izliyorsunuz ve her bölümde farklı, fantastik ve korku dolu konular işleniyor. Little Hope da bizi bambaşka bir ekibin koltuğuna oturtuyor, amacımız da çalışmayan otobüsümüz yüzünden mahsur kaldığımız kasabanın sırrını çözmek.

Little Hope adındaki kasaba, 17. yüzyılda korkunç olaylara gebe olmuş, lanetli bir yer. Bolca cadı katliamı yapılan ve işkencenin hayatın bir parçası olduğu bu kasaba, günümüzde de pek normalleşmiş değil. Bir profesör ve bir takım gençlerden oluşan ekibimiz, kasabaya adım attıkları gibi bu lanetli havayı solumaya başlıyor ve geçmişte işkence gören, öldürülün insanların başlarına ne geldiğini araştırıyorlar başlıyorlar.

Ve görüyorlar ki bir grup insan, nedense kendi ekiplerine fazlaıyla benziyor...

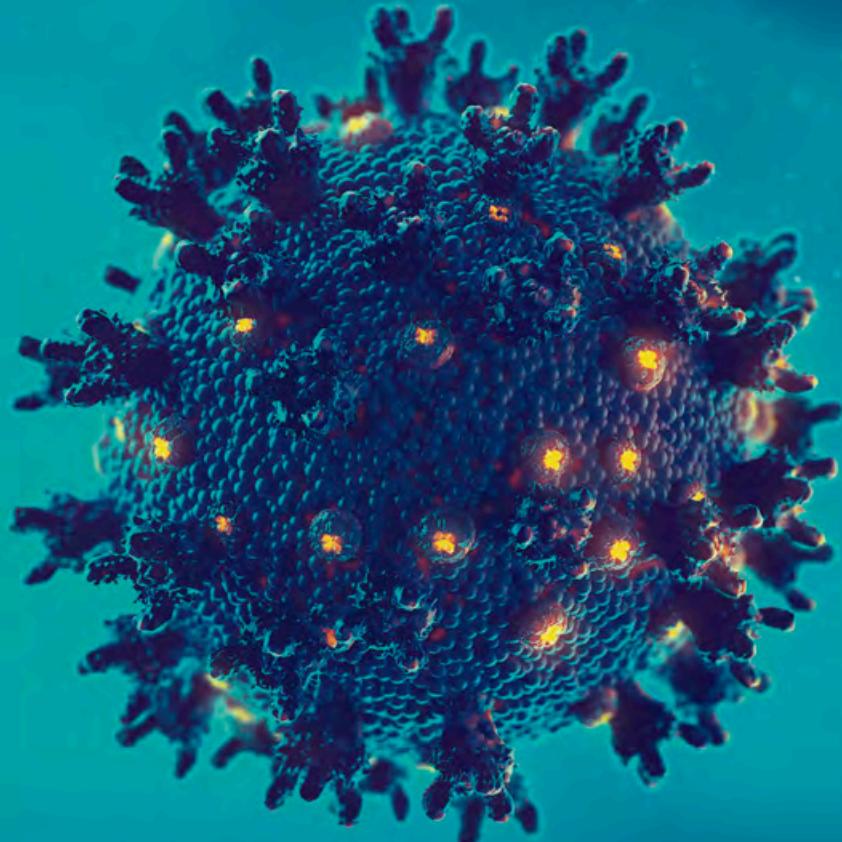
Evet, büyük ihtimalle Little Hope'a tesadüf eseri düşmediğimiz ortaya çıkacak ve bolca mistik olay da bizi bekliyor olacak, o havayı şimdiden aldık.

Supermassive Games'in Man of Medan'a gelen eleştirilerden sonra Little Hope'un oynanışıyla ilgili bazı geliştirmeler yapacağı da açıklandı. Artık daha özgür bir kamera kontrolü olacak, karakterlerimiz daha hızlı hareket edebilecek ve zamanında tuşa basma anlarının gelişisi bize daha iyi belli edilecek. (Man of Medan'da ara sahne izlediğinizi sanırken bir anda tuş beliriyordu ve bunu kolayca kaçırabiliyorduk.)

PC, PS4 ve XONE için hazırlanan korku macera oyunumuzun çıkış tarihi ise yaz ayları olarak belirtiliyor. ♦







## COVID-19 VE OYUN PİYASASI

# Gözle görülmeyen bir cisim, bakın nelere yol açtı...

**H**epimizi evlerimize kapatmış ve bilgisayarımızda, konsolümüzda bolca oyun oynamamıza iten Covid-19 virüsünün, oyun piyasasına farklı tipte etkileri oldu.

Zaten oynamakta olduğumuz birçok oyun daha da fazla oynamamıza yol açan Covid-19, PUBG, League of Legends, CS:GO ve Fortnite oyunlarında yoğunluk yaşamasına neden oldu; bu dörtlü salgın sırasında Türkiye'de en çok oynanan dört oyun olarak gündeme yerleşti. Salgından önce mobil oyunlara ilgi, oyun piyasasının en tepe noktasındayken, oyuncuların eve kapanmasından ötürü bu oran değişti ve PC oyunları liste başına geçti. Virüs dünya çapındaki etkileri ise sarsıcı sonuçlara yol açtı. İspanya'da gerçekleşen Mobile World Congress (MWC), tüm Çinli katılımcıların iptal kararı yüzünden bu senelik rafa kaldırıldı.

Mart ayında gerçekleşmesi gereken Game Developers Conference önce ertelendi, ardından işin ertelemeyle çözülemeyeceği anlaşıldı ve etkinliğin sanal bir formatta gerçekleşeceğini açıkladı.

Bizi en çok ilgilendiren konulardan biri olan E3, bildığınız üzere Haziran'da gerçekleşecekti fakat bu fuar da önce sanal ortama taşınma kararı aldı, ardından bunun da çok zor olacağı anlaşıldı ve E3, direkt olarak iptal edildi. (Şok!) E3'ün kardeşi olan ve özellikle tüm Türk

oyun sektörünü kucaklayan Gamescom da Almanya'nın tedbir kararları neticesinde iptal edildi –ki fuar normalde Ağustos ayında gerçekleşecekti. (Daha bir hayli zaman vardı.) Gamescom, E3'ün aksine sanal ortamla bizlerle buluşmayı planlıyor.

Diğer önemli erteleme ve iptal kararları arasında 25'incisinin gerçekleşeceği QuakeCon ve Temmuz'da gerçekleşmesi planlanan San Diego Comic Con bulunuyor.

Anlayacağınız virüs tüm etkinlikleri darmadağın etti ve PS5 ve Xbox Series X gibi iki önemli konsol çıkış yılı olması planlanan 2020'yi, müthiş sönük bir hale soktu. E3'te, Gamescom'da özellikle bu iki konsolun oyunlarıyla ilgili bilgi toplayacağımızı düşünüyorduk. (Her ne kadar Sony E3'ü yine pas geçeceğini belirtmiş olsa da...)

Bu tatsızlıklara ek olarak, merakla beklenen bazı oyunlardan da erteleme haberleri geldi. Bulaların en vurucusu da kuşkusuz ki bu ay çıkması beklenen The Last of Us: Part II oldu. Oyun söyle bir ertelendi ki çıkış tarihi bile verilmemi. Büyük ihtimalle Sony, salgının gidişatına göre bir tarih belirleyecek.

Salgın sırasında oyuncu artışı olan oyunlar arasında Ndemic Creations'ın 2012 oyunu, Plague Inc. dikkat çekti. Minecraft'i bile tahtından eden oyun, o kadar büyük bir ilgi gördü ki sonunda Çin hükümeti, oyunu Çin'de yasakladı. (Bunlar da çıkamıyorlar yasak kafasından.)

Herkesin evde olmasından yararlanan Animal Crossing: New Horizons da beklenenden büyük bir satış rakamına ulaştı. Eh, evde yapacak bir şey yok, herkes birbirinin adresini ziyaret etti durdu. Elijah Wood da oyundaymış, millet onu görünce şaşırılmış. (Ben de bu adamı Antalya'da, havalimanında, sıradan bir insan gibi Ankara uçağını beklerken görmüşüm; aynı sıradaydık. Hiç kimse adamı o kadar tanıymamış ve o kadar ilgi göstermiyordu ki olayın gerçekliğini anlamak için adama 12 kez falan baktım. Sonra ben de hiç kimse degilmiş gibi davranışım, ayıp oldu. –Tuna.)

Son olarak, Mart ayında Steam'de aynı anda 23 milyon kişinin oyun oynamakta olduğu not edildi –ki bu tüm önceki rekorları alt etti. Twitch'te 2020'nin ilk çeyreğinde 3 milyar saatlik içeriğin izlenildiği ve bunun da önceki seneye göre %20'lük bir artış olarak tarihe geçtiği açıklandı. GeForce Now'ın kapasitesi salgına ayak uydurmadı ve paralı aboneler bile sıra beklemek zorunda kaldı. Steam, PSN ve Xbox Live, internete yük binmemesi adına çalışma saatleri içerisinde indirme hızlarını düşürdü, keza Netflix de çözünürlükte aynı tipte bir sınırlamaya gitti.

Salgının oyun sektörüne daha birçok etkisi oldu lakin kısıtlı yerde en önemlilerine yer verebildik. Umudumuz bir daha bu tip bir haber yapmak üzerine... ♦



## SEINFELD GAME – THE UNOFFICIAL PITCH

# Yıllar sonra bir Seinfeld oyunu mu? Derhal gelsin!

**1** O sezonluk bir mucize olarak nitelendi- reBILECEĞİMİZ Seinfeld dizisi, iki fanatığı tarafından bir oyuna dönüştürmek üzere. Üstelik –nasıl başarıyorlar henüz bilmiyoruz- bu projenin Jerry Seinfeld'le veya dizinin diğer yapımcılarıyla bir ilgisi yok, tamamıyla bağımsız bir yapıp olarak planlanıyor. Verilen bilgilere göre oyun, point&click adventure tarzında olacak. Piksel grafikleriyle de yine geçmiş dönemin adventure oyunlarına selam çakan oyun, aynı televizyon dizisi gibi yarı

saatlik bir oyun süresine sahip olacak. Bu yarı saatlik bölümün üç sahnenin olması planlanıyor ve her sahnedede Jerry, George veya Elaine üçlüsünden birini kontrol edeceğiz. Kramer ise kontrol edilebilir bir karakter olmayacağı, sahnelerde girip çıkararak dizide olduğu gibi bizi güldürecek. Eşyaları kullanacağımız, bolca diyaloga gireceğimiz ve seçimler yapmamız gerekecek olan oyun elbette bolca komedi içerecek. Ne var ki burada söyle bir şüphe ortaya çıkıyor; yazar koltuğunda serinin orijinal

yapımcıları yoksa, çıkacak ürünün kalitesi nasıl olur? Görsellik, oynanış ve dizinin atmosferini sağlama konusunda bir sıkıntı yaşanmayacağı oyunun fragmanıyla bile ortada ama senaryo dizinin kalitesinde olmazsa, o iş tutmaz gibi geliyor. Ortaya çıkacak olan yarı saatlik oyun tutarsa, ek bölümleri DLC olarak planladıklarını söyleyen yapımcılar, oyunun hangi sistem için, ne zaman çıkacağını bilgisini vermiyor zira önce bu yapıma ilgi olup olmayacağına ölçmeye çalışıyor. ♦

## DUALSENSE

# PS5'in tasarımından önce gamepad'ini görmek

**X**box Series X'in hem tasarımıyla, hem de teknik özellikleriyle açıklanmasının ardından gözler Sony'ye ve PS5'e çevrilimiş ki yeni konsolun, yeni gamepad'ı çıktı karşımıza. DualShock ismini terk ederek daha fazla hisse aracılık yapacağını belli ederek DualSense ismiyle birlikte gelen yeni gamepad, tasarımıyla da internetin en çok konuşulan konuları arasına girdi.

İlk bakışta, tasarım renkleri dışında dikkat çeken yeni bir özelliği yokmuş gibi görünen DualSense, DS4 gibi bir dokunmatik panele, alışlageldik tuşlara ev sahipliği yapıyor ve Share tuşu da yerini Create tuşuna bırakmış durumda. Bu tuşun işlevi tam olarak ifade edilmemiş olsa da oyuncuların kendilerini ve oyuncularını rahatlıkla dışa vurabilmelerini sağlayacakları söylüyor. Daha önce açıklandığı gibi gamepad'in titreşim özelliği geliştirilmiş durumda ve artık csak taşınma basıboruz, asfalta mı yürüyoruz, bunun geri dönüşünü çok daha iyi hissedebileceğiz. R2 ve L2 tuşları da –açıklandığı gibi- yenilenmeye gidiyor. Oyunlarda ne yaptığımıza bağlı olarak bu tuşlar da farklı hassasiyetlere sahip olacak. Örneğin ok atmak için yayımızı

gererken bu tuşlar da gerginliği verecek şekilde bir tepki verecek.

Cihazın kocaman bir ışık barına sahip olmaması da yeni PSVR'in artık takip için bu ışıklara ihtiyaç duymayıacağının işaretçi gibi gözükyor. Be-

yaz, siyah ve lacivert ışığın müthiş bir uyumuna sahip olan gamepad tasarımı, kesinlikle çok iyi bir seçim olmuş ve konsolun da bu sık tasarımını yansıtacak kalitede olmasını bekliyoruz. Önümüzde dümdüz bir kutu atma Sony, rica ederiz! ♦



# SON DAKİKA!

◆ Nintendo bir hacker saldırısı sonucunda 160.000 kullanıcı hesabına erişim olduğunu açıkladı ve herkesin hesaba girişle alakalı güvenlik önlemlerini artırmasının belirtti.

◆ Cel shade'lı FPS XIII'ün remaster versiyonunu (Cümlede henüz Türkçe bir şey yok.) hazırlamakta olan Microids, yeni bir Tenten oyunu üzerinde çalışmakta olduğunu açıkladı. Yüz yillardır bir Tenten oyunu görmediğimizi düşünürseniz, bu güzel bir haber.

◆ Fortnite'a olan ilgi bitmiyor...

Geçtiğimiz ay gerçekleşen sanal Travis Scott konserine 12.3 milyon kişi oyuna girerek katılım sağladı ve bu, bir önceki Marshmello etkinliğine kıyasla +2 milyon oyuncu demek.

◆ Yaz aylarında çıkacak olan son bir DLC ile birlikte EA, Battlefield V'e ek içerik üretmeye bırakacağını ve yeni projelere yoğunlaşacağını belirtti.

◆ PC oyuncularının merakla beklemekte olduğu Death Stranding, salgın yüzünden 2 Haziran'dan 14 Temmuz'a ertelendi.

◆ Kısa sürede büyük bir oyuncu kitlesine sahip olan ve bedava olarak oynanabilen CoD: Warzone, PC oyuncularının hile yapması yüzünden, konsol oyuncularının "PC oyuncularıyla karşılıklı oynamama" seçeneğini kapatmasıyla gündeme geldi. Doğru yapıyorlar, hile yapmak çok anlamsız bir ego tatmini...

◆ Yıllardır Twitter hesabında hiçbir hareket olmayan Crysis, geçtiğimiz ay aniden canlandı ve "Yeni bir Crysis oyunu mu geliyor?" sorusuya interneti çalkaladı. Ve ortaya Switch için geliştirilen bir Crysis Remastered çıktı. Tebrikler.

◆ Minecraft benzeri bir oyun olan Hytale'in arkasındaki firma, Hypixel, Riot Games tarafından satın alındı. Bakalım Valorant ve diğer projelerin yanında bir de geliştirilmiş bir Hytale mi gelecek?

◆ Amazon'un iddialı MMO oyunu

New World'ün Mayıs ayında çıkışını bekleniyordu fakat bu oyun da salgın yüzünden 25 Ağustos'a ertelendi.

◆ Resident Evil 8. Evet, heyecanlarınız. Bazı söyletilere göre RE8 yapım aşamasında ve ilk defa FPS kamerasından oynanacak. Oyun zombilerden de uzaklaşıp halüsinsiyonlar, tarikatlar, ibadetler ve karanlık sanatları konu edecek. Resident Evil demeselermiş?

◆ Microsoft Xbox Series X'in logosunu paylaştı ve tasarım gördüğünüz üzere düşük bütçeli, üçüncü parti bir klavye-kulaklıklı firmasının logosunu andırmaktan ötesi değil.



## OBSERVER: SYSTEM REDUX

### Polonya'ya dönüş...

Layers of Fear'in yapımcısı Bloober Team, 2017'nin sağlam bilim-kurgu / korku oyunu olan Observer'i geri döndürüyor. Daha eski oyunların remaster'larına alıştığımız şu günlerde, üç yıl öncenin oyunu neden yenilenir sorusunun cevabı net: Yeni nesil konsollar.

Evet, Bloober Team'in amacı Observer'ı yenilenmiş grafiklerle PS5 ve Xbox Series X'e getirmekten başkası değil. Görselliğin yanında oynanışa geliştirmeler yapacak olan ekip, hikayeye de ek parçalar getirmeyi planlıyor.

Hatırlayanlar için de belirtelim, Observer Krakow kentinde yer alan, yıkık dökük bir apartmanda geçen bir detektiflik hikayesi idi. Bu araştırmacı yapımıza da halüsinsiyonlarla bize sunulan kabuslarla darmadağın oluyordu. Birbirinden garip apartman sakinlerine sahip

olan oyun, kahramanımız Daniel Lazarski'ye zor anılar yaşatmıştı.

2017'deki oyunun hatalarının da kapatıldığını varsayıdığımız takdirde, elimizde çok sağlam bir macera oyunu oluyor, bunu not edin ve 2020'nin sonunu, yeni konsolların çıkışını beklemeye başlayın... ◆



## XBOX ONE X

### Cyberpunk 2077 ateşini fitilleme vakti!

Surada yeni nesil konsolları beklerken olacak iş mi; parayı gidip bu sınırlı sayıda üretilen Cyberpunk 2077 temali Xbox One X'e yatıracağ...

Haziran ayında çıkacak olan ve Türkiye'de satılacağı belirtilen konsol, her anlamda Cyberpunk 2077 ruhunu yansıtıyor. Oyunu hazırlamak ve sabırsızlığını daha da artırmak için güzel bir seçim olan konsol, gece parlayan bölümleri, led ışıkları ve lazer işleme panelleriyle gerçekten tam bir koleksiyon ürünü.

Bu tasarıma uygun bir gamepad'ın tasarlanmadığını da düşünmediniz herhalde... En az konsol kadar iyi gözüken bir gamepad de bu

konsola eşlik ediyor.

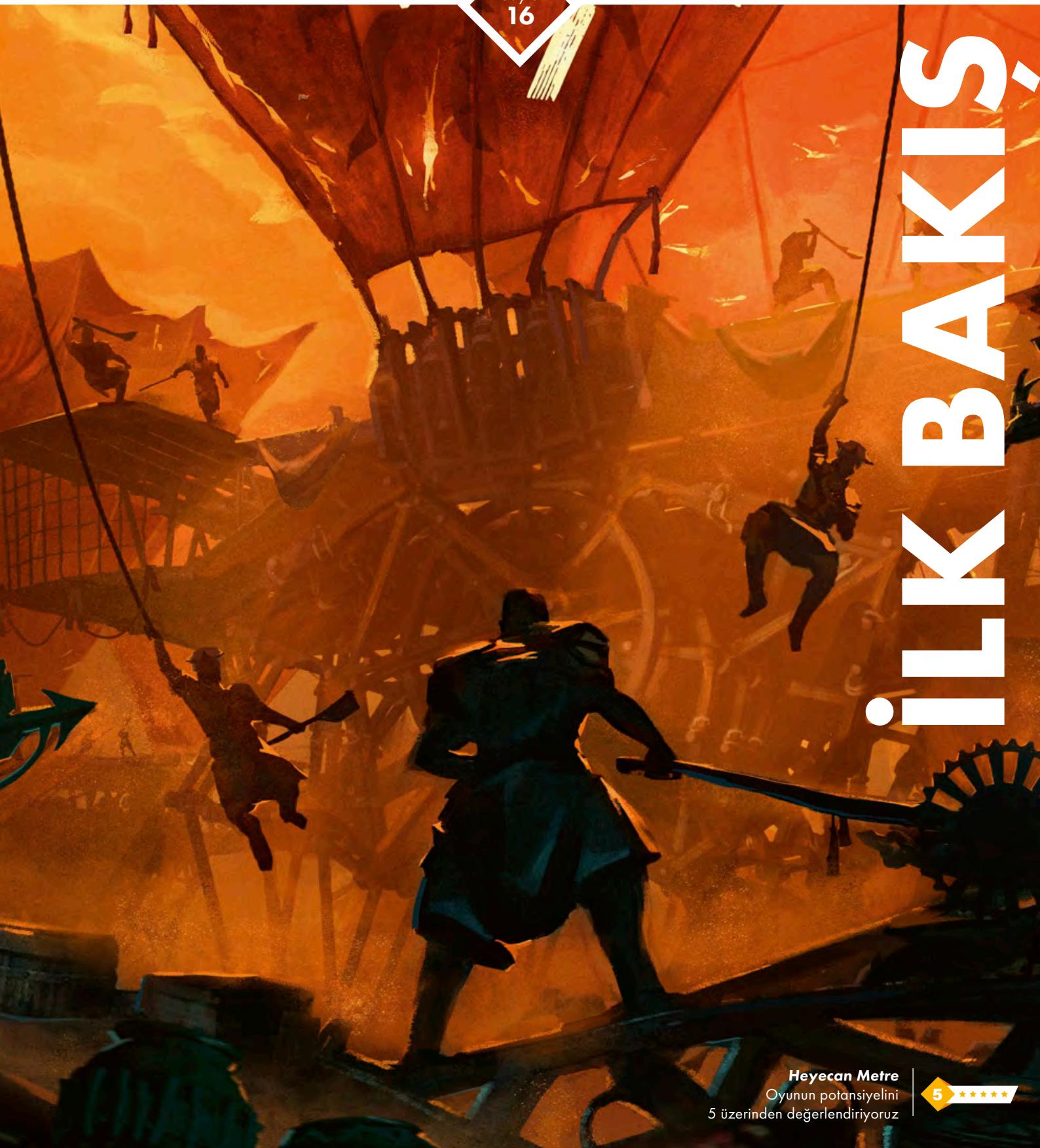
Ve sanmayın ki Microsoft bize bu konsolu haberini yapalım diye bilgi verdi, bir istekte bulundu... Tüm bu satırları konsolu gerçekten beğendigimiz için yazıyoruz ve çıkışında parasını verip almaya çalışacağız. Gerçi anlam veremediğimiz ek %50'lük vergi ile bunu yapmak çok güç olacak ama şansımızı deneyeceğiz, bu tasarım, bunu hak ediyor... ◆



# LAST OASIS

El gücüyle çalışan hava araçları mı? Biz varız!

Sayfa  
16



İLKBAKİS

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden değerlendirdiyoruz





**Yapım** Sucker Punch **Dağıtım** SIE **Tür** Aksiyon **Platform** PS4 **Web** suckerpunch.com/category/games/ghost-of-tsushima **Çıkış Tarihi** 26 Haziran 2020

# Ghost of Tsushima

5 ★★★★

"Sevgili günlük, Mongollarla bugün de anlaşamadık..."

Infamous ne iyi oyundu yahu... Tüm Türk halkı olarak ismini de "infeymiş" diye telaffuz edip İngilizce katili de olduk ama güzeldi. Açıkçası serinin bir şekilde devam edeceğini düşünüyordum ama yapımcı Sucker Punch (Bu firmayı da ha bire Naughty Dog ile karıştırıyorum. Bence ikisi ayrı!) seriyi ikinci oyunda kesti, biz de şaşırıp kaldık. Seneler sonra Sucker Dog'un (Atıyor iyice.) Ghost of Tsushima'yı açıklaması ve inFamous ile hiçbir alakası olmayan, yepyeni bir oyuna karşımıza çıkması bizi hem sevindirdi, hem de bir kez daha şaşrttı. Demek ki adamlar idealist dedik ve zaten hali hazırda Uzak Doğu'yu sevdigimizden ötürü oyunu listemizin en başlarına ilistirmemiz de hiç uzun sürmedi.

Siz bu yazımı okurken Mayıs ayında olduğumuza göre de Ghost of Tsushima'ya ulaşmamıza çok ama çok az bir süre kaldığını bilmelisiniz. (Eğer virüs yüzünden bir erteleme olmasa.) Gözler 26 Haziran'da, eller gamepad'de, sabırsız bekleyi sürüyor!

**"İşte bul!" – Bir Sucker Punch atasözü**  
Feodal Japonya'da gelecek olan bir aksiyon oyunu yapma fikri Sucker Punch'ın kafasında canlandıığında, "İyi de, nerede gelecek, neyi konu alacak?" çıkmazına girmeleri de uzun sürmemiştir. Bir süre tarih kitaplarını karıştıran ekip, Mongolların Tsushima Adası'ni istilasını görünce, "Budur!" diyerek tüm kitapları kenara atarak kararlarını vermişler.

1274 yılında gelecek olan oyunda kahramanımız Jin Sakai, son samuraylardan biri olarak Mongol istilasını durdurmayı çalışıyor. Ona bu yolda birçok isim de eşlik edecek ama oyun boyunca tek başımıza olacağımızı da bilmelisiniz. (Bir ekibi kontrol etmeyeceğiz.)

Jin samuray öğretisini amcasından almış. Köklerine ve öğretmenlere son derece bağlı olan amca, Jin'in bu yoldan ilerlemesini de tek yol olarak görüyor. Ne var ki yetenekli bir savaşçı olan Jin, samuray teknigi dışında

ninja tekniklerini de zaman içerisinde geliştirmiş ve bildiğiniz üzere ninjalar, suikastçı olarak yetiştirilen, şöhretleri de bir hayli kötü olan arkadaşlarımız.

Jin'in iki tekniği de kullanabiliyor olması oyunda ilginç bir mekaniğe olanak tanıyor. Eğer ninja teknikleriyleavaşırsak zaman içerisinde amcamız bize kil olmaya başlayacak ve bu da hikayenin gidışmasını etkileyecek. Belki bir silah bizden esirgeyecek, belki son bir tekniği öğretmeyecek... Bu seçimin oyunu nasıl etkileyeceğini bilmiyoruz ama ninja teknigi kullanımı gibi, başka seçimlerimizin de hikayenin şekillenmesinde rol oynayacağını biliyoruz.

Bunlara bir başka örnek de Makoto adındaki okçu kızımız. Mongol istilasına karşı savaşan Makoto ile Jin'in yolları da kesişiyor ve birçok görevde birbirlerine destek çıkıyorlar. Ne var ki Jin'in vereceği kararlar, Makoto ile olan ilişkisini de etkileyebilecek ve belki birbirlerine düşman bile olabilecekler...



### İstediğim yere giderim! (Biri harita verse iyi olurdu.)

Ghost of Tsushima, aynı inFamous gibi yine özgürce dolaşabileceğimiz bir açık dünya konseptinde. Zaten farklı farklı seçimler yapabilmemiz için oyun dünyasını istediğimiz gibi gezebilmemiz de şart gibi geliyor. Sucker Punch burada ilginç bir seçime de imza atıyor. Aslında AC Odyssey'de tercihe bağlı bir seçenek olarak da görmüştük: görevler için bir gösterge olmaması durumu. Ghost of Tsushima'da da nereye gideceğimi gösteren bir takım oklar olmayacak. Görevlerin yerleri, mekan isimleriyle, yön anlatımlarıyla verilecek ve bolca dolaşmadan da birçok göreve ulaşamayacağız. (Bunları yazarken resmen heyecanlandım çünkü açık dünya oyunlarında her şeyi bırakıp etrafı keşfetmek, zaten doğal olarak yöneldiğim bir eylem.) Umuyorum ki yapımcılar haritayı bolca aktiviteyle doldurur da etrafı keşfetmekten keyif alırız.

### Rakibinin gücünü kullan

Gelelim karşılaşmaların nasıl geçeceğini... Öğrendiğimiz kadariyla Jin'in bir takım kılıçları, mızrakları ve kalkanları olacak. Daha farklı silahlara erişim sağlayıp sağlayama-

yacağını henüz bilmiyoruz.

Dövüşlerde Devil May Cry stil, bodoslama saldırısının yerine, daha otantik bir samuray mantığında gardımızı alıp bekleyecek ve rakibimizin saldırısını püskürterek karşı saldırular yapacağız. Tabii her dövüşün bu şekilde, müthiş bir stratejiyle gececeğini düşünmüyorum; illa ki dövüse girer girmez silahımızı savurduğumuz karşılaşmalar da olacaktır ama taktiksel yapı hep korunacak.

Jin'in silahlarının yanında kendini yükseklerde çekebileceği bir kancalı halat da bulunacak. Evet, doğru anımsadınız, aynı Tenchu mantığı. Halat mekaniği, vaktinde müthiş bayilarak oynadığım Tenchu'dakine benzense gerçekten çok eğleneceğimizi bilmelisiniz. Tenchu'da düşmanlarımızın gözünün önünden, kendimizi çatılarla çekerek bir saniyede kaybolabilirdik. Yapılan açıklamalara göre burada da aynı mantık söz konusu. Üstelik zorlu savaşlardan sıyrılmak veya taktığımızı değiştirmek için de

halatımızı kullanıp konumumuzu değiştirebileceğimiz söyleniyor.

Savaşa girmeden önce gizlemeyi başırsak, düşmanlarımıza gizli saldırular da düzenleyebileceğimiz açıklandı. Hatta art arda birkaç düşmanı, tek tuşa basarak öldüribileceğimiz belirtiliyor. Tahmin edersiniz ki bu tip saldıruları çatılardan atlayarak da yapabileceğiz.

### Gölde açan çiçekler

Bir süre boyunca PS5'e öteleneceğini düşündüğüm Ghost of Tsushima, gerçek anlamda bir PS5 görselliğine sahip gibi duruyor. Sucker Punch feudal Japonya'yı o kadar iyi resmetmiş ki, yayımlanan ekran görüntüleri ve fragmanlar bile bu sözleri söylemem için yeterli oldu; siz düşünün oyun çıktıığında daha ne manzaralarla karşılaşacağız. Oyun o yılın atmosferini çok iyi bir şekilde verecek ve kendimizi gerçekten feudal Japonya'da bulacağız.

Her taraflı tablo gibi gözüken görselliği, özgürlükçü yapısı, bol aksiyonu, atmosferi ve Sucker Punch tecrübesiyle, Ghost of Tsushima bu yazın belki de en çok heyecan yaratan oyunu. PS4 sahipleri listenin başına bu ismi rahatlıkla yazabilirler; biz de umarız ki oyunun incelemesini Temmuz ayına yetiştiyoruz. ♦ Tuna Şentuna





**Yapım** Donkey Crew **Dağıtım** Donkey Crew **Tür** Hayatta Kalma, Aksiyon **Platform** PC Web **lastoasis.gg** **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde

## Last Oasis 3 ★★

Çöllerin fatih olmaya hazır mısınız?

Eylimizdehapsoldugumuz su günlerde oyunlar biz oyuncuların en büyük eğlence kaynağı. Oldukça sıra dışı bir dönemden geçtiğimiz aşikar. Neredeyse 2 aydır hayatımız evde yapılabilecek çeşitli aktivitelerle geçiyor. Elbette bir coğumuz için kitap, televizyon ve bilgisayar üçlüsü hayatımızın büyük bir bölümünü kaplıyor. Her ne kadar toplum olarak bu durumdan bir an önce kurtulmayı temenni etsek de oyunlara duyulan bu ilgi düzeyi, yaşadığımız durumun da getirdiği psikolojik etkilere bağlı olarak arttı. Pandemic belgeseli uzun süre Netflix'in trendlerinde yer aldı ve felaket senaryolarına sahip kitaplar ve oyunlar da büyük ilgi gördü. Oyun sektörü için konuşursak, yapımcıların satış anlamında oldukça büyük bir gelir elde ettiği açık. Ancak bazı yapımcılar için bu durum üstesinden gelebilecek birtakım sıkıntılarla da neden oldu. Aynı hayatı kalma temali bir MMO oyunu olan Last Oasis'in yapımcısı Donkey Crew için olduğu gibi.

### Nedir bu oyunun hikayesi?

2019 yılında adını ilk kez duyduğumuz Last Oasis, dünyanın yaşam alanı olarak, insanlar

icin çok da ideal koşullar sunmadığı alternatif bir gerçeklikte geçiyor. Dünya bir felaket sonrasında "Ay, başım döndü vallahi, iki soluklanıym da dirleneyim." diyerek bir anda kendi etrafındaki dönüşünü sonlandırıyor. Şahsen ben üç tur döñsem dengem kayıyor. Kim olsa milyarlarca yıl döndükten sonra bir molayı hak ederdi değil mi? Her neyse efendim, dünyamız dönmemi biraktıktan sonra elbette yaşam insanoğlu için çekilmez bir hal alıyor. Dünyanın bir yarısındaki insanlar sıcktan güneç çarpmaları ile boğuşurken diğer kisim-dakiler soğuktan korunmaya çalışıyor. Ancak insanoğlu olarak adaptasyon sistemimiz çok gelişmiş olduğundan bir şekilde bu ortamda da hayatı kalmayı başarıyoruz. Teknoloji artık oldukça ilkel olsa da bir şeylerin birleşirip yeni şeyler üretmek konusundaki becerilerimiz sayesinde Fortilla isminde yürüyen bir şehir bile inşa etmişiz. Biz de oyuncu olarak bu acımasız dünyada hayatı kalmayı, kendi yolumuzu bulmaya ve klanlar kurarak bölgeleri ele geçirmek için diğer insanlarla mücadele etmeye çalışıyoruz. Gördüğünüz gibi yok olusun esidine gelmemize rağmen hala toprak derdindeyiz. Vallahi bizden bir

halt olmaz arkadaşlar. Last Oasis'in ilk erken erişim tarihi Ekim 2019 olarak duyurulmuş olsa da çeşitli nedenlerle Mart 2020'ye kadar ertelendi. Aslında bu erteleme yapımcılar için hem iyi hem de kötü sonuçlar doğurdu. Bir grup oyuncu tarafından merakla beklenen oyuna ilgi günden güne arttı ve 23 Mart'ta erken erişime açılan yapım, herkesin evlerinde olduğu bu döneme denk gelince ciddi bir satış rakamına ulaştı. Ancak yapımcılar böyle bir ilgiyi beklemiyor olacak ki, sunucular bu yoğunluğu kaldırımadı. Çok fazla bağlantı ve yükleme sorunu yaşanması, oyuncuların oyunu iade etmelerine kadar götürdü. Ancak yapımcı ekip hızlı müdahalelerle bu sorunu bir şekilde çözdü zira yaklaşık bir ay sonunda ben bu evrene dahil olduğumda bu büyük sorunlarla karşılaşmadım. Sadece yükleme sürelerinin zaman zaman uzaması canımı siki diyebilirim.

### Bir göçebenin hayatı daima çetin geçer!

Oyun siz bir başınıza oyun dünyasına bırakıyor. Bir göçeve olarak adım attığımız dünyada, oyun mekanikleri öğrenmemiz adına bize



birçok görev veriyor. Last Oasis, survival bir oyunun gerektirdiği şekilde, crafting mekaniklerini ve hayatı kalma temasını ön plana çıkarıyor. Cölde susuz mu kaldınız? Bu durumda bir sopa ya da balta yaparak kaktüslerin içindeki suyu çıkarabilir ve içebilirsiniz. Ya da bir ocağı yaparak bu suyu kaynatabilir ve çok daha saf bir su elde ederek yine kendi yaptığınsız sışelere depolayabilirsiniz. Veya çeşitli aletler ile erişilmesi zor noktalara erişebilirsiniz. Mesela yüksek ve sarp bir kayalığa çıkmak istiyorsanız bir kanca üretmenizizi görecektir. Kısacası oyunun ilk birkaç saatinde bu tür temel özellikleri öğreniyorsunuz. Tabii her bir yeni eşyayı oluşturabilmek için öncelikle teknoloji ağacında ilgili kategorideki araştırmayı tamamlamış olmanız gerekiyor. Elbette oyunda seviye atlayarak çeşitli özelliklerini geliştirebiliyorsunuz. Savaş hasarıınız, maksimum sağlığınıza, dayanıklılığınıza gibi etmenler seviye atlama ile kazandığınız puanlarınızı nasıl dağıtığınızı bağlı olarak geliyor. Savaş hasarından bahsetmişken, savaş sistemine de kısaca bir göz atmakta yarar

var. Bir kere oyunda kullandığınız silahların tamamına yakını yakın dövüş silahları ve oldukça ilkel görünümlü temalara sahipler. Oyun da tek el ve çift el silahlar yer alıyor ve elbette bazı güçlü silahları oluşturmak için elde edilmesi daha zor bileşenler gerekiyor. Zırhlar için de aynı durum mevcut. Silahınızı, zırhınızı kuşanmanızla iş bitmiyor tabii ki savaşta iyi reflekslere ve doğru zamanlarda saldırılara yapmaya alışmanız gerekiyor. Savaş sistemi For Honor'ı ve Mount & Blade'ı hatırlatan bir yapıda. Saldırıları savuşturken sağ tık basılı tutarak düşmanın saldıracağını düşündüğünüz yöne fareyi çekerek blok yapıyorsunuz. Saldırılarını de aynı sistemi sol tık ile kullanıyorsunuz. Açıçası ben bu sistemi seviyorum. Oyuncuyu deli gibi tuşlara basılan kaotik bir havaya sokmak yerine daha dikkatli olunan, düello atmosferi yaşatan bir ortama sokuyor.

#### Kendine özgü tarafları var

Last Oasis'in kendine has materyallerinden biri de Walker denen, rüzgar ve kas gücü ile

çalışan araçlar. Gerçekten orijinal tasarımlara sahip olan bu araçlar oyunda benim de en çok ilgimi çeken içeriklerden oldu. En başta Firefly Walker isimli en temel walkera sahip oluyorsunuz. Bu walker ilk olarak kas gücünü kullanıyor ve bir bisiklet gibi pedal çevirme yöntemi ile hareket ediyor. Ancak daha sonra eklediğiniz kanatlar sayesinde uçmasa da kas gücünü rüzgarın gücünü ekliyor ve taşıtı daha rahat kullanabilir hale getiriyor. Walkerlar küçük, orta ve büyük tiplere sahipler ve her bir kategoride çeşitli yeteneklere sahip walkerlar yer alıyor. Yani oyunda ilerledikçe bir savaş botunu, donanımlı bir savaş gemisine çevirir gibi daha büyük, daha geniş kapasiteli ve silahlarla donatılmış walkerlar elde edebiliyorsunuz. Bu arada walkerları tek bir seferde değil, parça parça inşa ettiğinizi de ekleyeyim. Devasa walkerlara sahip olmak çok da kolay değil yani.

Her ne kadar teoride oyun solo oynanısa izin verse de pratikte bunu yapmak bir hayli zor, açık dünya PvP sistemi grupların solo oyuncular üzerinde büyük baskısı kurmasını sağlıyor. Ya da zaten güçlü oyuncular zayıf oyuncuların walkerlarını yağmalarını sağlıyor. Güvenli bölgede oyundan ayrılmadığınız sürece oyunda olmadığınız her an ölebileceğiniz yapımda, klanlara katılmak ve guruplar halinde gezmek çok daha güvenli. Yani bu durum solo oynamayı seven yalnız kurtlar için kötü bir durum.

Öte yandan oyundaki bazı animasyonların üzerinde hala ciddi mana da çalışılması gerekiyor. Kanca ile bir yamacı tırmanırken ya da bir kayanın üzerine zıplamaya çalışırken çok komik görsel durumlar yaşanıyor. Ufak optimizasyon sorunları da biraz can sıkabiliyor. Yine de Last Oasis açıkçası benim oldukça eğlenerek oynadığım bir yapım oldu. Yapımcı ekip erken erişim sürecini iyi değerlendirdirse büyük bir potansiyel taşıyor. ♦ **Enes Özdemir**





**Yapım** Thibaud Michaud **Dağıtım** Thibaud Michaud **Tür** Strateji, Simülasyon **Platform** PC Web [ymir-online.com](http://ymir-online.com) **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde

## Ymir

Domuzcukların kuracağı medeniyetler bizimkinden farklı olur mu?

İlk adımları 2011 yılında atılan Ymir, geçtiğimiz senenin başından beri erken erişimde. Tek kişilik modu olmasına karşın ağırlığını multiplayera veren Ymir, ilk başta klasik kur – geliştir – fethet tarzında bir strateji oyununa benzese de, çok daha derin ve karmaşık yapısı ile yüz oyuncuya kadar destekleyen serverları sayesinde başında saatler harcayacağınız bir deneyim sunuyor. Ayrıca küçük bir köyden imparatorluğa doğru giden serüveninizi insanlarla değil, domuzcuklarla gerçekleştiriyorsunuz!

Ymir'de küçük kabilenize merhaba dediğinizde moral bozmak istemem ama boğulacaksınız. Sıyla falan değil, yanlış anlamayın. Ara yüzle. Düzinelerce tuşa bakacak, sayıları inceleyecek ve ne anlama geldiğini çözmeye çalışacaksınız. Burada tavsiyem derin bir nefes almanız ve sakin olmanız. Tutorial niteliğinde birkaç görev imdadınıza yetiştiğinde az çok temelleri kavramış olacaksınız. Bu arada köyünüz harita üzerinde tesadüfi olarak yerleştirildiğinden yaşama şartları ve koşullar da buna göre tamamen değişiyor. Mesela göl kıyısında olursanız sıyla pek probleminiz olmaz ama odun sıkıntısı çekerelirsınız. Ya da bunun tam tersi gibi. Ayrıca boşuna ideal bir konum aramayın çünkü haritada her karenin artısı ve eksisi mevcut. Oyunun size sunduğuna alışip altın çağınıza doğru koşmaya başlayın derim. Peki, alışverişe görevleri bitince ne olacak? Ne yapmanız gerekecek? Cevap: Hiçbir şey. Çünkü beklemeniz gerekecek ve bu beklemeye öyle birkaç dakika falan da değil. Ymir gerçek zamanlı ilerleyen bir oyun ve bazı belirli opsiyonların açığa çıkması için zaman geçmesi lazım. Domuzcuklarım

kuyu açmayı öğrendi, pat sular idaresini kurayıml falan yok. O kuyu önce açılacak, su nasıl çıkarılır öğrenilecek ve köylü domuzcuklarınız bu işlemi gerçekleştirerek deneyim ve bilgelik kazanacak. Bilgelik demişken; eğitim de Ymir'de önemli bir unsur çünkü ahaline kadar saf olursa işler o kadar uzar veya karışır. Ahaline kadar kurnaz olursa da, ileride çocukları da daha başarılı bireyler oluyor. Hatta birisi gelip sizin tahttan bile indirmeye karar verir! Kısacası halkla aranızı iyi tutun ama el verirken kolunuza kaptırmayın. Oyunda ekonominin ve politikanın önemli bir yeri var. Her şeyi siz üretemezsiniz ve csak bir şekilde dönmek zorunda. Bunun için de ister offline olarak isterseniz online olarak başka oyuncularla çeşitli ticari anlaşmalar gerçekleştirebilirisiniz. Çevrenizdeki küçük köyleri bünyenize katabilir, valilikler atayabilir ve şehrini büyütürken ekonominizin can katabilirisiniz. Bu anlatıklarım da

sadece buzdağın görünen kısmı. O kadar kompleks bir sistem var ki, anlatmak için ayrı bir rehber geliştirmem lazım.

Grafiksel olarak Ymir'de 2D çizimler hakim ve gayet hoş gözükyor. Müzikler de bu tarzı destekler nitelikte. Bu arada oyunun hala erken erişimde olduğunu unutmayalım. Yani henüz dört dörtlük bir optimizasyon sunmuyor. Ara sıra lag sorunları boy gösteriyor ve haritalara girmek uzun sürdüğü için adeta işkence. Hatta bir kere durduk yere oyunum dondu ve zoraki kapamam gerekti. Bu tarz teknik sıkıntılarının giderilmesi şart ve yapımcıların işi de bu konuda bir hayli zor çünkü online faktör her zaman sürprizlerle doludur. İçerik olarak açıkçası benim başka bir beklemiyorum. Sistem oturmuş gibi ve saatler süren alışma süreci atlatıldığında kendinizi kaptıracağınız bir deneyim sizleri ve arkadaşlarınıza bekliyor olacak. Teknik kısmı ise dediğim gibi biraz daha törpülenmelii. ♦ **Rafet Kaan Moral**





Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



**Yapım** Gentymad Studios **Dağıtım** Assemble Entertainment, WhisperGames **Tür** Simülasyon **Platform** PC Web [endzone-game.com](http://endzone-game.com) **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde

# Endzone - A World Apart 4 ★★★★

2020 yılının bir sonraki sürprizi nükleer felaket olabilir mi?

Australya'daki orman yangınları, Ortadoğu'daki gerilimler, Japonya, Meksika ve Filipinler'de üç büyük yanardağın peş peşe patlaması, Covid-19 pandemisi ve Çernobil'deki radyoaktif orman yangınları derken; 2020 yılının dünya adına iyi geçtiğini söyleyemeyiz. Bu felaketler su ana kadar bildiğimiz hayatın sonunu getirememiş olsa da Gentymad Studios kurgusal gerçekliğinde 2021 yılında dünya genelinde nükleer santrallere yapılan bir terörist saldırısı ile bunu gerçekleştirmiştir. Çok az sayıda insan bu felaketten yer altı sığınakları olan "Endzone"lara kaçarak hayatı kalmayı başarabilmiş. Endzone - A World Apart da bu felaketten 150 yıl sonrasında, insanoğlunun radyoaktivite ve aşırı iklim değişikleri ile dolu yüzeye dönüş macerasını konu alıyor. Biz de bu post apokaliptik hayatı kalma temali şehir kurma oyununda yüzeye dönen insanlara liderlik ediyoruz.

Oyun Steam'in Erken Erişim sisteminde yerini yeni almış olmasına, açıklanan yol haritasının başında olmasına, istatistik gösterimi kısmında yetersiz olmasına ve nihai dengelerinin yapılmamış olmasına rağmen kendi alanında zirveye göz kirpiyor. Gelin bunu nasıl yaptığına hep birlikte bakalım. Oyunun hemen başından bir avuç insan ve üs olarak kullandığımız

hareketsiz bir otobüsle başlıyoruz. Koruyucu ekipman sayımızın sınırlı olması, yerlesimi genişleteceğimiz bölgeleri topraktaki radyasyon miktarın göre değerlendirmemizle sonuçlanıyor. Bölge seçimi konusunda ne kadar dikkatli olursak olalım, yeni dünyanın sert iklim şartları ile seçimimiz aleyhimize sonuçlanabiliyor. Öyle ki, topraktaki radyasyon miktarı kuraklığa, kirli yağmurlarla ve radyoaktif kum fırtınalarıyla değişerek su ve besin kaynaklarını kirletebiliyor. Oyunda zaman mevsimlerle ifade ediliyor ve mevsimler geçtikçe tarladaki ürünler büyüyor, doğadaki kaynaklar yenileniyor ve sonuna kadar tüketmediysek nüfusumuz gibi hayvanlar da çoğalyor.

Nüfus oyunda yönetmesi en karmaşık şeylerin başında geliyor. Oyunun hemen başlarında birkaç mevsim insanların evsiz kalmasını umursamadan çalıştırıldığınızda, özel hayatlarına zaman ayıracak yer ve fırsatları olmuyor. Bunun sonucunda yaşılanınca üreme yetisini kaybeden nüfusumuzun neslini devam ettiremeyecek yok olduğuna şahit olabiliyoruz. Su, besin, koruyucu ekipman ve araç gereç miktarını güvenli seviyelere çıkarmadan, her evsize bir ev yaptığımdaysa daha acı bir sonuçla karşılaşıyoruz. Elimizdeki kaynakların yetersiz kaldığı bu durumda önce nüfus

patlaması yaşıyor, sonrasında yetişkin çocuk demeden açlıktan, susuzluktan, radyasyondan ya da yayılmaya başlayan hastalıktan insanları kaybediyoruz.

İnsanların sevdiklerini kaybetmesi hem mutsuz olmalarını hem de üretkenlerinin azalmasına sebep oluyor. Düşen üretimi lüksten ve gelecekteki projeler için oluşturulan kaynaklardan, anlık ihtiyaçlara kaydırıldığımızda da bütün dengeler alt üst oluyor. Sonunda, kendimizi 100 kişilik bir yerleşim yerinde 50 kişilik iki yeni mezarlık inşa ederken bulabiliyoruz. 22 farklı meslek grubuna o meslein yapısını bulundurmamız şartıyla sayı belirterek insan atayabiliyoruz. Bu mesleklerden sadece kaşif için insanları seçebiliyor, keşif görevlerinde karşılaşlıklarla durumlarla ilgili seçimler yapabiliyoruz. Keşif görevlerinin sonucunda daha kısa sürede hasat alabileceğimiz tohumlar bulabileceğimiz gibi, tehlikelerle de karşılaşabiliyoruz. Oyunda henüz yerleşimimiz için aktif tehditler bulunmuyor, ancak senaryo modu gibi bu da yol haritasında yer alıyor. Henüz tamamlanmamış olmasına rağmen oldukça dolu hissettiren Endzone - A World Apart Steam'deki yerel fiyatlandırması ile şimdiden denemeye ve gelişimini birinci elden takip etmeye değer kılıyor. ♦ Ahmet Rıdván Potur



**Yapım** Upstream Arcade **Dağıtım** Raw Fury AB **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** westofdead.com **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

## West of Dead 3 ★★

Batı'nın olabilecek en vahşi taraflarını almak...

Vahşi Batı teması her ne kadar 50 sene önceli kadar revaçta olmasa da hem film hem de oyun sektörünün haleen uzandığı ve dönemin gündeme getirmekten çekinmediği bir albeniye sahip. Özellikle Amerikan sinemasında muazzam bir yer teşkil eden Vahşi Batı teması, bildığınız üzere Red Dead Redemption isimli oyun serisiyle dijital oyun dünyasında muazzam bir yankı yaratmıştır. West of Dead ise hem oynanış hem de tema açısından birazaklı farklılığı sahip. Ziyadesiyle karanlık bir dünyaya sahip olan West of Dead'de, bir yandan yolumuzu bulmaya, bir yandan da karşımıza çıkan düşmanları ortadan kaldırılmaya çalışıyoruz. Peki, ne uğruna?

West of Dead'de, William Mason isimli bir karakteri deneyim ediyoruz. Tabii ruhen bir William Mason söz konusu ama bedenen kim olduğumuzu inanın ben de bilmiyorum. Tek bildiğim, bu oyun çok karanlık ve her an her yerden birileri ateş edebiliyor. İlk hedefimiz ölmemek! Aksi halde oyuna baştan başlamak durumunda kalyoruz ki bu da başlı başına bir macera anlamına geliyor. Henüz erken erişimde olduğundan dolayı "save" sistemi konusunda nasıl bir mekanik tercih edileceğini gerçekten merak ediyorum... Ölmemek dedik ama işte

o çok da kolay değil. Oyunumuz izometrik kamera açısından deneyim edilen bir aksiyon. Uzun koridorlar ve bolca odaya sahip haritalar içerisinde, bir oradan bir oraya savrularak çıkışa aramaya çalışıyoruz. İçerisinde daldığımız odalar genel olarak karanlık ve bir anda saldırıyla maruz kalabiliyoruz. Her odanın büyülüğüne göre, farklı aydınlatma noktaları var. Bu noktaları bir an evvel bulup, mekanı aydınlatmak en önemli hedeflerimizden bir tanesi. Aksi halde tüm atışlarımızın karavana olması kuvvetle muhtemel. Tabii bu noktada iki ana mevzu söz konusu. Menzilli atışlar ve yakın mesafeden saldırıda bulunan düşmanlar... Özellikle yakın mesafedeki arkadaşları göremedigimden dolayı bolca darbe alduğum doğrudur. Menzilli saldırılardaysa faremiz ile kontrol ettiğimiz atış yönümüzün tam olarak düşmanı hedeflemesi gerekmekte. Anlayacağınız belirli bir mesafeden sonrasında keskin atışlar yapmak bir hayli zorlayıcı olabiliyor.

West of Dead'de eş zamanlı olarak iki silah kullanabiliyoruz. Bu iki silahdan birisini pompalı, diğerini de uzun namlulu tüfek olarak belirlemek bir hayli etkili. Benim deneyim ettiğim versiyonda mermi sıkıntısı pek yaşamadım ama esas sıkıntı silahların mermi doldurma süreleri oldu. Süreyi

bir defa kavradıktan sonra savaşlarda daha etkili olabildim. Bunun haricinde bolca hareket etmek, tırka atmak ve mevziden mevziye geçmek gerekiyor. Açıkçası oyunun en eğlenceli kısmı da bu hareketliliği diyebilirim. Mevzilerin büyük kısmı, birkaç darbeden sonra yok olduğu için hızlı olmak şart. Aksi halde dımdızılk ortada kalabiliyoruz. Tabii odadan çıkış düşmanları ayağımıza çekerbildiğimiz için, tüm bu sıkışıklık hissiyatını bir anda ortadan kaldırabiliyoruz. Eğer odaları temizleyinceye kadar kapılar kapanırsa, sanki daha etkili bir oyun modeli ortaya çıkar gibi hissettim. West of Dead'de geliştirilebilir üç tane özellik bunuyor. "Toughness", "Perception" ve "Resourcefulness." Haritaların farklı noktalarında bulabileceğimi belirli noktaların her birisinden, bir başlığı upgrade etme hakkımız oluyor. Hangi yönde ilerleyeceğimizi seçmekte bize kalmış. Fakat karakterimizi geliştirmek konusunda daha fazla opsiyon yaratılır ve düşmanlar da bu şekilde değişiklik gösterirse, West of Dead gerçekten tadından yenmez bir oyna dönüşebilir. Açıkçası rahat kontrolleri, ünlü aktör Ron Perlman tarafından seslendirilmesi ve eğlenceli oyun yapısı ile harika bir oyun olmayı aday. Bakalım tam sürümü ile ne gibi değişikler karşımıza çıkacak? ♦ Ertuğrul Süngü

GREETINGS, STRANGER. COME,  
PARLAY A WHILE.



**Yapım Chasing Carrots Dağıtım** The Irregular Corporation Tür Strateji, Simülasyon Platform PC Web goodcompanygame.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

# Good Company 4 ★★★★

Kendi teknoloji imparatorluğumuzu kurup Elon Musk'a kafa tutma vakti!

Uzun bir aradan sonra, büyündüğünüz şehre geri döndüğünü hayal edin. Belki yillardan beri görmediğiniz bu küçük şehre beraberinizde büyük hayaller getiriyorsunuz. Evet, aynı Barış Manço'nun Süleyman adlı şarkısında anlattığı gibi. Öncelikle şehre bir tepeden bakıp kendisini yeneceğinizi iddia edip etmemek size kalmış, ancak edindiğiniz deneyimler ve bilgi birkimleriyle kendinize güveniniz çok fazla. Bu sebeple vakit kaybetmeden yetkili bir ablanın sizin için ayarladığı garaja yerleşiyor ve hünerlerinizi sergilemeye başlıyorsunuz. Malzemeler sipariş ediliyor, masalar kuruluyor, elektronik parçaları üretiliyor... Ellerinizi biraz kirletmeniz gereklidir. E, ama kendi robot teknolojileri imparatorluğunuza kuracaksınız bunun için değer, değil mi?

Yetmişli/seksenli yılların alternatif bir versiyonunda geçen Good Company, tam da bunu yaptıığınız bir şirket yönetme simülasyonu. Küçük bir garajda kendi başımıza başladığımız üretim maceramız zamanla büyüp zincirinin her parçasını birer birer islediğimiz koca bir üretim ağına dönüyor.

Good Company, dekorasyonyla, şekliyle şukuluya gözde hoş görünen bir şirket kurmaktan ziyade tam anlamıyla üretmeye odaklı olduğumuz bir simülasyon oyunu olmuş. Çünkü oyunun daha ilk dakikalarından gördüğümüz üzere, bir şeyler üretmek aslında bir üretim ağı kurmak anlamına geliyor. Aynı yazılım yapar

gibi, gelen malların bulunduğu kasadan üretim masalarına, oradan raflara, oradan satış noktasına bağlantı kurmanız gerekiyor. Tabii, biz bağlantıları kurduktan sonra malzemeler uçarak kendiliğinden üretilemeyecekleri için aklımıza meşhur patron sözlerinden biri geliyor: "Bu işler kendi kendilerine bitmiyor arkadaşlar," yani illa ki birilerinin çalışması gerekiyor. Bu sebeple de oyun boyunca ihtiyacımıza göre devamlı artan sayıda elemanlar işe alarak görevlere atıyoruz.

Oyun size tutorial niyetine benim burada anlattığımı aşağı yukarı benzer şeyler sunduğu için başlangıçta neyi nasıl yapacağınız konusunda kafanız biraz karışabilir. Yine de mekanikleri kavramak çok zor değil ve bir kere alıştırın mı oyun müthiş keyifli bir hal alıyor. Zamanla yeni fabrikalar, yeni ürünler ve hatta kendi tasarımlarınız işin içine girdikçe ortalık iyice karışıyor. Üretimlerinizi inceleyip araştırma puanları toplamaya ve bu puanlar sayesinde yeni araştırmalara koyulup daha ileri seviye tasarımlar üzerinde çalışmaya başlıyorsunuz. Ayrıca, üretip satığınız her şeyin fiyatını, firmanızın kar zarar değerlerini, gelirinizi, ürün bazında değerlendirmeleri, para akışınızı vs. kontrol edebildiğimiz bir menünüz de mevcut. Yani baştan ayağa tüm süreç kontrolünüz altında.

Ben "Crazy Aunty" ismini verdigim şirketimde bir sürü yaşlı hanımla birlikte bir robot

imparatorluğu kurarak Elon Musk'ı tahtından devirmeye niyet ettim. Ancak kısa zamanda anladım ki hedefime ulaşabilmek için çalışmalarımı verimli şekilde koordine etmem, verimliliği artırmam ve en önemlisi neyin nereye bağlığımı dikkat etmem gerekiyor. Çünkü şaka yapmıyorum, her şey öylesine karışıyor ki bir ara benim fabrika içerisinde gerçekleştiğim çarpık kentleşme sebebiyle ne masa koyacak yer kalmıştı ne de çalışanlarımı işini rahatça yapabiliyordu. Tüm bunları kontrol etmeye çalışmak ve işleyişi devam ettirmek benim için oldukça eğlenceliydi.

Good Company gerçekten potansiyeli yüksek bir oyun gibi görünüyor. Bir kere, erken erişimde olmasına rağmen grafikleri ve işleyişi gayet sorunsuz. Üstelik hikaye modunda beklediğimden çok daha fazla bölüm açık olduğunu gördüm ve sandbox modunda vakit geçirmeyi çok sevmemiğim için bu beni mutlu etti. Oyun bu haliyle bile dolu dolu içeriğe sahip ki yapımcı firma ilerleyen zamanlarda daha fazla içerik, çalışan yetenekleri ve iki kişi oynaması gibi yeni özelliklerin de ekleneceği söylüyor. Strateji ve şirket yönetimi tarzı oyunları seviyorsanız Good Company'i kesinlikle tavsiye edebilirim. Üretim, planlama, lojistik ve problem çözme meseleleriyle uğraşırken saatlerce içinde kaybolacağınızı eminim.

◆ Berçem Sultan Kaya





**Yapım** Big Blue Bubble **Dağıtım** Big Blue Bubble **Tür** Platform **Platform** PC Web [www.bigbluebubble.com/foregone](http://www.bigbluebubble.com/foregone) **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde

## Foregone 4 ★★★★

Dead Cells sevenleri çok uzaklardan kendisine çekicek bir oyun

Katana Zero, Hollow Knight, Slay the Spire, Blasphemous ve tabii ki Dead Cells. Son yıllarda türleri platform/roguelike/metrovania arasında gidip gelen bu güzellikler hayatımızın bir parçası haline geldi ve kendi adıma -şimdilik- bıkmış falan değilim. Üstelik çoğunuzda var olan o sinir bozucu glitch bende de var, tipki hayatı kalma oyunları salgını gibi, işin cılık çıktığında olaya ilgimi tamamen kaybediyorum.

Foregone eğer benim gibi miyop degilseniz 15 metreden Dead Cells'e benzetebileceğiniz bir oyun. Roguelike mı, pek sayılmaz. Metrovania mı? Alakası yok. Foregone, olağan basiliği içinde sizi derinlere çekmeyi hedefleyen vurdulu kırıldı bir platform oyunu. Evet rastgele bölüm tasarımı var ancak tadında bırakılmış. Her seferinde mağaranın başka bir tarafında veya Death Stranding'deki Sam gibi çırıçıplak uyanmıyorsunuz yanı.

Oyunda seneler süren bir savaşın ardından -bir ayağı çukurda da olsa- düzeni oturtmaya çalışan Arbiterların bir üyesiyiz, bir nevi süper silah bile可以说吧。Calagan adlı bu dünya halen Harrow denilen kinkanatlı, eklem bacaklı istilacı türün tehdidi altında ve biz de oyunun gayet şahane gözüken piksel piksel grafikleri eşliğinde böcükümsüleri pert edip çığlıklar gibi loot yapacağız! Nasıl? Bunu bir milyon kez duymuş olsanız bile düşüncesi hala keyifli geliyor, değil mi?

Keyifli de aslında bakarsanız. Foregone son derece akıcı mekaniklere sahip. Basitçe elimizde biri yakın mesafe, diğeri menzilli olmak üzere iki silah taşıyoruz ve iki de ulti yeteneğimiz var. Bu ulti yeteneklerinin birisi hucum (dash gibi) diğeri ise savunma odaklı (iyileşme mesela). Tüm silahlar düşmanlardan düşüyor ve kendi içlerinde nadirlik seviyesine sahipler. Sıradan bir kılıç ile efsanevi bir eşya

arasında iki kata varan güç farkları mevcut ve bunlar tamamen hakikaten tesadüfi bir şekilde düşüyorlar, düşmanın ne kadar güçlü olduğu falan çok etken değil. Menzilli silahlar da aynı şekilde, kullanımları ise hayli ilginç. Otomatik nişan alıyorlar ama Red Kit gibi önünüze eğilip bacaklarınızın arasından ateş edeceğini düşündürmesin bu size. Düşmanlara kilitlenme açısı aşağı yukarı 45 derece civarında, yani tam tepenizdeki kulağakanımsı varlıklarını vurmak için kılıçın kininden çıkartmanız gerekiyor. Oyunda kombolar herhangi bir beceri gerektirmiyor. Tek yapmanız gereken zıplayıp uygun yere düşmek ve tuşa çığırınca basmak. Oyunda bazı "kilometre taşı" diyecek noktaları var, burada silahlarınızı değiştirip güçlendirebilir veya oyunda şimdilik "waypoint" denilen yerlere geri teleport ediliyoruz. Genelde her öldüğümüzde dünyalar kadar yolu geri tepsimiz gerekiyor zira waypoint noktalarının arası çok açık. Ayrıca paramızı da kaybediyoruz, neye ki loottladığımız eşyaları o arada satabilmemiz mümkün.

Oyunun gelişimi halen sürüyor ama yetenek aacı şimdiden gayet etkileyici bir detay seviyesine ulaşmış durumda. Umuyorum ki oyun çıkışa kadar silah çeşit ve tasarımları da arsa varacaktır zira bu haliyle oyuna başladıkta 30dk sonra tüm silahları görmüş oluyorsunuz. Peki, henüz bitmemiş bir oyuna 39 TL verilir mi? Foregone bana Dead Cells'in erken dönemlerini hatırlattı ve erken erişim sürecini iyi değerlendirebilirse hit olma potansiyeli de var. Eğer türü seviyor ve çıktığında kaç para olur kim bilir diye düşünüyorsanız bu oyunu alın derim. ♦ **Kürşat Zaman**





**Yapım** E-Line Media **Dağıtım** E-Line Media **Tür** Oyun yapma oyunu! **Platform** PC Web [theendlessmission.com](http://theendlessmission.com) **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

# The Endless Mission 3 ★★

Dünyalar içinde dünyalar yaratmak mı? Akla hemen Dreams geliyor, değil mi?

**O**kuyacağınız bu yazı, belki de uzun süredir yazmakta en çok zorlandığım yazı oldu. Çünkü içinde her şeyden bir parça var ve sınırlı sayıdaki bu satırlara neleri sıyrıp sıyrırama-yacağımı düşünmek zorunda kaldım. Favori oyun türlerinizin adeta kamera arkasını ele alan hikaye modu mu dersiniz? Ya da kendi hikayenizi ve kendi kurallarınızı oluşturabileceğiniz modu mu? The Endless Mission'da herkes için bir şeyler mevcut.

Never Alone gibi muhteşem bir oyunu 2014 yılında bizlerle buluşuran E-Line Media'nın elinden çıkan The Endless Mission sizlere üç seçenek sunmaktadır. Bunlardan bir tanesi diğer oyuncuların yarattığı dünyaları oynamak. Başkalarının zihninden çıkan bu dünyayı keşfedebilir ve sizlere neler sunmuşlar göz atabilirsiniz. Mesela bir oyunda gerçekçi grafiklerin kullanıldığı bir haritada adam bir tane ananas saklamış. Amacınız gezinerek bu ananası bulmak. Basit bir tema fakat saatlerce oyalayacak kadar da çekici. İkin-ci seçenek ise engin hayal gücünüzü kullanarak kendi oyununuza yaratmak. Üstelik bunu yaparken çeşitli oyun türlerini bir araya getirebilirsınız. Şöyleden örnek vereyim; arka planda arabalar yarışıyor ve platform elementleri doldurulmuş bir strateji oyunu. Kulağa absürt gelse de doğru formülleri uyguladığınızda ortaya eğlenceli işler çıkabilir. Grafiksel tercihler, şekiller, boyutlar, fizik ve yer çekimi... Aklınıza gelebilecek her türlü olasılık size kalmış durumda. Üçüncü ve son seçenekiniz ise hikaye modu. İnsan benzeri ve elleri USB çubuklarından oluşan karakterimiz ile bir maceraya çıkarıyor ve popüler oyun türlerinin arka planını kolaçan ediyoruz. Uncharted evreninde arka planda olan bir karakter gibi

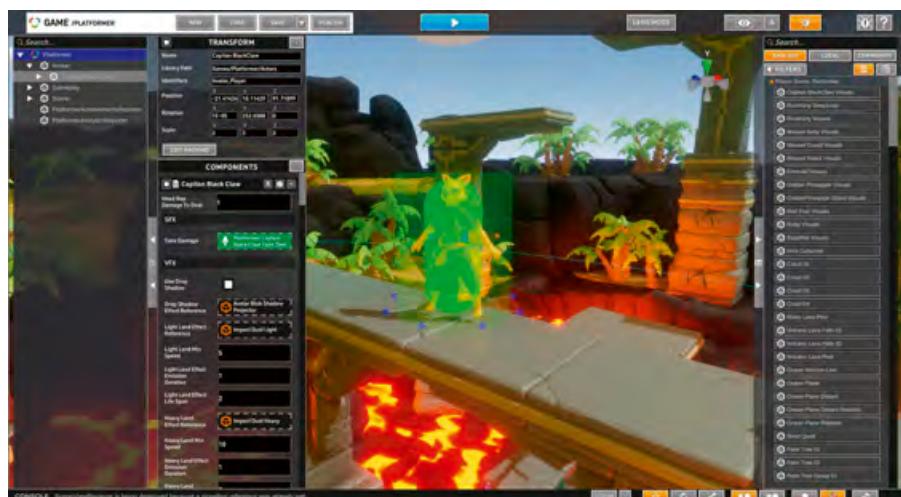
düşünün kendinizi. Bölümleri ilerleyip geçtikçe daha güçleniyor ve bu dünyaları manipüle etme yeteneğiniz de o kadar artıyor.

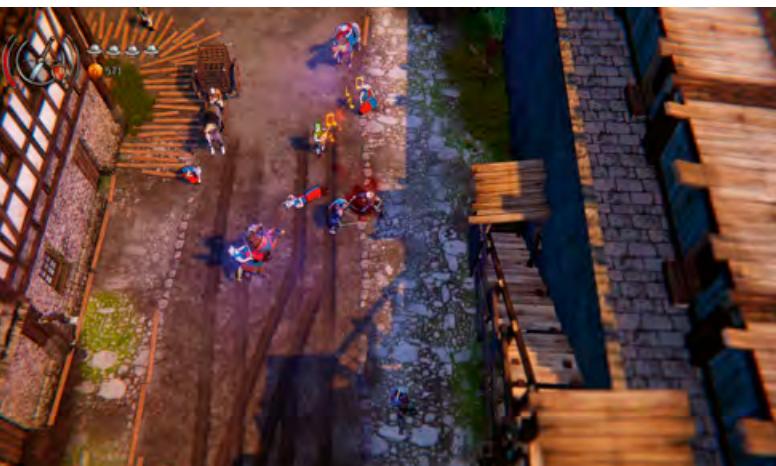
Oyun bir nevi eğitim niteliği de taşınıyor. Yetişkinler tadını çıkarırken genç arkadaşlar da hayal güçlerini geliştirebilir ve deneme yanılma yöntemi ile bir şeyler öğrenebilir. Basit platform oyunlarından kompleks puzzle bölümlerine kadar yaratıcılıklarını geliştirebilirler. Anlayacağınız, hem eğlence ve bir fırsat niteliğinde. The Endless Mission'un en büyük handikabı hiç şüphesiz yürümeden koşmaya çalışmak. Oyun mekaniklerini çözmeden, ne nerede kavrıyamadan bir şeyler denemeye kalkarsanız sıkıntılı saatler geçirebilirsınız. Bu aşamada size verebileceğim en büyük tavsiye keşfetmek. Sakın olun, hikaye moduna bir göz atın ve diğer oyuncular neler yapmış bir göz atın. Daha sonra yaratmaya gecebilirsiniz. Bu arada her şeyin dört dörtlük

olduğunu sanmayın. Bazı kontrol mekanikleri hantal, diyaloglarda senkron kaymaları ve "glitch" olarak tabir edebileceğim grafiksel ufak hatalar mevcut. Simdilik bunlar olabilir diyoruz oyun erken erişimde. Tabii bu kadar şeyi gerçeğleştirmek için güçlü bir bilgisayar şart. Ekranı bin bir şey ile doldurduğunuzda oluşacak yükü siz tahmin edin.

The Endless Mission, tamamen yaratıcılık üzerine kurulu bir oyun. Teknik olarak cila çekmesi gereken yerlerini saydım ve performans sorunları için de ayarlamalar gerekiyor. Açık konuşacağım, bu oyunun son halinin çok da farklı olacağını sanmıyorum çünkü içinde çok fazla içerik bulunmakta ve birçok kullanıcı yapımı oyunda kaos hakim. Biraz daha cıalanır, düzenli hale gelir, o kadar. Yine de eğlenmek için ideal bir fırsat ve 25 TL'lik fiyatıyla bence bir şansı hak ediyor.

◆ **Rafet Kaan Moral**





**Yapım Jutsu Games Dağıtım Games Operators Tür Aksiyon Platform PC Web jutsugames.com Çıkış Tarihi Belli Değil**

# Rustler (Grand Theft Horse) 2 ★

At hırsızlığına geri dönüş!

**G**ünümüzde hırsızlık mevzu bahis olduğu vakit, akla belirli objeler gelir. Her ne kadar bugün ve geçmiş arasında birçok “çalıntı” eşya benzerlik gösterse de sanıorum günümüz için at hırsızlığı çok da revaçta diyemeyiz. Ha, olur mu? Olur orası ayrı ama unutmamak gerekiyor ki atlar, özellikle hem kültür hem de kullanım açısından endüstri devriminin hızlı çarkları çalışmaya başlayıcaya kadar insan hayatındaki en önemli varlıklar dan birisiydi. Taşıma işlerinden çekme işlerine, ulaşımından savaşa kadar birçok mecrada kullanılan atlar, özellikle orta çağ döneminde en çok yetiştirilen hayvanlardandır. Dönemin tankları olarak düşünülen atlar, öyle görülmüyor ki “Rustler” isimli oyunumuzun da vazgeçilmez bir parçası...

“Rustler” İngilizce “At hırsızı” anlamına gelen bir kelime. Kickstarter projesi olarak başlayan bu güzide oyunda at kaçırma ile başlayan ve devamında tüm haritada gönlümüzce “at koşturduğumuz” bir dünyaya giriyoruz. Henüz erken erişimde olan Rustler, özellikle GTA II deneyim etmiş oyuncuları arasında kendisine kilitleyebilecek içeriğe sahip. Kuş bakışı bir kameradan deneyim ettığımız oyunda, an itibarıyle tek bir bölge bulunsa da tüm harita ortaya çıktığında üç aşağı beş yukarı neler yapabileceğimizi deneyim edebiliyoruz. Öncelikle

haritanın bu hali bile yeterince büyük. Çevrede onlarca farklı NPC, toplanabilir eşya ve etkileşime geçilebilen karakter bulunuyor. Deneyim ettiğim kadarıyla evlere girmek mümkün değil. Fakat etrafındaki birçok obje ile iletişime geçmek mümkün oluyor. Karakterimiz birazcık serseri ve sağı solu pek belli değil. Elimizde herhangi bir silah bulunmadığı zamanlar etrafı yumruk atarak ilerliyoruz. Fakat silah bulmak pek de zor değil. Özellikle haritayı biraz araştırdıktan sonra, kılıç, kalkan ve yay gibi birçok silah bulabiliyoruz. Bu tarz objeler, tipki GTA II’de olduğu gibi belirli noktalara yerleştirilmiş haldeler. Tek yapmamız gereken üzerlerine gelmek ama ilginç bir şekilde at ile üzerinden geçtiğimiz objeleri alamıyoruz. Bu arada birbirinden farklı bolca at mevcut. Özellikle bazları çok ama çok hızlı hareket edebiliyor. Tipki bizim gibi onları da staminaları var ve bir noktadan sonra tükenebiliyor. Fakat çok hızlı şekilde objelere ya da NPC’lere çarparak muazzam hasarlarla yol açabiliyorlar. Benzeri şekilde, gereksiz tavırlarımız sonucu alarma geçen devriyeler peşimizden gelirken bir anda üzerimizden ge-

çip gidebiliyorlar. Ha unutmadan! At üzerinde kılıç sallamak ya da ok fırlatmak mümkün! Fakat kontrollere alısmak birazcık zaman alıyor. Oyunda bolca görev mevcut ama dileyenler, kafasına göre takılabilir. Anlayacağınız her anlaşıyla, GTA II deneyimi yaşayabiliyoruz. Rustler’ın bir diğer ilginç yanı da günümüz popüler kültürü ile orta çağ dünyasını harmanlamış olması. Oyunun henüz başında deneyim ettiğimiz rap müzik bu durumlardan bir tanesi. Akıma fazlasıyla “Samurai Champloo” isimli muazzam animeyi getiren bu tema karıştırma işi oyuncun ilerleyen kısımlarında da karşımıza çıkarıyor. Hatta biraz etrafınıza baktığınızda, günümüz dünyasındaki birçok eleştiriinin de oyunda kendisine yer bulduğunu görmek isten bile değil. Hatta hayranı olduğum “Monty Python and the Holy Grail” isimli filmde bulunan “Holy Hand Grenade” isimli eşyanın oyunda bulunması, beni bir hayli eğlendirmeyi başardı. Anlayacağınız Rustler içerisinde birçok fantastik şey yapmak mümkün. Bakalım oyun çıkıştı zaman karakterimiz daha ne kadar çirkinleşebecek? ◆ Ertuğrul Süngü



# Adore

4



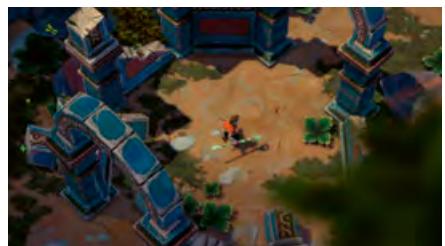
Sinerji önemli! Eğlence mi? O bolca var zaten.

Bir takım fena lanetleri ortadan kaldırıbmaya çalışan Lukha adındaki karakteri yönettiğimiz Adore, aksiyon/macera tabanlı bir rogue-lite yapım olarak karşımıza çıkıyor. Brezilyali bağımsız oyun firması Cadabra Games tarafından geliştirilen Adore, henüz erken erişim aşamasında olmasıyla birlikte özellikle oynanış mekanikleri tarafında kendini birçok oyundan ayırmaktadır. Adore'nin hikayesi yazının başında belirttiğim iki cümleden çok da fazla değil. Lukha, canavarların üzerindeki laneti kaldırımk için Yaratıklar Tanrıları Draknar tarafından yarı ölü/yarı canlı hale getiriliyor ve bu sayede edindiği güç ile canavarları ele geçiriyor.

Adore şimdilik dört farklı haritadan oluşuyor, bu haritalar oyuna başladığınızda tamamen rastgele sıra ile karşımıza çıkıyor. Her haritada farklı yaratık ve boss bulunuyor. Tüm yaratıklar lanetin etkisinde ve biz onları alt etmek için seçtiğimiz bir yaratığın zihnini ele geçiriyoruz. Bunun içinde oyuncunun başında bize verilen üç tane Essense küresinden birini harcıyoruz. Her canavar yakaladığımızda bir küre harcıyoruz. Bu kureleri de haritaların farklı yerlerinden toplayabiliyoruz. Yaratıklarımızın güçlerini, canlarını, özel yeteneklerini de Essense kureleri ile yükseltebiliyoruz. Tüm yükseltmeleri Draknar'ın Heykeli'nden yapıyor ve dilersek yine Essense kurelerini var olan yaratığımızı yükseltmek yerine yeni bir yaratık yuvası açmak için kullanabiliyoruz. Çünkü oyuncunun başında bir yaratık kontrol edebiliyoruz. De-

nenebilir oynanış yapısı da burada devreye giriyor. Bulduğunuz Essense kureleri ile az gelişmiş dört yaratığı mı kontrol edeceksize yoksa çok gelişmiş iki yaratıkla mı ilerleyeceksiniz? Seçimler tamamen sizin elinizde. Oyun içerisinde kureleri doğru zamanda doğru yaratık için kullanmanız önemli. Kullanım seçeneklerinizi de oyunu oynadıkça yaratıkları ve haritaları ezberleyerek hatasız hale getirebiliyorsunuz. Ele geçirdiğimiz her yaratığın diğerinden farklı özellikleri ve yetenekleri bulunuyor. Kimisi rakibine yavaş, tek bir hamle ile dondurabiliyor. Kimisi uzaktan seri ama daha az hasar vererek saldırıyor. Yaratıklarımız saldırlılar yaptıkça gelişen ölüüklerinde de bizden can azaltıyorlar. Bu da onların bize bağlı olduğu hissiyatını oyunda oldukça arttırmıyor. Yönettiğiniz yaratıkların arasında Sinerji olması da onlarla yapacağınız saldırılarda daha etkili olmasını sağlıyor. Adore, sinerji ve kombo mekaniklerini çok güzel harmanlıyor. Mesela ben rakip canavarı önce dondurup ardından uzaktan hasar vererek öldürmekten çok keyif aldım ve çoğullukla da böyle oynayarak belki daha yavaş ama güvenli şekilde ilerledim. Tabii karşınızdaki yaratıkların saldırı tarzları sizin de oynayışınızı güncellemenizi gerektirebiliyor. Sonuna geldiğim bir haritada boss savaşında sadece tek bir yaratığımı kullanabildim. Diğer çok işlevsiz kalmıştı. Bunun gibi sürpriz durumlar da ortaya çıkabiliyor. Haritadan hangi bossun çıkacağını bilemiyorsunuz. Adore,

oynanış kısmında kendine has çok başarılı bir iş çıkarmış ortaya. Sanatsal grafiğleri, karakter ve yaratık modellerini ile de göze oldukça hoş gözüküyor, sizi içine çekiyor desek yeridir. Bu arada sevgili okurcum, Draknar'ın tasarımı bana Samuray Jack animasyon dizisindeki kötü karakter Aku'yu hatırlattı. Sonuç olarak Adore, erken erişimde olmasına rağmen bu hali ile bile başında üç saat kafanızı boşaltarak keyifli vakit geçirebileceğiniz bir yapıp olmuş. Karşıma oyuncu içerisinde bir iki tane oynanışa etkisi olmayan hata çıktı. Steam'de oldukça düşük bir fiyatla satılan Adore'yi denemenizi öneririm. Bu oyun değerlenecek! ◆ Tunahan Ertas



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

# ART KADE

Merhaba LEVEL okurları. Bu ay da hayatımda bir yıl geçti. Size Resident Evil 3: Nemesis'in açılış notu ile merhaba demek isterim: "September 28, daylight. The monsters have overtaken the city. Somehow. I'm still alive". Canavarlar tarafından ele geçirilen şehirde her nasılsa hayatı kaldığına şaşkındır Jill karakteri. Bizler de en güzel mevsimde salgın ve mikropalar tarafından tehdit ediliyoruz. O yüzden sizlere bu ay Playstation'ın ilk konsolundan, PS4'e kadar en sevdiğim oyunları sıralayacağım. Geçen ay söz verdığım FPS konusuna ise yasakların kalktığı bir dönemde değineceğim (malum evde sıkışık kaldık ve oyun ve filmlere sardık). Ancak bu oyunlar spor, yarış ya da dövüş oyunları olmayacağı. Batman, Spider-Man gibi suyunun suyu çıkartılmış süper kahraman oyunları da değil tavsiye edeceğiz.

Assassin's Creed, The Witcher gibi oyunları beğenmeyenlerin linç edeceğini bilerek şunu söylemek isterim ki ben bu iki oyunun hiç birini severmedim. 1991 senesinden beri özellikle konsoldan oyun oynayan biri olarak bana derinlik sunamayan popüler seriler olarak geldi. Witcher'da Red Baron bölümüne kadar gelmeye rağmen oynanış olarak beni çekemedi oyun. Ana ve yan hikayeler güzel ancak suyun altında araba ile ayakta atış yapmak, kafaya 200 kere ok atıp -1 can götürmesi... Bilemiyorum, bana

çekici gelmedi. Knight Online, PUBG gibi online oyunlara da isinamadım. Eylemden çok, içerik olarak derin bir altyapı aradığım şey... Sağlam bir konu üzerine inşa edilmiş oyunlar benim için önemli olmuştur hep. Sürpriz sonlar, dengeli oluşturulmuş karakterler...

O yüzden son derece samimi bir şekilde – şimdilik- PS1 oyunlarını neden sevdığımı açıklayarak sıralayacağım.

## 1999 – PlayStation (PSX)

Yanlış hatırlamıyorum Playstion haberini ilk LEVEL dergisinde okumuştum. (Tuna yaşam konusunda yine esprî yapacaktır. – Zaten PS1 dönemini anlatarak her şeyi açık ediyorsun Cumhur. :) Sonrasında konsol bölümünde Playstation oyunlarının tanıtıldığı bir bölüm oldu. Sony'nin bu konsolu henüz bende olamamasa na rağmen Playstation Magazine'ı de alırdım. (Gerci 3 ay çıktı, sonra devamı gelmedi.) Ben de LEVEL dergilerinden PSX oyunlarının tam çözümlerini, oyun tanıtımlarını keserek kolaj yapardım. (20 sene sonra geçenlerde o ajandamın arkadaşta olduğunu gördüm ve çok sevindim.) Playstation'ı yurtdışından almıştım ve çok sorun yaşadım; sahte oyunları oynamama, gamepad'ı tanımaması gibi olaylar yüzünden bir sene yakını sadece demo izledim. Sonrasında ise arkadaşlarla okuldandan kaçip Sega Mega Drive oynadığımız bir öğleden sonra, abimin poşette PSX'i Resident Evil 3: Nemesis ile getirmesi ile gündüzlerin geceye karışacağı bir evreye girdim ve 20 senedir bitmeyen bir macera benim için başladı. O gün benimle okuldan kaçan arkadaşlar, her hastalandığında eve ziyaretime geldiler sağ olsunlar. Her ne kadar PSX oynayıp hal hatırlımı sormasalar da olsun... Ancak şunu belirtiyim, oyun oynarken yanınızda bir izleyicinin olması paha biçilemez. Şimdi PSX konsolunda en sevdiğim 10 oyunu kişisel sebeplerim ve anılarım ile yazacağım. Ayrıca bu oyunlara benzer filmleri de sıralamaya çalışacağım.

## Metal Gear Solid

Solid Snake karakterini ilk tanıdığım oyun olmuştu. İngilizcem iyi olmasa da çoğu olayı anlamıştım. Soğuk savaş döneminde Alaska'daki nükleer tehdidi öğrenmek üzere gönderilmiş bir genome asker olan Solid Snake'in iç dünyasına gireriz bu oyunda. Saklanmak esastır. Colonel'in, Neomi'nin hatta Master karakterinin sırları, ihanetleri ve önceden de yazdığım gibi empati kuracağınız ve sempati besleyeceğiniz Sniper Wolf ve Psycho Mantis gibi karakterleri ile MGS belki de psx'in en güzel oyunlarındandır. Müzikleri, atmosferi ve silahları ile hikayesi ve kültür karakterleri ile efsane bir serinin başlangıç oyunu oldu (önceki NES serilerini saymıyorum). Metal Gear Solid sevenlere film tavsiyesi: Fail Safe (Sidney Lumet/1964) ve Maçuryalı Aday (The Manchurian Candidate (John Frankenheimer/1962)

## Silent Hill

Resident Evil türü zombi oyunlarından farklı olarak cadillığın ve lanetlenmiş bir kasabanın anlatıldığı SH, beni en çok korkutan oyun olmuştu. O dönem oyun dergilerinde bu oyunun Almanya'da yasaklı olduğu gibi şehir efsanelerinin doldurusuyla oyunu satın almıştım. Yeni aldığımız televizyonun başında oyunun açılış sahnesinde arkadaşım da yanına oturmuştu, bir anda sesler artmaya başladı ve eli bıçaklı çocuk cesetleri etrafımı sardı. Harry karakteri ölünce gamepad'ı elimden attım ve ben bu oyunu oynamam diye sitem etmiştim. Sonrasında fark

ettim ki arkadaş kumandanın üstüne oturmuş ve ses artmış. Zaten oyunun en etkili olduğu kısım sesler ve müzikleri. Korku öğeleri için gerekli tüm klişeleri doğru kullanan bir oyundu SH: Az cephe, kısıtlı silah türleri, sesle korkutma, kısıtlı ışık, belirsizliği sağlayan sis ve karanlık, çocukların ilkokul, hastane gibi Freud'un da belirttiği tekinsiz, korkutucu mekanlar (kendiniz farklı yerlerde bulmanız ve gerçek hayatı da gündüz başladığınız oyun serüveninde gecenin kararması)...

*Silent Hill* sevenlere film tavsiyesi: *Dehşetin Nefesi* (Jacob's Ladder - Adrian Lyne/1990) ve *Karanlığın Kölgesi* (Don't Look Now-Nicolas Roeg/1973)

## Syphon Filter 2

İlk ve üçüncü oyununu çok sevsem de en zor ve derin olanı 2. oyunu olmuştu Sifon Filtresinin (Türkçesi ne yazık ki böyle). Hastaneden saklanarak kaçarak başladığımız oyunda hikaye flash back ve flash forward olarak ilerler. Bir çeşit virüsün peşindedeki ajanımız hikayesine bu sefer kadın ortağını da dahil olmuştur. Oyun zordur çünkü kablo ile elektrik verdigimiz şok cihazı yakın mesafede çalışmaktadır. Oyundaki sürpriz hikayeler, korkutucu hastalan ile SF2 PSX'in pek bilinmeyen bir oyunuydu. Bu oyuna ilgili de anım şudur. Çok güvendiğim bir arkadaşımı eve çağırırmışım bu oyunu beraber oynayalım diye ve anahtarları kapının üstünden aldığımı görmüştüm. İşin tuhaf kısmı şu. O arkadaşım benim olmadığı bir hafta sonu şirket arabasıyla gelip evinden Playstation'umu çalmıştı. Sonrasında kendisinin kleptomani (çalma hastlığı) olduğunu öğrenmiştim. Olayın çözünen Lise hocama saygılar. O dönemde çok şarşırırmıştım çünkü çok zenginlerdi (Abim: "Bırak hemen alma aleti bir ay o çocukta kalsın, hevesini alsin" demişti).

*Syphon Filter* sevenlere film tavsiyesi: *Die Hard* serisi

## Resident Evil 2

Resident Evil 3 oyunundan sonra oynadığım RE 2, benim için en iyi RE oyunları arasında olmustur. Zombiye dönüşen yan karakterler, oyunun son boss ve eşinin travmatik hikayesi, Ada karakterinin ve tabii ki Leon karakterini ortaya çıkış, 2 cd halinde çıkan oyunda paralel giden Claire ve Leon'un yardımlaşmaları, zorlu bulmacalar ile çok güzel bir oyndu RE 2. Bu oyundan bendeki anısı şu: Ahmet ile onların fotoğrafçı dükkanında kayıt yapmadığımız için 2 gün arkaya arkaya oyunun sonuna kadar gelip bitirememiş olmamızdı. Tabii ki Ahmet'in babası Mustafa Abi yine oyunkolaklığimize sövmüşü.

*Resident Evil 2* sevenlere film tavsiyesi: *Yaşayan Ölülerin Gecesi* (Night of the Living Dead - George A. Romero/1968) ve *Dawn of the Dead* (George A. Romero/1978)



## Driver

Bu oyunu almak için Ahmet'e LEVEL puanını göstererek Alundra oyununu kakalamam gerekmisti. Halen o konuda bana sitem eder. Abimle hastalık seviyesine varıncaya kadar oynardık (Bir diğeri de Gallop Racer 3) bu oyunu ve 99 depreminden sonra herkesin sokaklarda yattığı zaman biz sabaha kadar bu oyunu oynardık (Burakla oynadığımız bir diğer oyunda Street Fighter EX plus'tı). İnsanlar deniz kenarında yatardı, o dönemde çok özenirdim. Şimdiki felaketlerde evden çıkamıyoruz o dönemde de eve gitmezdi korkudan. GTA oyununu şekillendiren efsanedir Driver. Araba calmak, araba takip etmek ve banka soyguncularını polisten kaçirmak gibi görevlerimiz olurdu. San Francisco sokaklarında rampalardan uçmak paha biçilemez bir zevkti. *Driver* sevenlere film tavsiyesi: *Bullitt* (Peter Yates/1968), *Sürücü* (The Driver - Walter Hill/1978) ve *Vanishing Point* (Richard C. Sarafian/1971)

## Fear Effect

Eidos firmasına önyargılı biri olarak Tomb Rider serilerini hiç sevemeyen biri olarak söyleyebilirim ki FE zamanın çok ötesinde bir oyndu. Anime benzeri 2D çizimleri, Pulp Fiction benzeri kurgu zaman öğeleri ile tekrar oynamak istedigim bir kültür yapımdır. 2 karakteri yönlendirdiğim oyunda sürpriz gelişmeler, korkutucu deneyler ile oyun polisiyeden bilim kurgu ve korku türünde doğru evrilir. Yapay zekanın dönemine göre iyi kullanıldığı, zor bulmacaların olduğu bu oyunu bulabilirseniz mutlak suretle oynayın. Bu oyuna ilgili anim ise çok geç başlamam olmuştur diyebilirim. Kütahya Dumlupınar Üniversitesinde lisans yaptığım 2013 senesinde arkadaşım Gökhannın psx konsolunu eve getirmesi ile tanıtmış bu oyuna. OSS dershane testlerine sabaha kadar

oynadığı için sabaha karşı uyuyakalıp giremeyeen Alaaddin'e selamlar buradan.

*Fear Effect* sevenlere film tavsiyesi: *Karanlığı Taramak* (Karanlığı Taramak / A Scanner Darkly - Richard Linklater/2006)

## Parasite Eve 2

Square firması tarafından geliştirilen oyun Resident Evil'in oldukça etkisinde kalmış bir oyun olsa da The Witcher serisini de derinden etkileyebilecek bir büyümeyi devreye sokmuş farklı bir korkuhayatta kalma (horror-survivor) oyunudur. Şehir, nevada çöl ve laboratuvar gibi çeşitli iç ve dış mekanları ile kendini tekrar etmeyecek bir oyundur. Beni son derece korkutan ağlama sesi bu oyuna ilgili unutamayacağım bir anımdır ve uykudan uyandıktan sonra devasa yaratık ile boss savaşı kabuslarına girmiştir. Özellikle çöldeki motel kısmı insanın bilincaltına işleyeceğin korkunçluklarıdır.

*Parasite Eve 2* sevenlere film tavsiyesi: *Şey* (The Thing - John Carpenter/1982)

## Echo Night

Yine çok bilinmeyen bir oyun. Lisans döneminde arkadaşım sayesinde çok geç öğrendiğim bir oyun. Önceki sayılarda da bahsetmiştim konusundan ama kısaca söyle: 80 yıl önce ölen ve nişanlısıyla ayrılan bir kızın zamanında çok beklediği yüzüğü görme görevini üstleniyoruz. İşin gerçek yüzünü, buluşmaya gelememen, yüzüğü getirememeyen hayalet huzur içinde öteki dünyaya dönebiliyor.

*Echo Night* sevenlere film önerisi: *Şahane Hayat* (It's a Wonderful Life - Frank Capra/1946) ve *Şeytanın Bel Kemiği* (El Espinazo Del Diablo - Guillermo del Toro/2001)

Gelecek ay PS2, PS3 ve PS4 oyunlarıyla devam edeceğim, görüşmek üzere.... ♦

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



# Mount & Blade II Bannerlord

Seneler süren bekleyiş nihayet sona erdi...

Bugün RPG veya RYO olarak kısaltılmışımız Rol Yapma Oyunları, ilk olarak masa üzerinde görüldüğü 1974 yılından bu zamana kadar geçen sürede muazzam değişiklikler geçirdi. Pen & Paper olarak adlandırılan bu oyun modeli, masa başında birkaç kişinin ortak bir hayali, belirli kurallar çerçevesinde paylaşmasına dayanıyordu. Üretilen bu deneyim o kadar fazla insan tarafından beğenildi ki bugün Dungeons & Dragons'un beşinci edisyonunu deneyim ediyoruz. RPG deneyimi özellikle 90'lı yıllar ile birlikte dijital dünyada

da kendisine yer buldu. Başta Yüzüklerin Efendisi ile başlayan ve akabinde Ejderha Mızrağı ve Unutulmuş Diyarlar gibi roman serilerinin de etkisiyle iyiden iyiye sektörde kendisine yer edinmeyi başaran modern fantastik edebiyat türü, dijital oyunların da gelişiminde önemli rol oynamayı başardı. Bugün ARPG, CRPG ve JRPG olmak üzere birbirinden farklı RPG türleri bulunuyor. Nitekim RPG öyle bir tür ki günümüz oyunlarına baktığımız vakit, hemen hepinin bu türde özel olarak başlayan, seviye atlama, eşya bulma ve karakterimizi her

anlamda geliştirme mantığının, diğer türler tarafından da benimsendiğini görüyoruz. Bir noktada oyun dünyasının tüm mekaniklerini etkilememişi başarıran bu güzide tür, TaleWorlds isimli Ankara merkezli firmanın da gözünden kaçmadı. İlk oyunları Mount & Blade'i 2008 yılında piyasaya çıkartmayı başardıklarında, muazzam bir kitleye ulaşmışlardı. Bugüne kadar ülkemizde birçok oyun üretilmiş olsa da hiçbirisi M&B kadar kitleye nüfuz edememiş, yurtdışında böylesine kendisini gösterememiş ve ticari başarıya ulaş-





mamıştı. Her ne kadar oyun hakkında "kendini tekrar eden bir yapımdır" şeklinde eleştiriler gelmiş olsa da özellikle açık harita modeli ve senaryo takibini zorunlu tutmayan sistemi ile dikkatleri üzerine çekmeyi başarmış, daha da önemlisi kendisine has bir oyuncu kitlesi yaratmayı başarmıştı. Calradia dünyasında geçen bu güzide oyun uzun süre revaçta kalmayı başardıktan sonra, 2010 yılında serinin devam oyunu konumundaki Mount & Blade: Warband piyasaya çıktı. Altı farklı fraksiyonun yer aldığı oyunda, politika konusunda önemli yenilikler yapılrken, oyuncuya kendi klanını kurma imkanı da sunuldu. Eklenen multiplayer özellikler ile birçok eleştirmenden olumlu yorum almayı başaran Warband, özellikle at üzerindeki savaş mekanikleri ile dikkat çekiyordu. Geliştirilen grafikleri ve savaş mekanikleri ile orijinal oyundan farkını kısa sürede göstermeyi başaran Warband, uzun süre serinin son oyunu olarak kaldı. 2012 yıldaysa, serinin yeni oyunu olacağı söylenen Mount & Blade II: Bannerlord duyuruldu. Duyuruldu ama takip eden yıllar içerisinde oyun bir türlü görücüye çıkamadı. Nitekim 2019 yılı içerisinde gelen haberler, oyunun yakın zamanda piyasada olacağı yönündeydi. Dergimizi takip edenlerin hatırlı-



yacağı üzere, bundan birkaç ay önce Bannerlord'un multiplayer deneyimine özel bir erken erişim yazısı ile siz LEVEL okurlarına Bannerlord'un son durumu hakkında detaylı bilgiler verdim. Aradan geçen zaman içerisinde hem piyasa hem de dünyada yaşanan envaçesit macera sonucunda, M&B II: Bannerlord 30 Mart 2020 tarihile erken erişime açıldı. Bundan sekiz yıl önce duyurulan ve üzerinde çok fazla emek harcanan bu güzide oyun, nihayet bilgisayarlarımıza kendisine yer buldu ve kısa sürede rekort miktarda satışa ulaşmayı başardı. Özellikle karantinada yaşadığımız şu günler için muazzam bir eğlence ve sonu gelmez bir RPG deneyimi sunan Bannerlord, Nisan ayı boyunca parmaklarının ucundaydı. Altından girip üstünden çıktığım bu güzide oyun hakkında her türlü ince detaya ulaşmak içinse dergimizin devam eden sayfalarını çevirmeye devam edebilirsiniz!



## BİRİMLER VE SAVAŞ

Özellikle Multiplayer oyun deneyimi esnasında nasıl bir karakteri kontrol ettiğimiz birçok açıdan önem arz ediyor. Altı farklı fraksiyona ait birbirinden farklı sınıf söz konusu. Hepsinin de hem iyi olduğu hem de zayıf olduğu noktalar bulunuyor. Buradaki en önemli konuya, oyuncu olarak bizim hangi silah ya da silahlarda iyi olduğumuz. Bazı silahların kullanımı gerçekten zorken, aynı silahi daha hafif zırhlı bir karakterle kullanmak çok daha kolay olabiliyor. Yakın dövüşe alışmak temelde çok kolay olsa da özellikle kalkansız kalmanın büyük sıkıntılarla yol açtığını söylemeden edemeyeceğim. Hatta kalkan oyundaki en kuvvetli teçhizat diyebilirim. Az oyuncunun olduğu oyun modlarında resmen belirleyici rol üstleniyor. Mızrakların, süvarilere karşı olan avantajı da bambaşka bir gerçek. Bir de süvari olup mızrak kullanmak var ki o da ayrı bir lezzet. Menzilli silah kullanmayı düşünenler için de seçtiğin yayın ve okun verdiği zarar çok önemli ama tek başına kaldığında kısa sürede düşmana yem olduğunu da unutmamak lazım. Hatta ok kullanımı konusunda bazı geliştirmeler yapılması gerektiğini de düşünüyorum.

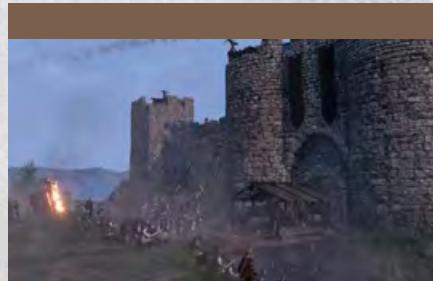




### Tek kişilik bir dünya mı?

M&B II: Bannerlord, birçok anlamda RPG oyun dinamikleri üzerine kurulmuş durumda. Her ne kadar günümüzde üretilen birçok ARPG oyun, temel dinamikleri bir köşeye bırakmaya başlamış olsa da M&B II: Bannerlord her manada türü severleri mutlu edecek mekanik ve dinamiklerle karşımıza çıkmayı başarmış. Tek kişilik oyuna başlamadan önce karakter yaratma menüsü ile karşılaşıyoruz. Kadın ya da erkek olarak seçimimizi yaptıktan sonra, karakterimizi neye benzeyeceğini belirlemeye başlıyoruz. Saç, sakal gibi genel geçer değiştirilebilir yapılardan, ağız, burun ve göz gibi detaylara geçiyoruz. Özellikle farklı dış yapılarının seçilebilmesi beni benden alı diyebilirim. Anlayacağınız karakter yaratma menüsü bir hayli detaylı en sevdigim okur. Kendimize özel karakterimizi oluşturduktan sonra, nasıl bir bünye ile dünyaya atılacağımızı belirlememiz gerekiyor. Bu noktada da harika bir iş çıkartan M&B II: Bannerlord, ilk olarak doğduğumuz aileyi seçmemizi talep ediyor. Akabinde erken çocukluk dönemi ve sonrasında da karakterimizin bağlı

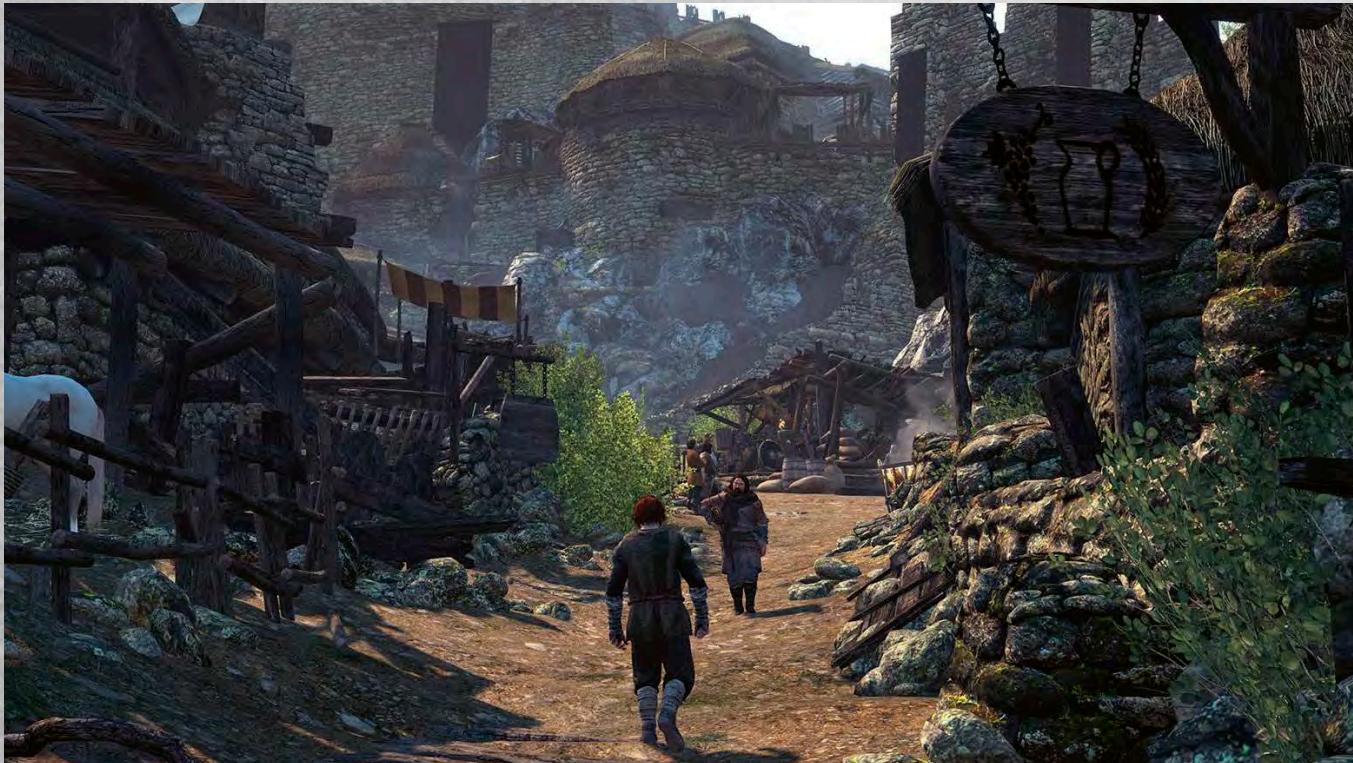
olduğu hikayeyi seçenek yolumuza devam ediyoruz. Fakat bu seçimlerin her basamağında, ne çeşit bir karakter oynamacağımızı da belirlemiş oluyoruz. Bu noktada oyunun teknik detaylarına girmekte faydalacaktır. Karakterimize hayat veren, Vigor, Control, Endurance, Cunning, Social ve Intelligence olmak üzere altı başlık bulunuyor. Her bir başlığın altında da üçer tane özellik bulunmaktadır. Seviye atladığımızda elde ettigimiz Focus puanları ile beş defa upgrade edilebilen bu alt başlıklardan birisini geliştirebiliyoruz. Bu geliştirme, ilgili yeteneğin bağlı olduğu diğer alt başlıkları öğrenemememize imkan sunuyor. Öğrenmek içinse ilgili yeteneği düzenli olarak kullanmamız gerekiyor. İşte bu öğrenmeyi hızlandırmak için de gerekli alt yeteneğe Focus puanı harcıyoruz. Beş defa upgrade edildiğinde çok hızlı şekilde geliştirilebiliyor. Anlayacağınız Focus puanının kullanımını, oyunda ne yönde ilerleyeceğinizin de habercisi manasına getiyor. Karakter yaratma ekranına geri dönecek olursak, bağlı olduğumuz aile, çocukluk ve geçmişimizin olduğu bu üç başlıkta altı



## KALELER VE FAZLASI

Tek kişilik oyun modunda yapabilecek birçok aktivite var. Bunların en başındaysa şüphesiz köy, kasaba ve kale ziyareti yer alıyor. Özellikle büyük merkezlerin içerisinde daldığımız zaman, öylesine bir yerde durmak yerine, tüm kale şehri adım adım gezebiliyoruz. Geziye başlamak için gitmek istediğimiz yeri seçmemiz yeterli. Misal, han! Hanlarda birçok farklı NPC ile denk gelmek mümkün olduğu gibi hancı ile gireceğimiz etkileşim sonucunda da bolca bilgi ve hatta direk görev elde edebiliyoruz. Akabinde şehrin farklı yerlerini gezmemiz de mümkün. Şehrin içerisinde daldığımızdaysa gerçekten de harika orta çağ havasını yansıtan pazarlar ve binalar içerisinde kaybolmak mümkün. Bazen yeterli hareketliliği göremiyor olsak da genel anlamıyla gerçekten yaşayan bir dünya yapılmaya çalışıldığı ortada... Şehirlerin içerisinde "Smithy" yani demirci bulmak işten bile değil. Demirci ekranına girdiğimizde, sol tarafta yeteneğimizi, sağ taraftaysa yapabileceğimiz objeleri görüyoruz. Bir obje ne kadar büyür ve detaylanırsa, üretim için gerekli yetenek miktarı da ekranın sol tarafında artıyor. Orta aşağı kısımdayda eritebileceğimiz madenler yer alıyor.

farklı opsiyondan birisini seçiyoruz ve her biri farklı konularda 10 yetenek seviyesi ve bir Focus puanı veriyor. Misal, "A Baron's Retainers" isimli aileyi seçerseniz, Riding ve Polearm özeliklerine 10 yetenek puanı ve bir Focus puanı alıyzsunuz. Bu durum diğer iki başlıkla da kombo olduğundan, oyuncunun en başında karakterimizi belirli bir yöne doğru ilerletmek mümkün... Fakat siz bu satırları okurken duyar gibiyim, "Açarım savaşçıyı, vura vura giderim" dediniz gibi oldu. Aslında haklısınız ama M&B II: Bannerlord'u mükemmel yapan özelliklerden bir diğeri de tam olarak bu noktada devreye giriyor zira oyunda bulunan 18 farklı yeteneğinde mekanikleme harika şekilde nüfuz ettiğini görüyoruz. Demem o ki muazzam bir savaşçı olabilirsiniz ama yeni bir Lord ile tanışığınız zaman alabileceğiniz olası bonuslardan faydalananamamak, size bambaşka bir



deneyim yaşatacaktır. Anlayacağınız bu oyundaki tüm yeteneklerin, bir şekilde oyunun gidişatına muazzam etkisi bulunmakta. Size tavsiyem, ne şekilde bir oyun deneyim edeceğinizi önceden hesaplayıp, yola öyle çıkmınız... Eğer siz de karakterinizi yaratırsanız, sırada Calradia dünyasına dalmak var. Sıkı tutun! Gidiyoruz!



### AT ÖNEMLİ, AT ŞART

Unutmadan eklemekte fayda var, ben Riding konusuna birazcık kafayı taktım ve konu hakkında geliştikten sonra Riding yeteneği hiç gelişmeyen bir karakterle at sürmeye çalışmanın ne kadar da büyük bir drama olduğunu gördüm. Size tavsiyem, temelde at üzerinde geçen bir oyun olmasından ve at binmenin çok keyifli olmasından dolayı bu yeteneğe biraz yatırım yapmanız yönünde olacaktır. Ayrıca oyunun multiplayer kısmında eğer süvari deneyim edecekseniz, mümkün mertebe "agile horse" seçeneğini kullanın derim. Tıpkı tek kişilik oyunda olduğu gibi multiplayerde da deneyimi önemli ölçüde arttırdığını göreceksiniz.

### Eski dünyaya yeni bir bakış

M&B II: Bannerlord hem tek kişilik hem de multiplayer opsyonlarına sahip bir oyun. Yolumuza öncelikle tek kişilik dünyadan başlayalım efendim... Yeni oyunla birlikte, Warband'den 210 yıl öncesindeki Calradia dünyasına gidiyoruz. Bir anlamda Warband ile bilinen fraksiyonların ortayamasına sebep olan büyük bir dağılmayı deneyim ettiğimiz dönem, bir nevi bilinen tarihteki Roma İmparatorluğunun dağılmmasına benzetebilir. Yapımcıların baz aldığı tarihsellik de birazcık buradan kaynaklı diyebiliriz. Özellikle oyunındaki ırklara ve kıyafetlerine yakından baktığımızda, milattan sonra 600 ile 1100 yılları arasındaki medeniyetlerle benzerlikleri olduğunu gözlemliyoruz. Oyun başladığımız anda karşımıza çıkan tutorial seçeneğini geçmemenizi ve oyunun savaş mekaniklerini

deneyim etmenizi öneriyorum...

Dünya içerisinde girdiğimizdeye görümüze ilk çarpan M&B II: Bannerlord ile grafik teknolojisinin birkaç seviye birden atlaması oluyor. Karakterimizin omuz üstü kamerasından zoom out yaparak tüm dünyayı gerçek zamanlı görebildiğimiz devasa bir harita söz konusu. Dileyen oyuncular ana senaryoya bağlı kalarak ilerleyebiliyorken, dileyen oyuncuların da dünya üzerinde oradan oraya koşturması mümkün. Tutorial görevin sonuna geldiğimizdeye bir anlamda kendi ufak klanımızı kurmuş oluyoruz. Sancağımızı tasarlamak suretiyle harita üzerinde kendimize ait bir "nokta" bulduktan sonra, şimdi sıra dünyaya akın etmeye geliyor. Peki, nasıl yapacağız? M&B II: Bannerlord sahip olduğu açık dünya modelini deneyim etmek için bence karakterimizi birazcık geliştirmek şart.





Bunun için de hem verilen görevleri hem de etrafta koştururan hırsız ve yağmacıları yakalamak şart. Oyundaki her fraksiyon belirli bir bölgesinde bulunuyor. Bu bölgelerin içerisine girdiğimiz anda ekranımızın sağ üst köşesinde beliren portreler aracılığı ile farklı görevlere yelken açabiliyoruz. Kimi görev bizi oradan oraya savurabiliyorken, kimileri de harika eşyalar bulmamızı olanak tanıyor. Etrafta koşturulan yağmacıları yendığımızde kendilerini esir almak mümkün. Büyük kale şehrلere gittiğimizde bu arkadaşları belirli bir ücret karşılığında satabiliyoruz. Ayrıca kendileriyle olan her karşılaşmamız sonucunda bolca eşya elde etmemiz işten bile değil. Taşıyabileceğimiz eşya miktarı, belirli bir ağırlık kapasitesi ile orantılı. Olabildiğince eşya alıp akabinde satmak ziyadesiyle önemli çünkü bu ticaret, en önemli gelir kaynaklarından birisini

oluşturuyor. Üzerimize giyecek kaliteli eşyaları bu arkadaşlardan temin etmek zor olsa da para kazanmamız şart. Her ne kadar bizimle birlikte çatışan bir ekip olsa da bu arkadaşları para karşılığı satın alabildiğimizi ve karınlarını doyurmak için de yemek almamız gerektiğini unutmamak lazım.

Zamanla eriyip biten birliklerimizi tazelemek için de içerisinde bulunduğuümüz bölgenin Lord'u ile olan ilişkimiz büyük önem arz etmekte. Kendisiyle olan diplomatik yakınlığımız arttıkça, daha farklı ve kaliteli askeri birimleri saflarımıza katmamız mümkün oluyor. Savaşlardan kazandığımız yetenekler ile de karakterimizi güçlendiriyor, kimi zaman belirli grupları tek başına ortadan kaldırırmamız mümkün oluyor. Yine de kendimizi ortaya atmadan önce oyuncunun mekaniklerine alışmamız şart.



## TURNUVA VARSA BİR BAK DERİM

M&B II: Bannerlord içerisinde farklı oyunlara katılmak mümkün. Nasıl mı? Ufak bir kale ziyareti esnasında karşınıza harika bir turnuva deneyimi çıkabilir! Bu turnuvalarda bahis yapmak da mümkün fakat her turnuva ya da her raunt aynı bahis oranlarına sahip değil. Verdiğiniz paraya oranla dönüşünü aldığınız bu bahislere ulaşmak için de öncelikle turnuvada neler yapmanız gerektiğini öğrenmeniz gerekiyor. Aksi halde hayatı kalmanız biraz zor. Tipki Roma Colosseum'daki, hatta hipodromdakine benzer şekilde, rastgele birbirine dalan ekiplerin arasına karıştığımız turnuva modelinde, birkaç raunt sonunda finale yükselp, tek tek mücadeleye girerek zaferle ulaşmaya çalışıyoruz. Tekrar tekrar söylemek istiyorum, kontrollere iyi alışmadan ve karakterimizi belirli bir seviyeye getirmeden bu ortamda hayatı kalmak çok zor olabiliyor. Özellikle final turunda karşımıza çıkan yapay zeka, genelde harika takıtlar yapabiliyor. A bu okçu sınıfımış, hemen hallederim diye kendinizden o kadar çok emin olmayın.





## SİLAHLAR, SİLAHLARIMIZ

M&B II: Bannerlord içerisinde bolca silah bulunuyor. Her silahın da kendisine göre özellikleri mevcut. Misal, "Northern Sword" u ele alalım. Bu kılıçın, tipki birçok diğer silahta olduğu gibi, Swing Speed, Swing Damage, Thrust Speed, Thrust Damage, Length ve Handling özellikleri bulunuyor. Her biri kendi rakamsal istatistiklerine sahip olan silahlar, bir anlamda kullanım olarak da büyük farklılıklar gösteriyor. Yani deme o ki M&B II: Bannerlord'de silahlara sadece yön verip gelişigüzel şekilde vurmaya çalışmak pek işe yaramıyor. Aksine, sanki sürekli vurmaya çalışmak çok işe yarayacakmış gibi gözükmeye rağmen aslında kullandığımız silaha göre saldırılarda bulunmanın yakın dövüşe etkisi bir hayli büyük. Nitekim bu farkı anlamak için oyunu uzun saatler deneyim etmek gerekiyor.

### Savaşıkça artan tat

M&B II: Bannerlord dört yönlü saldırı ve savunma sistemini benimsemiş durumda. Piyasadaki benzeri oyunların büyük bir kısmı, kesiş açılarını daha da farklı ve detaylı şekilde geliştirmiş durumda ve deneyim ettiği kadar ile birçoğu da başarılı. Ne hikmetse M&B II: Bannerlord dört açı ile kendisini sınıitlemiş halde. Teorik olarak daha detaylı bir savaş sistemi üretebilecek olmasına rağmen dört açı ile sınırlanırması sayesinde savaş mekaniklerine alışmak, benzeri mekanikteki oyunlara nazaran çok daha hızlı ve kolay diyebilirim. Yakın savaşın en zor kısmıysa, karakterimizin yetenekleri ve kullandığımız silahın savruluş hızını hesaplayabilmek. Bir defa çözüldükten sonra gerisi kolay. Benzeri şekilde, at üzerinde saldırırda bulunmak, özellikle tek elle kullanılan kılıç ve baltalarla piyadelerle vurabilmek başlangıçta baya zor. Yine de zamanla alışıyor ve at binmenin ne kadar da keyifli olduğunu



görüyorsunuz. Karakterimizin giydiği zırhın ağırlığı pek tabii oynanışa derinden etki ediyor. Daha çok zırh, daha çok savunma manasına gelse de bir noktada sonra daha zor hareket eden bir karakter ile karşılaşıyoruz. Söz konusu atlar olduğu vakit de muazzam bir güçten bahsettiğimizi unutmamak lazım. Eski zamanların tankları olarak bilinen atlar, özellikle de eğitimi savaş atları, M&B II: Bannerlord'da da etkisini gösteriyor. Öncelikle çarpması etkileri muazzam boyutlarda. Resmen önüne alındıklarını götürebiliyorlar ki ağır zırhlı süvari birliklerinin, piyade birimlerine yaptıkları saldırular, yok edici olabiliyor. Yani gerçekçilik büyük oranda kendisine yer bulmuş diyebilirim. Genel olarak baktığımızdaysa savaşların hızlı ilerlediğini söyleyebilirim. Yani 500 kişilik savaşların kısa sürede bitmesi hem gerçekçi hem de oyun deneyimini monotonluktan uzak tutan bir sistem. Özellikle yapay zekanın olduğu oyun modellerine, savaş türü fark etmeksizin

hızlı bir ilerleme söz konusu. En yavaş biten savaşlar pek tabii kale kuşatmaları oluyor ki onlarda da kaleye giriş yapıldığı anda konu kapanıyor.

Bu noktada yapay zekaya deşinmekte fayda var. Öncelikle birimlerimizi kontrol etmemiz için kullandığımız "Command Interface" Warband'e göre daha temiz ve işlevli. Birimlerimiz verdığımız emirler anında, harfiyen yerine getirebiliyorlar. F1 ile açtığımız menümüzde, Line, Fire at Will, Mount gibi seçenekler bulunuyor. Misal "Line" seçeneği ile birliklerimizin duracağı formasyonu belirleyebiliyoruz. Karşımızda ki düşmanın yapısına göre "Shield Wall" ya da çift sıra gibi farklı formasyonları kullanabilmek mümkün. Birimlerimize genel saldırı emri vermek ya da sadece menzilli saldırılarının yapılmasını sağlamak gibi选项lar da söz konusu. Yapay zeka genelde düşmana formasyonu bozmadan saldırıldığı için önemli farklar yaratıyor olsa da yakın



savaş başladıkten sonra kafa göz girişiyor ve kaçan düşmanı da biraz dağınık takip ediyor. Bu arada düşman kaçıyor diye de gaza gelmemek lazım en beğendiğim okur. "Çat" diye geri döndüklerinde gafil avlanmak isten bile değil!

### Bazı savaşlar

Tek kişilik senaryoyu bir kenara bıraktığımız zaman da karşımıza "Custom Battle" başlığı çıkarıyor. Burada üç ana başlık altında bambaşka savaş deneyimleri yaşayabiliyoruz. "Battle", "Village" ve "Siege" olarak üç ayrılan savaş modlarında 250'ye 250 savaşlar deneyimi etmek mümkün. Birimlerimiz piyade, menzilli piyade, süvari ve menzilli süvariler olarak karşımıza çıkıyor. Yüzdelenik dilimler üzerinden belirlediğimiz farklı birimler ile daldığımız savaşlar gerçekten de muazzam bir atmosfere sahip. Üç modda da 12 farklı harita bulunuyor. Özellikle Siege modunda, saldıran ve savunan tarafların seçebildiği farklı kuşatma cihazları ile savaşlar iyiden iyiye renkleniyor. Yapılabilecek taktiklerinse haddi hesabı yok. Yine de konu kale kuşatması olduğu zaman bir noktadan sonra duvarlara dayanmak gerekiyor. Kameralarımızı multiplayer tarafa çevirdiğimizdeye Captain, Skirmish ve Siege opsyonları ile karşılaşıyoruz. Her biri ortalama 20 dakika süren üç farklı moddan en ilginç olanı Captain modu di-

yebilirim. Kontrolümüzdeki bir grup birim ile düşmana üstün gelmeye çalıştığımız bu mod hem bizim hem de yapay zekanın sınırlarını zorlamayı başarıyor. Özellikle diğer oyuncular bir arada hareket etmeye çalışmak gerçekten çok keyifli ama bir o kadar da zorlayıcı. Skirmish modunda da takım oyunu büyük önem arz ediyor. Elimizdeki belirli bir altın ile seçebildiğimiz farklı sınıflar sayesinde deneyim edebildiğimiz modda, harita üzerinde bulunan ve bir noktadan sonra oradan kalkan üç bayrağı en uzun süre elde tutmaya çalışıyoruz. Multiplayer moddaki en önemli farksa seçilebilecek farklı askeri birimler ve geliştirilebilir teçhizatları öğrenciliyim. En ufak eşyanın bile muazzam farklılar yarattığı oyunda, sürekli farklı düşman birimi ile karşılaşmaksa bir hayli keyifli.

Her ne kadar M&B II: Bannerlord muazzam detaylara sahip bir oyun olsa da erken erişime çıktığı 30 Mart itibarıyle birçok teknik problemi de beraberinde getirdi. Bunların en başında, bir anda artan lag sorunsuydu. Oyun deneyimini olumsuz yönde etkileyen bu problem, Nisan ayının sonlarına doğru büyük oranda ortadan kaldırılmıştı. Ayrıca grafiklerde de türlü türlü gözlemlendi. Özellikle miğferlerin uzaya doğru uzadığı bir hata ile dönem dönem karşılaşışım ama bu sorun da kısa sürede çözüldü. Fizik motorunun ara ara saçılması dışında yapımcı ekibin 30 Mart ile 30

Nisan arasındaki yaptıkları güncellemeler ve teknik problemlere hızlı cevapları gerçekten de oyunun kalitesine katkı sağlıyor. Tamamlandığı zaman gerçekten de şahsına münhasır bir yapıp olacağını düşündüğüm M&B II: Bannerlord, şimdiden muazzam bir oyuncu kitlesine ulaşmış durumda. Umuyorum teknik sorunlar da kısa sürede çözüller ve bu muazzam atmosferi doya doya yaşayabiliriz.

### ♦ Ertuğrul Süngü

#### Mutluluklarımız

- + Warband'e göre gözle görülür ölçüde yenilenen grafikler
- + Karakter modelleri ve zırh detayları inceliği
- + Atmosferin genel anlamda derinleşmesi ve müziklerle tadından yemmez hale gelmesi
- + Oyunca söyle bir bakınca bile doyurucu bir görüntü sunabilmesi
- + Birbirinden farklı hem çevrimiçi hem de çevrimdışı oyun modlarının bulunması
- + Yapay zekanın geliştirilmesi

#### Sıkıntılarımız

- Oyun içerisinde fazla sayıda yüklemeye ekranı girmesi
- Nisan alma ve etkileşim konusunda yaşanan sıkıntılar
- Ara sıra ortaya çıkan grafiksel hatalar

# ANARSI REMASTERED





## FINAL FANTASY VII REMAKE

Oldu, zaten insan ömrü ortalama 1200 yıl, böyle 5'er, 10'ar sene oyunlar için bekleyip duralım biz. Siz de 5 senede ancak gidin, zaten senaryosu, karakteri, mekanı hazır olan oyunun en başını uzata uzata getirin, önmüze atın. Geriye kalan 40 saatlik kısmı da artık 72 bölümde, 120 yılda falan bitirirsınız, bizim de torunlarımız oynar, mezarıma gelip, "Dedeciğim, oyunun sonunda Sephiroth..." diye anlatırlar.

Gerçekten müthiş bir planlama, inanılmaz bir strateji içindesin Square Enix. Daha iyisi olamazdı. Hayır

ne anlamı vardı Midgar'ı bu kadar sündürmenin. Ha, söyle iyice işlesin içimize, oyuna ısnalım, her şeyi daha çok önemseyelim diye bir kaygıda idiysem de gidip bir sonraki bölümü 2-3 ay sonra yayımlayacaksın ki biz de olayların sıcaklığıyla maceraya devam edelim. Kaç sene sonra, kim, neyi hatırlayacak ki de böyle kastın elin çırkin kenti için. Her taraf gecekondu, bilemedin moloz, yetmezse kanalizasyon... 45 saat boyunca kırık dökük yerler görmek gerçekten bu karantina günlerinde en çok istediğimiz şeydi, sağ ol, var ol Square!



## HEARTHSTONE: ASHES OF OUTLAND

Hah, sıkıştırın değil mi Blizzard sonunda. Kart paketi, tek kişilik macera derken sonunda yeni bir sınıf eklemek zonanda kaldıñ, bastın Demon Hunter'i, yepyeni bir nefes getirdin. En azından öyle sandın! Neymiş, 1 manaya, 1 saldırı puanı. Ufak ufak hasarlar veren, yepyeni bir sınıf... Bak bak bak! Bu sınıfa özelmiş gibi duran kartlar da derken, resmen büyük bir yenilenme oldu. Hearthstone 2 de sen buna bence, bu kadar yenilik fazla! Illidan'ın hikayesini de dört bölümlük uyduruk bir formata sıkıştırıp kimsenin hiçbir şey anlamayacağı halde yayımlamayı geçiyorum, o kısım önemli değil. Daha önemli olan 90 paketlik Mega Bundle'ı satın aldığımız-

da sadece 2 tane legendary kart çıkması. Bak o paket TL olarak yaklaşık 600 TL, sence asgari ücretin 1/4'ü olan bu rakama ben daha fazla legendary hak etmiyor muym? Evde çocukları aç bırakıp paket açtım, sırf yeni meta'ya uygun deste yapabileyim diye... Ama bir bakıyorsun, en az 5 legendary sıralanmış orada, bana çıkmış 2! İki! Two! Due! Ni! Hangi dilde istersen söyleyirim, asabımı bozma!

Bu bağlamda da sevgili Blizzard, al Illidan'ını da git diyorum. Bu oyunun başında harcayacak ne vaktim var, ne sabırm, ne de 8 attack için 8 mana harcayaçak aklım!



## RESIDENT EVIL 3

Bu oyunu ne ara hazırladın sen Capcom? Bize Resident Evil 2 Remake'i anlatırken anlatırken arada bunu da yaptırın, değil mi? Başka türlü yetişmesine imkan yok. Reklam olarak da çok zayıf bırakın oyunu, bak şimdi kimse umursamadı. Oysaki Nemesis, dönemi için herkesin büyük korkulu rüyası olmuştu. Seni bu oyunla ilgili söyle eleştireceğim sevgili Capcom, görselliği çok iyi bir yere taşıyayım derken orijinal oyundan sevdiğimiz bir takım güzellikleri de es geçmişsin? Niye öyle yaptıñ? Misal bulmacalar uçmuş gitmiş. Devil May Cry oynamıyoruz ki aksiyonlu tavan yaptırt... Zaten gerilim dolu bir oyundayız,

çıkamıyoruz, gidemiyoruz, bunu bulmacalarla süslémeyeceksin de ne yapacaksın? Peh! Hele o eklediğin Resistance modu... Evlere şenlik resmen. Biliyordun o oyunun tek başına tutmacağını, RE3'ün peşine iliştirdin, değil mi? Valla akıllı misin, değil misin, nedir amacın bilemedim be Capcom.

Ben senin yerinde olsaydım bu oyunu RE2'nin peşine takmazdım, daha sonraki bir tarihte, daha çok reklamla ve daha da özenerek, güzel bir remake olarak sunardım ama herkes benim kadar akıllı değil tabii, ne yapacaksın...



# LEGENDS OF RUNETERRA™

LEAGUE OF LEGENDS KART OYUNU

**ŞİMDİ MOBİL VE PC'DE!**  
**TAMAMEN TÜRKÇE & ÜCRETSİZ**

**HEMEN İNDİR**

Google Play  
DEN ALIN

PC  
Sürümü Hazır

App Store'dan  
indirin

W  
E  
H  
U  
C  
E  
N



Sayfa  
60

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

## HALF-LIFE: ALYX

VR sahibi mutlu azılığın Half-Life 3'ü ile tanışma vakti!



# FINAL FANTASY VII REMAKE



Cloud + Midgar + Honey Bee = 45 saatlik intro

Büyük an nihayet geldi. Beş yıl bekledik, her yayımlanan ekran görüntüsünü, en ince detayına kadar inceledik, fragmanları loop'a aldık, ertelemeleri görmezden gelmeye çalıştık ve dünyayı saran salgının tam ortasına umut ışığı gibi doğan, bu yepyeni FFVII macerasına akbaba sürüsü gibi saldırdık. Hem evdeyiz, hem 5 yıl beklemiştik, hem de FF serisinin en efsane oyunu, baştan aşağı yeniden yaratılarak bize sunulmuş; daha ne isteriz ki?

Oyun piyasasına girdiğimden beri milyarlarca kez belirttiğim üzere, FFVII her zaman için favorim olmuştur. GamePro'da yazmaya başladığında, yazarlar kendilerine birer tane "avatar" seçiyordu; yazınlarda ismimizin yanında ufak bir görsel olarak yer alıyordu. Ben anında Sephiroth'u seçmemistim; etkisinden çıkamıyorum oyunun.

Tabii seneler geçtikçe FFVII de mazideki bir güzellik olarak kaldı. Remaster'ları olsa da, yeniden yayımlanıp dursa da oyun teknolojileri gelişikçe, "yeni dönemin" en eski FF oyunu olması vesilesiyle oyun görsel açıdan çok geride kaldı –ki bahsettiğim o yeni dönemde FFVII görsel olarak muhteşem sayılırdı. Summon'lar, dev boss'lar, efektler, piksel grafikli RPG'lerin yanında bambaşka durmaktaydı. Durum böyle olunca, ben de bir süre sonra FFVII'yi "dönemin iyi oyunları" kategorisine aldım.

Şimdi, 2020'de FFVII yeniden hayatımıza girmeyi başardı ve benim de bir 15 yıl kadar daha konuşabileceğim yeni bir dönemi başlattı. Yenilenmenin bu ilk bölümünde konuklarım Cloud, Aerith, Tifa ve Barret ve Midgar'da, Mako enerjisinin göbeğinde uzun bir yolculuğa başlıyoruz...

**Yapım** Square Enix,

**Dağıtım** Square Enix

**Tür** RPG

**Platform** PS4

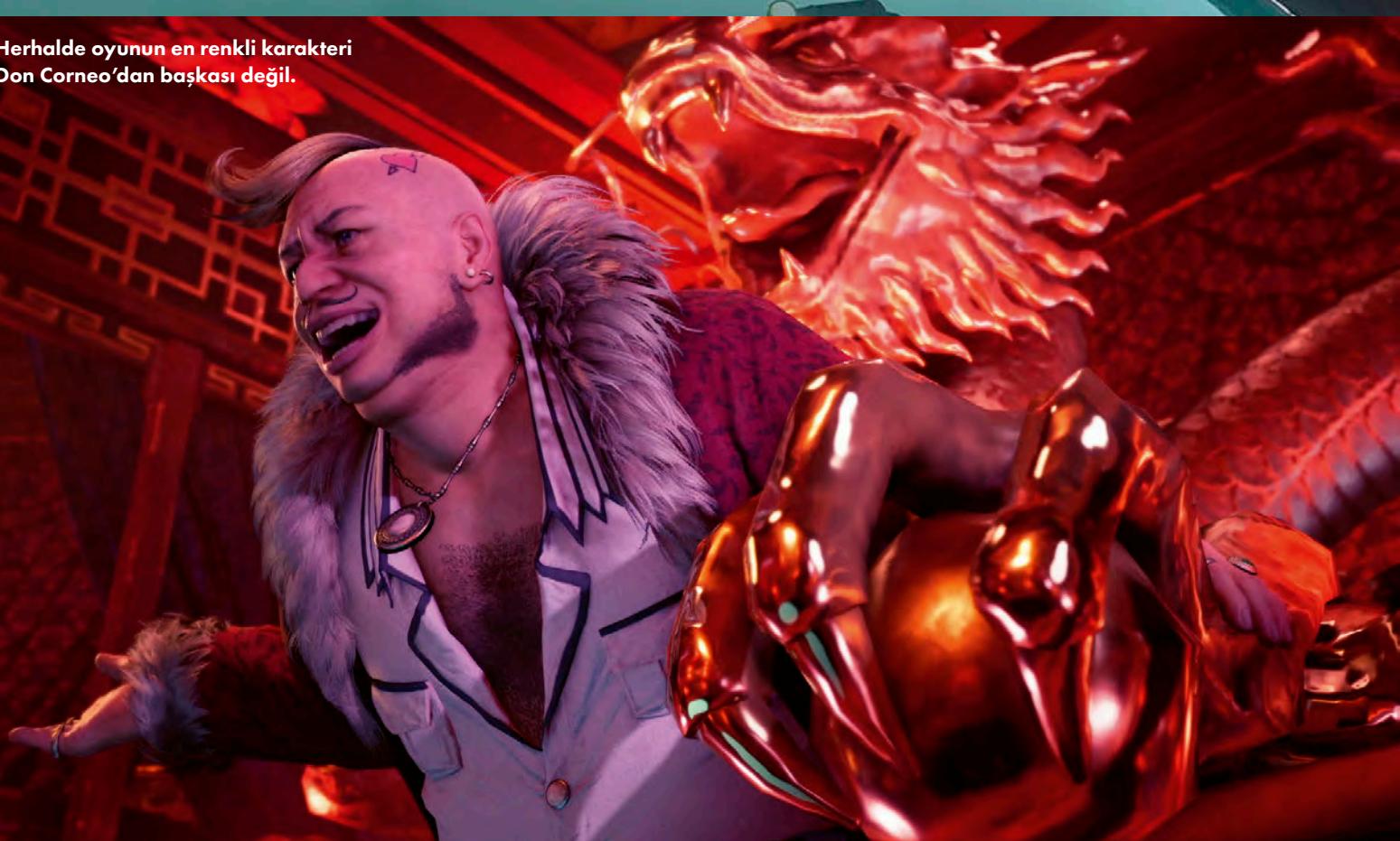
**Web** ffvii-remake.square-enix-games.com

## Şeytan misin ey Shinra?!

Çok hızlı bir giriş yapıyoruz oyuna. (Demoyu oynayanlar aşırı yavaş giriş yapacak čunkü demo, oyunun en başını konu ediyordu.) Eski bir SOLDIER olan Cloud, AVALANCHE adındaki eko-terörist grupla birlikte, Shinra adındaki dev şirketin Mako enerjisi üreten reaktörlerinden bir tanesini havaya uçurmak üzere harekete geçiyor. (Of, oyunu resmen bir cümleyle özetledim.) Reaktörü koruyan birçok Shinra askeriyle mücadele ettikten sonra da ilk reaktörümüzü patlatmayı başarıyoruz ama görüyoruz ki aslında daha büyük bir planın parçasıymışız.

Elbette bu konuyu orijinal FFVII'yi oynayanlar biliyordu ama oyuna ilk defa adım atacaklar da şu an konuya biraz hakim oldular. İşin özünde ise Shinra adındaki firmanın dünyanın enerjisini sömürmesi konu

**Herhalde oyunun en renkli karakteri  
Don Corneo'dan başkası değil.**



ediliyor. AVALANCHE dünyanın yavaştan ölmekte olduğunu düşünüyor ve bu yüzden de Mako enerjisi üreten reaktörleri bir bir ortadan kaldırmayı planlıyor. Kahramanımız Cloud, bir paralı asker ve dünyayı düşündüğü de pek yok asılana bakarsınız. Tabii AVALANCHE'la takıldıça, kendi geçmişi de işin içine bulaştıkça bu grubun bir parçası olmaya başlıyor.

#### **Yeni gelenlere özel**

Normalde kocaman bir oyun olan FFVII, Remake'in bu ilk bölümünde, orijinal oyunun ilk 5-6 saatini konu ediyor. Bunu da 40+ saat kadar uzatarak başarıyor. Midgar adındaki şehirde geçen bu ilk bölüm, aslında oyunun küçük bir bölümü. Ne var ki FFVII ile ilk defa tanışınlar, daha önce hakkında hiçbir şey bilmeyenler, neden 40 saat boyunca gecikondu gezdiklerini, mekanik tesisatla dolu alanlarda cirit attıklarını pek anlamlandıramayacaklardır. Bir gırızhah olan bu bölümün ardından, Remake'in diğer bölümlerinde Midgar'dan dışarı çıkacağız lakin bu bölümde içerideyiz ve biraz sıkılmanız da normal. Fakat şunu bilmelisiniz ki çok daha büyük bir olayın, en başında yer alıyor. Spoiler olmaması adına ileride neler olacağını söylemiyorum fakat Midgar'da kayıp çocukların aradığımız, dans ettigimiz, squat yarısına katıldığımız anları özleyeceksiniz çünkü her şey kaosa doğru sürüklenecek. (Survivor Eda.)

#### **Değişim, yenilenme... fakirlik?**

Sağ olsun Square Enix, oyun çıkmadan önce bize bolca bilgi vermişti. Savaş sistemini de öğrenmiştık, Summon'ını da, ekipte kimler olacak da... Tabii bu detayları göerek yaşamak apayrı bir duyu. Önce nereden başlasam diye düşünürken elbette görselliğe deşinmek istiyorum, bunda iki koldan götürüreceğim: Grafiksel durum ve sanat kısmı.

Bir PS5 oyunu diye gösterseniz anında yiyeboleceğim bir görsellik söz konusu. Gerçekten FFVII muazzam bir hale gelmiş, yepyeni bir oyun olmuş. Zamanda yolculuk yapıp, orijinal oyun çıkışında şunu yapım

ekibine göstersek hepsi kalp krizinden oracıkta giderdi kesin. Karakter modelleri, mekanlardaki detaylar had safhada. Savaşlardaki efektler, summon'ların giriş ve çıkışlarındaki efsane görüntüler.. Her şey on numara- gibi dursa da dikka-timi çeken bazı aksaklıklar da yok değildi ve bunun en bariz örneği kaplamalarındaki düşük çözünürlüklu haller. Çoğu yerde, muhtemelen PS4'ün gücü yüzünden, birçok kaplama dikkat çekicek kadar kötü gözüküyor. Birçok dairesel öğe yine polygon sayısı düşük tutulduğu için 20gen falan gibi bir formatta. Oyunun hemen başlarında, Cloud'un kaldığı dairelerin



Wall Market oyundaki en renkli bölge.



kapıları çok gözüme battı mesela. Resmen kaplaması bir türlü yüklenemeyen, ham bir bloktu bu kapılar. (Sürekli girip çıktığımız için de sürekli gördüm, oradan dikkatimi çekti.)

Diğer konu ise, FFVII'nin bu bölümünü bence çokça geriye götürün bir durum. Şöyle ki Midgar adındaki şehir, konsept gereği tam bir sanayi kenti. Buna reaktörlerin Mako enerjisini isleyerek havanın sürekli kapalı olması da eşlik ediyor ve ortaya kasvetli bir durum çıkıyor. Distopik bir durum söz konusu ama birçok yapımda gördüğümüz o sanat dolu distopya burada yok. Onun yerine içinde hiç bulunmak istemeyeceğiniz tipte, mekanik ortamlar, çirkin gecokondular, bir oyunun en can sıkıcı kısmı olan kanalizasyonlar, yıkılmış bölgeler ve dahası mevcut. Oyun tasarımindan anlayan, çokça oyun oynamış kişiler bilir ki bu tip ortamlar oyulmaya illa eklenir ama genelde birkaç saatlik bir maratondan sonra, o çirkin yerlere bir daha uğramazsınız, uğramak da istemezsiniz.

FFVII'nin, FFVII Remake adıyla çıkış, "Episode 1" gibi bir takı da barındırmadan bizi 40 saat boyunca çirkin mekanlarda dolandırmasını kabullenmek bence pek mümkün değil. Bir FF manyağı olarak şu durum beni rahatsız ettiyse, oyunu hiç bilmeyen, şani şöhreti ve reklamı yüzünden başına oturanların ne hissedeceğini bilemiyorum. Şöyle bir çıkarım daha var. Japonya'yi söyle birkaç ay tecrübe etmiş olanlar bilir, Japonya tesisat konusunda takıntılı bir ülke ve bir mahallenin her tarafından kablolar sarkması, bir binanın mekanize bir

görüntüde olması onlara ters gelmiyor. Adamlar görüntüsünden önce işlevselliliğe önem veriyor ve bu, bence FFVII'ye de yansımış. Gecekondu semtlerinden oluşan Sector'larda dolaştıkça görüyorsunuz ki birçok evde inanılmaz gerçekçi klima sistemleri var. Bir reaktörde dolaşıyorsunuz, neredeyse reaktörü isletecek kadar gerçekçi bir borulama var. Yıkılmış yerlerde dolanıyorsunuz, koruma için sağlanmış bariyerler, kükülar duruyor. Hani sanki FF dünyası değil de yıkımla ve fakirlilikle yüzleşmiş bir Japonya'dayız. Tamamıyla fantastik bir dünya olması gerekliken, gerçekle fantezi arasında kalmış olan, sanat tasarımlı iyi yönetilememiş bir ortamda gibiyiz, gerçekten çok garip geliyor.

Tüm bunlara eşlik eden bir durum daha var ve o da bizim ekibimiz dışında, çoğu karakterin Tony Hawk's Pro Skater'dan fırlamış gibi durması. Şehirde yaşayan herkes ya şu anda sokakta görebileceğiniz bir Amerikalı gibi, ya da Yakuza oyunundaki tiplerden biri gibi. Biz de orada devasa bir kılıçla, sapsarı saçlarla, orantısız bir vücutla dolaşan Cloud'u, ya da yarma bir siyahi olan Barret'iz. Bu o kadar tezat duruyor ki sanki Matrix simülasyonu içine düşmüş ve kendi karakterimizi yaratma izni verilmiş gibi

hissettiyoruz. Hatırlıyorum, sonraki FF oyunlarında bu durum yavaştan düzeltildi. FFVIII'de bu geçiş başlıdı, FFIX tamamıyla kendi atmosferine ve dünyasına sahip bir oyun oldu. Yapımcıların elinde yeniden yaratma imkanı varken, bu konuya da bir el atmalarını bekledim. Sokakta dolaşan adamlar da FF dünyasının birer karakteri gibi olabilirlerdi. Bu durum çok eğreti durmuş, oyunun sonuna kadar rahatsız oldum.

#### Bilim veledi Chadley

Gezdiğiniz tüm bölgelerde kendisini rahatlıkla bulabileceğiniz, yaratıklar ve savaş sistemleri üzerine araştırma yapan bir arkadaşınız var, adı da Chadley. Bilim yakından ilgilenen bu çocuk, toplamak istediği savaş bilgilerinin neticesinde çok ucuza yeni Materia'lar hazırlıyor ve daha da iyisi, bazı summon materia'larını da ondan alabiliyoruz. Kendisini sakin es geçmeyin.

#### Durun! Kim, kime saldırıyor?!

Eleştirilere döneceğiz ama biraz oynanıştan bahsedelim. RPG türündeki oyunumuz, bizi aynı anda en fazla üç karakterin kontrolüne bırakıyor. Çoğu zaman üç kişi bile olamıyoruz, ya iki, ya da tek kişi olarak savaşlara katılıyoruz.

Savaşlar, eskisinden farklı olarak direkt olarak bulunduğu yerde gerçekleşiyor. Düşünün ki bir TPS oynuyorsunuz ve düzgün yürüken düşmanlarınız da karşınızda duruyor. Ekstra bir savaş ekranı artık yok. Tamamıyla yenilenen savaş sisteminde, aynı Devil May Cry'daki gibi kahramanımızı normal bir savaşçı olarak kullanabiliyoruz. Bu, belirli bir noktaya ve belirli tipteki düşmana karşı gayet işe yarıyor. Sanmayın ki oyunun başında kılıç sallarken, oyunun sonrasında büyüler ve başka yeteneklerle düşmanımıza karşı koyuyoruz; düz saldırılardan



oyunun her kısmında işe yariyor.

Kahramanlarımız savaşıkça ATB barları doluyor ve her ATB barı, bir ekstra hareket yapabilmemize yarıyor. Örneğin Cloud, bir ATB barı dolduğunda özel yeteneği olan Braver veya Focused Thrust hareketlerinden birini yapabiliyor, bir tane büyü yapma hakkı elde ediyor veya envanterindeki eşyalardan birini kullanabiliyor. Bunlardan herhangi birini yaptığında ATB barının dolan kısmı sıfırlanıyor ve yeniden doldurmak için ya savaş alanında koşturması gerekiyor, ya da –daha güzel– düşmanlarına düz saldırılara saldırması.

Birden fazla karakterin savaşta kullanılması işe şu şekilde gerçekleşiyor: Hاتırlarsınız eskiden, kime sira gelirse o hareketini yapar ve sonra da belli oldu. Artık aktif olarak kontrol etmediğiniz karakterler de düşmana otomatik olarak saldırıyor ve yön tuşlarıyla onların kontrolünü istediğimiz an alabiliyoruz. Bunu yapmak istemiyip, onlara sadece komut vermek istersek de R2 ve L2 tuşlarını kullanabiliyoruz. Diyelim ki ekibiniz ölmek üzere, sizin kontrolünüz de Cloud'da ve hali hazırda düşmanın açığını bulmuş,

ona saydırıp duruyorsunuz. Hemen Aerith'e Pray yeteneğini kullanması için komutu veriyor ve hareketinizi hiç bölmeden, saldırırınza devam ediyorsunuz; Aerith de hazır olduğunda iyileştirme büyüsünü yapıyor. Hem saldır, hem kendi stratejini düşün, hem de ekip arkadaşlarının ne yapacağını kontrol et, durum biraz karışık aslında ve zorlu düşmanlarda geçişleri gerçekten hızlı yapmak gerekiyor. Alışmak çok kolay değil fakat alıştıktan sonra da her daim ekip arkadaşlarınızı takımda görmek istiyorsunuz.

### Kır limitini, göster summon'ını!

**Müzik koleksiyonu**

Çok ufak bir detay ama bence sevimli olmuş... Şöyle ki gezdigimiz bölgelerde, bir yererde, bir müzik sesi duyarsak bu ekranın sol üst kısmında ??? olarak beliriyor. Çalan parçanın adını öğrenmek ve bunu rastladığınız müzik kutularında kullanmak için ya çalan parçanın yakınlarındaki bir dükkana uğrayın, ya da konuşması mümkün olan bir NPC'ye danışın.

Büyüler, özel yetenekler derken, bir noktada kahramanlarınızın Limit Break'lerini kullanma hakkını kazanıyo- ruz. Genellikle uzun boss savaşlarında kullanabil- diğimiz Limit Break'ler, kahramanlarınızın süper hareketleri olarak özelle- bilir. Yine Cloud'u örnek verelim. Cross Slash adındaki üç vuruşluksaldırısıyla, Cloud her vuruşta daha da güçlü bir saldırısı yapıyor ve çok büyük bir hasar veriyor. Hele ki rakibimiz Staggered

konumundaysa, bu vuruşlar gerçekten çok ama çok büyük bir hasara yol açıyor. (Bir düşmanın Staggered olması için zayıf noktası olan saldırılarla Pressure-metresi sona dayandırılmalı.)

Çok uzunavaşlarda birkaç kez kullanılabilen Limit Break'lerin yanında, FF oyunlarının değişmezci Summon'lar da büyük hasar veren yardımcılarımız olarak oyunda yer alıyor. Lakin burada büyük bir hayal kırıklığı yaşadığımı belirtmeden geçmemeyeceğim.

Summon'lar FF oyunlarının altın noktasıydı ve görselliğle, işlevselliğle, gerçekten büyülüyordular. Square Enix burada da görsellik ve işlevsellik olarak summon'ları yine en iyi noktaya getirmiştir. Ifrit ve Shiva örnekleri muhteşem iki summon.

Ne var ki, eskiden seviyesi yükseldikçe, savaşlarda kullanma şansımız da artan summon'lar, artık hem sadece bir kere, hem de sadece belirli savaşlarda kullanılabiliyor. Sizi zorlayan ama oyunun uygun görümediği karşılaşmalarda, zevkinizce summon yapmak mümkün değil. Bu bence oyundaki özgürlüğe vurulmuş kötü bir dizgin, hiç memnun kalmadım. Bir summon'ı savaş alanına çağırıldıkten sonra, onu dilerseniz kendi haline bırakabiliyorsunuz. Genellikle karşınızda düşman da ilgisini ona yöneliktiğinden,

## RENO VE SHIVA'YI ALT EDİYORUZ, KOŞUN!

FFVII zorlu boss savaşlarına sahip ama kahramanlarımız nispeten daha güşükken karşılaşlıklarımız, biraz daha büyük bir mücadele gerektiriyor. Bu karşılaşmalarдан ilki Reno adındaki, son derece hızlı hareket eden arkadaşla oluyor –ki tam olarak nerede karşılaşıyoruz, kimdir, spoiler vermemeğin adına bunlardan bahsetmiyorum. Reno'yla olan mücadeleyi zor yapan, Reno'nun çok hızlı hareket etmesi ve yakın dövüşte bizi tokatlaması. (Sadece Cloud'u kontrol ediyoruz bu savaşta.) Saldırılarınızın hiçbirini Reno'ya temas etmiyor ve tek seçenek büyüğe kalmış gibi duruyor ama durum böyle değil. Cloud'un Punisher dövüş stiline geçip gard almak, Reno'nun saldırınızı yanında karşılıyor ve Reno bir an saldırıya açık hale geliyor. Dövüşün ikinci aşamasında ise Reno bir takım enerji toplarını yardıma çağırıyor, bunların arasında durmak da ölümçül olduğu için iş gerçekte büyüğe kullanmaya kılıyor.

Dolayısıyla saldırınızı büyüler ve birkaç şişe Ether'iniz olmasına dikkat edin. Shiva ise seçenekçe dayalı bir karşılaşma. Yanınızda kesinlikle Fire büyüsü olması gereken bu dövüşte, Shiva'nın iki tane ölümçül saldırısından kaçınmanız gerekiyor. Bir tanesinde oturur gibi pozisyonuya geçip size doğru yerden bir buz patikası yolluyor ve eğer yakalanırsanız, kafanızda dev bir buz külesi yiyorsunuz. Diğer saldırısı ise bu buz külesi art arda indirdiği, daha nadir kullandığı bir saldırıdır. Shiva'nın kaçınılmaz olan bir de süper saldırısı var ve ona yakalandığınızda 1000'in altında sağlık puanınız varsa ölmek isten bile değil. Shiva'yı yenmek için onu önce Pressured konuma getirip ardından Stagger'a getirmeli ve bu sırada Limit Break'ınızı ağzının ortasına çakmalısınız. Bir şekilde denk getirip Ifrit'in sahayı terk etme saldırısını da buraya denk getirirseniz, Shiva'nın çok kolay bir lokma olmasını sağlarsınız.

**Andrea gök kuşağının tüm renklerine sahip bir arkadaşımız.**

siz de bir yandan kendi stratejinizi tıkır tıkır uygulayabiliyorsunuz. Bahsettiğim ATB barınızı, summon'ların özel yetenekleri için kullanmanız da mümkün. Bunların bazıları tek, bazıları da çift ATB barı istiyor ve summon'ın normal saldırılardan çok daha etkili özel hareketler yapmasını sağlıyor.

Tüm summon'lar savaş alanını terk ederken, eskiye bir gönderme niteliğinde, bol efektli bir saldırı gerçekleştiriyor ve düşmana da sağlam bir hasar veriyorlar.

### Kedilerimi gören var mı?

Ekranda sürekli kabak gibi gösterilen ana görevlerimiz, hikayeden asla sapmayan bir düzende ilerliyor, takip edememek mümkün değil. RPG'lerin tümünde yer alan ve genelde kafasında bir ünlem olan NPC'ler tarafından verilen yan görevler ise burada ancak belirli bölgelerde karşımıza çıkıyor ve harita ekranında R2 tuşuna basarak direkt olarak görüntülenebiliyorlar.

Square Enix, yan görev kısmında da yine küçük ölçekli bir yapı benimsemış. Daha çok Midgar halkını yakından tanıtmak ve küçük dertlerini çözmek üzere kurulmuş olan bu görevler bizi ufak mücadelelere de ittiyor, gecekondu mahallesinde kedi ve çocuk aramaya

da yönlendiriyor.

Bu görevlerden bir tanesinde, küçük çocukların karargahına davet ediliyoruz ve burada bir Moogle kılığına girmiş ufak bir çocuğun, Moogle Madalyonları karşısında bize, hiçbir yerde bulamayacağımız eşyalar sağladığını keşfediniz. Özellikle karakterlere SP puanı verenleri kesinlikle almanızı öneririm. Moogle madalyonlarını bulmak için de Shinra kutularını kırmalı ve genelde bir yerlere gizlenmiş olan sandıkları açmalısınız.

Yan görevler bana bir hayli yavan geldi, resmen oyunu doldurmak için uydurulmuş haldeler. Yaratıcılıktan uzaklar, oyunun geneline etkileri de sıfıra yakın. Square Enix bu konuda çok daha iyisini yapabilir. (Dost acı söylemeliyim.)

### Güçlen, daha da güçlen!

Hazır az önce bahsettik, SP ve AP puanlarının ne işe yaradığını da anlatıyorum. Kahramanlarımız dövüşükçe tecrübe puanı kazanıyor ve seviye atladıklarında da bir miktar Skill Point'e, yani SP'ye kavuşuyor. Bu puanları daha sonra sahip olduğumuz silahın yetenek ağaçına yatırabiliyoruz. Evet, her silah farklı birer yete-

**Bu tipte daha çok karakter görmemiz gerekip, FFVII Remake bizi son derece düz karakterlerin arasına bırakıyor.**

**Sephiroth'un ne amaçladığını anlamamanız için biraz daha beklemeniz gerekiyor. (10+ sene)**



nek ağaçıyla birlikte geliyor ama sanmayın ki her silahta bambaşka özel yetenekler yattırıyor. Onun yerine bazı silahlar, bazı yeteneklerimizi daha fazla güçlendiriyor, bazısı saldırıldan çok büyü yapmamızda yardımcı oluyor vb.

Yine daha önceki FF oyunlarının bazlarında gördüğümüz gibi, silahların gezegen ve uydu-lara benzeyen yetenek ağaçları bizi karşılıyor. Her uydu da, belirli bir SP harcanarak elde edilebilen özellikler olduğunu düşünün... Mesela +8 Attack Point, +150 Max HP vb.

## HONEY BEE'DEN BAHSETMEDEN OLMAZ...

Yine spoiler vermeden, bu aşamaya nasıl ulaştığımızdan bahsetmeden, oyundaki çok enteresan bir kısma değinmek istedim ve bunu, dikkatınızı çekmek adına bu ayrı kısım yapacağım.

Bence oyunun genel yapısına müthiş ters düşen ama produksiyon kalitesi olarak da inanılmaz bir seviyede olan Honey Bee kulübündeki dans şovu, bu oyunda görebileceğiniz en müthiş şey.

Özetle kulübün sahibi olan Andrea adındaki renkli bir adamla, sadece birkaç cümle kurabilme yeteneğine sahip olan ve devasa kılıcını sallamak dışında pek bir yaşama gayesi olmayan Cloud, inanılmaz bir dans şovu gerçekleştiriyor. Electro Swing tarzında başlayan müzik, hafif tarz değişiklikleriyle şovun farklı aşamalarını süslüyor, biz de bu sırada bir çeşit zamanında doğru tuşa basma oyunu oynuyoruz. Tabii bunu yaparken şovun bir kısmını da kaçırıyoruz aslında ve size tavsiyem, oyunun bu kısmını geçtikten sonra YouTube'dan şovu tekrar izlemeniz. Cloud'un bir anda bu kadar iyi dans edebilmesini göz ardi ediyorum ama Andrea'nın bir "drag queen" adayı olmasını göz ardi edemeyeceğim; bir karakter ancak bu kadar iyi resmedilebilir.



ağacından da ekstra materia bölgesi açabiliyoruz. (SP karşılığında.)

Bazı silah ve ekipmanlarda görecksiniz ki iki materia giriş arasında bir bağ var. Bu, bazı özel materia'ları kullanabilmemiz için düşünülmüş olan, yine eski oyundan gelen bir sistem. Örneğin bir element materia'sına, Elemental materia'sını bağlarsanız, o elementin gücü standart saldırılarınıza da işliyor. (Örnek: Wind Materia ile Elemental Materia'yı yan yana koyarsanız, o karakterin her saldırısı ekstradan Wind hasarı da verecek.) Materia sistemi yine eskisi gibi güzel işliyor, Square Enix bu konuyu tam olarak oturtmuş diyebilirim.

## Fanatikler ve yeni başlayanlar buraya; miting zamanı

Bir FFVII fanatığı olarak, oyunun genelinden elbette bir yere kadar memnun kaldığımı söyleyebilirim. Kendimi yerden yere atıp, yepeni klasığım budur diye bağıramamın tek nedeni de oyunun devamını yıllarca bekleyeceğim olmamız. Şayet ki bir Life Is Strange mantığı benimsenseydi, o zaman yaşadığım rahatsızlıklar da tamamıyla bir köşeye itebilirdim. Sırf oyunu uzatmak adına atılan birçok lüzumsuz an, o kadar göze batıyor ki, bir ara Kürsat'a mesaj atıp, "E bu oyun sıkıcı olmuş?" demişliğim bile var. Almışım iki karakteri, yıklıklar arasında yürü babam yürü... Ya da reaktör koridorlarında koş da koş... Mesela oyunun en başlarındaki o lazerli bariyerleri bir daha hiç görmedik? Niye varlardı? Ya da yepeni bir bölgeye adım attığımızda etrafa baktıktan ötesini yapamamamız nedir? Neden yan görevler sadece belirli bölgelerde,

Savaş sonrasında topladığımız AP'lere (Ability Point) göre büyülerimiz otomatik olarak seviye atlıyor. Bu sayede de bir büyünün farklı versiyonlarını, materia değiştirmeden kullanabiliyoruz. Misal Fire'ı ele alalım. 4 MP'ye yapılan Fire'ın bir sonraki aşaması Fira 10 MP istiyor, Firaga ise 21 MP. Bu üç versiyonda savaşta kullanabildiğimiz için, az MP'ye sahip olduğumuzda büyünün daha düşük bir versiyonunu kullanabiliyoruz. Geliştirdiğimiz bir materia'yı dilersek bir başka karaktere de verebiliyoruz ve onlar da otomatik olarak güçlendirilmiş büyüleri kullanabiliyor. Peki materia'ları nasıl karakterimize verebiliyoruz? Materia'lar, karakterlere değil, taşıdıkları silah ve ekipmanlara yerleştiriliyor. Her silahın ve ekipmanın da farklı miktarda materia bölgesi bulunuyor. Dilersek yetenek

**Farklı mücadelelere girmek için Colosseum'a uğramayı ihmal etmeyin.**





## OYUN SÜRESİ

### İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Kahraman sayısı az, yetenekler kısıtlı, mekaniklere alışmamışız... derken ilk saatimiz biraz vasat geçiyor.

### İlk hafta ♦♦♦♦♦

Bir hafta içinde rahatlıkla tamamlayabileceğiniz oyun, üzerinde güzel de bir etki bırakıyor.

### İlk ay ♦♦♦♦♦

Tüm bölümleri Hard zorluk seviyesinde oynamak, eski bölümleri ziyaret edip kaçırdıklarınızın peşine düşmek gibi aktivitelerin dışında oyunda yapacak pek bir şey yok.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

**%60** Boru, metal plaka, gecekondu görüyoruz.

**%30** Birileriyle savaşıyor ve çok seviniyoruz.

**%10** Bu sahne ne alaka?" diyoruz.



## ARTI

- + FFVII'nin geldiği noktaya inanmak çok güç, müthiş bir görsellik var.

- + Yeni savaş mekaniği çok iyi işliyor.

- + Materia özgürlüğü sayesinde kahramanlarını istedigimiz gibi şekillendirebiliyoruz.

## EKSİ

- Zorlama bir uzatma hissi var.
- Bazı kısımlar, sanat tasarımları oyunun atmosferiyle hiç örtüşmüyordur.
- Dövüşlerdeki kamera problemleri can sıkıcı.

## SON KARAR

Eğer ki bu oyunun hemen ardından, birkaç ay sonra devamı gelecek diyebilseydik, bir giriş bölümü olarak oyuna daha çok sevgi duyalıydık ama bu haliyle, orijinal oyunun en heyecansız kısmının bu kadar uzatılmış olması biraz üzücü olmuş. Diğer bölmeler kesinlikle daha iyi olacaktır, şimdilik FFVII'nin büründüğü bu yeni format için sevinç duymalıyız.



aşırı önceden tasarlanmış bir düzende varlar? Oyunun az biraz ilerlerinde Wall Market adında bir bölgeye geliyoruz ve görsel olarak şöyle bir rahatlama yaşıyoruz. Neon ışıklarıyla ve yaşayan haliyle, önceki gecekondu mahallelerine göre çok daha iyi bir konumda olan Wall Market, birçok yan görevin de kaynağı gibi duruyor ama yok, yine birkaç tane uyduruk iş yapıp sonra ana görevde geri dönüyoruz. İşin özeti şu: Benim ve FFVII'yi ölesine sevenlerin ortak noktası oyunun ana kurgusu ve Midgar'dan çıktıktan sonra yaşadığımız özgürlük. Midgar sadece basit bir giriş bölgesiydi ve ileride olan bitenden sonra pek hatırlımızda bile kalmıyordu. Square Enix'in FFVII Remake diyerek ortaya attığı ve ilk bölüm olduğunu söylemekten de şiddetle kaçındığı bu eser, bizi özgürlükten, asıl etkileyici olaylardan uzak tutan, kapsamı son derece dar ve bir FF oyununda görebileceğimiz en uyduruk mekanlara sahip bir oyundan başkası değil malesef. Oyun birçok anlamda ileri gitmiş olsa da oyunu tamamladıktan sonra üzerinde bırakacağı etki, orijinal FFVII ile kıyaslandığında çok zayıf kalıyor. Oyunun sonlara doğru heyecan kat sayısının artması ama her şeyin de buraya sıkıştırılması, değişik bir finale kafaları iyice karıştırması bir yandan güzel bir atmosfer yaratıyor, bir yandan da zorlama bir durum gibi geliyor. Spoiler verme-

yeceğim ama bu oyundan bir haber olanların finaldeki karşılaşmadan ve hemen öncesinde olurlardan bir yere varması biraz güç... Ve tüm oyunu toplamda kaç bölümde yayımlayacaklar, bu kaç sene sürecek diye düşünürken de kalbim sıkışıyor. Herhalde 20 yıl içerisinde oyunun tamamını çocukların okuldayken görür, Weapon'lar ile savaşırken dilaltı hapımızı alır, Knights of the Round'un muhteşemliğini bozuk gözlerimizle algılamaya çalışır ve son nefesimizi verirken, "Geç oldu ama değil..." deriz. Square Enix'in çabasına ve ulaştığı noktaya şapka çıkartmamak mümkün değil fakat biz de birer Buda değiliz ki sürekli sabredelim. FFVII ilk defa tanışacaklar oyunun fiyatını düşünceye kadar rahatlıkla bekleyebilir bana sorarsanız. Serinin fanatikleriye muhtemelen sabredemeyeceklerdir ama dijital versiyonu satın almak istemeyip kutusunu bulmak üzere beklemek niyetindeyseniz de bunu gayet yapabilirsiniz; FFVII Remake acilen oynaması gereken bir oyun değil. ♦ Tuna Şentuna

*Not: Orijinal FFVII'ye yaptığım göndermederde, aralarındaki farklılıklarda bir hata yaptığım affedil; üzerinden 20 yıl geçtiği için hafızam bulanmış olabilir.*







Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web residentevil.com/re3

# RESIDENT EVIL 3™

## Çekirge üçüncü defa ziplayamadı...

Karantinanın 37. günü... Köpeğim benimle konuşmaya başladı ve bulaşıkları yıklarken minik kaktüslerimle muhabbet çeviriyyorum... Virüsün ilk vakası açıklandıından beri kendimi eve kapadım. Haftanın bir günü alışverişe, arada sırada da bakkala iniyorum, anlayacağın delirmenin eşiğindeyim sevgili okuyucu. Bu yazımı yazmak birbirinden farklı günlerin rutinini kırmak anlamına geldiği için çok sevinçliyim. Sen, yani bu yazımı okuyan tonton yanaklı okuyucum sanki etten kemikten karşısındasın ve şu an muhabbet etdiyormuş gibi hissediyorum. Gel otur, ben kahve yapayım en iyisi, sen de sıcak kahverengi nektarı yudumlarken sana Resident Evil 3 Remake maceramı anlatayım. İnceden çıkış yolunu kesme çünkü kaçamazsun... Kapıyı çoktan kilitledim...

### Serinin en güzel günlerine dönüş

Resident Evil 3: Nemesis çıktı 21 sene olmuş hey gidi, o zaman daha 18 yaşındaydım. Eğer başıma bir şey gelmeyeceğse RE serisinin ilk oyununu hiç tutmadığımı itiraf etmem gereklidir. Beni neden çekmemiştir, bir türlü sevememiştim bilmiyorum ama ilkinin aksine ikinci oyunu bir günde oturup bitirdiğimi dün gibi anımsıyorum. O dönemde göre sinematikleri gerçekten çok iyiye ve "Ulan, bir gün şu sinematikler tadında oyunlar yaparlar mı?" diye iç geçirmiştim. O iç geçirişin üzerinden tam yirmi bir sene geçti ve dileğim Capcom'un hiç beklenmedik RE 2 Remake haberileyi gerçekleştirdi hatta daha bunun şokunu überimizden atamadan RE 3 de geldi. RE 3 Remake için çok heyecanlıydım biliyor musun? Çünkü serinin Code: Veronica'yla beraber en sevdigim oyundur. Capcom'un

RE 2 Remake başarısını da düşünürsen tüylerimin nasıl diken diken olduğunu tahmin edersin. O heyecanla oyunu Kürşat'tan rica ettim ve sağ olsun o da verdi. Ellerim titreyerek –bak halen titriyorum. Bir saniye sen polisi mi arıyorsun? Bence o telefonu sakince yere bırak dostum- diskı PS4'e taktım ve bir solukta oyunu bitirdim. Ama bütün bu maraton sonunda nasıl hissediyorum? İşte o noktada karışık duygular içindeyim.

Öncelikle şu bir gerçek, oyun haddinden çabuk dijital rafplarda yerini aldı. Bildiğim kadariyla RE2R üç senelik bir yapımcılık sürecinden geçti. Bu oyunun RE2R'den bir sene sonra çıkması tabii ki RE3R'nin tek yıldır hazırlandığı anlamına gelmiyor ama yapılmış aşamasından payına daha az bir zaman kaldığı ya da daha küçük bir ekipten nasibini aldığı belli. Neyse bu konuyu sonra açacağım zaten.

RE3 bilindiği gibi aslen RE2'nin yan hikâyesi ya da batının tabiri ile 'spin off' u olacaktı. Ama hikâye örgüsü iyi gitmekten sonra Capcom oyunu tek başına çıkarmaya karar verdi ki iyi de yaptı. Zaten macera esnasında gerek helikopter sahnesi olsun ya da gerek polis istasyonu bölümü olsun bu tadi alıyzsunuz. RE3 sürekli RE2'ye bir yerlerden göz kırpıyor. RE2'yi çok beğenmemeye rağmen favori seri oyunum olmamasının nedeni çok dar alanda geçmesiydi. Açıkçası ben insanların sokaklarda enfekte halde dolaştığı o kaos ortamına bayılmışım, daha fazlasını görmek istiyordum. RE3 bana bunu vermişti, büyük bölümü gizli bir laboratuvara, köşk ya da polis istasyonunda geçmiyor-

du. RE3R için Capcom ne demişti. "Raccoon City demoda gördüğünüzden çok daha büyük olacak." Hatta daha da ileri gidip 'Açık Dünya' benzemesini yapacak kadar bizi gaza getirmiştir. Gaza geldim mi? Geldim çünkü RE2R gibi başarılı bir işe baktığında adamlara inancım tamdı.

### Öncülünün hakkını vermiş mi?

Öncelikle demonun neden metroda başladığını oyunun ilk beş dakikasında anlıyorsunuz. Jill odasında uyuyor ve RE7 havasında 'First Person' açısından içerisinde dolanıyoruz. İnceden spoilerler girecek biliyorum ama bunu söylemeden edemem; açılışın Nemesis kovalamasıyla çok hızlı şekilde başlaması harika bir seçim, oyuncuya anında havaya sokuyor. Ayrıca size oyunun geri kalanının nasıl olacağını dair ipuçları veriyor. Duvarların yıkılması, merdivenlerin çökmesi bizim oradan buraya atlamanız RE2R'in korku içerikli tarzının aksine ağızda daha çok aksiyon vari bir tat bırakıyor. Eminim siz de oynarken bazı anlarda bir Tomb Raider ya da Uncharted esintisi hissedeceksiniz. Nemesis'ten kaçarken kameranın bu devasa yaratığın sırtına geçmesi ve kendimizi o açıdan görmemiz Nemesis'in avcı bizim de av olduğumuzu hissettiren harika bir detaydı. Kısacası Raccoon City'e girişimiz şahane bir başlangıçla gerçekleşiyor. Bu noktada az evvel yukarıda bahsettiğim Capcom'un Raccoon City ve 'Açık Dünya' benzemesine dönmenizi istiyorum. Maalesef kazın ayağı öyle olmadı şekerpare okuyucu. Raccoon City demoda ne görü-



## MUAZZAM BOYUTTA SPOILER İÇERİR!

Kürşat'ım patronum bana oyunu gönderirken eski ve yeni bulmacalar arasında farklarla ilgili kütü yazmamı istemişti. Yok ki patron! Hahahah ama senin tatlı canın kırılmadan diye Drug Store'da bulunan ve içinden yanlış hatırlamıyorum Shot gun mermisi çıkan kasanın şifresi nerede yazıyor onu atıyorum hemen. Donut Shop'a girdiğimde biraz sağa sola baklığınızda bu posteri göreceksiniz. Orada işaretli rakamları okların yönünde çevirirseniz kasa açılıyor. Diğer bir bulmaca ise Raccoon City'de kılıçlı kalmış sivilleri dışarı metroyla çıkarmak için rayları ayarlamınız gereken kod. Hikâye ile alakalı tek bulmaca bu, onu da çözmeniz bir dakikanızı dahi almıyor. Ama "Nurettin abi beni onunla uğraştırma fosforumu sınayarak saklıyorum" diyorsanız resimde girmeniz gereken kodu bulabilirsiniz. Bitti mi?! Bitmedi! Alın abinizden size bir kiyak daha. Polis istasyonundan kilitli dolapların ilkinin şifresi "DMC" diğer ikisini de siz bulun, her şeyi LEVEL'dan beklemeyin. Hahaha...



yorsunuz oyunda da o kadar çıktı. Hatta sokaklar klasiğe kıyasla daha küçüktü ve kesinlikle burada daha az zaman geçirdim. Ama şu bir gerçek, Capcom detay konusunda harika çalışmış, dar alanda kısa paslaşmalar yaptığı Raccoon City'de felaketi enince ayrıntısına kadar işlemiş. Terk edilmiş dükkânlar, birbirine girmiş kaza yapmış araçlar, çıkışından çıkmış ve alevler içinde kalmış sokaklar görsel açıdan tam anlamıyla ziyafet. Ama gene de zombi istilası sanki koca bir şehirde değil de mahallenizde başlamış hissini üzerinden atamıyorsunuz. Bütün felaket sadece üç sokakta geçiyor gibi ve bu sokaklar o kadar dar ki Raccoon City hayallerinizi anında kara toprağa gömüyor. Kilitli kasaları illa açacağım diye tutturup getir götür işi yapsanız bile şehirden çıkışın bir saat ya buluyor ya da bulmuyor. RE3'ün klasiği özel yapan en önemli etken bence Raccoon City ve Nemesis'i ve oyunun şehir kısmında Capcom'un aceleci davranışarak orijinalin ruhunu yakalayamadığını düşünüyorum.

### Peki Nemesis?

Burada Capcom'un en azından görsel açıdan çok detaylı çalışığının hakkını vermem gereklili. "STARSI!" diye höyük伦ne kâbusumuza, bu sefer garip deri bir elbise giydirmek yerine bedenini bir nevi rad yasyonla alakalı poşete sarmışlar. Kulağa

sacma geliyor olabilir ama inanın görüntü olarak daha tehditkâr. Nemesis'in çene kısmı uzatılarak daha vahşi bir görünüm'e bürünmüş, buraya kadar her şey güzel... Fakat Capcom, Nemesis'in Mr. X'ten daha zeki olacağını duyurmuştu. Orası bayağı tartışılır çünkü özellikle 'Boss Fight' kısmında Nemesis'in gayet geri zekâlı olduğunu düşünüyorum. Ama buna degenmeden evvel konuyu kovalamaca ve 'Boss Fight' diye ikiye ayırrırsak daha iyi olur. Hatta yeri gelmişken RE3R'nin zorluk seviyesinden de bahsedelim.

Kamera açısının değişmesinden dolayı RE2R'ye 'dash' yani saldırılardan kaçınma özelliğinin gelmesini çok istemiştim. RE3R'te klasiğin doğası gereği zombilerin ve Nemesis'in hareketlerinden sağa sola atılarak kaçmak mümkün. Lakin bunu çok beceremeden bile oyun o kadar az cezalandırıcı ki sağa sola iyileştirme spreylerini ve bitkileri Kızılıy gibi serpiştirmiş. Zombiler RE2R'nin aksine biraz daha "Abi öpçem!" modunda sarılıyorlar ve oyuncuya daha kolay yakalıyorlar. Yani oyun sizden 'Dash' ya da 'Dodge' adını siz koynun, bunu kullanmanız istiyor ama "yapmasan da canın sağ olsun, al bu Green Herb'le canını durdurabilirsins" diyor. Klasikte deli gibi mermi ve can sıkıntısı çekerken Remake'te Çılgın Cuma var gibi hissediyorsunuz. Nemesis'e gelince, görselliği ve geçirdiği mutas-



yonlara dair ayrıntılar karaktere oya gibi incelikle işlenmiş olsa da bir iki basit dash ve doğrudan yolumuza koşma şeklinde rahatlıkla kaçabiliyorsunuz. Siz Nemesis'i yendikçe o silahlanıp geliyor, mesela klasikteki o unutulmaz roketle kovalamaca Remake'te de var. Hem de bu sefer üzerinize lazer tutup sizde sürekli kaçma hissi uyandırıyor. Ama o lazer kırmızıyla dönde bile Nemesis o kadar geç ateş ediyor ki inanın on yaşındaki kızıma oynatsam buraları rahatlıkla geçer. Hele final kâşması görsel olarak muazzam olmasına rağmen o kadar basit ki daha ilk denemede geçmem resmen hayal kırıklığı oldu. TOKİ evleri büyülüüğündeki Nemesis bizi üflese yere yıkacakken poposunu kaldırırmak için saniyelerce beklemesi, onu haklamamanız için size dünya kadar vakit veriyor.

### RE3 eleştiriyoruz, katilsana?

Genel olarak aksiyon ve Nemesis konusunda 99'da normal gelirken günümüzde göze batabacak bir takım tutarsızlıklar söz konusu. Nemesis apartman duvarlarını yıkarak aniden önmüze çıkarken bir bakıyorsunuz basit bir dükkâna giremiyor, pencereden sizi izliyor, bir anda içinde bulunduğuumuz yıldan 1999'un kısıtlamalarına dönmiş gibi. Sonra "bi nefes alayım" diyerek Safe Room'a giriyorsunuz ve Nemesis "sürpriz!" deyip içeri adım atıyor. Hareketlerinin hiçbir mantığı yok. Ya hiçbir eve girme ya da hepsine gir. Aynı şekilde Nemesis müthiş hareketli bir karakter, bir bakıyorsunuz yukarıdan süper kahraman pozuya karşınıza atlıyor, duvarları yıkıyor önünezi zipliyor, kaçıyor, duvarları yıkarak on metre ileri atılarak yolumuzu kesiyor... Bunlar klasığın ruhuna uygun olması gereken aksiyon dolu hareketler, Capcom bunu becermiş. Klasik oyunda sırtınıza sürekli bakarak oynar her an Nemesis'in çıkacağından endişe ederiniz sizi gerçekten diken üzerinde tutardı. Lakin RE3R'de Nemesis'in çıktığı noktalar hep aynı, olur da bir şekilde kazara ölürseniz

ayıcığın nereden geleceğini biliyorsunuz ve kaçış yolunuzu rahatlıkla hazırlayabiliyorsunuz. RE3R'nin sadece klasik sürümüyle değil aynı zamanda RE2R ile de kıyaslanması en büyük sebebi bu. Çünkü RE2R'de Mr. X'e biçilen daha uzun süreli rolde, Tyrant sizi tam bir sapık gibi takip ettiyordu, oyun boyunca şimdi nereden çiğnacak diye ırkılıyordum ve peşimdeki ayak sesleri beni gerçekten geriyor ve rahatsız ediyordu. İnsan ister istemez Nemesis'i Mr. X'le kıyaslıyor ve daha acımasız bir avcı bekliyor, yanından koşarak rahatlıkla geçebileceğim bir oyuncak ayı değil. Klasik oyunda Nemesis'le Saat Kulesi'nde kâşmadan evvel en az 5 - 6 kere karşılaşıyor ve ne kadar kuvvetli bir yaratık olduğunu bilerek korkuyordunuz. RE3'ün gayet basit Saat Kulesi çarpışmasına gelmeden evvel ise şehir içinde onunla biraz turluyorsunuz. Raccoon City çok küçük olduğu için bir iki sokak koştuğunu anda Nemesis sizi kovalamayı bırakıyor. Bu kadar hızlı ve ölümcül bir karakterin böyle dar bir alana hapsilmesi bence Capcom'un en büyük hatası olmuş. Mesela en tilt olduğum ve mantıksız bulduğum noktalardan birisi şu; Nemesis karşısında kim çıkarsa çatırtı diye saniyesinde öldürüyor. Yani Nemesis avını öldürmeden evvel kedi gibi zevkine onunla oynayan bir psikopat değil. Bir amacı var ve bunu olabildiğince çabuk yerine getirmek için engel tanımadan ilerliyor ve hedefini anında yok ediyor. Fakat her ne oluyorsa Jill'i yakaladığında bir saat onunla oynuyor. Kafasından tek eliyle yakalıyor, siksas Jill'in kafası domates gibi patlayacak. Yok hayır, sıklıyor, bir kenara fırlatıyor. Anlıyorum, Jill'in kahramanlıklarını görmemiz lazımdır, aksiyon dolu sahneleri bize yaşatmanız gereklidir ama bu mantık çerçevesinde olmalıdır. Eğer Nemesis diğer öldürdüğü karakterlerle de oynamayı seven sadist bir tip olsaydı



### NEMESIS

Nemesis, belki de gelmiş geçmiş en popüler Resident Evil kötüsüdür. Görüntüsü adına yakışır şekilde eskisinden daha korkutucu hale getirilmiş. Bununla da kalınmamış, bizi öldürmek için kullandığı silah deposu yelpazesine alev makinesi eklenmiştir. Kürekerek sizi affallatması da cabası. Yalnız anlamadığım şey, kukremesi bittiği anda kendimize geliyoruz ve kaldığımız yerden kaçmaya devam ediyoruz. Kükrediği an Nemesis de başka bir şey yapamıyor. Bana süper gereksiz bir mekanik gibi geldi. Ondan kaçmak çok kolay olsa da duvarları yıkarak karizmatik şekilde karşımıza çıkması gibi yaptığı şovmen hareketler bile yeter inanın. Ama Nemesis'i bir tehdit olarak hissediyor musunuz? İnanın hayır, karşında üç zombiya aynı anda gördüğümde Nemesis'ten daha çok korkuyorum.

harika olacaktı. O yüzden aksiyon sahneleme göze şahane gelse de mantığma hiç uymadı ve hep bir şeyler eksik hissederek izlemek zorunda kaldım.

### Gereksiz eleştiriler de görüyorum

Ben herhangi bir oyunu yazmadan evvel insanların yorumlarını da okurum. Mesela birçok kişinin şikayet ettiği şey RE3R'in Tomb Raider'a döndüğü. Buradan onlara kocaman bir saçmalamayın roketi yolluyorum. Aksiyon her zaman RE3'ü RE2'den ayıran özellik oldu, dolayısı ile Remake'ın bu tonda olması klasigi oynamış kimseyi şaşırtırmamalı. Şaşıriyorsanız muhtemelen RE serisine Remake'lerle başlamışsınızdır. Oyun sadece sinematiklerde ya da ara geçiş aksiyonlarında Tomb Raider'a benzemiş diyebiliriz ki bu benzerlik tamamen yüzeysel bir laf salatası o kadar. RE3R aksiyon ağırlıklı bir oyun ve ara sahnelerinde bunu size olabildiğince güzel hissettiriyor. RE2R klasik oyuna neredeyse birebir sadık kalarak müthiş bir görsel şovla serisi tekrar bizlere sunmuştur. RE3R ise ne yazık ki klasikten bayağı bir içeriği makaslayarak karşımıza çıkıyor. Grave Digger hani su kocaman solucana benzer yaratık kâşması ne yazık ki yok, aynı şekilde çok sevdigim

## JILL VALENTINE

Jill'i kutuya saklayayım diye yazı boyunca ondan özellikle fazla söz etmedim. RE3R'deki en büyük değişiklikten nasibini almış kişi tabii ki oyunun baş kahramanı Jill Valentine. Öncelikle artık gece eller havaya yapmak için diskoya giden kadın gibi giyinmek yerine, etekten ve straplezden kurtulup zombilerle daha rahat savaşabileceği, askeri pantolona benzer bir şey ve askılı bir tişört giymiş. Gerek grafik ve ses alanındaki gelişme, gerek hikâye olsun Jill artık daha insanımsı, sıcak ve oyuncunun rahatlıkla bağ kurıldığı bir karakter haline gelmiş. Bu arada Nemesis mutasyon geçirip, daha güçlü ve tehlikeli olmaya başladıkça Jill'in onu giderek hakir görecek cümleler kurması bana pek gerçekçi gelmedi ve beni bir süreliğine oyundan soğuttu.



dev örümcekler de kaldırılmış. Saat Kulesi, Mezarlık (ki bence zombilerle alakalı bir oyunda mezarlık teması atmosfer için şahane bir mekân), Belediye Binası gibi bölgümler oyundan hacılanmış. Polis istasyonu var ama buraya Jill yerine Carlos gidiyor, anlayacağınız bu bölümde Nemesis'le kapışmıyorsunuz. Bütün bu içerik çıkarılmışken oyunun hastane bölümü sıkıcı şekilde uzatılmış da uzatılmış. Doğru düzgün herhangi bir çalışma ya da olay gelişmeden RE3R'ün zaten kısa olan oynamama süresinin büyük bölümü hastanede heder edilmiş. Klasik oyunu güzel yapan etmenlerden birisi oyuncuya biraz da olsa kaderinin kontrolünün onda olduğunu hissetiren hikâye seçenekleriyydi. "Nikolai'i vurmak mı istiyorsunuz yoksa onunla pazarlık mı yapmak istiyorsunuz?" örneğinde olduğu gibi, klasik oyunculara da tamamen ortadan kaldırılmış, oyunun tek bir sonu var ve bana sorarsanız olabildiğince çizgisel ilerliyor. Aradan uzun süre geçtiği için benim oyunda gördüğüm eksiklikler bunlardı, yazımı okuyan benim gibi fosiller varsa başka detayların olmadığını da hatırlayacaktır eminim... Hahaha ama bir saniye... Şimdi notlarına baktım ve en büyük eksikliği unuttum; bulmacalar!



### Evet bulmacalar ne durumda?

Gerçekten şaka gibi ama klasikte olan bulmacaların hemen hemen hepsi kaldırılmış. Tamam aksiyon ağırlığı olsun ama bunu entegre etmek için iki gram fosfor tüketeceğimiz bulmacaları kaldırmasaydım hoş olurdu Capcom. Kürsat bana yazı şöyle olsun böyle olsun derken bulmacalarla ilgili kutucuk hazırlamamı istemişti. Üzgünüm patron, bu konuda büyük hayal kırıklığına uğrayacaksın ama ben gene de yolumuzu tıkanan tek bulmacanın çözümünü size vereceğim. Bir de oyunun başında açsanız da olur açmasanız da olur tadında bir kasa var, onun şifresini de sunacağım, hizmette sınır yok. Bunun dışında Polis istasyonunda kilitli dolaplar bulacaksınız. Eğer RE2R'den bunların şifresini hatırlıyorsanız merak etmeyin, halen aynıdır. Şaka gibi... Bir de madem RE3R'de ikinci oyunun olayları başlamadan iki saat öncesini konu alıysak ve buraları açıysak RE2R'de o kilitlerin kapalı olmasını biri bana açıklayabilir mi? Hahaha... Delireceğim... Unutmadan, oyunu Hardcore'da bitirmek istiyorsanız Ink Ribbon artık yok, kafaniza göre kayıt edebilirsiniz... Hehehe...

Değişen tek şey oyundan çıkarılan içerik değil, karakterler ve onların kaderleri de değiştirilmiş. Önce güzel olan yanına bakalım. Modellemeler, yüz ve vücut animasyonları konusunda Capcom çağın ne kadar nimeti varsa faydalananmış. Aşırı iyiler ve 21 yıl önce oynadığınız oyunu bu haliyle görmek harika hissettiriyor. Zombi çeşitliliği o kadar fazla değil, RE2R'deki modellere birkaç tane yenisini eklenmiş ve alan da olduğu için sürekli karşınıza çıkıp çok gözde batıyorlar. RE2R'nin aksine artık zombileri karnından vurdugu-muzda bağırsaklı dökülmüyor ya da kollar ve bacakları parçalanıyor. Başka bir örnek ise ara sahnelerde en ince detayına kadar işlenmiş, yüzü grotesk biçimde parçalanmış ve zarar görmüş zombilerle díp díbe gelmiyorsunuz. Hatta şimdi düşünüyorum da ara sahnelerde hep Nemesis var, zombiler ortalıkta dolaşan şuursuz varlıklar, o kadar (ki bence bu kötü olmuş). Kisacası oyunun vahşet dozu ne yazık ki olabildiğince kısılmış. Neyse karakterlerimize gelelim, şimdi bu paragraf biraz spoiler kokacak, isteyen atlayabilir. Klasikte neyse RE3R'te de karakterlerin kaderi aynı, ölüyorlar ama bana



## OYUN SÜRESİ

**İlk 1 saat** ◆◆◆◆◆

Raccoon City her zaman etkileyicidir. Capcom da bunu garantiye almak için elindeki her imkanı kullanmış.

**İlk hafta** ◆◆◆◆◆

Oyunu bir oturuda bile bitirmiş olabilirsiniz. Geriye Resistance modu kalıyor ama o kadar eh ki.

**İlk ay** ◆◆◆◆◆

Resident Evil 3'ün içerikleri çoktan bitti. Belki bir arkadaşınızla tekrar bitirip eski günleri yad etmek istersiniz?



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

**%60** Daracık koridorlarda zombi avı.

**%39** Nemesis ile hasret gideriyoruz.

**%1** Evet, bulmacalardan geriye bu kalmış



## ARTI

+ Muazzam grafikler

+ Başarılı aksiyon sahneleri

+ Yeni Nemesis'in görüntüsü

## EKSİ

- Oyun fazla kolay

- Orijinal oyundan makaslanan çok fazla içerik var

- Nemesisavaşları bekleneni verememiş

## SON KARAR

Yanlış anlamayan, oyun kötü değil ama klasığın ve RE2R'nin yanında oynanı süresi ve yetersiz içeriği ile sanki ek paket gibi kalıyor. "İyi bir oyun mu?" kesinlikle evet. Ama şu soruya sorarsanız iş değiyor; "İyi bir remake mi?" kesinlikle hayır.



kalırsa daha saçma şekilde heder oluyorlar. Brad Vickers'ı Nemesis değil Carlos zombi olduğu için öldürüyor (böylece Marvin'in nasıl yaralandığını anlıyoruz). Tyrell'i Nicholai değil Nemesis gebertiyor zaten bu karaktere biraz daha sahne süresi verilmiş o yüzden ölümüne üzülüyorsunuz bile. Mikhail gene benzer şekilde vefat ediyor, kahramanca, bu klasige en sadık ölüm diyebilirim. Nicholai ise gene bildiğiniz kışılıksızın tek... Spoiler bitti.

Peki ya Carlos? Rabbim onu resmen baştan yaratmış. Eskiden Tsubasa'da forvette oynayan anime karakterine benzeyen Carlos artık Meksikalı midir ya da hangi Güney Amerika ülkesinden geliyorsa oranın çikolata reklamlarında yarı çıplak oynayacak seksi abi görüntüsüne bürünmüştür. Dışı güzel ama ne yazık ki oyunun geneli gibi içi olmamış. Çünkü klasik oyunda zamanımızın büyük bölümünü Raccoon City'de geçirirken uzun süre tek sağ kalanın biz olduğumuzu düşünüyoruk. Ciddi bir oynama süresinden sonra Carlos'la tanıştıydık, hayatı kalan başkasına rastlamak bile Carlos'a o dönemde farklı bir kişilik katıyordu. Fakat Remake'te oyunun hemen başlarında kendisiyle muhatap oluyoruz ve tüm özelliği Jill'den etkilenen, aşık, paralı asker modunda takılmaktan ibaret.

Başa kötü bir haberse RE3R'ın Mercenaries modunun da uçurulmuş olması. Onun yerine Resistance adında Dead by Daylight'a benzemeyle çalışan garip bir şey gelmiş. Resistance tanıtım videosunu ilk izlediğimde çok hoşuma gitmişti. Neden? Çünkü o zaman bunun bağımsız bir çoklu oyuncu oyunu olacağını düşünüyordum, RE3R'e eklenti şeklinde çıkacak yan kol değil. İşin garip tarafı Resistance'ı hazırlayan stüdyonun farklı olması, kısacası böyle basit bir içeriği adam gibi hazırlayacak tonla vakitleri olduğunu düşünüyorum. Sorun zamansızlık değil özenmemek ve yeterince test etmemek diyebilirim. Resistance fikri güzel bir çalışma, dört hayatı kalmaya çalışan oyuncu onların laboratuvardan kaçmalarını engellemeye çalışan diğer oyuncuya alt etmeye çalışıyorlar. Engellemeye çalışan oyuncu gitmekleri

yollara çeşitli zombi çeşitleri, tuzaklar ya da Tyrant'lar atabiliyor. Hayatta kalmaya çalışanlarda karşısına çıkan basit bulmacaları çözerek (misal birkaç tane deney tüpü kırmaları gibi) tesisten kaçmaya çalışıyorlar. Aynı RE3R'nin kendisi gibi burada da alan çok dar ve ne yaptığınızı bilmiyorsanız takımınıza büyük yük olup kolaylıkla ölebiliyorsunuz. Dar alanlardaki karakter kontrolü müthiş zor hele kaçmanızı engelleyen oyuncu ortağı yaratığa boğmuş ve bir Tyrant (ki bunu o oyuncu yönetiyor) çağırılmışsa ortam anacık babacık gününe dönüyor. Resistance eğer tamamen ayrı bir mod olsayıdı ve daha geniş haritalarda oynansaydı bence kesinlikle tutardı. Ama şu anki haliyle bile lobilerindeinin cinin top attığı, kimsenin ilgi göstermediği başarısız bir deneme oldu. RE3R'yi yaklaşık beş-altı saatte bitiriyorsunuz ki bu orijinal oyundan %30 kısa demek. Oyunun girişi hızlı ve aksiyon dolu olmasına rağmen oyunun geri kalanı da ne yazık ki aynı hızda devam ediyor, Capcom ayağını frenden hiç çekmiyor. Misal RE3 klasikte de oyunun hemen başında pompalı tüfeği bulurduk burada da durum pek farklı değil ama bu esnallarda tabancama eklentiyi pat diye bulmak istemiyorum. Onun için biraz çaba sarf etmem istiyorum, harcadığım efor dan sonra bana ödü'l gibi gelsin. Maalesef durum böyle değil.

Görsel ve seslendirmeler açısından muazzam bir şov sunsa da içeriğe baktığınızda Capcom'un buna fazla kafa yormadığı görmek için kör olmak gereklidir. Fiyatı biraz daha uygun olsaydı bu eleştiriler kabul edilebilir olurdu fakat bence RE3R bu ücreti hak etmiyor. Çok garip çünkü resmen arattayım. Oyunu severek oynadım, eğlendim hatta beğendim ama Remake olarak değerlendirdiğimde tuttuğum her tarafı elimde kalıyor. Klasigi hiç oynamamış yeni nesil kesinlikle beğeneyecektir ama müzikte de olduğu gibi çağ'a ayak uyduracağız diye daha fazla para kazanmak için basitleştirmeyi artık bırakıksak! ♦ Nurettin Tan



**Yapım** Ninja Theory **Dağıtım** Xbox Game Studios **Tür** Aksiyon **Platform** PC, XONE **Web** [www.bleedingedge.com/en](http://www.bleedingedge.com/en)

# Bleeding Edge



İnsan bu kadar arada derede bırakılmaz ki!

Bleeding Edge incelemesi için "borderlands overwatch devilmaycry çorbası gibi" bir başlık atacaktım ama öyle bir şey yapmaya kalksam Kürşat beni alımının çatından vuracağım, böyle incelemenin girişine yazıp sonraki cümlelere kaçayım dedim.

Bleeding Edge öyle bir oyun ki bir yerini sevmeye başlarken, başka bir yerinden soğuyorsun. Sonra başka bir tarafına hayran oluyorsun ama öteki tarafından nefret ediyorsun. Bunun sebebi de yukarıdaki paragrafta yazdığım tüm oyunların bir karışması olması ama hiçbirisi olamaması. Oyunu oynarken ne onunla ne de onsuza diye tanımlanan bir ilişki yaşıyorsunuz gibi hissettiyor. Tam terk edecekken bir el daha atıyorsunuz ve "tamam artık" deyip oyunu bıraktıktan sonra onu düşünmeye devam ediyorsunuz. Ta ki yeni bir sevgili bulana kadar.

## Hastası olunacak karakterler

Öncelikle en sevdığım yerinden başlayayım: Karakterler! Oyunda gerçekten de unutulmaz karakter ve çevre çizimleri var. Özellikle başroldeki ninja tipi Daemon kesinlikle akınında kalacak. Oyun için yaratılan dünya

ve oyundaki 12 farklı karakter her ayrıntısına kadar sizi çeken, detaylı bir çalışmaya sahip. Doğası gereği bu karakterlerin insanı rahatsız eden bir yapısı da var. Çünkü oyun gelecekte felaket sonrası karmaşa kalan bir dünyada geçiyor. Bu yüzden de tipleri tıpkı Borderlands de olduğu gibi uçuk kaçık. Hatta birkaç kat üstü. Oyunun konusuna hiç girmiyorum

çünkü bir defa seyredip sonra da unutacağımıza eminim. Aynı şey oyunun tutorial kısmı için de geçerli. Peki Bleeding Edge nedir? Artık olaya girelim:

Bleeding Edge, Overwatch'un yakın dövüşlü halidir desek çok da yanlış olmaz. Ama çok kaba bir tarif olur. Burada da DPS, tank ve destek sınıfları var. İki takım çeşitli görevleri





yerine getirmek için birbirine giriyor. Buavaşlarda da bir sürü yetenek kullanıyorlar. Buraya kadar işler tamam ama bundan sonra çok karışıyor. Çünkü oyunda ateş eden karakterlerden daha çok birbirini kesip biçmeye ve biçilmekten kaçmaya çalışan tipler olduğundan savaşlar bir anda kaosa dönüştürüyor. Karakterinizi takip etmeye çalışan kamera deli gibi açı değiştirirken, siz rakibe kilitlenip oyunun genel yapısını ve neler olup bittiğini kaçırıyorsunuz. Vuruş hissiyatına ve bu karmaşa yönetimine alışmak ise gerçekten zaman alıyor. Hangi karakterin yaptığı hareketin hangi efektle anlatıldığını öğrenmek resmen bir süreç. Etrafta uçuşan efektlər ve hız, gerçekten de alışılması zor bir tempoya neden oluyor.

İş biraz daha tek karaktere indireyim. Ben oyunun başından itibaren hep Daemon'la oynadım desem yeridir. Tabii ki tüm karakterlerin avantaj ve dezavantajlarını öğrenmek için onları da denedim ama onları oynarken bile ben buna Daemon'la nasıl vururum diye düşünüyordum. Zaten koskoca oyunda üç tank, iki healer var. Geri kalanı tabii ki DPS ve bunların ağırlığı yine yakın dövüşte. Daemon, görünmez olabilen ve rakibine kısa sürede ağır zarar veren bir karakter. Ama bir yakalansıra da kısa sürede parçalara bölünebiliyor. Oyundaavaşlar genelde birbirine yapışık iki grup arasında geçtiğinden, healeri arkalamak ya da süründen biraz ayrılan kuzuları ayıklamak en iyi yaptığı iş. Oyunda düşmanın darbesini doğru bir hareketle engelleyebilirsiniz ama bunu yapmak gerçekten çok iyi bir zamanlama gerektiriyor. Bununla tutorialdan sonra uğraşan hiç kimseyi de görmedim desem yeridir. Herkes pata kütē DPS kasıyor ya da healeri hayatı tutmaya çabaliyor. Zaten bu oyuncunun en zayıf kısımlarından birisi de burada ortaya çıkıyor. Eğer tankı ve healeri eksiksiz, iyi bir takım olup beraber oynamazsanız kısa sürede ölüyorsunuz. İyi takımlar bu uyumu yakalayıp beraber ilerliyor. Oyunu bilmeyenlere denk geldiyseniz bu defa da oyun bitsin diye dua ediyorsunuz.

### Oyun tarzınıza göre bir karakter yaratın

Peki oyun hep böyle pata kütē mi ilerliyor derseniz, öyle olmadığını müjdesini verebilirim. Karakterinizi oyun tarzınıza göre özelleştirebilirsiniz. Bunun için oyunu haliyle daha da çok oynayıp mod parçalarını açmanız ve kredi toplamanız gerekiyor. Mod parçaları aktif veya pasif olarak çalışıyor. Bu sayede örneğin Daemon'un görünmezlik yeteneğini süresiz yapıp istedığım kadar görünmez kaldım. Tabii ki bu yetenek vurdugunuz ilk darbe ile ortadan kalkıyor. Bu yüzden bu yeteneğin düşmanla vurdukça hızlıca dolmasını sağlayan başka bir mod daha aldım. Böylece kurbanımı pusuya düşürüp hızlıca yıprattıktan sonra kaçmak için tekrar görünmez olabiliyorum. Böylece biraz daha tek başıma oynayabileme özgürlüğü kazandım. Aynı şey maalesef healerler için geçerli değil. Onlar her durumda takımın korumasına mahkumlar. Ellerindeki silahlar da su tabancasından halice olduğundan dolayı böyle bir bağımsızlıklar yok. Karakterinizin özelleştirilebilen ikinci kısmı ise tabii ki kaykayı. Evet, oyunda hızlıca ilerlemek için kaykayınıza binebiliyorsunuz. Kredi ile buna bir sürü skin almanız da mümkün.

### Peki biz ne oynuyoruz?

Oyunda şimdilik dört harita ve iki mod var. Bu modlardan birisi 3 farklı noktayı ele geçirip elinde tutmak üzerine kurulu. Öteki ise Power Cells denilen, Türkçesi güç hücrelerini toplayıp üzerinde taşıyarak bir yere götürmeye dayanıyor. Tabii ki öldürülen karakter elindeki malları da kaybediyor. Bu ikinci moda düşünülen konu takımın ayrılp en hızlı şekilde Power Cell toplaması olsa da grup halinde dolaşır birbirinden ayrılan takım arkadaşlarını ezmek daha mantıklı bir çözüm. Haritalar ise tamamen pasif değil. Mesela birisinin tam ortasında tren geçiyor ve bu tren ele geçirmeniz gereken bölgelerin de üzerinde geçebiliyor. Başka bir yerde ise elektrikli bir bölge var. Karakterinizin yeteneklerini kullanarak düşmanlarınızı buralara itebiliyorsunuz.



Oynadığımız her karakterin yetenekleri takımındaki rollerine göre çok iyi düşünülmüş ve bunları kullanıp etkisini görmek gerçekten çok keyifli. Fakat savaşların kendini tekrarlaması ve harita kırsılığı bir yerden sonra sıkılmaya başlıyor. Çünkü oyunu bir dövüş oyunu olması ve haliyle çok hızlı oynanması sizin takım olarak bir strateji kurmanızı zorlaşıyor. Ancak başlangıçta ya da karşı takım biraz ayılandıktan sonra büyük resmi görebiliyorsunuz. Bu yüzden takımların konuşması ya da aktif olarak işaretleme sistemini kullanması çok önemli.

### Teknik bakımdan nasıl?

Oyun, 8.nesil bir Intel işlemciye sahip, NVIDIA GTX 1660 Ti ekran kartı ve 16 GB RAM'lı bir notebookda 60 FPS ile rahatça çalıştı. İlginçtir ki oyunu Windows Store'dan indirmeme karşın bir hız sorunuyla da karşılaşmadım. 14 GB rahat rahat indi. Oyunu fare ve klavye kombinasyonıyla oynadım ama tabii ki böyle bir oyunu bir kontrolcü ile çok daha rahat bir şekilde oynayabilirsiniz. Tek sorunum kamera açısı yüzünden düşmanların neler yaptığını izleyememek oldu. Yani ben healeri keserken tank beni fark edip kendine mi çekmeye çalışıyor yoksa benim takım elemanlarım o sırada onu yıpratıyor mu onu göremedim. Bu tabii ki dövüş oyuncuları üzerine çok fazla tecrübe olmamasından da kaynaklanıyor.

Oyunla ilgili söyleyeceğim son şey ise bu oyunun para ile satılmaması gerekliliği. Bu kadar rakip varken, dahaince kısımları oturmamış ve sadece iki modu olan bir oyuna bu kadar para vermek çok mantıklı değil. Oyunun sitesinde yeni karakterler hakkında duyurular olsa da bu erken çıkıştan ötürü bir risk aldıkları ortada. Oyun dünyası ilerde kendini toparlasa da başlangıçları eksiklerinden dolayı sonrasında boş sunucuları öldürmeye çalışan nice eski ve yeni örneklerle dolu. Bakalım bu oyun ne olacak?

◆ Burak Güven Akmenek

## KARAR

**ARTI** Çok iyi grafikler ve karakterler, aktif bölüm tasarımları, oyun tarzına göre karakter özelleştirebilmek.

**EKSİ** Sıç oynanış, az sayıda oyun modu.

**Yapım** Bethesda Game Studios **Dağıtım** Bethesda Softworks **Tür** RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Web** fallout.bethesda.net

# Fallout 76: Wastelanders

Bir zamanlar çorak topraklar dendi mi herkesi heyecanlandıran o oyun geri dönmeyi başarabildi mi?

**H**er oyuncunun kalbinde belli başlı oyunların özel bir yeri vardır. Aradan yıllar geçse de arşiv talan edilir ya da yeni sistemde çalıştırabilecek uygun sürümü bulunur. En sonunda yükleyip evden halice ama yine de kendinizi güvende hissedebileceğiniz o dünyانın içine atıliverirsiniz. Fallout serisi de benim için böyle olmuştur. Özellikle klasik Fallout serisi (Interplay dönemindeki F1 ve F2), defalarca yükleyip farklı şekillerde bitirdiğim oyunlar olmuştur. New Vegas'in tadiysa bambaşkayıdı. Her seferinde deneyimle karakterlerle, farklı modlarla daldığım bir yerdı. Ta ki Todd Howard altın yumurtlayan tavuğunun başına kesene kadar...

2018 yılının sonlarına doğru Fallout 76, online altyapısıyla oyuncularla buluştu buluşmasına ama tam bir enkazla karşıya kaldık. Fallout 4'ü henüz sindirememiş olan ben, Fallout 76 ile ne yapacağımı bilemedim. Neresinden tutsam elimde kalyordu. Çok denedim sevmeyi ama beceremedim. Bir süre sonra da hiç var olmamışcasına unuttum gitti. Fallout 76, bu iki yıllık süreçte kendisine has bir komünite oluşturmayı başardı gerçi. Oyundan bir şekilde keyif almayı başaran büyük bir oyuncu kitlesi vardı. Oyunun hatalarına rağmen yılmadan Appalachia topraklarında tozu dumana katıllar. Bethesda'nın da bu oyunla işi bitmemişi. Öfkeli yorumların

ardından, kaybettikleri oyuncu killesini tekrar toplamak adına kolları sıvadılar ve Fallout 76'yi düzeltme işine girdiler.

Peki, aradan geçen iki yılın ve iki genişleme paketinin ardından bu iş çözüldü mü? Fallout 76 oynanabilir kıvana geldi mi? No Man's Sky gibi ya da Sea of Thieves gibi akıp giden süreçte belini doğrultmayı başarabildi mi?

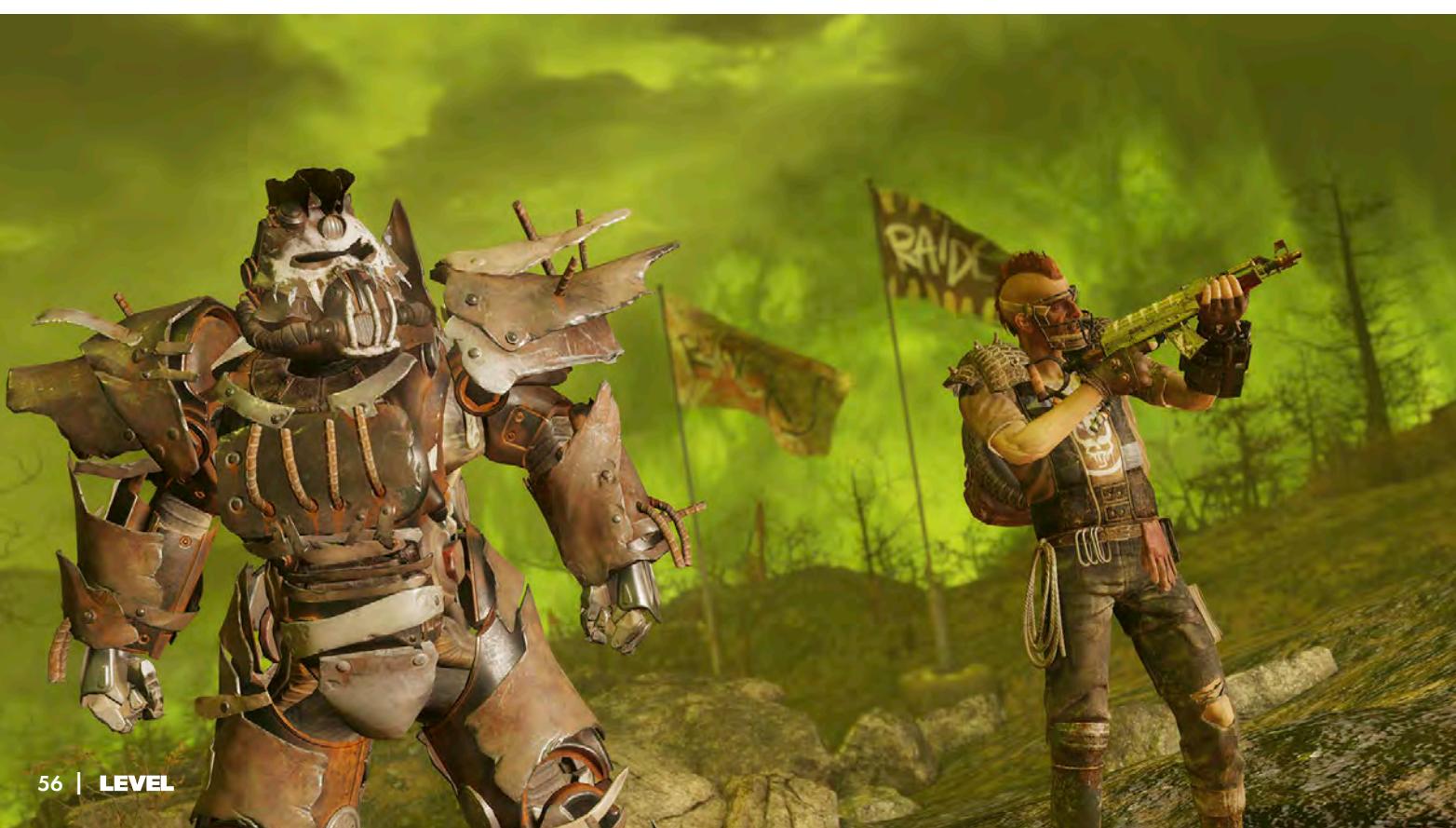
## Sorularınız tüm cevapları

Yazının geri kalanına geçmeden önce bunların hepsine genel bir cevap vermek gerekirse hem hayır, hem de evet demem gereklidir. Neden iki arada bir derede açıklama yapım? Çünkü yazının geri kalanında asıl cevabı göreceksiniz.

Wastelanders güncellemesiyle birlikte Fallout 76'ya uzun zamandır beklenen NPCler eklendi. Şaka değil gerçek! Bir RYO oyunun en önemli özelliklerinden biri olan NPCler, iki yılın sonunda oyuna eklendi. Bunca zamandır dağa taşa lazer hücresi sikan oyuncular da tekrar Appalachia'ya doluşup neler olduğunu öğrenmeye geldi.

Oyunun hikayesine göre Vault 76'nın kaplarının açılmasının ardından bir yıl geçmiştir. Kapının açılıp etrafın hareketlendiliğini görenler tekrar bölgeye akın etmiştir. Eh, tahmin edeceğiniz üzere bu gelenler de NPCler ve yeni fraksiyonlar oluyor.

Fallout 76'ya başladığınız gibi, eğer benim gibi uzun zamandır oynamıyorsanız, daha önce oluşturmuş olduğunuz karakterle hikayeye dahil olabiliyorsunuz. Tek yapmanız gereken Vault 76'nın kapısında sizi bekleyen Lacey ve Isela isimli iki NPC ile konuşmak. Onlardan insanların bölgeye geri döndüğünü öğrenip



Wastelanders genişleme paketinin ilk görev zinciri olan Wayward'a gitmeniz gerektiğini öğreniyorsunuz. Buradan sonra da hikayeye dahil oluyorsunuz.

Yalnız burada dikkat etmeniz gereken nokta, yeni görev serisi için en aşağı 5-6 seviye olmanız gerekti. Finalde birkaç tane çapulcu patakliyorsunuz ama yine de iyi bir ekipman ve birkaç seviyenin size faydası olacak. Ancak bu noktadan sonra görev serisine devam etmek istiyorsanız, 20. Seviyeye ulaşmanız şart. Bu noktaya ulaşana kadar da sizi yeni fraksiyonlarla tanıştıracak Wayward'in sahibi Dutchess'den görev alamıyorsunuz. O yüzden birkaç saatini görev yapıp etrafı ateş etmeyeceğinizden emin olun. Şimdi uyarmadı demeyin!

### **Yenilik olarak neler var?**

Wastelanders ile birlikte haritaya olağanüstü bir ekleme yapılmıyor. Sadece daha önceden boş olan bölgelere NPC yerleşimleri eklenmiş durumda. Bunlardan biri Crater bölgesinde yaşayan The Raiders isimli fraksiyon. İlk başta size düşmanca yaklaşalar da bir noktadan sonra onlardan görev almaya başlıyorsunuz. Diğer fraksiyon ise The Settlers. Bölgenin zenginliğini duyup Washington'dan kalkıp gelen bu maceracı grubu Spruce Knob'daki Foundation'da buluyorsunuz (Bu ay iyi Foundation yaptı ya). İki fraksiyon arasındaki iper gergin. Bir noktaya kadar iki tarafa da çalışmanız da sonrasında tercih yapmanız isteniyor. Tercih sonrasında da artık o fraksiyonun bir üyesi haline geliyor ve diğer tarafa "bay bay" diyorsunuz.

Fraksiyonların size katkısı günlük görevler ve yeni ekipmanlar oluyor. Ayrıca iki gruptan, kamp alanınıza çağırıp orada yaşamına izin verebileceğiniz müttəfik NPCler edinebilirsiniz. Bunlardan bir kısmı kuru gürültü yaparken, bir-iki tanesiyle yoldaşlık noktasında bağ kurabilme şansınız var. Günlük görevler dışında, toplu etkinliklere (event) olan katılım için de bazı düzenlemeler yapmışlar. Koruma görevlerini çok sevme-



sem de Riding Shotgun isimli etkinlik oldukça keyifliydi. Sonucunda Treasury Notes elde ediyor; onları da Gold Bullion'a çeviriyorsunuz. Yeni para biriminizle fraksiyonlardan özel ekipman alabilme olağanız var. Haftalık olarak çıkarabileceğiniz Bullion sayısının da bir limiti var.

Bunların haricinde yeni canavarlarınız da var elbette. Radyasyonu bol bulup kendinden geçen canavarlar listemizin başını Floaters çekiyor. Klasik serideki dev kaktüsler bozma et parçaları, F76'da karşımıza uçan mantarlar olarak çıkıyor. Ayrıca bir de yeni oyuncu sonu canavarı olarak Wendigo Colossus var. Kendisine ulaşmak bir hayli zor. Benim ne seviyem ne de vaktim kendisiyle tanışmama müsaait oldu. Ancak arz-ı endam ettiğinde bolca arkadaşa ve güclü bir ekipman setine sahip olmanız da şart.

### **Az biraz kendini düzeltmiş**

Bethesda, oyunda neredeyse on yıllık Skyrim grafik altyapısını (Creation Engine) kullanmakla en başında hata etti. Yeni güncellemeye birlikte arayüz, ışıklendirme, kaplama kısımlarındaki sorunlar giderilmiş olsa da halen animasyonlar çok hantal duruyor. Etkileşime girdiğiniz karakterler hantal hareket ediyorlar.

Sanki protein tozlarını fazla kaçırmışlar da sırtlarındaki gelişen kanat kasları, kollarını ve kafalarını hareket ettirmelerine izin vermiyor. Tamam, grafiksel açıdan muhteşem olmasına gerek yok fakat oyuna eklenen NPClerle beraber gelen diyalog ve hikaye gidişatı da pek keyifsiz. Fallout 4'te kısır döngüye düşen diyaloglar vardı, hatırlar mısınız? Aynı şablonu utanmadan tekrar kullanmışlar. Ne animasyon kismından keyif alıyorsun ne de karşısındaki adamın sana anlattığı hikayeden. Sorulan soruları aldığım cevapları NPCler gelmeden önce de oyuncun terminal ekranlarından alıyorum. NPC eklemeyi sanki yepyeni bir işmiş gibi tanıtan Bethesda'yı da alkışlıyorum. Halen, oyuncuların geri dönülür mü gibi sorular kafanızda dönüyor. Tamam, hemen yardımcı olayım size. Eğer oyuna sıfırdan başlayacak biriyseniz ve internette gördüğünüz yorumlardan etkilendiyseniz sakın ola Fallout 76'ya yanaşmayın derim. Oyuncu hareketliliği olarak güncellemeye birlikte kalkınma yaşadığı doğru. Ayrıca Steam tarafına da geçiş yaptığından dolayı yeni oyuncular da kazandı ama bu oyunda aradığınız çoğu Fallout unsurunu bulamayacaksınız. Düzeltilen kısım oyuncunun sadece hataları olmuş. Sanki iki yıldır Alpha sürecindeymiş de sonunda çıkışını bı oyuncu var.

En başından şunları yapılıp bu haliyle piyasaya sürülmüş olsalar belki fikrim çok daha farklı olabilirdi. İlkel kalmış bir grafik motoru, keyif vermeyen aksiyon ve hikaye, sıkıcı görevler, oyuncu içi satın alma kısmının ağır basıyor oluşu gibi büyük sebepler yüzünden pek de alınıp oynanacak bir oyundur. ◆ Özay Şen

## **KARAR**

**ARTI** Arayüz toparlanmış, oyuncunun sahiplerine ücretsiz, NPCLER(!)

**EKSİ** Monoton hikaye, tekrar eden görevler, aksiyon kısmı keyifsiz, mikro ödemeler, glitch ve buglar devam ediyor





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

# Control: The Foundation

Tam her şeyi kontrol altına aldık derken, yine çarşı pazar karıştı...

Control, Remedy'nin son sıkımlık kurşunu diye adlandırılıyordu. Oyun bir çıktı ki, vay arkadaş! Vay anasını sevgili okurlar. Son yıllarda oynadığım en dinamik aksiyon kısmına sahip, en akıl alıcı, en değişik tecrübelerden biriydi. Dergideki ilk yüksek puanlarımın birini de kendisine遗stırılmış, inceleme metnimi teslim ettikten sonra kendimi tekrar Büro'nun içine atmıştım. Aradan geçen zamanın ardından merakla beklenen ilk eklenen paketi The Foundation'ın çıkışıyla beraber, yine kendimi Jesse Faden'i kontrol ederken buldum. Şu kişisel izolasyon dönemimiz sayesinde, dedim ki oyuna en baştan başlayayım da zamanım güzel geçsin. Demez olaydım. Oyunun ne kadar zorlayıcı ve gergin olduğunu unutmuşum. Bir de üstüne orijinal kayıt noktamın üzerine bunu yaptım mı? Alın size tam macera oyun incelemesi. Çünkü The

Foundation'ı oynayabilmek için ana hikayeyi bitirmiş olmanız gerekiyor.

## Sahi ya, neler olmuştu?

Şöyle bir anımsamak, oyunu oynamamış olanlar için de Control'ü daha da cazip hale getirmek için başımızdan neler geçtiğini tekrar anlatmak isterim. Hikayemiz Federal Bureau of Control (Federal Kontrol Bürosu) isimli, öyle herkesin kolayca giremeyeceği, dışarıdan görünüşünden daha da derin olan ve dünyamızdaki fenomenleri inceleyen bir yerde başlıyor. Çocukluğunda kardeşini karga tulumba edip kaçırın Büro'yu arayan Jesse Faden'in kapidan girmesiyle oyuna da başlamış oluyoruz.

Öncelikli amacımız kardeşimizi bulmak fakat bir anda bu garip Büro'nun başına geçiyor ve Direktör olarak yeni işimize başlıyorduk.

Farklı bir boyuttan dünyamıza girmeye çalışan Hiss adı verilen kolektif bilince sahip varlıklar ortadan kaldırırmak da bize düşüyordu. Çünkü yeni iş yerimiz bu varlıklar tarafından istila edilmiş durumda ve onları durdurmasak tüm dünyaya yayılma tehlikeleri var. Bir yandan yeni işimizi öğrenmeye çalışırken, yeni edindiğimiz güçlerle bu Hiss belasını ortadan kaldırırmaya çalışsa da finalde çok da başarılı olduğumuz söylememezdi. İki dünya arasında geçiş sağlaylan projeksiyon cihazını kapatmamıza karşın, Hiss tehlikesi halen Büro içerisinde devam etmekte. Bu yüzden Oldest House ismi verilen bu kompleks yapının kariantina süreci devam etmekte. The Foundation'un başladığı kısmı da tam olarak burası.

## Oldest House'un gizemleri

Astral Düzlem'den bize talimatlar veren ne iddiyi belirsiz, piramit şeklinde tasavvur eden Board, yeni bir görevle karşımıza çıkıyor. Oldest House'un karantinadan kurtulması için temellerine inilmesi gerekmektedir. Foundation olarak bilinen bu bölge, Oldest House'un kuruluşu için önemli bir yer teşkil ediyor. Çünkü iş yerimiz buranın üzerine kurulmuş. Ayrıca Hiss tehlikesi bu sefer temellerden ortaya çıkmaktır.

Akabinde bölgeye intikal edip sorunun ne olduğunu anlamaya çalışıyoruz. Board'un demesine göre Astral Düzlem ve Oldest House arasında, gerçekliğin kırılmaması için konulmuş Nail adında bir yapı var. Bu yapı tamir edilmese Hiss tekrar saldırabilirmiştir.

Bölgeye giriş yaptığımızda zaten ufakta Hiss etkisini görmekteyiz. Daha öncesinde bu temellerde çalışmış madenci arkadaşlarımızın bedenlerini ele geçiren Hiss, üzerimize üzerimize saldırmaya başlar. Oyunun en yeni ve en





can alıcı canavar da bu eli kazmali Hiss birmeleri. Normalde oyunun dinamik aksiyonundan biraz olsun kaçabilmek, soluk alabilmek adına kendimizi bir yerlere savurabiliyorduk. Ancak şimdi nereye kaçarsak kaçalım bu kazmali belalar, üzerimize hunharca koşup bizi sıkıştırmaya çalışıyorlar.

Bu açıdan bakıldığından ek paketin girişyle beraber daha da zorlu bir yere adım attığımızı anlıyoruz. Kısa bir süre sonra da yeni gücümüze kavuşuyoruz. Burada bize iki tercih sunuluyor. Shape gücüyle, belirlenmiş mavitürkuvaz renkteki kristal yapıları manipüle etme olanağımız var. Eğer bu hoşunuza gitmediye, diğer tercihimizde Service Weapon ile bunları çatlatıp yok edebilme sunuluyor.

Foundation'ın her yerinde bu kristallerden var.Çoğu zaman mekan bulmacası için, daha az zamanlardaysa da düşmanlarımıza tuzaklar kurmak için kullanabiliyoruz. Tercih sizin. Ancak bu yeni gücümüz sadece Foundation içerisinde isimizde yarıyor.

### Kime güvenmeli?

Yeni bölgenin tasarımları bir hayli hoş. Maden kompleksi içerisinde bazen yolunuza kaybedebilirsiniz. Çünkü Astral Düzleme sıkılık çakıştığı noktalar var. Bol bol levitasyon gücünüzde sırtınızı dayayacaksınız. The Foundation'da ilerledikçe, ana hikayenin başında bize yardım edip sonra kayıplara karışan Helen Marshall'a da neler olduğunu öğrenmeye başlıyoruz. Kendisi bir noktada bu bölgeye gelip Hiss tehlkesini ortadan kaldırmayı amaçlamış fakat başına bir işler gelmiş. Bunu çözmek de yine Direktör olarak bizim başımıza kalyor.

Tabii bu hikaye devam ederken, Control'ün merak edilen sorularına da cevaplar bulmaya başlıyoruz. Mesela Board'un ne olduğuna dair ilk ipuçları ortaya çıkıyor. Bir süre sonra karşımıza çıkan Former isimli garip varlık, daha öncesinde Board için çalıştığını fakat Ege'de bir arazi aldıktan sonra emekliye ayrıldığını bize söylüyor. Board'a güvenmemiz gerekligine dair de yemler atıyor. Öte yandan Board'un buna karşı bakışı ve Marshall'in durumu hakkında üstü kapali yorumlar yapması da Jesse'yi şüphelendirmeye başlıyor. Eh, Direktör benim ülen, asıl oyunu ben size oynayacağım şimdî, diyerekten işin arkasını kazmaya başlıyoruz.

### DLC değil ek paket

Remedy, Foundation ile klasik ek paket kafasında bir iş yapmış. Yeni alan çok büyük değil ancak 5-6 saatlik bir oynama süresi veriyor. Yeni düşman tipleri ve yeni silah modları da cabası. Ben Service Weapon'a yeni bir atış biçimini beklerdim ama modlarla yetinmem gereki. Bu bölge biraz daha azılı Hiss birmeleriyle dolu olduğu için aksiyon tipinizi sürekli değiştirmek zorunda kalacaksınız. Modlar da size en iyi desteği sağlayacaktır. Tüm güçlerinizi efektif bir biçimde kullanmak çok önemli. Oynanış açısından çok fazla değişiklik sunmasa da hikaye örgüsü olarak Control evrenine daha fazla katkı bulunmasından dolayı oldukça beğendiğimi söylemeliyim. Ayrıca birkaç saatlik ya da yan görev sunan DLCler göre dolu dolu bir oynanış sunmuş. Ne yazık ki Metroidvania türündeki alanlarından vazgeçmemiş. Ayrıca FPS sorunlarında da bir ilerleme kaydedilmiş. Oyunun sıkıntılı

yanları sadece bunlar. Ha, bir de ana hikaye-deki Finnish Tango bölümü gibi söyle surreal bir bölüm tasarımları konulmamış. Yan görevlerle çok uğraşmadığım için olabilir ama bende yer eden bir görev kısmı olmadı.

Bir de ilginç bir anekdot vermek isterim. Eğer oyun hakkında biraz araştırma yaptığınız, sağda solda bulduğumuz dokümanlar içerisinde Alan Wake hakkında bazı bilgiler görmüşsünüzdür. Görünen o ki Remedy, bu iki oyunun aynı evrende geçtiğinin üzerinde durmaktan hoşlanıyor. Çünkü The Foundation'da da bolca gönderme var. Ayrıca bir sonraki ve final ek paketi olan AWE'in kapağına da bakarsanız Alan Wake göndermesini rahatlıkla görebilirsiniz. Foundation ile oyunun zorluk seviyesinin biraz artmış olması, daha olağan beklenenlerde olan oyuncular için yorucu olabilir. Çoğu yerde DualShock'u isirdiğim söylenebilir. Diğer yandan yazıda da genel olarak bahsettiğim üzere hikaye açısından yine doyurucu bir iş çıkarılmış. Jesse'nin olaylara karşı mizahi bakış açısından yapılan ufak eklemeler de eğlenceli olmuş. Özellikle Board tarafına yaptığı ince ayarlar ve atar-giderler çok tatlı detaylardı. Şimdi AWE ıksa da hikaye nasıl sonlansa diyen merak ediyorum. Ama bu sefer en baştan başlamayacağım. Kendime not olsun. ♦ Özay Şen

## KARAR

**ARTI** Hikaye güzel ilerliyor, oynama süresi tam tadında, görsellik halen muazzam

**EKSİ** Performans sorunları devam ediyor, aşırı zorlayıcı olabiliyor



**Yapım** Valve Software **Dağıtım** Valve Corporation **Tür** Aksiyon **Platform** PC **Web** [www.half-life.com/en/alyx](http://www.half-life.com/en/alyx)

# Half-Life: Alyx ◊

Cocuk bekledik be, çok! Nihayet doğumuz için hasret bitti! Üzücü bir detay ise, VR sahibi olmayan milyonlarca Half-Life tutkunu için hasret sürüyor...

Half-Life 2: Episode Two, 10 Ekim 2007 itibarıyla oyunculara sunulmuştu. Episode, yani bölümler olarak planlanan devam hikâyesinin sondan bir önceki ayağıydı. Mütahiş bir serüven vardı ve özellikle finali itibarıyla milyonlarca oyuncuya yasa boğmuştu. Ne var ki son bölüm, yani Episode Three'yi ise hiç göremeyecektik...

Episode Two'nun üzerinden yaklaşık 13 yıl geçti! Bu inanılmaz bir süre gerçekten. Valve Software gibi başarılı bir stüdyonun Half-Life

gibi milyonlarca seveni olan bir seriyi bu kadar uzun süre uykuya yatırmasını kimse beklememişti, ama öyle oldu. Yıllar içinde Half-Life ile ilgili yüzlerce haber yayınlandı. Bunları bazıları için söyleti, bazıları için de sizinti tabirleri kullanıldı, ama günde sonunda hepsi de Valve tarafından yalanlandı!

Sonra, günümüzde yakın bir zamanda bir şeyler oldu, hiç beklenilmeyen bir şeyler. Yeni bir HL oyunu duyuruldu, Half-Life: Alyx, ama ona da sevinsek mi yoksa üzüлsek mi

emin olmadık. Çünkü Alyx, sanal gerçeklik teknolojileri üzerine inşa edilen bir oyundu ve oynayabilmek için bir Valve Index, HTC Vive ya da Oculus Rift'e ihtiyacımız vardı. Peki neden böyle bir karar verilmiştir?

## Başlı başına kocaman bir oyun!

Valve'in üzerinde önemle durduğu konulardan bir tanesi bu. Half-Life: Alyx, VR için hazırlanmış ufak çapta bir oyun değil. Tıpkı iki ana Half-Life oyunu gibi uzun soluklu bir macera sunuyor. Tek fark, VR için tasarlanmış olması ve bunun da bir sebebi var.

Valve geliştiricileri, yıllardır Half-Life serisi de dahil olmak üzere pek çok proje üzerine çalışmalar yürütüklerini belirtiyor. Bir yandan Source oyun motoru geliştirilirken, bir yandan da sanal gerçeklik teknolojileriyle ilgilenmişler. Eh, öyle olmasaydı, Valve Index ortaya çıkar mıydı?

Son yıllarda online oyunlara karşı büyük bir ilgi patlaması var. Öte yandan senaryo modu ön plana çıkan oyunlar ise eski işitili günlerinden biraz uzakta diyebiliriz. Hal böyle olunca, "senaryo tarafında etkileyici bir deneyim," kaçınılmaz bir unsur olarak ön plana çıkıyor. Yapımcılar, Half-Life: Alyx'in baştan sona gelişmiş bir VR deneyimi sunmak için hazırl-





İadıklarını belirtiyor. Görsel kalitesinden VR oynanış mekanığıne kadar oldukça gelişmiş bir deneyim. Yeri geldiğinde kafa hareketlerinizin, yeri geldiğinde de VR kontrolörlerinin en ufak hareketleriyle önemli hamleler yapabileceğiniz bir deneyim.

Peki bu oyun, VR olmadan da yapılamaz mıydı? Öyle ya, bir FPS oyunu için çoğu zaman klavye + mouse ikilisi idealdir. Valve'a göre bu sorunun cevabı "Hayır!" Çünkü oynanış mekanlığını tam olarak kavrayabilmek ve Alyx'in el becerileriyle bulmacaları çözebilmek için bir VR setine ihtiyaç var.

Yine de şimdiden oyunu PC'de VR olmadan, klavye ve mouse ile oynayabilmek için hazırlanan modlar var. PS VR'ı Steam altında çalıştırma yarayan bazı modlar da cabası. Bunlar resmi modlar değil ve oynanış videoları itibarıyla pek sağlıklı deneyim sunulduğu söylenemez.

#### Half-Life 2'nin öncesinde, City 17'de...

Episode Two tamamlandıktan sonra, "Bence Episode Three'de Alyx'i kontrol etmeli ve adeta bir intikam mücadelesi vermeliyiz" düşüncesiندeydim. Üçüncü bölümü göremedik belki, ama bu yeni oyunda Alyx Vance'i kontrol ediyoruz. Yapım, Half-Life 1 ile 2'nin arasındaki dönemde geciyor ve Gordon Freeman'la tanışmadan önce, işgalci Combine'in yürütüğü süper silah teknolojilerine karşı harekete geçiriyoruz. Evet,

en büyük silahlarımız ise, bilgisayar becerilerimiz ve hack yeteneklerimiz.

Oyunu, HTC Vive ile deneyimlediği belirtmeliyim. Açılmış sahnesini yanı şehri ilk gördüğünde, dakikalarca etrafi izledim, pek hareket etmeden detaylara odaklandım. Balkonlardan birinde, sandalyenin üzerinde yatan bir kedi bile vardı. Sanırım Half-Life evrenindeki ilk kediyi bu. Öyle etkilendim ki, sırasıyla baba-ma ve kardeşimde de denettim. Oyunu adım atılı yarı saat geçmişti bile, ama ben hâlâ neredeysse hiç hareket etmemiştim ve etrafi hayranlıkla izlemeye devam ediyordum. Source 2 motoruyla hazırlanan Half-Life: Alyx, şimdiden kadar gördüğüm en iyi görsel kaliteye sahip VR oyunu. Her yer o kadar detaylı, tasarım hatları o kadar yumuşak ve ışık-gölge efektleri o kadar hoş ki, ağzınızın açık kalması büyük ihtimal!

#### Gravity Gun yok, ama Gravity Gloves var

Oyunun ilk saniyelerinden itibaren bolca detayla dolu bir dünyada bulunuyorsunuz kendinizi. Hemen her objeyi kontrol etmek istiyorsunuz ve çoğu objeyi de kurcalayabiliyorsunuz. Bir VR oyunu olarak düşünürsek, Half-Life: Alyx'in sıkı aksiyon sahneleri sunduğunu söyleyebiliriz. Silahlarınızı geliştirebiliyor ve müzik eşliğinde yeri geliyor siper alıyor, yeri geliyor düşmanın üzerine koşuyoruz. Combine

askerlerini, üç bacaklı devasa yaratıkları ve Headcrab'ları tekrar görebilmek çok güzel. Zaman zaman hayatı kalfa öğelerinin ön plana çıktığı anlar da oluyor. Silahlı çatışmaları bir kenara bırakırsak, bu oyun itibarıyla Alyx'in ne kadar yetenekli biri olduğunu daha yakından tanıtlık edebiliyoruz. Bunda bizim de payımız var hâliyle. Hazırlanan interaktif bulmacalar gerçekten çok eğlenceli ve oyunda ciddi öneme sahip. Bir de Gravity Gloves, yani yer çekimine meydan okuyan eldivenlerimiz var. Bu eldivenler sayesinde yakınımızda yer alan pek çok objeye sahip olabiliyor ve kullanabiliyoruz. Bu mekanik sayesinde oyunda ilerlemek de daha kolay oluyor doğrusu. Çünkü VR oyunlarda sıkılık hareket etmek, baş dönümlerine yol açabiliyor. Bu eldivenler de çoğu kez kısa yol görevi göründüğü için adeta panzehir etkisine sahip.

#### Yaklaşık 15 saatlik oynanış süresi!

VR tarafında daha önce pek çok oyun deneyimlemiştim. Bir AAA oyun olarak en son Doom VFR'ı oynamıştım. Güzel görsellere ve iyi bir aksiyona sahipti. Yanlış hatırlamıyorum 6-7 saatte tamamlayabiliyordum, fakat o bir "yan oyun" statüsündeydi ve ana oyundaki pek çok detaya sahip değildi. İşte Half-Life: Alyx'ı pek çok VR oyunundan ayıran fark da bu. Başlı başına, çok detaylı bir oyun ve yaklaşık 15 saatlik oynanış süresi sunuyor. VR arenasındaki belki de en iyi grafikli, en detaylı oyun.

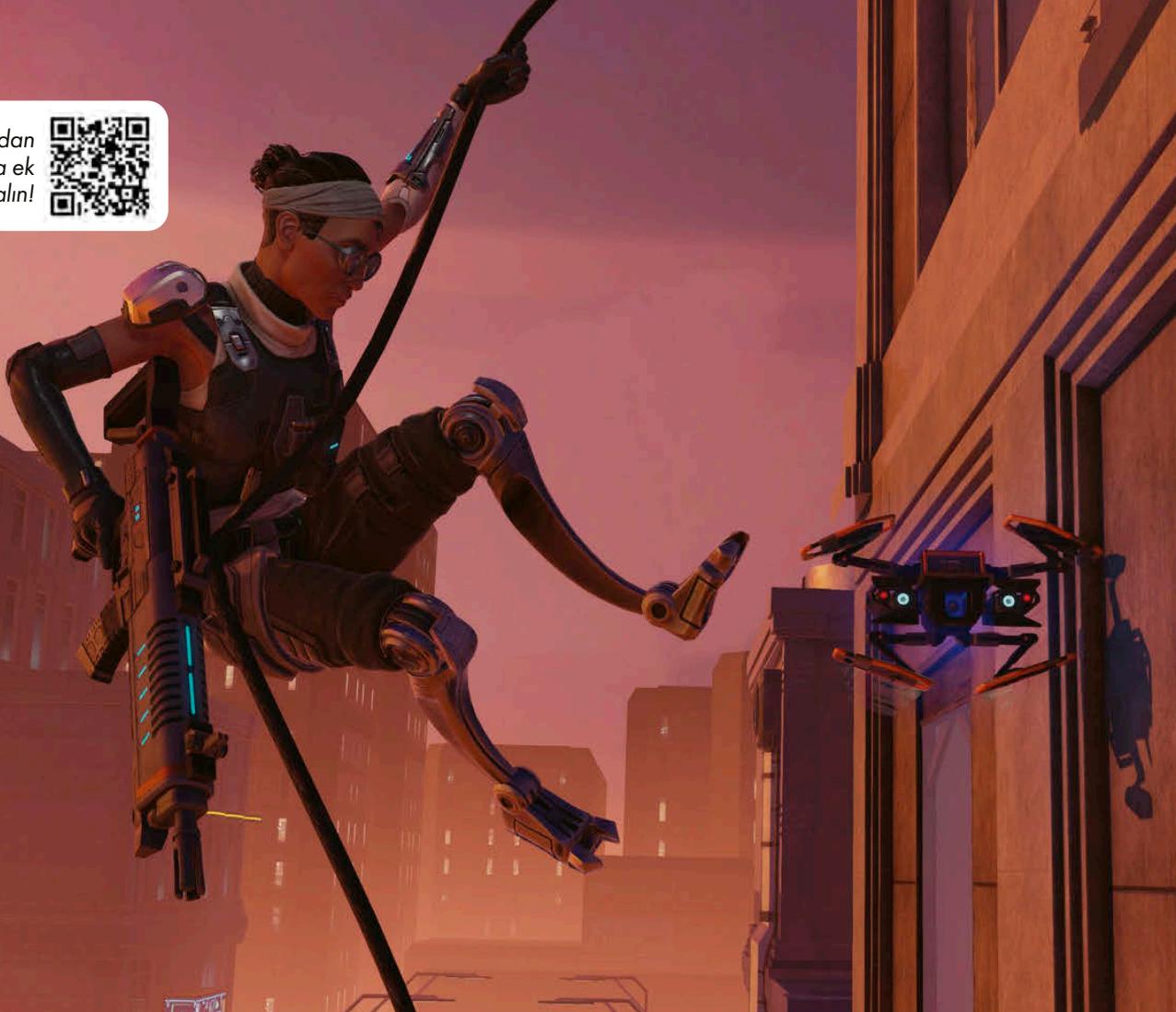
Yine de şunu söylemeden bitirmek istemiyorum. Bu bir VR oyunu olduğu için geniş kitlelere ulaşması zor. Hâliyle milyonlarca oyuncu hâlâ yeni bir HL, hatta Half-Life 3'ü bekliyor ve yapımcılar da kapıları aralık bırakıyor... Elbet bir gün! ♦ **Mahmut Saral**

## KARAR

**ARTI** Bir yan oyun değil, başlı başına bir Half-Life oyunu, harika görsellik, detaylı oyun mekanı!

**EKSI** Harika bir oyun, ancak VR olması sebebiyle milyonlarca Half-Life oyuncusuna ulaşamıyor.

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



**Yapım** Firaxis **Dağıtım** 2K Games **Tür** Strateji **Platform** PC Web [xcom.com](http://xcom.com)

# XCOM: Chimera Squad ◊

XCOM 3 gelene kadar araya aperatif niyetine...

**H**er yazarın farklı fetiş olabilir ama benim için gelmiş geçmiş en iyi oyun XCOM'dur, net. Notumu ona göre vereceğim, bu yüzden sürpriz olmasın. Gençliğim Microprose stratejileriyle geçtiği için XCOM serisinin üzerinde biraktığı travmaları ne unutabilirim ne de o anları silebilirim. XCOM sıra tabanlı stratejilerinbabası değil fakat XCOM savaş alanındaki verdığımız mücadeleyi küresel haritaya da taşıyıp strateji katmanını ikiye

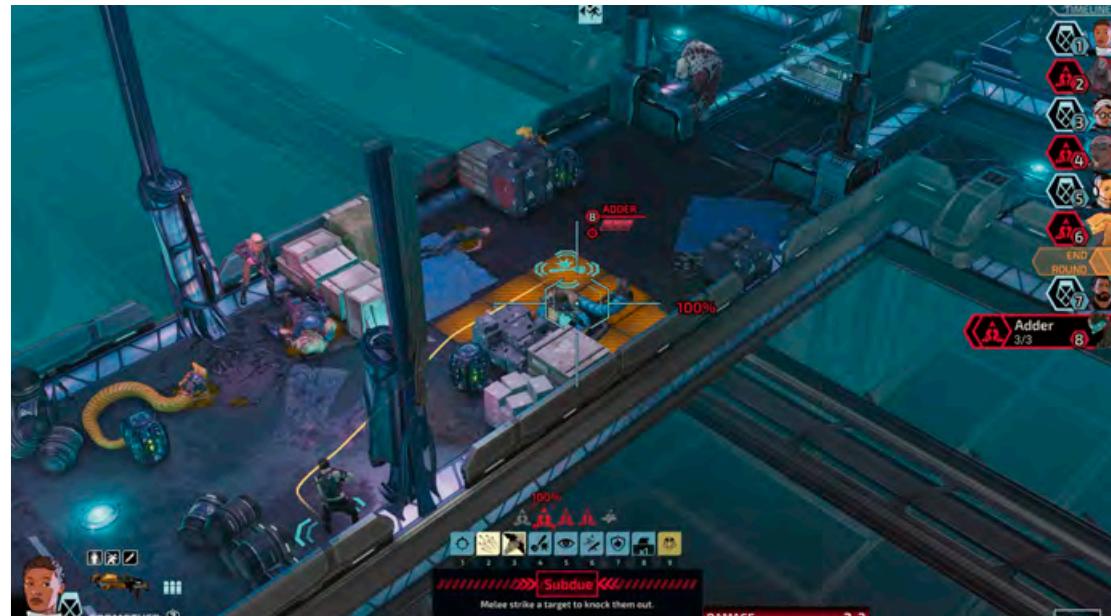
katlayarak bizi büyüleyen ilk oyundu. Terror from The Deep'ten sonra bırakın doğru düzgün stratejiyi, seriyi abuk sabuk türlerle soytarya çeviren oyunlardan beridir doğru düzgün yeni bir sürümünü çıkmasını yıllarca bekledim. Sonunda Firaxis bunu yaptı. XCOM 1 ve 2'yi insan gibi oynamadım, hayvan gibi oynamadım ve uzun süredir XCOM 3'ün haberi ne zaman çıkacak diye beklerken, hiç ummadığım bir anda, sıfır reklamla, XCOM: Chimera Squad diye bir şey pırtıltıtlar.

## Araya kaynak yapmışlar

Peki Chimera Squad gibi "XCOM desen XCOM değil" türünden bir oyun neden çıktı? Birinci sebep bana kalırsa XCOM 3'ün gelmesine ne yazık ki daha var ve ortağı bugünün tarihi ile yarın çıkacak olan Gears Tactics'e bırakmak istemiyorlar (Phoenix Point en büyük hatayı Epic'e özel çıkararak yaptı, onu sayımıza bile). İkincisi Chimera Squad'da denedikleri deneysel yeniliklerin hangisinin oyuncular

tarafından tutacağını görüp bunları ona göre yeni oyuna ekleyecekler. Son nedense XCOM 3'ün çıkışına daha vakit olduğu için markanın unutulmasını istemiyorlar. Şimdi Chimera Squad tanıtıldığında "Bu ne lan?" diyerek yüzümü ekşittiğim yeniliklere geleyim. Ama gelmeden evvel önce hikâyesinden biraz bahsedeyim. Görünüşe göre XCOM, Advent belasını dünyadan silmiş, kendini lağvetmiş ve göreceli olarak artık barış hâkim. Hatta uzaylılarla o kadar barışlığımız ki onlarla çifteşme sonucu olmuş hibrid yani melez türlerimiz bile var. Fakat bu gelişmeler toplum tarafından yeni yeni sindiriliyor bu yüzden insanlarla uzaylıların uyum içinde yaşayabildiği tek bir şehir var o da City 31 (Buradan yapımcılara sormak istiyorum; Neden 31?). Spoiler vermemek için girmeyeceğim bir sebepten ötürü şehirde işler karışıyor ve yeni kurulan Chimera Squad ilk ve büyük görevini alıyor. Chimera Squad, XCOM gibi askeri bir grup değil, daha çok polisin halledemediği





konularda olaya müdahale eden özel bir tim gibi düşünün. Şimdi bu oyunda beni afallatan noktalara değineyim. Öncelikle bu bir ara oyun olduğundan ara sahnelerle falan uğraşmamak için çizgi romanvari konuşma diyaloglarıyla olayları ve karakterler arası iletişimini halletermişler. Çizimler kaliteli bir çizgi roman tadında. Bu anlaşılabılır bir sey olduğu için kötü durduğunu söyleyemem. Kötü olan yan görsellikteki bu tatlı çizgi roman havasının karakterler arasındaki diyaloglarda da uygulamaları. Uzaylı istilasından yeni kurtulmuş bir dünyada daha karanlık bir tema bekliyor insan, karakterlerin birbirlerine sürekli ucuz espriler yapmasını değil.

Karakterler demişken Chimera Squad'da kendi askerinizi yaratamıyzısunuz, önceden hazırlanmış ve hepsinin birer hikâyesi olan askerleri yönetiyorsunuz. İlk başta kendi askerini kendin yaratma ve yarattığın askerle bağ kurma düşüncesi ağır bastığı için bunu çok yadırgamışım fakat oyunu oynadıkça eleştirim yersiz olduğunu gördüm. Hatta karakterlere ısrındığımı bile söyleyebilirim. Karakterlerse artık çok çeşitli ve şundan emin olun Chimera Squad'da olup XCOM 3'e taşıyacakları şeylerden birisi kesinlikle artık askeri timimizin sadece insanlardan oluşmayacağdı. Muhtemelen sonraki oyun dünya barış içinde yaşama ayak uydurmuşken Advent'in denizin derinliklerin-

den gelmesiyle tekrar savaş alanına dönme teması üzerine kurulacak (son oyunun savaş alanının denizin dibinde olduğunu hatırlayın) dolayısıyla Chimera Squad'da gördüğümüz evcil uzaylılar da bize katılacak.

### Yenilikler üzerine hasbihal

Bir sonraki oyunda olacağını düşündüğüm ve en büyük değişikliklerden birisi de sıra taban sisteminin tamamen değişmiş ve bana kalırsa iyi anlamda değişmiş olması. Onceki oyunlarda bir sizin takımınız bir düşman olmak üzere toplu halde sırayla oynarken Chimera'da durum çok farklı. Çünkü askerlerin "Mobility" özellikleri artık gittikleri mesafenin artmasını sağlamıyor, aynı zamanda sıranın önceden onlara gelmesine sebep oluyor. Misal sizin bir askerinizden sonra düşmanın iki adamı ateş edebiliyor ve sıra bir sonraki askerinize geliyor. Bu harika bir değişiklik olmuş çünkü savaş esnasında olabileceklerin olasılığını müthiş şekilde artttırıyor. Misal bir önceki oyunlarda "Overwatch" özelliğinin üzerine yatıp Advent'in üzerinize gelmesini bekleyip onları kevgire çevirmek artık yok diyebilirim. Hatta "Overwatch" çok az kullandığım yeniliklerdendi.

Savaş esnasındaki başka bir değişiklik ise birçok askerin özelliğini artık sınırsız kullanabilmeyiz. Oyna büyük etkisi olacak yetenekler sınırlı ya da cooldown'a sahip ama sayıları az. Misal artık yaralı birini gremlin ile her el başında bir kere iyileştirebiliyorsunuz, eskisi gibi sınırlı değil. Neden? İlk sebep oyunun dar alanda geçmesinden dolayı alınan hasarın artması, ikincisi ise sıra sisteminin değişmesi olabilir. Ama yerinde bir değişiklik olmuş. Son olarak Breach modunun da yeni oyuna ekleneceğini ama her görevde olmayacağı düşündürüyorum. Bu modda askerleriniz olaya müdahale etmek için mekâna çeşitli noktalardan baskın yapıyor. Girdiğiniz noktaya

göre askerleriniz ve düşman farklı tepkiler veriyor ve ilk saldırkı hakkı sizde oluyor. Odaya girerken Flashbang atmak ya da dalmadan önce içerde kaç düşman olduğunu taramak ve baskın yapacağınız noktayı ve buralardan sokacığınız askerleri ona göre ayarlamamanız hoş detaylar. XCOM 3'e tamamen yedirileceğini zannetmiyorum çünkü açık alan savaşlarına uygun bir fikir değil ama bazı görevlerin bu şekilde olacağından eminim.

Ul'un çok iyi olduğunu söyleyemem ama bunun araya serpişirmelik bir oyun olduğunu düşündüğüm için üzerinde çok durmuyorum. Oyunda iki sayfaya sığdırılamayacağım tonla yenilik var artık onları siz bulacaksınız. Bu yazımı daha çok oyunu almak ve almamak arasındaki kararınızı etkileyebilecek şekilde yazdım. Chimera Squad genel olarak beğenilmiş olsa da eleştirilerden nasibini aldı. Evet eleştirilebilecek yanları olan bir oyun ama komple tavsiye etmemip, oyunu rezil ilan edenlere el insaf diyorum. Neden? Çünkü oyunun çıkış fiyatı 49,50 TL ve bu Türkiye'ye özel bir durum değil diğer ülkelere 10 dolares gibi Indie oyunlarından bile uygun bir ücretle oyuncularla buluştu.

Vereceğiniz paranın çok üzerinde oyun süresi, yapıp kalitesi ve eğlence sunuyor. Bu XCOM 3 değil anlayın artık ve yeni oyun gelene kadar Firaxis bununla bizi oyaladığı için sevinin derim. Ademoğlu bu muhterem, çığ süt emmiş resmen (ve evet, XCOM'a laf ettirmem).

◆ Nurettin Tan

## KARAR

**ARTI** Baskın "Breach" sistemi, sıra tabanının değişmiş olması, yaratıklardan da oluşan zengin askeri tim.

**EKSI** Ul'un basılığı ve karakterler arasındaki iletişimini bayat olması.



**Yapım** Caustic Reality **Dağıtım** Blowfish Studios **Tür** Korku **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** [www.causticreality.com](http://www.causticreality.com)

# Infliction: Extended Cut

Karantinadan sıkıldıysanız sizi şöyle hayaletli bir eve alalım

**C**an sıkıntının arsa ulaşlığı zamanlarda korku yapımları benim bir numaralı deseji kaynağım olmuştur. Korku sevmeyenlerin anlayamayacağı bir şekilde zevk veren bu yapımlar, izleyicilerin strese girerek dış dünyadan gerçekliğinden uzaklaşmasını sağlıyor. Kafa dağıtmaya gerçekten ihtiyacım olduğu şu dönemde, çıldırmış gibi birbiri ardına korku filmleri izlerken, Infliction: Extended Cut benim için tam da aradığım eğlenceyi sağladı.

Korku türünde bir oyun yapmak aslında çok da kolay görünmüyör. Sesidir, işiidir, hikayesidir, öcüsüdür, böbübüdür derken türün hayranlarını memnun edecek bir çalışma her zaman ortaya konulamıyor. Ancak şunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki Infliction, nispeten iyi diyeboleceğimiz korku oyularından biri. Birtakım eksiklikleri olsa da ışıklarını kapatıp ekranın başına geçen oyunculara şöyle iyisinden bir korku gecesi yaşatmayı başaracaktır.

Aslında oyunu çöktün oynamış ya da en azından oynanış videolarına rastlamış olabilirsiniz. Nitekim Infliction ilk kez 2018 yılında PC için çıkarılmıştı. Ardından birtakım ödüller kazanan bu oyunu başka platformlara da çıkarmaya ka-

rar veren yapımcı, yeni ve güncellenmiş Infliction: Extended Cut oyununu ortaya koymuş. Elimizi atsak benzerini bulacağımız şekilde, Infliction'ın hikayesi gecenin bir yarısı bir evde fildir dolasmamızla başlıyor. Ne yazık ki müstakil evlere musallat olmayı seven hayalet dostlarımız bu eve de musallat olmuş ve kısa zamanda geniş camlı, güzel döşenmiş bu aile evi bizim için bir kabusa dönüşüyor. Daha oyunun başlarından itibaren spoiler söylebilecek çok fazla şey olduğu için hikayeyi anlatmayacağım ancak bizi öldürmeye ant içmiş hayalet bir kadından kurtulmamız gerekiyor. Üstelik görmeye başladığımız sanrılar sebebiyle hikayeyle bağlantılı olarak evimizin koridorları terkedilmiş korkutucu tımarhanelere ve karakollara dönüşüyor. Mekanlardaki Silent Hill 1 benzeri dönüşüm beni oldukça etkiledi. Ufak bir aileevin saçma şekilde 500 tane koridoru olmasından sanrılarım seyahat edip çok daha ürkütücü mekanlarda farklı düşmanlarla karşılaşmak iyi bir fikir olmuş.

Yalnız, oyunda temel olarak anlatılan trajik aile geçmiş ilgi çekici olsa da konuya çok alakasız kalan ve tam bir temele oturtulmamış mistisizm

ve büyük öğeleri olmasa da olurmuş. Yine de sevsek de sevmesek de bu mistisizmle biraz hazırlık olup hayaletten kurtulmak için yapılacak bir ritüelin malzemelerini toplamamız gerekiyor. Sanrılarımza bile peşinizi bırakmayan sevgili hayaletimiz ise yol boyunca bizi buldukça öldürüyor. Bir hayalete taşla sopayla saldıramayaçığımız için tabii ki kendisini gördükçe saklanmamız gerekiyor.

Hayaletle ilk karşılaşmama kadar evin içinde bayağı korka korka dolاشığıma itiraf etmemiyim. Buna ses tasarıminın da büyük katkısı var. Beklediğimden başarılı ses tasarımi sayesinde oyun, aniden sağdan soldan fırlayan hayaletlere çok gerek duymadan çalan telefon, kapanan kapılar, birden açılan radyolar ve uzaktan gelen belirsiz seslerle yeterince üç buçuk atmamızı sağlıyor. Buna karşın ne yazık ki hayaletle ilk karşılaşmamızı yaşadıktan sonra, her görevin sonunda senaryo gereği zaten ölüyor olmamız geriliimi bayağı düşürüyor. Ne kadar çok ölürseniz o kadar az korkuyorsunuz.

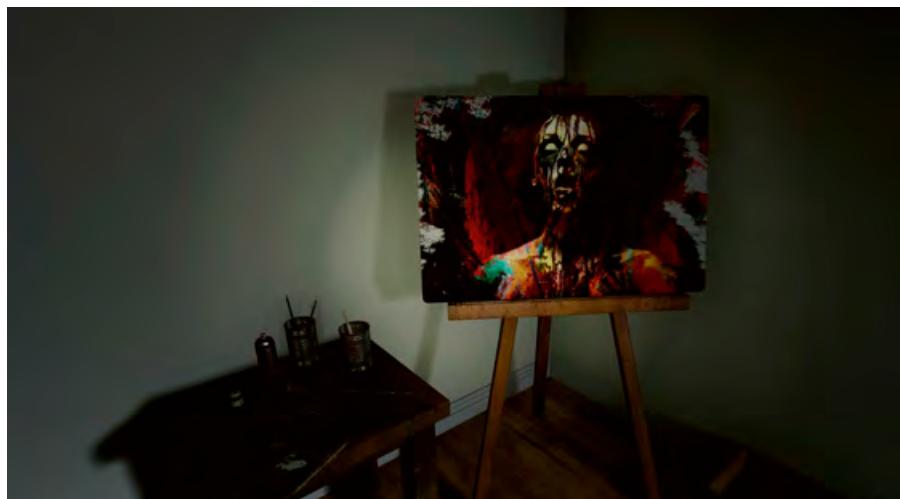
Benim yaşadığım en büyük sorunsa oyunun müthiş karanlık olmasıydı. Öğleden sonra oynamaya başladığım için ekranда neredeyse hiçbir şey göremedim, hatta işaret imlecinin bile nerede olduğunu çözemediğim anlar oldu. Bu yüzden mantıklı etrafta çok işik olmadığı gece vaktinde oynamak sanırı. Zaten başta da dediğim gibi, müthiş bir oyun deneyimi sunmuyor olsa da Infliction: Extended Cut, güzel bir korku akşamı geçirmeniz için ideal bir oyun.

◆ Berçem Sultan Kaya

## KARAR

**ARTI** Etkileyici hikaye, ürkütücü mekanla, neredeyse her nesne incelenebilir durumda, fiyatını hak ediyor.

**EKSİ** Gerilim seviyesi kısa sürede düşüyor, oyun haddinden fazla karanlık, grafikler zayıf, alakasız mistisizm öğeleri.





**Yapım** Arclight Creations **Dağıtım** Klabater **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** klabater.com/game/help-will-come-tomorrow

# Help Will Come Tomorrow

Yardım gelene kadar hayatı kalmayı başarabilecek misiniz?

Kickstarter konusunda kafam çok karışık sevgili okur. İlk etapta, maddi zorluklar yaşayan ve temelde oldukça iyi fikirlere sahip üretici, tasarımcı ve yapımcılara ciddi anlamda fırsat tanıyan bir siteyken, günümüz benim için Kickstarter ile erken erişim oyunların yeri aynı; bir şeyler yapıyormuş gibi gözüküp muhtemelen asla bahsedilen mükemmeligue ulaşmayacak çalışmalar için para toplamak. Bu sebeple de bir ürünle alaklı -oyunlar da buna dahil- Kickstarter projesi başlatıldığını duyduğumda bu ürünü karşı mesafeli davranıyorum. Help Will Come Tomorrow da bir Kickstarter projesi olması sebebiyle mesafeli durduğum bir yapım. En son söyleneceği hemen başta söyleyeyim, bu mesafeli duruşumda haklı olduğumu görmem çok uzun sürmemiş olsa da oldukça iyi fikirlerin ortaya konduğu da bir gerçek.

Help Will Come Tomorrow'a 1917 Rusya'sı ev sahipliği yapıyor. Bir grup hırsızın Trans-Siberian trenine saldırması sonucunda kurtulan dört kişinin hikayesine ortak olduğumuz yapımda tek amacımız bulunuyor; hayatı kalmak. Hayatta kalma yolunda önumzdeki en büyük engelse net şekilde soğuk. Buna göre karakterlerimizi sıcak tutmak için eli-

mizden geleni yapmamız gerekiyor. Tabii ki sıcak tutmak yetmiyor ve tüm hayatı kalma oyunlarında olduğu üzere karakterlerimizin aklı, susuzluk, uykusuzluk, genel sağlık durumu gibi genel durumundan da sorumluyuz. Aslına bakarsanız bu tarafta inanılmaz bir yenilik sunulmuyor. Hatta yenilik sunulmadığı gibi, bazı temel işleri yapmakta bile zorluklar yaşanabiliyor. Kendi adıma ben oyunun kontrollerini çok zorlayıcı buldum ki asılana bakarsanız oyun süresince klavyenize ihtiyaç bile duymuyorsunuz. Menü ve ekran tasarımları konusunda Help Will Come Tomorrow'un sınıfta kaldığını rahatlıkla söyleyebilirim.

Ayrıca oyunun eğitim kısmı da bana sorarsanız oldukça yetersiz. Oyun, temelde tüm mekaniklerle ilgili bilgiyi size veriyormuş gibi gözükse de bu mekaniklerin hepsi üst üste binince oldukça kafa karıştırıcı olabiliyor ve insan gerçekten ne yaptığıni şaşırıyor. Bu sebeple oyunu ilk birkaç denemenizde sudan çıkış balığı dönerseniz bu sizinle ilgili bir durum değil.

Şimdide kadar Help Will Come Tomorrow'un yalnızca kötü yönlerinden bahsettim. Tabii ki oyun baştan aşağı hatalarla dolu değil. Oyunun en önemli ve bana sorarsanız diğer oyunlardan fark yaratabilecek özelliği

karakterlerin hikayesinin işleniş şekli ve bu hikayelerin oyuna olan etkisi. Oyunda yönlendirdiğimiz dört karakterin de kendine özel bir hikayesi ve kişilik özellikleri bulunuyor. Buna göre, siyasi görüşleri, meslekleri ve geçmişleri karakterlerin arasındaki iletişimini etkiliyor. Birbirile iyi anlaşan karakterler beraber çalışırken daha başarılı oluyor. Ayrıca oyun her seferinde farklı bir dörtlüyü karşımıza çıkartıyor ki bu hem oyunun yeniden oynanabilirliği artırıyor hem de çok farklı hikayeler dinlememize olanak sağlıyor. Help Will Come Tomorrow maalesef günahları, sevaplarından fazla olan bir yapım. Şayet döneme ilgi duyuyor ve hayatı kalma türünü seviyorsanız bir göz atmanızda fayda var. Aksi durumda ise es geçin derim. Hem vaktinizden hem de nakdinizden tasarruf etmiş olursunuz. ♦ Tolga Yüksel

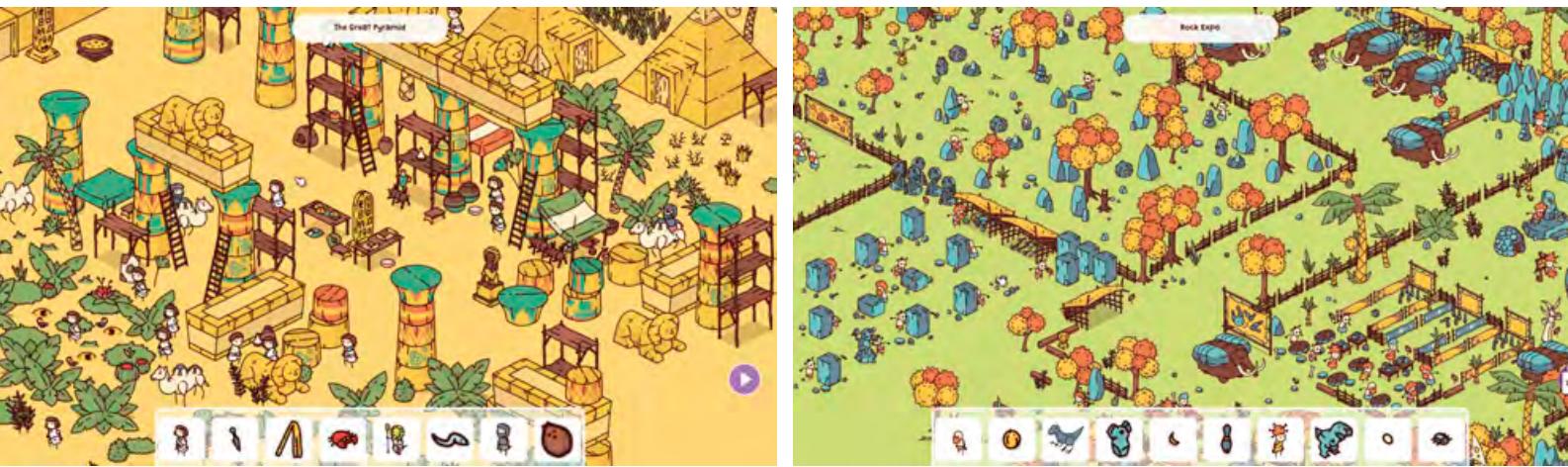
## KARAR

**ARTI** Hikaye anlatımı, karakterlerin arasındaki etkileşim, karakter çeşitliliği

**EKSİ** Kontroller ve menü tasarımları, eğitim bölümü çok yetersiz, türe yenilik getiremiyor

55





**Yapım** Crazy Monkey Studios **Dağıtım** Crazy Monkey Studios **Tür** Bulmaca **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Mac, Android **Web** hiddenthroughtime.com

# Hidden Through Time ◆

Size biraz kendimden bahsedeceğim

Ben 32 yaşıdayım. Bunun yazıyla ve oyunla bir alakası olmayabilir. Önemi yok, içimden geldi ve yazdım. Hem yazda yerim var hem de garip zamanlardan geçiyoruz. İçimden geleni aktarmak için daha uygun koşullar olabilir mi? (Öneririm, şu an yakınında bir kağıt ve kalem varsa siz de içinizden geçenleri yazın)

LEVEL'in ilk sayısını babamın eve getirdiği zamanı hatırlıyorum. 8-9 yaşlarındaydım. Oyun dergilerinin kapaklarına bakarak bile içeriğindeki oyunlarla ilgili 1001 hayal kurabiliyordum. Gelecekte çıkacak oyunlarla ilgili yazıları okumak en büyük keyfimdi çünkü oyun yapımcılarının vaatleri sayesinde daha da fazla hayallere dalabiliyordum (O zamanlar saftık biz, oyuncularına kanardık). Yine de bir oyun çıktıgı zaman iyi ya da kötü olmasının bir önemi yoktu. Yeni oyollar çıkmaya devam edecekmiş ve bu sayede hayal kurmaya devam edecektim ben de. Ettim de.

Bir de söylemiş miydim, o zamanlar en büyük hayallerimden biri LEVEL veya Gameshow'da yazmaktı. Gameshow kapandı (Bilmeyenler hadi Gameshow'u araştırın.). 32 yaşıdayım ve şu an LEVEL'da yazıyorum. Bunu size neden söylediğim? Çünkü en azından bir hayalimi gerçek-

leştirmiş oldum. Hayatta her achievement açamamış olabilirim. Olsun birkaç tanesini açtım. Yeterli değil mi?

Hayal kurmak. Bu konuya geldiğimiz iyi oldu. 32 yaşıdayım (Bunu söylemiş miydim) ve hal böyle olunca gerçekten ama gerçekten çok fazla oyun oynamış oldum. Uzun süre de düşündüm bir oyunu iyi yapan şey nedir? Daha doğrusu benim bir oyunu sevmemi sağlayan şey nedir? Aldığı puan mı? Keyif almıyorsanız veya hayaller kırımıyorsanız puan ne işe yarar ki? Cevap basit ve sade: Keyif ve hayal. Oyunlardaki anahtar iki kelime benim için bunlar. Editörüm saçmaladığımı düşününecek. Hayır, o da siz de merak etmeyin, bağlıyorum. Hidden Through Time hayal kurduran bir oyun. Gerçekten. Oyun aşırı basit, sadece iki boyutlu resimlerde size verilen objeleri bulup onlara tıklamaya çalışıyorsunuz. Bitti, bu kadar. Peki neden ben bu oyunu bu kadar sevdim. Neden Steam'de kullanıcıların çoğu bu oyunu seviyor? Çünkü Hidden Through Time tam olarak bu iki şeyi hissettiyor: Anda olup keyif almayı ve hayal kurmayı. Oyunu oynuyorum... Sakınleşiyorum ve bulduğum yeri hissediyorum. Pencere açık, önunge su ve kahve var. Ekranı bakıyorum. Hidden Through Time'da neredeyse sabit duran objeleri tek tek inceliyorum. Hepsi çok güzeller. Pencerenin dışındaki ağaçlara bakıyorum. Onlar da çok güzeller. 32 yaşıdayım ve şu an iyiyim. Bu da çok güzel. Sonra oyuncunun atmosferi içerisinde kendimi kaybediyorum. Eski çağlara gidiyorum. Soyu tükenmiş olan hayvanları hayal ediyorum. Bir mamutun büyülüğu mesela. O zaman insanların neler düşündüğünü hayal ediyorum. 32 yaşıdayım ve hala hayal ediyorum. Daha ne isteyebilirim? 32 yaşıdayım. Elbette hayat benim için bir

Souls serisi kadar zor değildi ama genelde Medium - Hard arası gidip geldi. Yeri geldi Deathwing gelmişcesine yer yarıldı ve sarsıldı. Yeri geldi yaşadığım sokak Battlefield haritasına döndü. İlk Fallout oyunundaki dostum Ian'ı kaybetmenin acısını gerçek hayatı yaşadım. Şimdi ise sabır ve mücadele gerektiren zor bir dönemden geçiyoruz. Fakat bizler zaten oyunları mücadele için sevmiyor muyuz? Hepimiz bir sonraki bölümün her zaman daha zor olacağını biliyoruz ve yine de oynamaya devam ediyoruz. Oyunların güzelliği bu, oyuncu olmanın güzelliği bu. Hayatın da güzelliği bu.

32 yaşıdayım. Hiçbir zaman hayatı bakıp Overwatch'taki D.Va'nın dediği gibi "Is this easy mode" diyemedim ama şunu her zaman rahatlıkla söyledim: Yaşamak güzel. Bu sebeple, press any key to continue...

◆ Ege Tülek

## KARAR

**ARTI** Hayaller kurduran, sakinleştirici bir oyun

**EKSİ** Aksiyon arayanlara hitap etmeye bilir

80





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

# One Piece: Pirate Warriors 4

Korsanların macerası bitecek gibi durmuyor!

“Musou” olarak adlandırılan ve Koei Tecmo deyince hemen akla gelen Dynasty Warriors ya da Samurai Warriors oyunlarını muhakkak duymuşsunuzdur. Fazla hikaye derinliği olmayan, önmüze gelene bin tekme felsefesini benimsemiş, yüzlerce düşmanın arasına daldığınız oyunlardır. Tabii ki anime uyarlaması oyunlar da bu türden nesnini almış durumda. Berserk, Gundam, Fist of the North Star ve elbette konu başlığımız One Piece. Geçtiğimiz sene yine bu ayda çıkan One Piece: World Seeker'dan sonra Beat 'Em Up tarzına dönüş gerçekleştiriyor ve Pirate Warriors evreninin dördüncü oyunu ile uzun soluklu seride yeniden merhaba diyoruz.

One Piece: Pirate Warriors 4'te mangada “Whole Cake Island Arc” olarak bilinen bölümü oynama imkanına erişiyoruz. Bir müddet manga hikayesini takip ettikten sonra orijinal bir hikaye olan Wano Ülkesi

bölümüne geçiyoruz. Her ne kadar kendine has ama derin olmayan bir hikaye sunsa da yaptıklarımız hep aynı; rengarenk diyarlarla, farklı karakterler ve düşmanlar eşliğinde herkesi pataklamak! Üstelik bunu kirka kadar yakın karakterle gerçekleştirebiliyoruz. Lakin Pirate Warriors 4'ün sunduğu en büyük yenilik geniş karakter kadrosu. Bunun dışında beş sene önce çıkan Pirate Warriors 3'ten çok da bir farkı bulunmamaktır. Ha, bu eğlenmeye engel mi? Hayır. Oyundaki dövüşler değişik combolar sunması da genel itibariyle eğlenceli. Zaten oyunun daha başında düşman kuvvetleri ile dolu bir haritada buluyorsunuz kendinizi. Bu tür yabancısanız bile farklı tuş kombinasyonları deneyerek yolunuzu yordamınızı bulabilirsiniz. Demek istedigim, düşman sürülerine karşı ne yapmanız gerektiğini bilmenize gerek yok. Bu türün esprisi de biraz bu. Olaylar kendiliğinden gelişiyor zaten. Dö-

vülslere gelen küçük bir yenilik de dövüşleri gökyüzüne taşıyabilmeniz. Bunu yapmak için tek gereken dövüş sırasında ziplamanız! Bir de oyundaki dövüşler sizi kesmez ise Titan Mode olarak adlandırılan bir mod bulunmaktadır. Bu mod ile düşmanlarınız adından da anlaşılıcagı gibi devlere dönüşüyor ve dolaşıyla farklı açılarından saldırmamanız gerekiyor. Hoş bir özellik ama düşmana yaklaşımından başka zorluk olarak pek değişen bir şey yok. Her görev ve bölüm sonunda da elde edeceğiniz para ve yükseltme puanları ile karakterlerinizi yükselterek çeşitli özellikler kazandırılabilirsiniz.

Grafiksel olarak One Piece evreni harika yansıtılmış. Karakter modellemeleri olsun, akişkan dövüşler olsun dört dörtlük. Özellikle rengarenk ve ışıl ışıl haritalar karşınızda parıldıyor. Daha iyisi ise müzikler. Favori karakterlerimizin hepsi için orijinal seslendirmeciler bir araya gelmiş durumda ve oyunun eşsiz müzikleri, çığın aksiyonu ile karikatürize evrenle mükemmel bir şekilde uyum sağlıyor. Karışık bir cümle oldu sanki. Anlatmaya çalıştığım ses ve müzikler on üzerinden on puan!

One Piece: Pirate Warriors 4, türü sevenler için ideal bir oyun: Fazla kafa yormayan ve aksiyonu bol. Öte yandan Musou türü sevmiyorsanız tarz olarak size anlamsız gelebilir. Sonuç ne olursa olsun, Pirate Warriors 4 düşman pataklamak için birebir bir oyun.

♦ Rafet Kaan Moral

## KARAR

**ARTI** Oynanabilir karakter sayısı çok fazla. Harika grafikler ve müzikler  
**EKSİ** Uzun yükleme süreleri. Hikaye olarak pek bir şey beklememek lazımlı





**Yapım** NExT Studios **Dağıtım** NExT Studios - META Publishing **Tür** Bulmaca Platform PC, PS4, Switch **Web** nextstudios.com/biped

# Biped

Adımlarına dikkat et küçük robot dostum

Oyun oynamaya yeni başladığınızda kamerayı ayarlamak da dahil bocalayacağınız pek çok şey olabilir. Buna karşın, hayatınızda ilk kez oyun oynuyorsanız bile zorlanmayacağınız şey, oyun içinde yürümektir. Tek bir tuşa basmak karakterinizi istediğiniz noktaya ilerletmek için yeterlidir. Bu araba yarışlarında bile böyle. Belki yolda kalmakta zorlandığınız için altınızda bir F1 arabasıyla off-road yapıyor olabilirsiniz ancak en nihayetinde araba öyle ya da böyle ilerliyor. Biped için ise bunu söylemek mümkün değil. Çünkü ayak kontrollerinin asıl mesele olduğu bu oyunda aynı bir bebek gibi yürümeyi yeniden keşfeliyoruz.

NExT Studios tarafından geliştirilen Biped'da, Dünya üzerindeki bazı işaret noktalarını

aktifleştirmek için görevlendirilmiş sevimli mi sevimli uzaylı robotlardan birini canlandırıyoruz. Her bölüm farklı bir yere seyahat ederek ufak tefek bulmacalarla süslülenmiş platformları adım adım geçmemiz gerekiyor. Üstelik belki de hayatında ilk kez adım adım derken tam olarak olan durumu kastediyorum. Çünkü bu sevimli robotlarımızın iki bacağını da ayrı ayrı hareket ettirerek kendilerini ilerletmemiz gerekiyor. Hangi bacağı hareket ettirmek istiyorsanız o kontrol çubuğu kullanarak bacağı doğru noktaya uzatıyor ve ardından kontrol çubوغunu bırakarak artık nereye denk geldiyseniz oraya adım atıyorsunuz. Yürümek için kendi içimden aynı asker gibi "sağ-sol-sağ-sol" derken kontrollere alışmanın beklediğimden çok daha kolay ancak ustalaşmanın gayet zor olduğunu fark ettim. Önümé hızlıca geçmem gereken yerler, dar alanlar ya da çeşitli zorluklar çıkışın elim ayağıma dolanmaya ve hangi ayağımın hangisi olduğunu bile karıştırmaya başladım.

Her seviyede karşınıza üstesinden gelmeniz gereken yeni zorluklar ve yeni bulmacalar çıkıyor. Yani, temelde sadece yürüyorsunuz aslında ama aynı zamanda her seviyede ormanlar, çöller, karlı alanlar gibi yeni görüntülerle karşılaşmanız için sıkılmıyorsunuz. Oyunun size baştan sona yeni şeyler sunduğunu hissediyorsunuz. Zaten oyun iki saat kadar sürdüğü için sıkılmaya niyetleneniz bile ne olduğunu anlayamadan biter muhtemelen.

Oyunun bu denli kısa olması gerçekten üzücü. Kabul edelim ki bir oyuna gidip de o kadar para verdigimizde uzun uzun oynamayı istiyoruz. Biped bu açıdan bizlere pek bir şey sunamıyor olsa da oyunun yerel co-op modu o kadar keyifli ki eminim hepiniz bunu en az bir kere olsun oturup bir arkadaşınızla oynamayı

istersiniz. Bir arkadaşınızla oynadığınız takdirde gerçek bir kooperatif kaos ortamı oluşuyor. Birbiriniz için yolları açmanız, birbirinize nesneler aktarmanız, koordineli şekilde doğru zamanda doğru adımı atmanız gerekiyor. Tüm bunlar için uğraşırken robotlarınızın çarpışması, düşmesi, yaptığınız sakarlıklar ya da adımlarını karıştırmanız ortaya müthiş bir komedi çıkarıyor. Biz oyunu kız kardeşimle oynarken gülmekten oynayamadığımız ve oynayamadıkça daha çok güldüğümüz zamanlar oldu. Bu yüzden sırı bu co-op modunda ortaya çıkan görüntüler için bile Biped'in denemesi gerektiğini düşünüyorum.

Bunun dışında her seviyede "hiç ölmemek" "belirli seviyenin altında bitirmek" ve "tüm gizli yıldızları toplamak" gibi yan görevler de yer alıyor. Zaten hiçbir seviye çok da uzun olmadığı için dilediğiniz gibi geri dönüp sırf zevkine bu yan görevleri de tamamlayabilirsiniz. Her seviye içinde topladığınız paralarla da zaten oldukça sevimli olan robotunuza bir de şapkalar satın alarak onu daha da sevimli hale getirebilirisiniz.

Biped kısa ve az içeriğe sahip olsa da eşli oynandığı zaman eğlenceli dakikalar yaşatabilecek bir oyun. Normalde çok basit olması gereken yürüme eylemini gerçekleştirmek için debelenirken bir yandan basit görevleri tamamlamaya çalışmak komik görüntüler ortaya çıkarabiliyor. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

## KARAR

**ARTI** Eşli oynaması çok eğlenceli, rengarenk sevimli tasarımları

**EKSİ** Oyun süresi çok kısa ki zaten tek oyunculu modunun pek bir numarası yok



**Yapım** Kylotonn Dağıtım **Tür** Yarış Platform **PC, PS4, XONE, Switch Web** [tinyurl.com/wóar577](http://tinyurl.com/wóar577)

# TT Isle of Man: Ride on the Edge 2

Viraja girmeden önce nasıl çıkacağını düşünenlerin oyunu...

Tehlikeli yarış pistlerinin günümüzde eskiden olduğundan çok daha popüler ve "havalı" olduğunu söylemek mümkün. Nurburgring Nordschleife veya Targa Florio gibi, neredeyse her yarıştan vefat haberlerinin geldiği pistler, günümüzde bir dönemin savaşçı ruhlarının ateşle sinandığı "yüce" parkurlar olarak insanların kalbinde ayrı bir yere sahipler. Niki Lauda'nın neredeyse hayatını kaybettiği, Jackie Stewart'in "The Ring'i sevdigini söyleyen bir pilot ya yalan söylüyor ya da hiçbir zaman yeterince hızlı gitmemiştir" diye tanımladığı Nordschleife, bildiğiniz gibi Rush filmi sayesinde spora uzak olanlarca bile iyice tanınır hale geldi. Ancak dünyada öyle bir parkur var ki, aklınıza gelecek her türlü tehlike açısından The Ring'i geride bırakıyor: Snaefell

60km uzunluğundaki, 219 viraja sahip bu parkurda Isle of Man TT yarışları yapılıyor ve 1907 yılından beri yarışa başlayıp canlı çıkamayan pilot sayısı, 270. Yanlış okumadınız. Uzun uzun anlattım, çünkü TT Isle of Man 2'yi sadece bir motosiklet yarışı olmadığını bilerek oynamadığınızda aldiğiniz keyfin katalanacağını düşünüyorum. Oyun tipki ilk TT oyunu ve WRC serisi gibi Kylotonn'un elinden çıkmış. Birkaç sene öncesine kadar pek sık bakmadığım bu firmanın seneler içinde gösterdiği gelişim bana göre kayda

değer, zira yine niteliği yüksek ama kendisini satamayan bir oyun olan ilk TT Isle of Man'ın ardından derslerine gayet iyi çalışmışlar.

TT IOM 2'de üç farklı sınıfın motosikletler karşılıyor biz. Sidecarlar bu oyunda yerlerini Steve Hislop'un Wankel motorlu efsanevi Norton NRS588'inin de dahil olduğu klasik motosikletlere bırakmış. Supersport ve Superbike serileri de oyunda kendilerine yer buluyor. Grafikler yine herkesi memnun edecek seviyede. Yağmur, hava şartlarına dahil olmasa da güneş birden bulutların arkasına saklanabiliyor ve bu da hem pist sıcaklığını hem de dikkat etmemiz gereken motosikletimizin fren, lastik ve motor sıcaklıklarını etkiliyor. Oyuna katılan bu simülasyon öğeleri gayet yerinde olmuş. Daha da üst seviye bir simülasyon deneyimi için ön / arka freni kombin etmeden ve oturma pozisyonunu da kendinize ayarlayacak şekilde, profesyonel ayarlarla oyuna başlamamanızı öneririm. TT IOM 2 yeni başlayan herkes için son derece zor ve böyle yaptığınızda oyundan çok daha fazla keyif alığınızı fark edekeksiniz.

Bu arada tahmin ettiğiniz gibi gamepad, bu zorlukla baş edebilmeniz için çok gerekli. Gaza aniden yüklendiğinizde motorun şaha kalkmasını bir tarafa bırakacak olursak, oyunun başları tam bir kaza festivali olacak sizin için. Kısa bir süre

sonra da yaptığınız kazaların sebebinin %80 motoru geç yatırmanız olduğunu fark edekeksiniz. Bu öğrenme eğrisi gayet dik olsa da oyun bunun farkında ve kariyer modunda size gayet erişilebilir hedefler sunuyor. Böylece öfkeyle oyundan çıkışma durumu da ortadan kalkıyor. Oyunda Snaefell yanında yol yarışlarının yapıldığı çok sayıda Britanya pisti de mevcut ve her birinin farklı güzellikleri ve zorlukları var. Ayrıca İrlanda oyuna Free Roam haritası olarak eklenmiş ve bir nevi motorlara alışmak için antrenman vazifesi görevi görüyor. Neticede TT IOM 2 gayet başarılı ancak eksikleri de olan bir oyun. Eksik olan motosiklet sayısı (18), yüksek zorluk derecesi, yüksek fiyat (175 TL) ve viraj tekniklerinin eksiksliği (wheelie gibi) canınızı sıkmayacaksı (sıkmalı bence) benim eklediğim puana bir 10 puan daha ekleyebilirsiniz. ♦ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Hız hissini dibine kadar yaşıyor, lisanslı parkurlar, başarılı grafikler, Norton NRS588!

**EKSI** Fiyatı yüksek, detaylarda bazı özensizlikler var, motosiklet sayısı az

77





**Yapım** Wales Interactive **Dağıtım** Wales Interactive, Little Jade Productions, Good Gate Media **Tür** Macera  
**Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Mac **Web** [www.walesinteractive.com/thecomplex](http://www.walesinteractive.com/thecomplex)

# The Complex ★

Hayatınızın çalışmasını mı kurtaracaksınız yoksa insanları mı?

Bir filmde, gizli bir laboratuvara geliştirilen tehlikeli bir tedavi veya virüs varsa "Bu şey laboratuvarın dışına sızar arkadaş" diyor musunuz? Açıkçası ben her seferinde diyorum ve haklı da çıkıyorum. Biz filmlerden bunu öğrendik. Hatta ezberledik de diyebiliriz, çünkü bir bilim kurgu klîsesi haline gelmiş bu "dışarı sızma" durumu olmasa, güzel güzel ne geliştirebilecekleri onu geliştirip vakti gelince duyursalar, zaten bundan film olmaz. Bu yüzünden ki ne kadar kusturacak kadar klîşeleşmiş de olsa, ne biz bu hikayeleri izlemekten sıkılıyorum ne de film sektöründekiler çekmekten sıkılıyorum. Peki neden mi filmlerden bahsediyorum? Çünkü The Complex kendini bir oyundan ziyade interaktif bir film olarak tanımlıyor. Bu sebeple ben de kolamı çekirdeğimi aldım, bilgisayarımın başına 75 dakikalık interaktif bir film izlemek üzerine oturdum.

Netflix'in derinliklerinde kalmış, az bilinen bilim kurgu filmlerini animsatılan The Complex'te zeki, genç ve güzel bilim insanı Amy Tenant'in başının geliştirdiği biyoteknoloji projesi sebebiyle belaya girişini izliyoruz. Kensington Corp. için çalışan Amy, nanocell adı verilen, insan tedavisinde çığır açacak bir teknoloji üzerinde çalışmaktadır. Peki, bizim filmlerden öğrendiğimiz kural neydi? "O teknoloji o laboratuvardan sızar."

The Complex de bizi hayal kırıklığına uğratmayı

yor ve hikayenin ilk dakikalarında, şirketin fotokopi çekmekteki beyini sulanmış bir stajyerinin nanocell'leri kendi bedenine enjekte ederek toplu taşımaya kaçmaya çalıştığını görüyoruz. Elbette stajyerin bu zeka fışkıran planı anında fark ediliyor ve Amy, nanocell'i işe alınmamayı garantilemiş olan stajyerin bedeninden çıkararak için görevlendiriyor. Hikayenin bundan sonrası çalışanların "complex" adını verdikleri laboratuvara geçiyor. Tahmin edersiniz ki işler iyice çırılçıplak olacak. Biz de yer yer Amy adına kararlar vererek hem onun diğer insanlarla ilişkisini ve karakterini hem de hikayenin gidişatını belirliyoruz. Oyunun birbirinden farklı 9 sonu var ve söylemeliyim ki kararlarınızın bir kısmının sonlar üzerinde hiçbir etkisi yok. Yalnızca hayatı bazı kararlar sonucu etkiliyor ve hikaye ne kadar sıradan olsa da hangi kararınızın sizin nasıl bir sonuca ulaşacağınızı gerçekten kestiremiyorsunuz.

Oyun neyse ki sizi Bandersnatch gibi hababam başa döndürüp durmuyor, gayet akıcı bir şekilde film gibi olayları izliyoruz. Ne yazık ki baştan sona her şey o kadar klîşe ki, hangi sonuca ulaşmış olursanız olun kendinizi klîşele-re boğulmuş hissedebilirsiniz.

Buna karşın oyuncuların karakterlere gayet iyi hayat verdiklerini düşünüyorum. Sonuç olarak ben bir film eleştirmeni değilim ancak özellikle

o dengelilikle nasıl doktor olduğunu anlayamadığım Rees ve zaten başta anlattığım üzere zekice plâniyla beni benden alan Clare hikâyeyi tek başlarına ayakta tutmayı başarmışlar. Özellikle Clare'in oyunculuğu gerçekten iyidi ve iki karaktere karşı da duyduğum sempati bazı kararları benim için gerçekten zor kıldı. Yine de oyun ihtiyacı olan derinlikten yoksun. İnsan interaktif bir film izleyeceği zaman -halilie- kendisini etkileyebilecek bir hikaye ve akılda kalıcı bir derinlik bekliyor. Yine de hayatımızı edebiyat klasikleri ve ödüllü festival filmleri aralığında geçirmemişti düşünürsek The Complex'in izlenebilir bir senaryosu olduğunu söyleyebiliriz. Hepimizin zaman zaman ihtiyaç duyduğu o kafa dağıtmalı, akıcı ama klîşe hikaye ihtiyacını The Complex tek başına doldurabiliyor. Üstelik aldığımız kararların bizi nereye götürecekini kestirmenin zor olması da işleri yeterince ilginç kılmış. ♦ Berçem Sultan Kaya

## KARAR

**ARTI** 9 farklı son, başarılı oyunculuklar, son ana kadar gayet akıcı ilerliyor, fiyatlı ucuz.

**EKSI** Klîşe bir hikaye, çoğu sahnenin yeşil ekranda yapıldığı çok belli, kararları çok hızlı vermeniz gerekiyor.

70





**Yapım** Arc System Works **Dağıtım** Cygames **Tür** Dövüş **Platform** PC, PS4 **Web** [granbluefantasyvs.com](http://granbluefantasyvs.com)

# Granblue Fantasy: Versus ♦

Relink'i beklerken oyalanmak isteyenlere gelsin

Arc System Works ismi geçen bir dövüş oyununun artık kötü olma ihtimalinin bir hayli düşük olduğunu tahmin edersiniz; adamlar bu işi daha ilk denemelerinde (Guilty Gear) çözülmüş ve daha sonra çıkarttıkları her oyunda kalite ya aynı kaldı, ya da daha ileriye taşındı. Umuyoruz ki bir gün çıkacak olan Granblue Fantasy Relink ile ilgi alanımıza giren Granblue Fantasy'nin Versus takısına sahip olan bu dövüş müsabakasının mimarı yine Arc System Works lakin baştan belirtmek gerekirse, firmanın en zayıf oyunu da bu olabilir...

Sınıyorum ki durum şöyle gelişmiş: Granblue Fantasy'nin yapımcısı ve dağıtımçı Cygames, 2014'te web ve mobil için geliştirdiği oyundan öylesine sağlam bir para kazandı ki elindeki ismi geliştirmeye karar verdi. Aynı Riot Games'in şu sıralar yaptığı gibi, farklı türde birçok Granblue Fantasy oyununa ve yapımına (Anime var örneğin.) start verildi, oyun kışının ilk aşamasında da Versus'u gördük. Tonla DLC ile serinin fanatiklerinin cebini boşaltmayı hedefliyor gibi gözüken oyun, Arc System Works sayesinde belirli bir kalitenin üzerinde elbette

ama piyasadaki dövüş oyunlarına yaklaşması zor.

Granblue Fantasy'den tanıdığımız 11 farklı karakteri içeren oyun, karakterlerin hareket çeşitliliği açısından çok iyi bir noktada. Örneğin serinin kahramanı Gran, yakın dövüşte de, menzilli saldırılarda da ortalama yapısıyla, herkesin kolayca kullanabileceği dengeli bir karakter olarak oyunda yer almış. Mesela Gran'ın tam zitti bir karakter, Vaseraga, her türlü dövüş oyundan gördüğümüz ağır hareket eden dev arkadaşlarından. Lowain oyunun Chipp Zanuff' gibi ve çok garip hareketlere sahip. (Ufak bir robotla saldırı, arkadaşlarından piramit yapıp ağır hasarlar verebilme –Bunu görmeniz lazım.) Her karakter gerçekten ayrı bir keyif veriyor oynarken, bu konuda yapım ekibini tebrik etmek lazım.

Granblue Fantasy Versus'la ilgili bir diğer güzellik de oynanışın bayağı bir kolay olması. İsterseniz özel hareketlerinizi sadece yön tuşları ve tek bir tuşa basarak da yapabiliyorsunuz. Kombolar için tek bir tuşa art arda basmanız yeterli oluyor ama zorlu rakiplere karşı, oyunun size sunduğu her türlü mekanığı çözmüş olmanız gerekmekte.

Online oyun dışında, oyunda takılabileceğiniz üç ayrı mod var. Bir tanesi Arcade –ki bu bayağı baştan savma olmuş. Bir diğeri oyunun size öğretildiği Mission kısmı ve son olarak da ismi vaat dolu fakat içi boş olan RPG bölümü. RPG kısmında birkaç karakter seçiyor ve görevden görevye koşuyorsunuz. Burada 2 boyutlu bir ortam söz konusu. Her görevde bir takım yapay zeka yoksunu sıradan askeri dövüyor ve ara ara da boss kıvamında dövüşlere giriyoruz.

(Arcade dövüşleri gibi geçiyor.) Yolda bolca silah buluyor, ekstra özellikler alıyor ve seviye atlıyoruz ama bunları kullanacağımız kısım o kadar uduruk yapılmış ki RPG kısmında sadece bir adayı tamamladıktan sonra dönesiniz gelmiyor.

Açıkçası bu oyunu tavsiye edebileceğim kişiler bir hayli az. Animeyi izleyip hayran kaldıysanız belki sizi oyalar ama güzel bir dövüş oyunu arıyorsanız, Capcom'un (SFV), Bandai Namco'nun (Tekken 7) veya Arc System Works'ün (Guilty Gear) diğer dövüş oyunlarına bakmanız, çok daha anlamlı olacaktır.

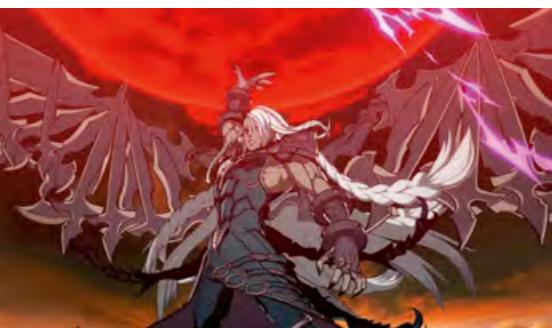
♦ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** Görsellik müthiş. Karakterler akılda kalıcı ve hepsinin oynanışı birbirinden çok farklı.

**EKSİ** RPG kısmı ve Arcade modu çok yetersiz. Rakip dövüş oyunlarına kıyasla vadettikleri çok kısıtlı.

72





**Yapım** Paper Cult **Dağıtım** Paper Cult **Tür** PC, PS4, XONE, Switch **Platform** Aksiyon **Web** [www.bloodrootsgame.com](http://www.bloodrootsgame.com)

# Bloodroots



Tarantino - Jason Bourne arası bir aksiyon...

Bu oyun ile ilgili herkesin hem fikir olduğu bir konu var, o da bir Tarantino filmi seviyesinde kan içeriyor oluşu, hani adeta bir kan operası diyebiliriz. Aksiyon tarafı ise bildiğin Jason Bourne, çünkü silah olarak etrafımızda ne bulursak onu kullanıyoruz, bıçak, sopa, saman balyası, hatta bir havuç! Zaten ben de bunu görünce "Aha!" dedim. Ha bu arada şimdiden söyleyeyim, sonra yok efenim biz duymadık olmasın, oyunda düşmanlar tek atıyorlar, neyse ki biz de onlara tek atıyoruz, şartlar eşit. Peki aranızda daha önce Fat Mask isimli oyunu oynayan var mı? En azından duymuş da olabilirsiniz, çünkü Paper Cult tarafından geliştirilen muazzam, aksiyon dolu, gireyim de milletin kafasında iki vazo kırayım dedığınız bir oyunu o da. Bloodroots da aynı çizгиyi devam ettiriyor.

Oyun kimi zaman perspektif bakış açısından çıkararak direkt

doksan derece tepeden kameraya geçiyor, kimi zaman ise side scroller kamera açısına. Güzel fikir olmuş, hani monotonluktan çıkarmış diyeceğim ama oyun monoton değil. Aksiyon da ölmeliğiniz ya da bölüm bitmediği sürece hep tavan. Şöyledi ki, bölüm tasarımları özenle hazırlanmış, son derece akıcı. Tek bir darbede ölüyoruz demistiğim, ayrıca düşmanlarımızı harcarken kullandığımız her bir aletin üç defa kullanım hakkı bulunuyor, sonrasında ise kırılıyor. Ancak etrafa o kadar çok farklı silah çeşidi serpiştiğim ki, eliniz hiç boş kalmıyor. Kullanılan sanat stili, dolayısı ile grafik tarzı herkesi çeken bir türde değil, ancak bu oyun için doğru seçim olmuş bence. Hani ben olsam ben de böyle yapardım diyerek burada ahkam kesme niyetinde değilim ama, durum bu. Hem zaten gelip bana mı soracak koskoca Paper Cult "Sonat Bey sizce nasıl yapalım?" diye (Hiç!).

Gelelim müziklere, ben öyle çok country seven bir adam değilim ancak western tадındaki müziki bence oyunun atmosferine kafaya güzelce fırlatılan bir vazo gibi, cuk diye oturmuş. İşin senaryo tarafı biraz yavan kalıyor, yine her zamanki gibi çok detay vermek istemiyorum ama şöyle diyeyim, öldüğümüz sanan düşmanlarımızdan intikam alma zamanı. Şimdi böyle dedim diye çok güzel detaylar varmış da ondan gizem bırakmışım gibi olmasın, çünkü bir süre sonra sizde benim gibi "amaan..." diyerek yazınlara dikkat etmeye bırakacak, hikâyeyle olan ilginizi kesinlikle kaybedecek ve safi aksiyon peşinde koşacaksınız bunu da buraya yazıyorum. (Hayır sanki yazacağım başka yer varmış gibi...) Sonra gelip bana kızmayın, üzerimeinizde havuçla koşturmayın. Sonuçta tek amaç gözümüzü bürenmiş olan intikam ateşi eşliğinde gelene gidene vazo ile vurmak (Bu da takti vazoya.).

Eğlendim, oynarken cidden eğlendim. Uzun zamandır böyle amaçsız aksiyon içeren bir oyun oynamamışım sanırım (bazen o kadar çok çeşit oyun oynuyoruz ki, ne oynadığımız, oynamadığımız karışır hale geliyor). Oyun gerçekten çok akıcı, aksiyon bölümler içerisinde hiç dur durak bilmiyor fakat öyle çılglıcasına yormuyor da. Dediğim gibi çok da dikkatlice takip etmeniz ve kafa yormanız gereken karmaşık bir hikâye de yok. ◆ Sonat Samir

## KARAR

**ARTI** Tarantino, Jason Bourne arası aksiyon arayanlar için. Bu oyunu oynarken vakit su gibi akıyor.

**EKSI** Hikaye aksiyonun gölgесinde kaldığından bir noktada önemini yitiriyor.



**Yapım** MegaPixel Studio **Dağıtım** Forever Entertainment **Tür** Aksiyon **Platform** Switch **Web** [www.panzerdragoonremake.com](http://www.panzerdragoonremake.com)

# Panzer Dragoon: Remake

Ah çocukluğum, ah PSX için terk ettiğim Sega Saturn.

**H**afıza dediğimiz şey her zaman çok mantıklı ve kestirilebilir şekilde çalışmayı. Panzer Dragoon denildiğinde aklına gelen ilk şeyin doksanlı yılların LEVEL ve Gameshow dergilerinin arka sayfalarındaki Sega Saturn ilanları olması da bu açıdan kabul edilebilir. Ya da ben öyle düşününce kendimi iyi hissediyorum? Sega Saturn benim SNES'ten sonraki en büyük hedefimdi, yalan yok. Sega o seneerde bir konsol üreticisi olarak müthiş bir

imaj sahipti ve Sony'nin PlayStation'ı kendi içinde bir sürü bilinmezlikle beraber geliyordu. Bu yüzden Saturn almak için para biriktirdim ve ardından -neyse ki- Gran Turismo adındaki bir oyun fikrimi değiştirdip PlayStation almama sebep oldu. Bu karardan zerre kadar pişman olmasam da Panzer Dragoon serisini oynamak için emülatörü beklemek zorunda kaldım, maalesef bu süre zarfında gerek oynanış gerekece grafikler çoktan "tarihi eser" seviyesine ulaşmıştı.

Oyunda yönettiğimiz karakterin adı Keil Fluge ve kendisi bir avcı. Arkadaşlarıyla beraber iki kadim ejderhanın savaşının ortasına düşmeleriyle başlayan hikaye, mavi ejderha yani Solo Wing'in binicisinin görevini ve ejderhasını Keil'e devretmesiyle başlıyor. Görevimiz ise Dark Dragon'u daha fazla ejderhanın yolunu açacak işler yapmaktan alıkoymak. Panzer Dragoon serisinin ilk iki oyuncunun yeniden yapılacağını öğrendiğimde de açıkçası çok sevindim zira sadece grafiksel değil, oyunun özü olan ancak günümüzde gerçekten kimsenin umurunda olmayan Rail Shooter mekaniklerinde de geliştirmeler yapılmasını bekliyordum. Bu arada serinin en iyi oyunu olarak Panzer Dragoon Saga söylenir, şimdilik Remake listesinde ismi olanlar ise ilk oyun ve Panzer Dragoon II Zwei. Switch için piyasaya çıkan Panzer Dragoon: Remake grafiksel anlamda başka bir seviyeye taşınmış olsa da içerik

ve mekanikler anlamında orijinalinin bir kopyası. Bu, serinin özünü korumak adına harika ancak yeni oyunculara Panzer Dragoon sevdirebilmek için kötü bir tercih. Panzer Dragoon'un 1.5-2 saatlik oyun süresi de aynen korunmuş, bir oturuma Switch'in bataryası bitmeden bitirebilmeniz mümkün.

Oyunda iki farklı silahımız var. Bunlardan ilki seri atış yapabilen bir tabanca ve ekranda gördüğünüz imlece doğru ateş ediyor. Diğer ise Solo Wing'in ağızından çıkan lazer. Evet, ateş değil, lazer. Bir de ben Solo Wing'in onca sene önce yapılan tasarımlının çok da kendine özgü, çok daha heybetli olduğunu düşünüyorum. Yeni Solo Wing o hissi veremiyor maalesef. Basit mekanikleri olan, oyun süresi iki saat aşmayan bir nostaljinin Switch'teki bedeli ise 25\$, oyunun fanısanız bile çok yüksek bana göre. Belki Xbox Game Pass altından ulaşabileceğiniz Panzer Dragoon Orta'yı denemeniz daha doğru olur bunu satın almadan önce. Eğer Orta'ya bayılırsanız muhtemelen bu oyunu da seveceksiniz.

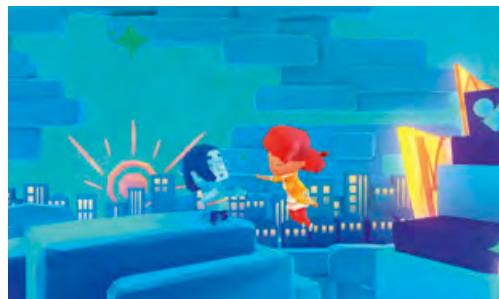
## ◆ Kürşat Zaman

## KARAR

**ARTI** Bir klasiğin yeniden doğuşunu görmek güzel, Switch kontrolleri çok başarılı.

**EKSI** Çok pahalı, oynanış süresi çok kısa ve oyun modeli günümüz için pek uygun değil.





**Yapım** Lightning Rod Games **Dağıtım** Lightning Rod Games **Tür** Macera **Platform** PC, Switch, Mac, iOS **Web** lightningrodgames.com/a-fold-apart

## A Fold Apart ◊

Bir kağıt parçası yediden fazla defa katlanabilir mi?

**H**ic uzun mesafeli ilişki yaşadınız mı? Ben yaşamadım ve zorluklarını gayet iyi biliyorum. İstediğin zaman sevdiğin insanı görememek, farklı bilgisayarlardan aynı anda bir şeyler izlemek, buluşmak için takvimde gün işaretlemek ve bol bol gönderip alınan kargolar... Neyse ki bu zorlu günler çoktan geride kaldı da artık en çok sevdığının yüzünü görüyorum. Bunu neden mi anlattım? Çünkü Yapımcı Lightning Rod Games, A Fold Apart adlı oyunlarıyla uzun mesafeli ilişkilere deşinmek istemiş.

Kariyer sebeplerinden dolayı ayrı düşen bir öğretmen ve bir mimar ana karakterlerimizi oluşturuyor. Birbirleriyle olan inişli çıkışlı ilişkileri, yanlış anlaşılmalar, rüyalarda kavuşmalar derken hikaye olarak A Fold Apart sıcak bir ortam oluşturuyor. Üstelik tüm bunların Türkçe aktarılması daha bir hoş gözükmesini sağlamış. Oyunda Türkçe seçenekleri de bulunduğuandan iki

sevgilinin hikayesi, ülkemizde de çok daha fazla insana ulaşabilir. Hikayenin akışı iki şekilde sağlanıyor. Birincisi kısa mesajlarla. Uzak mesafenin getirdiği zorlukları, iki aşığın birbirleriyle giderek kopması veya sevinçleri uzaktan paylaşmaları mesajlar ile gerçekleştiriliyor. İkincisi ise sayfaları katlamak. Burada yapımcılar çok farklı, kendine has bir şey denemiş ve biraz sıkıntılı olsa da başarmış. İki aşığı rüyalarda buluşturmak için ekranındaki görüntüyü ters çeviriyor, katlıyor ve yollar yaratıyor. Tarif etmesi biraz zor, karakter diyelim ekranın solunda duruyor ve önünde yol yok. Ekranın sağının arkasında ise (ekrani kağıt olarak düşünün) yol var. O zaman kağıdı, yani ekranı biraz katlayarak o yolu karakterimin önüne seriyoruz ki yüryüebilsin. Dediğim gibi anlatması zor ama görünce kavraması kolay. Sıkıntılı tarafı ise katlama işleri. Sayfayı katlamak biraz hantalca olmuş. Sıkça katlayamıyonsunuz

ve yaptığınız hamle reseileniyor. Dolayısıyla aynı yeri katlamak için birden fazla çaba sarf ediyorsunuz. Tabii oyunda ilerledikçe bulmacalar da zorlanıyor ve katlama işi daha komplike bir hal alıyor. Durum böyle olunca sarf ettiğiniz çaba da katlanıyor ve bazen öyle anlar oluyor ki, boş ver demek geçiyor sizinizer. Bu yüzden derin bir soluk alın ve sakinleşerek bir daha deneyin. Unutmayın, iki insancığın kavuşması için tek umut sizlersiniz. Oyunun grafikleri bana Pixar animasyonlarını hatırlattı. Sevimli karakterler ve canlı renkler bizlerle. Bu arada, karakterlerin tiplerini dört farklı seçenekten siz belirliyorsunuz. Hoşuna giden çifti seçtiğinden sonra oyuna girişi gerçekleştiriyorsunuz. Ayrıca görselliğin ve müziklerin oyuna etkisi çok büyük. Karakterlerin ruh hallerine göre renkler soluyor ve müzikler değişiyor. Bir insanın değişken ruh hali çok güzel yansıtılıyor. A Fold Apart, birkaç saatte bitirebilen küçük ama yüreği büyük bir oyun. Hikayesine zaten diyecek lafım yok. Aktarmaya çalıştığı mekanikleri biraz aksasa da hikaye için çekilmeyecek kadar kötü de değil. Üstelik Türkçe olması da ayrı bir artı puan. Demem şu ki, dünyayı veya galaksiyi kurtarmaktan bıktısanız ve gerçekçi bir olguya büyülü bir bakış atmak istiyorsanız A Fold Apart'a bir göz atın derim.

◆ Rafet Kaan Moral

### KARAR

**ARTI** Sunduğu içten hikaye, Grafiklerin ve müziklerin oyuna olumlu etkisi büyük

**EKSİ** Katlama olayı sadece bu oyuna özgü olsa da gerçekleştirmesi biraz sıkıntılı





**Yapım** Arcen Games **Dağıtım** Arcen Games **Tür** Strateji **Platform** PC, Mac **Web** [www.arcengames.com/aiwar2](http://www.arcengames.com/aiwar2)

# AI War 2: The Spire Rises

Yapay zeka maalesef yine peşimizde...

**Y**apay zekanın korkutucu bir yanı olduğunu kabul edelim. Bu önyargımız Matrix ve Terminator gibi filmlerle onlarca yıldız zihnimize enjekte edilen korkutucu yapay zeka öyküleri nedeniyle toplumsal bilincimizde kalan travmadan mı kaynaklanıyor yoksa insanoğlunun doğadaki en büyük avantajı olan zekasını yenebilecek derecede güçlü başka bir zekanın varlığını düşünmek bile bize korku saldığı için mi yapay zekadan bu kadar ürküyoruz?

Aslında, yapay zekaya dair verdığımız korkutucu sinema örnekleri Matrix veya Terminator ile de başlamıyor. 70'lerde tüm dünya televizyonlarında hit olan Battlestar Galactica, yapay zekali robotların insanlığa karşı isyan edip savaş açmasının öyküsüydü... Ya da 80'lerde kasımıza çıkan Alien filminde, astronotlara yardımçı olmak için uzay gemisinde görev yapan şerefsiz bir robotun bütün gemi mürettebatını Alien'lere sabah kahvaltısi niyetine yedirdiğine de şahit olmadık mı?

Nedense zekası biraz gelişen robotun ilk fırsatı insanları kesmeye başlayacağına bu kadar inanmamızın nedeni, aslında ne kadar zarar zi-

yan bir canlı türü olduğunu bilmemiz olmasın? İşte AI War da temelde bu matematik üzerine kurulu bir evren sunuyor bize. Büyük eğeni toplayan ilk oyunun yıllar sonra nihayet gelen devamı olan AI War 2 ile insanoğlu medeniyetini tarihten silmeye ant içmiş sayko bir yapay zekaya karşı savaşıma galaktik boyutta devam ediyoruz.

Yeni oyunumuz, AI War 2, beklediğimiz gibi yine etkileyici ve sürükleyici bir oyun deneyimi sunuyor. Halihazırda evreni istila etmiş olan yapay zekali robot kardeşlerimizin dikkatini çekmeden, evrenin bir köşesinde ufak ufak palazlanıp, arada sırada küçük yapay zeka hedeflerine de vur kaç yaparak, saklama saklama büyümeye çalışıyoruz ve ardından da yapay zekanın dedelerimizden kaldığı galaksiyi yeniden ele geçirmek üzere saldırya hazırlanıyoruz. Bu oyun mekanizması aslında ilk oyunundan tanıdığımızı bildiğimiz, klasik AI War mekanizmasının aynısı. Bu kez daha gelişmiş grafikler, daha detaylı içerik ve kontrol sistemiyle, oyuna daha fazla hakim olabiliyoruz.

Ancak oyunun asıl büyük sürprizi DLC paketiyle geliyor. AI War 2: The Spire Rises ismini taşıyan ekleni paketinde, insanoğluna yapay zeka ile savaşında yardımcı olacak yeni bir ırk geliyor. Spire ırkı ve bu ırk üzerine kuracağınız yeni Spire şehirleri size oyunda "vur kaç" taktiği yapmadan, doğrudan cephe savaşa açma imkanı tanıyor. Artık tam bir galaktik imparatorluk gibi, dev şehirler kuruyor ve bu şehirleri fark edip üzerinize ne varsa yağıduran panik olmuş vahşi yapay zekaya karşı dev armalar kurup savaşmaya başlıyorsunuz. Bir diğer deyişle DLC ile oyundaki mekanik tamamen değişiyor. Yeni gemiler, yeni silahlar, yeni binalar, yeni seçe-

nekler derken, yeni DLC büyük beğeni topluyor ve AI Wars 2 deneyimini zirveye taşıyor.

Dolayısıyla, AI War 2'yi oynar ve severseniz, bu farklı tarzdaki RTS'den keyif alacağınızı hissedeecek olursanız, DLC'ye de bir şans tanımınızı tavsiye ederim.

Bu arada hazır AI War 2 gibi, "insanoğlu canı sıkılınca yapay zekayı yaratı, yapay zeka da gelip insanoğluna saldırdı, ne var ne yoksa yakıtı yaktı, gezegene hipergalaktiksubatomiktermo-nükleerantimadde bombasını attı" konulu bir oyunu tanıtmışken, günün anlam ve önemine uygun bir son sözle incelememizi bitirmek isterim: Lütfen, rica ediyorum, ileride canınız sıkılınca, insanoğlunu öldürerek robotlar ve virüsler icat etmeyin. ♦ **Cem Şancı**

## KARAR

**ARTI** Hızlı, sürükleyici oynanış. Heyecanlı, gerilimli bir atmosfer.

Derin, detaylı strateji

**EKSİ** Daha iyi grafikler istiyoruz

85





**Yapım** Dodge Roll **Dağıtım** Devolver Digital **Tür** Aksiyon, Platform **Platform** PC, Switch, IOS **Web** devolverdigital.com/games/exit-the-gungeon

# Exit The Gungeon ♦

Gungeon'a girmeyi iyi kötü başardık, şimdi sıra çıkmakta.

Roguelike veya Ölmeli Oyun olarak anılan, bana sorarsanız artık başı başına bir türe dönüşmüş olan oyunlar, yeniden oynanabilirliği ve oyuncuyu her seferinde farklı yöntemler üretmeye zorlayan yapıları ile benim için çok özel bir yere sahipler. The Binding of Isaac serisinde 500 saatı devirmiş durumdayım ve saymaya devam ediyor. Türe olan ilgim sebebiyle de roguelike oyunları kaçırılmamaya çalışıyorum. Ne var ki bundan dört sene önce piyasaya çıkan Enter the Gungeon radarımda olsa da bir türlü zaman ayırip oynamamışım. Kismet Exit the Gungeon'aymış.

Exit the Gungeon temelde bir devam oyunu gibi görünse de Enter the Gungeon'dan oldukça farklı bir yapım. Enter the Gungeon kuş bakışı oynanırken, Exit the Gungeon yandan kaydırımlı oyunlara benzeyen bir kamera açısı kullanıyor, bu noktada bile farklılıklar var. Bu sebeple iki oyun arasında fazla kıyaslama yapmadan, Exit the Gungeon'i tek başına ele alacağımı belirtmek istiyorum.

Exit the Gungeon'da amacımız yıkılmakta olan ve "Gungeon" adı verilen zindandan kaçmak. Bunu yaparken de inanılmaz bir kaosun içinde bulunuyoruz kendimizi. Bu kaosun iki ana sebebi bulunuyor. Bunlardan ilkı bol sayıdaki düşman. Bazen o kadar çok

düşman ve mermi aynı anda ekranда bulunuyor ki, insan nereye doğru takla atması, kime ateş etmesi gerektiğini şaşırıyor. İkinci kaotik durumsa silahımızın sürekli olarak değişmesi. Oyunda onlarca silah bulunuyor ve belirli aralıklarla kullanmakta olduğumuz silah kısmen rastgele olarak değişiyor. Tahmin edebileceğiniz üzere silahların güçleri de birbirine denk değil. Yani, bir anda RPG'den civi silahına düşebiliyor ya da standart bir atlı patları ile düşmanlarımıza sadece gidişlarken, büyük bir yükseltme ile el bombalarına kavuşup ölüm saçabiliyoruz. Silahlar "kısماً rastgele" değişiyor dedim çünkü sahip olduğumuz komboya göre daha iyi silah gelme olasılığı da artıyor. Kombomuzu artırmamanın yoluysa hasar almadan olabildiğince çok düşman öldürmekten geçiyor. Ancak bu demek değil ki combo seviyemiz 10 olduğunda kötü bir silah gelmeyecek ya da 0 komboda kesinlikle çok kötü bir silah gelecek. Oranlar değişiyor ancak asla sıfır düşmüyordur. Bu da oyundaki kaosu artırmıyor.

Exit the Gungeon'da bol miktarda farklı eşya bulunuyor. Bu eşyaları bossları öldürerek, rastgele meydana gelen olaylarla ya da düşmanları öldürerek kazandığımız paraları harcayarak elde edebiliyoruz. Aslına bakarsanız eşyalar tarafından müthiş

yaratıcı bir şey yok. Ne var ki eşya açıklamaları sade ancak güzel bir esprî anlayışı ile hazırlanmış. Kahkaha atmanızı sağlanmayacaksada gülmüşmenize yeteceğini garanti edebilirim. Ayrıca bu noktada oyunun çeviri ekibini tebrik etmeden geçemeyeceğim. Oyunun Türkçe çevirisi o kadar iyi ki, kelime oyunları dahi dilimize uygun hale getirilmiş ve anlamını kaybeden hiçbir metin bulunmuyor. Keşke aynı özeni Türkçeleştirilmiş oyunların tümünde görebilsek. Exit the Gungeon türe ciddi bir yenilik getirmese de oldukça eğlenceli yapısı ile denenmeye sonuna kadar hak ediyor. Ancak burada ufak bir tavsiyem olacak, eğer ki Switch sahibiyseniz ya da mobil oyunlardan hoşlanıyorsanız oyunu PC yerine bu iki platformdan birinde oynamanızı öneririm. Gungeon'dan çıkmayı başarsanız dahi oyun genellikle 30 dakikadan uzun sürmüyor ve bu da oyunu toplu taşımada veya ufak boşluklarda oynamaya uygun hale getiriyor. ♦ Tolga Yüksel

## KARAR

**ARTI** Kaotik yapı, hızlı tüketilebilir eğlence, mükemmel çeviri

**EKSI** Türe yenilik getiremiyor



**Yapım Lockpickle Dağıtım Lockpickle Tür Bulmaca Platform PC, Mac Web [www.lockpickle.com](http://www.lockpickle.com)**

## Puddle Knights

Bulmaca sevenler için altın çıktı...

**Y**oksça çamur mu demeliydim? Bir bulmaca oyunu için çok sempatik bir konusu olan, temiz ve basit grafikleriyle, yumuşak tonda-ki arka plan müziği bireleşince uzun soluklu oynanabilecek güzel bir bulmaca oyunuyla karşı karşıyayız. Ve daha önce hiç görürmemiş bir şövalye olmaya adayız. Hızlı bir şekilde oyunun hikâyesine göz atverelim. Kraliçemiz iki yılda bir düzenlenen Hijyen Konferansına katılmaları için bütün leydi ve piskoposlara davetiye gönderiyor. Bu konferansın bir de giyim kuralı var. Lekesiz olmak! Konferansa katılan leydi ve piskoposların kıyafetlerinden tek bir leke dahi istenmiyor. Bunun için

yapmamız gereken de kraliçemizin sadık şövalyesi olarak leydilere ve piskoposlara çamur üstünden geçerken ayakkabıları ya da üstleri başları kirlenmesin diye pelerinimizi feda etmek. Bu şekilde ulaşmaları gereken yere temiz bir şekilde ulaşmalarına yardımcı oluyoruz. Bunu da oldukça kolay bir biçimde gerçekleştiriyoruz. Kolaydan karışım tabii ki de oynanış. Klavyede birkaç basit tuşu kullanarak şövalye, leydi ve piskoposlar arasında karakter değişimi yaparak bu karakterlere ya da daha doğrusu bu piyonlara nereye gideceklerini söylüyoruz. Ancak oyunu zorlaştırmak için ufak bir sürpriz eklemeyi unutmadılar. Geri

gitmek yasak. Çıkmaz bir noktaya denk gelirse ve gidecek hiçbir yer yoksa hamlenizi geri almaktan başka çareniz olmuyor. Oyunda daha çok bulmacalara ve üstümüzdeki yarattıkları etkiye odaklanılmış. Grafikselleş olarak oyundaki hikâye ile tutarlı bir şekilde temiz ve yumuşak hatlara sahip grafikler tercih edilmiş. Oldukça muntazam, insanın gözüne hiç yormuyor. Özellikle bulmaca oyunu düşkünen biri değilseniz, bu oyunda tam olarak aradığınız şeyi bulamayabilirsiniz.

◆ **Gizem Kıroğlu**

64

**Yapım Kadokawa Games Dağıtım PQube Ltd Tür Görsel Roman Platform PC, PS4, Switch Web [www.r-letter.com](http://www.r-letter.com)**

## Root Letter: Last Answer

Ürkütücü mektuplar almayı geçtim, günümüzde sıradan bir mektup bile ürkütücü olmaz mıydı?

**G**örsel roman Root Letter'la ya da daha doğru adı söylesek √Letter ile 2016 yılında tanıtılmıştır. Genelde karışık yorumlaralsa da yapımcı Kadokawa Games, bu



oyunundan vazgeçmedi ve gerçek insanların kullanıldığı (live-action), içeriğinin genişletildiği Last Answer sürümü ile bir kez daha hayranlarının karşısına çıktı. Last Answer'ın en büyük yeniliği bariz bir şekilde kullandığı gerçek oyuncular lakin oyunu daha önce hiç oynamamış olanlar için ve geleneksel manga çizimlerini tercih edenler için de bir seçenek mevcut.

Orjinal manga çizimlerine diyecek bir şeyim yok. Kaliteli karakter tasarımları ile yüksek çözünürlüklü resimleri ile harika. Gerçek oyuncular ise açıktır tartışmaya açık. Genelde resim olarak ekranda kaldıkları için sürekli sırttan bir kadını ekranda görmek bazen komik bazen ise ürpertici olabiliyor. Az sayıda videolar hiç fena değil lakin resimlerde bir adamın veya kadının gözlerini dikmiş size bakması bazen tuhaf kaçabiliyor.

Oyunun çeşitli sonları mevcut. Bu sonlar Takayuki'nin Fumino'ya nasıl cevaplar

verdiğine göre değişiyor. İkilinin mektup yazışmaları ekrana geldiğinde vaktinde nasıl cevaplandığını biz seçtiğimiz için ikili arasındaki ilişkinin ve oyuncunun sonunu da biz belirliyoruz. Bir de Max Mode adı verilen bir mod mevcut. Hikayenin sonunu çok etkilemiyor ama bu sistem ile insanları sıkıştırıp cevaplar almaya çalışıyor. Bu arada, Last Answer diğer görsel romanlara göre çok daha fazla etkileşim sunuyor. Takayuki ile gezinebiliyor ve imlecimiz ile ekranda ipuçları arayabiliyoruz. Bir de destek görevi sunan akıllı telefonumuz var. Genelde kayıt edip yüklemeye yarasa da, arada önemli ipuçları telefonumuza düşüyor. Hikaye bazen gereğinden fazla durağan hale geliyor belki ama Root Letter: Last Answer gizemli havasıyla çabuk toparlanıyor ve karşısındaki de çabuk havaya girmesini sağlıyor. ◆ **Olca Karasoy Moral**

77



**Yapım** Retrific **Dağıtım** Headup **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** colt-canyon.com

## Colt Canyon

Hızlı, bol pikseli ve tahmin edebileceğiniz gibi ölümlü

**G**ünümüz indie oyunları arasında gerçekten fark yaratan isimler bulmak çok zor hale geldi. Birbirinin kopyası olan ya da sadece üretilmiş olmak için üretilen ve kimi zaman da "fazla sanatsal" olmaktadır oyun olamayan envaşetit yapım ile karşı karşıyayız. Fakat her ay, en azından benim yetişebildiğim kadar, birkaç tane yapım aradan sıyrılp çıkmayı başarıyor. Bunlardan bir tanesi de Colt Canyon oldu. 2D pixel art shooter olarak tasarılanan yapım, özellikle bu ekolu sevlerin kesinlikle deneyim etmesi gereken bir oyun diyebilirim. Vahşi Batı teması üzerine kurulmuş olan oyunda tek amacımız, kaçırılan arkadaşımızı kurtar-

mak. Fakat bu kurtarma hareketi için birçok zorlukla karşılaşmamız gerekmektedir. Öncelikle belirtmektedir ki Colt Canyon'da ölmek çok kolay! Kullanılabilecek birçok Vahşi Batı ekolu silah bulunmaktadır ama mermiler olmadan pek bir iş yaramıyorlar. Bazı düşmanlar çok hızlı hareket edebildiği için, düzenli olarak sağa sola zıplamak suretiyle saldırılardan kaçmamız gerekiyor. Ayrıca daha stratejik şekilde hareket etmek isteyen ve haritadaki tüm düşmanları alarma geçirmek istemeyenler için de "stealth" olarak ilerleme imkanı sunulmuştur. Boss savaşları iseambaşa bir zorlukta. Yeterli cephe olmadan zaten kendileriyle uğraşmak çok zor

olduğu gibi, her boss savaşı sanki Dark Souls oynuyormuş hissiyatının zirveye çıkışmasına sebep oluyor. Oyunda sıkça ölüp her şeye başlayan başlıyoruz ama haritalar rastgele yaratıldığı için bir noktaya kadar ölmeye konusunda şikayet etmiyor olsak da ben bir noktadan sonra yıldım. Özellikle düşmanların aşırı dengesiz hızlanması ve kimin nereden geldiği belli olmayan gelişigüzelikler beni gerçekten yordu. Yine de biraz daha denge katılırsa, olduğundan daha keyifli hale gelmesi isten bile değil!

◆ Ertuğrul Süngü

75

**Yapım** PiedPipers Team **Dağıtım** NEOWIZ **Tür** Strateji **Platform** PC **Web** plebbyquest.com

## Plebby Quest: The Crusades

Tatlı mı tatlı bir Haçlı Seferi hikayesi...

**Ö**zellikle Skul: The Hero Slayer isimli oyunlarıyla dikkatimi çeken Neowiz isimli dağıtımçı, daha evvel arka çıktı oyunların tarzından ve tadından bambaşa bir yere atılmış durumda! Yazımın başlığından da anlayabileceğiz üzere, tarih dolu bir oyunun içerisinde isinliyoruz; hem de 4X strateji tadında. Rengarenk dünyasıyla oyunu açtığımız anda gözde hitap etmeyi başaran Plebby Quest, 12. yüzyıl dün-

yasında bir imparatorluk kurmamıza olanak sunuyor. Oyunumuzun iki modu var; senaryo ve Sandbox modu. Senaryo modu esnasında bir yandan bol diyaloglu görevlerin peşinden koşarken, bir yandan da doğru hamleleri yapmaya çalışıyoruz. Diplomasi oyunda önemli bir yere sahip. Hatta deneyim ettiğim, diploması kullanan oyunlara kıyasla bayağı da iyi bir mekanik sunuyor. Hemen herkesle

etkileşime gecebildiğimiz oyunda, din önemli bir yer teşkil etmekte. Kimin dost, kimin düşman olduğunu anlamaksa gerçekten zor. Klasik 4X strateji oyunlarında olduğu gibi, oyunumuz sıra tabanlı ilerliyor. Her tur yapabileceklerimizin bir sınırı olmasından dolayı, hep ileriye dönük kararlar almaya çalışıyoruz. Komplot ve suçlamalarla oyunun sanıyorum tadı, tuzu olmuş. Şahsına münhasır karakter tasarımları ile muazzam bir eğlenceyi de beraberinde getiren Plebby Quest'de, her an diken üzerinde hamleler yapıyoruz. Savaş mekanikleri ise gerçekten görülmeye değer. Tatlı ve agresif birimlerimiz, düşman birimler ile doğrusal bir düzlemede karşı karşıya geliyor. Bu esnada birliklerimizi nasıl konumlandırdığımızın önemi çok büyük. Özellikle "Charge" edebilen süvarilerin savaşlara etkisi muazzam. Hatta çok basit bir doğrusal düzlemede, bu kadar detaylı savaş stratejileri yapacağım aklımdan ucundan bile geçmezdi. Tüm bunların haricinde, teknoloji ağacı, farklı NPC'lerin oyuna olan etkisi ve haritanın kullanımı ile gerçekten de deneyim edilmesi gereken, harika bir oyun olmuş. ◆ Ertuğrul Süngü

90





**Yapım** Dead Thread Games **Dağıtım** Dead Thread Games **Tür** Korku, Macera **Platform** PC Web [www.deadthreadgames.com](http://www.deadthreadgames.com)

## We Went Back

Bedava korku şöleni arayanlara!

**H**em ücretsiz hem de iyi bir korku oyunuyla karşılaşma ihtimalimiz neredeyse sıfıra yakındır. We Went Back bu duruma bir istisna olarak karşımıza çıkıyor. İlginç bir şekilde kendi seviyesindeki ücretli FPS korku oyunları ile yarışabilecek kapasitede bir korku oyunu. Bir iki farklılık ile bir Alien Isolation, bir Amnesia serisi ile aynı kulvarda sayılabilen nitelikte. Bu oyunu oynarken gerçekten tüylerinizin ürperttiğini ve kanınızın çekildiğini hissedebiliyorsunuz. Kisaca oyunun konusuna bir göz gezdirecek olursak, karakterimiz nedeni belli olmayan şekilde birden kendini bir uzay gemisinde buluyor. Ve yapmamız

gerekken bu gergin ve ürpertici atmosferden bir an önce kurtulmak için bu gemiden kaçmaya çalışmak. Oyunda ipuçlarını bulup içine tıkılıp kaldığımız ve aynı yerde dönüp darduğumuz alandan çıkmamız gereklidir. Bunu yapmak için gerçekten detayçı hareket etmemiz gerekiyor. Ama... Evet, her ücretsiz oyun gibi We Went Back'in de kocaman 'ama'ları var. Oyun süresi aşırı kısa, bir saatten kısa bir sürede oyunu bitirebiliyorsunuz. Tadi damağınızda kalıyor diyebilirim. Beklenileceği üzere de oyunda ufak tefek teknik sorunlarla karşılaşabiliyorsunuz. Zaman zaman oyunda kapatıp tekrar açmayı mecbur kılan donmalarla karşılaş-

biliyorsunuz. Bunların hepsi ücretsiz bir oyun için hoş görülebilir ufak sorunlar. Belki daha önceki yazılarında bahsetmişimdir, korku oyunlarından çok hoşlanmam. Ama bu oyunun detayları o ipuçlarını bulma ve detayçı yaklaşım sergileme gerekliliği ilgimi çok çekti ve oyunu bir oturuda bitirdim. Ücretli ve daha uzun bir versiyon olsayıdı muhtemelen satın almayı da düşünebilirdim. Kesinlikle evde nasıl vakit olacağımda şaşırıldığım bu karantina günlerinde indirip oynayın derim.

◆ **Gizem Kıroğlu**

75

**Yapım** Troglabytes Games **Dağıtım** Troglabytes Games, Hound Picked Games **Tür** Aksiyon, Roguelike **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** [hyperparasite.com](http://hyperparasite.com)

## HyperParasite

Yeterince sabrı olanları çok eğlendirecek bir yapımlı

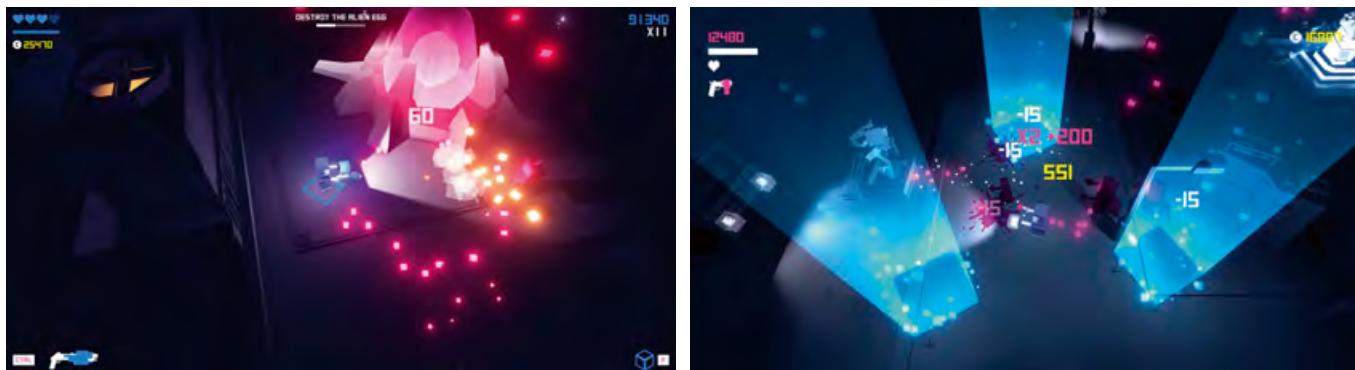
**A**çılır açılmaz müzikleri ve temasıyla bizi 80'lere ışınlayan HyperParasite, roguelike (ölümeli oyun) türünde bir oyun. Tek gözü bantlı Amerika başkanı televizyona çıktıır bir parazitin dünyayı ele geçirmeye çalıştığını ve herkesin yakalanmasına yardım etmesini emrediyor ve sıkı durun, o tuhaf yaratık da biz oluyoruz. Parazitin en büyük yeteneği de çevresinde olan kişilerin vücutunu ele geçirmek. Toplamda 60 karaktere bürünebildiğiniz oyunda elinde silahıyla gezen

sıradan bir polis, alışveriş sepeti ile dolaşan bir adam ya da baltalı bir iftaiyeci olabiliyorsunuz. Vücutuna girdiğiniz kişinin elindeki silahla -bu bir alışveriş sepeti de olabiliyor- siz yok etmek için yemin etmiş insanları öldürmeniz gerekiyor. Oyun, neon ışıklarının bonkörce kullanıldığı bölgülerden oluşuyor. Koridorda ağır çalan Atari müziği, düşman dolu bir odaya girdiğinizde hızlanıp ritme ayak uydurmanız sağlıyor. Nasıl oynayacağınızın başta iyi öğrenmelisiniz çünkü hızlı hareket ederken, yön ayarlayıp ateş etmek gördündüğü kadar kolay değil. 10 dakika içinde 15 kere öldüğümü söylesem ne dediği daha kolay anlayabilirsiniz, türün gereği olarak eğer bölümde geçmediyseniz en baştan oynamak gerekebiliyor. Oyuna başladığınızda her seferinde başka odalar ve başka düşmanlarla karşılaşıyorsunuz. Dinamik ve heyecanı tavanada bir oyun ama bir yandan da zorluğuna dayanamayip kapatma ihtimaliniz de oldukça yüksek. Ritmi yakalayıp ateş etme ve yön

koordinasyonunu sağlayınca rahatlıkla başa çıkabiliyorsunuz ama bunu yapmak için biraz fazla zaman ayırmaman gerekebiliyor. Bazı yok ettiğiniz eşyalar ya da insanların para kazanabiliyor, bu parayla da çeşitli özellikler ve karakterler satın alabiliyorsunuz. Kisaca, 80'ler ruhuna ve zorluk derecesi saç baş yolduran olan oyunlara ilginiz varsa HyperParasite size göre. ◆ **Nevra İlhan**

74





**Yapım** Triangle Studios **Dağıtım** All in! Games **Tür** Aksiyon, Hayatta Kalma **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** itcamefromspaceandateourbrains.com

# It Came From Space and Ate Our Brains

Uzaydan geldiler ve hepimizin beynimini emcüklemeye yeminliler!

**U**fak tefecik bir firma tarafından geliştirilen oyunumuz (Hayır, oyunun tam adını yazmayacağım), bir aksiyon hayatı kalma oyunu. Efsanevi Crimsonland ile Left 4 Dead'ın bir birleşimine benzetebileceğimiz oyunumuz, Voxel grafiklere sahip çatapatlı ışık efektlerinin bol kullanıldığı bir yapıya sahip. Amacımız, tek başımıza ya da arkadaşlarımıza üzerimize hunharca koşan pembe uzaylıları ortadan kaldırıp hayatı kalmayı başarmak. Hikaye modunda altı bölüm var ve hepsi de yeteri kadar uzun. Güvenli odalarda ara kaydımızı alıp finale ulaşmaya çalışıyoruz. Survival modu

ise daha zorlu işler arayan oyuncular için tasarlanmış. Birkaç farklı zorluk derecesi arasından kendinize iş çıkartabilirsiniz.

Gri tonun üzerine basılan teknoloji parti tadındaki ışıklardırımlar uzun oyun sürelerinizde gözlerinizi yorabilir. Hatta ışık patlamalarından tetkilenebilecek bir rahatsızlığınız varsa, bu oyunu hiç önermiyorum. Oyunun en büyük sıkıntılarından biri bu ışık cümbüşüne alışabilme olsa gerek. Silah çeşitliliği, eğlenceli zorluk seviyesi, bölüm tasarımları ve Steam Remote Play desteğiyle arkadaşlarınızla saatlerce eğlenebileceğiniz bir oyun olmuş. Öte yandan başkalarıyla oynamak

isterseniz açık sunucu bulmak bir hayli zor. Herkes kendi arkadaş takımıyla beyin emen uzaylılara karşı dövüşmek istiyor sanırım. Isaac ayarında, tek başınıza kendinizi kaptırmak istseniz bolca Challange ve Achievement bulunuyor; onu da ekleyeyim.

Steam üzerinde 25 TL fiyatıyla azıcık kafamı dağıtmayı diyecek oyunculara tavsiye edebileceğimiz bir oyun olmuş, uzaydan gelip beynimizi istahla mideye indirmek isteyen uzaylılar oyunu.

◆ Özay Şen

76

**Yapım** Super Sexy Software **Dağıtım** Deck13 **Tür** Macera, Gerilim **Platform** PC, Mac **Web** shattering-game.com

# The Shattering

Hipnoz altında gerilim dolu bir yolculuk

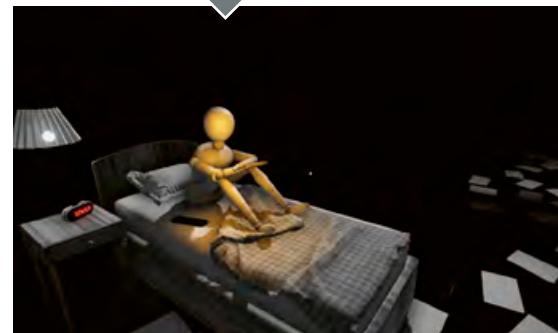
**I**nsan zihni karmaşık, karanlık ve kazıkça derinlerine indiğimiz dipsiz bir kuyu gibi. Kuyudaki suda bir bulanıklık olduğunda, sorunun nereden kaynaklandığını bulmak için yapılabilecek en mantıklı şey ta en dipten başlayıp didik didik aramak. Burada da hepimizin bir yerlerden duymuş olduğu o meşhur terapi cümleşi anlam kazanıyor: "Çocukluğunuzu inelim." Karakterimiz John'un zihninin derinliklerinde bir seyahate çıktığımız ve bizi imgelere boğan

The Shattering'de adeti bozmayıp yolculuğumuza çocukluktan başlıyoruz. Anıları parçalara olan John'un kim olduğu, ne yaşadığı ve onu bu duruma neyin getirdiğini biz bilmese de terapist her şeyin farkında gibi. Öyle ki bu ilginç zihinsel seyahatimiz boyunca bizi doğru noktalara yönlendirerek John'un hayatındaki gerçeklerle yüzleşmesini sağlıyor.

Hikayesiyle ön plana çıkan The Shattering bir günde oynanıp bitirilebilecek bir oyun. Oyun boyunca John'un imgelerle dolu zihninde dolaşıp bulmacaları çözerek neler yaşandığını anlamaya çalışıyoruz. Bu imgeler coğunlukla görsel açıdan etkileyici sahneler yaratıcı da yer yer korkutucu hale gelebildiklerini söylemeyecek. Özellikle, John gerçeklerle yüzleşmeye başladıkça karanlıklaşan zihni kanlar, parçalanın eşyalar, yıkık dökük mekanlar ve garip seslerle dolmaya başlıyor. Bence oyuna eklenen bu ufak gerilimler insan zihninin ne kadar ürkütücü olabildiği yansıtmadı başarılı olmuş. Yalnız

finalde bazı şeyler bana biraz havada kalyor gibi geldi ki beni çok rahatsız etmedi. Oyun boyunca tempo hiç düşmediği için sonuna kadar hikayeyi merak ederek oynadım. Eğer psikolojik gerilimlerden hoşlanıyorsanız ve özellikle şöyle bir günde oynayıp bitirilecek akıcı bir oyun arıyorsanız fiyatı da gayet uygun olan The Shattering fazlasıyla beklenınızı karşılayacaktır. ◆ Berçem Sultan Kaya

77





**Yapım** Wild Sphere **Dağıtım** Outright Games **Tür** Platform **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** [outrightgames.com/gigantosaurus](http://outrightgames.com/gigantosaurus)

## Gigantosaurus: The Game

Basit ve temellerinden sapmamış bir platform oyunu

Dinozorları ve kristal toplamayı seven bir insan olduğumdan, Gigantosaurus beni oldukça mutlu eden bir oyun oldu. Görünümiz, dört bir yana dağılmış ve tehlikede olan dinozor yumurtalarını belirtilmiş yerlere getirebilmek. Bu maceranın başrolünde kendilerine özgü yeteneklere sahip dört tane şirin dinozor var. Seçtiğiniz dinozoru oyun esnasında değiştirebiliyorsunuz çünkü sarmaşık bir duvarda yürümeniz gerekiğinde bu yeteneğe sahip olanı çağırmanız gerekiyor. Her bölümde kurtarmanız gereken altı yumurta var ama dördünü topladığınızda diğer bölüme geçebiliyorsunuz. Bölüm geçişleri

de yarış eşliğinde oluyor. Oyun alanları da oldukça sevimli, bazen karlı bir bölgedeyken bazen de egzotik bir ada gezinebiliyorsunuz. Açık bir dünyada olduğunuz için hedefe kilitlenmek dışında bulunduğuğunuz yerin gizemlerini keşfedebilirsiniz. Ben hedef odaklı oynadığım için yumurtaları toplayıp bölümleri geçtim ve oyun çok kısa bir süre içinde bitti. Bu haliyle bitirdikten sonra o kalan yumurtaları ve diğer toplanabilir materyaller için oyunu oynamaya devam edebiliyorsunuz. Bolca tohum, kitaplar, kökler gibi materyaller var ve nerede oldukları görebileceğiniz harita da mevcut. Gigantosaurus çok kısa

sürede bitiyor bu yüzden oyun süresini uzatmak için her şeyi toplamaya çalışmak iyi bir fikir olabilir. Yine de istenen 61 TL çok fazla. Oyunun genel görüntüsü ve benim kısa sürede bitirmiş olmadan da anlıyoruz ki aslında bu bir çocuk oyunu. Huzurlu bir yetişkin oyunu da diyebiliriz aslında. Gigantosaurus'da dünyayı kurtarmıyor ya da büyük hedeflere ulaşmıyorsunuz ama evde çocukların ya da küçük kardeşlerinizle eğlenceli zaman geçireceğinizin sözünü verebilirim. ♦ Nevra İlhan

67

**Yapım** Lois Rigaud **Dağıtım** Goblinz Studio, Maple Whispering **Tür** Strateji  
**Platform** PC, Mac **Web** [louisrigaud.itch.io/iris-and-the-giant](http://louisrigaud.itch.io/iris-and-the-giant)

## Iris and The Giant ♦

Sıra tabanlı, rengarenk bir sanat

Gerçekten de başlık her şeyi anlatıyor en beğendiğim okur. Iris and The Giant'ın çizimleri o kadar güzel ve o kadar şahsına münhasır ki anlatmakla bitmez. Tasarım konusunda harika işler çıkartan yapımcı ekip oyun mekanikleri konusunda da geri kalmamış. Sıra tabanlı strateji konusunda uzun süredir çalışma yapmalarının meyvesinin en güzel örneklerinden bir tanesi bu oyunla ortaya çıkmış. Amacımız, kendi dünyasındaki korkularla mücadele eden Iris isimli karakterimizin karşısına çıkan zorlukları yenmesine yardımcı olmak. Bu hayal gücü oyuna muazzam şekilde nakledildiği gibi, oyun mekanikleri açısından da harika bir iş çıkartılmış. Genelde enine doğru üç, ileriye doğru sayısı tam olarak bilinmeyen miktarda düşmanın bulunduğu bölümlerde, farklı güçlerimizi kullanarak bir sonraki bölüme geçmeye çalışıyoruz. Yeteneklerimizi, aynı zamanda destemiz olan ve içerisinde bizim seçimimize göre eklenen kartların olduğu bir havuzdan ediniyoruz. Oyunda birbirinden

farklı kart, düşman ve dolaylı olarak duruma göre kurulması gereken onlarca farklı strateji bulunuyor. Aynı zamanda seviye atladıkça, kartlarınızın sahip olduğu özellikleri geliştirebiliyoruz. Toplan canımız ya da destemizdeki kart sayısı biterse, ne yazık ki ölmüş sayılıyoruz. Bir defa öldüğünüzdeyse, kaydettığınız ilerleme oranında kart bonusu ile yolculuğunuza en baştan başlıyorsunuz. Açıkçası Iris and The Giant ziyadesiyle kaliteli bir oyun olmuş. Hem göze hem de kalbe hitap eden bu yapının benim tarafımdan eleştirilecek az yanısı olsa da sürekli baştan başlamak zorunda kalmamanın daha iyi olabileceği kanaatindeyim. Bir de bazı düşman dalgaları o kadar zorlayıcı oluyor ki öncesinden karar verdigimiz upgradeler, pişmanlığa dönüşebiliyor. Yine de denenmeden geçilmemesi gereken, harika bir oyun olduğunu da altını yeniden çizmek isterim!

♦ Ertuğrul Süngü



90

Tür Simülasyon Platform iOS Fiyat 34,99 TL

## Orwell

Hanimş Büyük Birader?

**H**ala dönüp dolasıp 1948 yılında yazılmış bir romanın içindeki distopik dünyanın ögelerine her yerde rastlayıp duruyoruz. George Orwell nasıl bir hayal gücüyle böyle bir eser ortaya kurdusuya artık, gerçekten ölümsüz olduğunu 70 yıl sonra bulunduğu noktadan anlayabiliriz. Görünüşe göre Orwell de adını bu ölümsüz eserin yazarından almış. Peki nedir Orwell diye soracak olursanız, vatandaşların internetteki verilerini analiz etme kabiliyetine sahip bir güvenlik programı diyebiliriz. Bu program Büyük Birader ile tıpa tıp aynı. Bilmeyenler 1984 kitabı okuyabilir. Ancak söyle bir durum söz konusu, bu programın şüphelilerin profilini başarılı bir şekilde oluşturmak ve vatandaşların gizliliğini korumak için, verileri inceleyerek birbiriley bağınlı verileri ayırtıracak bir insana ihtiyacı var. Bu noktada da Orwell'e bir insan dokunuşu yapmak üzere devreye biz oyuncular giriyoruz. Sözüm ona binlerce insan arasından Orwell'in ilk insan analisti olarak işe başlıyoruz ve oyun da tam olarak burada başlıyor. Ülkenin başkentine hain bir saldırının düzenleniyor ve Orwell'in marifetlerini gösterme zamanı geliyor. Program internet sitelerini, blog gönderilerini, mesajlaşmaları ve her türlü kişisel bilgiyi toplayıp önüne seriyor. Sizden de bunları inceleyip tutarsızlıklar belirleyip tehlikeli olup olmadıkları konusunda bir analiz yapmanız bekleniyor. Bu süreçte bir nevi resmi bir şekilde stalkerlik yapıyoruz da denilebilir. Vatandaşların sosyal medya gönderileri ve diğer sitelerde-

ki profillerini inceleyip terör saldırıyla bir bağlantı arıyoruz. O kadar detaylı yapmışlar ki şaşırırsınız. Ve bütün bunların gerçek hayatı da olma ihtimali insanın tüylerini ürpertmiyor değil. Yani mesajlaşmalar, kişisel e-postalar, telefon konuşmaları, hepsinin takibi yapılıyor. Hatta vatandaşların bilgisayarlarına siziliyor ve tüm bu elde ettigimiz verilerden dikkate alınmaya değer olanları ayrıştırıyoruz.

Oyunda tüm bu sistemin insanları güvende hissettirmesi gereki gibi bir algı konusu, ancak gerçek hayatı olsa ne kadar güvende hissettiğine kadar tam tersi bir şekilde güvensiz hissettiğine, orası muamma. Tüm bu kişisel bilgilerle uğraşma durumunun getirdiği garip bir his duygusu da var. Bu da oldukça enteresan bir şey. Bunların dışında oyun saran bir oyun. Gerçekten oyuncuya kendi içine çekebiliyor. Çünkü doğru kişileri güvenlik kuvvetlerine vermeden önce ne kadar mühim bir durumun söz konusu olduğunu değerlendirmek ve aktivistlerle teröristleri birbirinden ayırmak için ciddi bir çaba gerekebiliyor. Çıtır çerez suçları ise direkt bildirmiyoruz. Bizim isimiz ulusun güvenliğini tehlíkeye atan suçları bulup gerekeni yapmak. Oyunu oynayabileceğimiz tek yer tabii ki IOS değil, Steam'den de indirip oynamaya şansımız bulunuyor. Yalnız tam olarak anlayamadığım şey, oyun neden

Steam'de 18,5 TL civarındayken IOS'ta 34,99 TL gibi bir rakamdan satışa sunulmuş oluyor... Aradaki fark bu kadar büyük olmamalı. Oyun genel olarak mobile güzel uyarlanmıştır. Ancak kullanıcı deneyimi konusunda bir karmaşa söz konusu. Bazen ciddi bir göz kirliliğine maruz kalabiliyorsunuz. Zaten telefon ekranından bir şeyleri incelemek ya da sürekli bir şeyleri okumak zorunda kalmak bir yerden sonra dikkat dağınlığına neden olabiliyor. Ayrıca zaman zaman oyunda küçük donmalarla karşılaşabiliyoruz. Ama şu ana kadar herhangi bir şekilde ilerleme kaybı yaşamadım çünkü oyun otomatik olarak kaydediyor. Değinilmesi gereken önemli bir nokta da insanın psikolojisinde gergin bir his oluşturmaması. Yani çok rahat bir şekilde birinin paranoid olmasını yol açabileceğini düşünüyorum. Oynamaya başladıkten sonra dizüstü bilgisayarının kamerasına koyulacık post-it yapıştırdım, o derece.

Yani herkese göre bir oyun olmayı bilir

◆

diye düşünüyorum. ◆





Tür Simülasyon Platform iOS, Android Fiyat 12,99 TL (iOS), Ücretsiz (Android)



## Rebel Inc. ★

Bir de biz yönetelim, değil mi?

Biz millet olarak çok severiz "ben olsaydım söyle yapardım, böyle yapardım" demeyi. Hani hep arkadaşlarınızın arasında konuşuruz ya, herkes en iyisini kendisinin bildiğini iddia eder. Bunu test etmek için işte fırsat! Son zamanlarda özellikle de dünyadaki korona virus krizinin patlamasıyla en çok oynanan listelerinde baş sırallarda yer edinmiş olan Plague Inc.'in yapımcılarından, yine bir o kadar bağımlılık yaratan bir oyun. Aslında ilk bakışta pek tarzına uygun bulmadıysam da bir aralar sapık gibi Plague Inc'e sardığım- dan dolayı bir denemek için yüklediğim bir oyundu. Benim üstümde hiç beklememişim bir etkisi oldu. Oyunda temelde bizden beklenen

savaş yüzünden parçalanmış ve diktatörlük rejiminden yeni çıkmış bir ülkelerdeki denegsizliklerin üstesinden gelip bölgede istikrar yaratmak. Bunun için de kamusal, idari ve askeri yatırımlar yaparak bölgede istikrar sağlamaya çalışıyoruz. Seçtiğimiz yöneticiye göre aylık ya da yıllık olarak bütçe veriliyor. Bu bütçeyi girişimlere yatırım yapmak için kullanıyoruz. Bir yandan enflasyonun çok yükselmemesine de özen göstermeye çalışıyoruz. Birden çok fazla girişime yatırım yapılırsa enflasyon aşırı yükseliyor, bununla birlikte maliyetler ve yolsuzluk da artıyor. Göründüğünden çok daha zor. Aynı anda bir de ordularımızı yönetip isyançıları baskılama yapıyoruz. Yoksa istikrar

sağlamaya çalışığınız bölgelere kadar yayılıp her şeyi mahvedebiliyorlar. Bunların hepsini yaparken itibarınızın sıfıra düşmemesine ve bölgelerde yeteri kadar destek toplayarak istikrarı sağlamaya çalışıyoruz. Bir noktada Plague Inc.'ten bile daha fazla bağımlılık yaratabilen gibi görünüyor. Küçük bir harita üzerinden bu kadar eğlennenmenin mümkün olabileceğini düşünmezken şimdi günde üç saat bu oyuna kilitleniyorum. Ücreti ise bana vakit öldürme konusunda sağladığı katının ardından oldukça uygun geldi. Android'de ise bir bölüm ücretsiz ama sonrasında haritaların satın alınması gerekiyor. Kisacası deneyin, seversiniz. ♦

87



Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Kral Şakir: Macera Adası ★

Grafi2000 canımız ciğerimiz!

Cok eminim ki Grafi2000 belli bir kuşak için çok ciddi bir eğlence kaynağı olmuştur. Benim çocukluğumda özellikle internet daha yeni yeni yaygınlaşıyordu ve hem televizyonda hem internette Grafi2000 yapımlarıyla vakit geçiriyorduk. Hayatında yaşadığım en sağlam gülme krizlerine bu yapımlarla girmişimdir. Gerçi belki çocuk olmamın da etkisi olabilir gibi. Neyse, sadede gelelim. Neredeyse herkesin bildiği çizgi dizi ve kitap serisi Kral Şakir'in Macera Adası kitabından oyunu yakın zamanda yayınladı. Yapımında Grafi2000'ın de yer aldığı sanırsam çoktan anlımışsınızdır. Oyunda Kral Şakir ve arkadaşları issız bir adaya düşüyorlar ve altı eğlenceli bölüm boyunca macera yaşıyorlar. Yapımcılar düzenli olarak oyuna yeni bölümler eklemeye de devam ediyor. Her bölümde çeşitli görevleri tamamlamaya çalışıyoruz ve oyunun tam olarak bir sonu da yok. Sürekli olarak kendi rekorumuzu kırmaya

çalışıyoruz. Bir gorilden kaçarken bir yandan da altın toplamaya çalışıyoruz. Bu yönden bir tek Subway Surfers'a benzeyen. Sadece 2D olanı gibi. Oynamış konusunda bir iki sıkıntı olsa da keyifli bir yapısı var. Bu sıkıntılardan en önemlisi ziplama. Ziplarken tam olarak kontrollü olamıyorsunuz. Uzun basmak ve kısa basmak gibi şeylerin çok ciddi farklılıklar yaratmaması bir sorun. Ayrıca ziplamak isterken sürekli olarak havada takla atabiliyorsunuz çünkü tam olarak ekranın neresine basınca zıplığına alısmak zaman alıyor. Bunların dışında tabii ki çizimler müthiş. Klasik Kral Şakir çizimlerinin biraz cıalanmış. Vakit öldürmek için oldukça güzel bir yapım

olmuş. Ama bölümler çok az ve hepsi bitirdikten sonra tam olarak devamlılık sağlanmıyor. Bir saat içinde çok rahat mevcut bölümleri tamamlayıp bütün bölümleri oynayabilirsiniz. Ve bu sürekli kendi rekorunu kırmaya çabası yavan kılıyor. Ancak birkaç güncelleştirme ile belki bu durumu ilerleyen zamanlarda çözerler. ♦

74





## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Otobüs Simulator: Ultimate
2. Perfect Makeup 3D
3. Super Salon
4. Stack Ball 3D
5. PUBG MOBILE

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Başkanlar
2. Plague Inc.
3. Football Manager 2020
4. Minecraft: Pocket Edition
5. Adalet Namluda 2



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Save The Girl
2. Gardenscapes
3. PUBG MOBILE
4. Otobüs Simulator: Ultimate
5. PUBG MOBILE LITE

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Construction Simulator 2014
3. Football Manager 2020 Mobile
4. Earn to Die
5. CARTOON CRAFT



Tür Simülasyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz



# AdorableHome

Evim evim, güzel evim...



Bu buhranlı ve depresif karantina günlerinde oynayıp huzurlu vakitler geçireceğimiz, içimizi ısıtan tatlı mı tatlı bir oyun. Oyunda kendimize bir karakter bir de partner seçiyoruz. Ardından kar beyaz kedimizi de yanımıza alıp yeni evimize taşıyoruz. Bu noktadan itibaren evimizi dekore etmeye başlıyoruz. Çeşitli yollarla sevgi biriktiriyoruz ve bu sevgilerle kendimize eşyalar, kediler ve partnerimizi mutlu etmek için yemek alabiliyoruz. Sevgi kazanmanın pek çok yolu var. Mesela kedimizle ilgilenerek, onu severek, duş alırdıktan sonra tırnaklarını falań keserek sevgi kazanabilirken, partnerimiz işe gittiğinde yemesi için kendisine Japon usulü tablodan hazırlayarak da sevgi kazanabiliyoruz. Kedimizle verdiğimiz mamanın da kalitesi de kazanacağımız sevgiyi etkiliyor. Ve tabii ki ücretsiz oyunların

olmazsa olmazı, reklamlar... Reklam izleyerek sevgi kazanabiliyor hatta kazanmış olduğumuz sevgileri de ikiye katlayabiliyoruz. Bir de direkt olarak parayla sevgi satın alabiliyoruz, ki evet, ben de buna düşüm ve yatak odasını açabilmek için seksen liralık falań sevgi satın aldım. Pişman mıymış? Evet. Ama bence herkesin hatalının oyuna yansması olan bir oyun. Huzurlu bir ev sevgi dolu bir partner ve istediğim kadar kedi... Ama daha önce de belirttiğim gibi her şeye ya para harcamak ya da reklam izlemek sorunda kalmıyor. Bir yerden sonra artık kabak tadı veriyor. Hani masa alacağım ama sevgim yetmiyor, reklam izleyerek sevgi kazanmaya çalışıyorum falań. Ama hırslı bir oyuncu değilseniz, sizin için çok da sorun olacağını sanmıyorum. ♦

82



Tür Aksiyon Platform iOS Fiyat Apple Arcade ile Ücretsiz

# Scappers

İnsanlığın geleceğiyle ilgili enteresan bir distopya...

Uzun zamandır bu kadar nostaljik hissetmemiştir. Kelimenin tam anlamıyla atarı oynadığım günlere döndüm. Scappers hem grafikleri hem de müzikleri bakımından insan eski küçük tüplü televizyonun karşısında yerdeki mindere çöküp saatlerce atarı oynadığımız o günlere götürüyor. Oyunun konusu da şu şekilde: Dünya o kadar fazla çöple dolmuş ki artık sızmamaya başlamış. İnsanlar da bu çöpleri bir uzay mekiğine doldurup uzaya göndermenin bu sorunu çözeceğini düşünmüşler. Ama mekiğ uzaya varamadan patlayıp dünyaya düşmüş ve insanlığın sonunun gelmesine neden olmuş. Dünyayı robotlar yönetmeye başlamış ve bütün dünya çöplüğe dönmüştür. Biz de oyunda çöpçü bir robot oluyoruz. Yapmamız gereken şey ise elimizden geldiğince dünyayı çöplerden arındırmak. Topladığımız çöplerle para kazanıp bu paralarla da çeşitli özelitmeler satın alabiliyoruz. Oyunun hikâyesi eğlenceli ve yapısı çok güzel ortutulmuş. Türkçe desteği olması da önemli artılarından biri. Ancak dokunmatik

konusunda sıkıntılar olduğuna degenmek gereklidir. İstediğim hareketleri yapmak konusunda ciddi sıkıntılar yaşadım. Oyunda dört farklı harita ve yirmiden fazla da bölüm var. Çok uzun soluklu olduğunu söyleyemem ama bu oyna ayırdığım zamandan oldukça keyif aldım. Tarz olarak gerçekten eşsiz bir yapısı var, ama oyuncuya çok da fazla içine çektiğini söyleyemem. Özellikle de kontrollerindeki sıkıntılar yüzünden saatlerce oynanacak bir oyun değil. Kontrol konusundaki sıkıntılar için ise umuyorum ki yakın zamanda bir güncelleştirme gelir. ♦

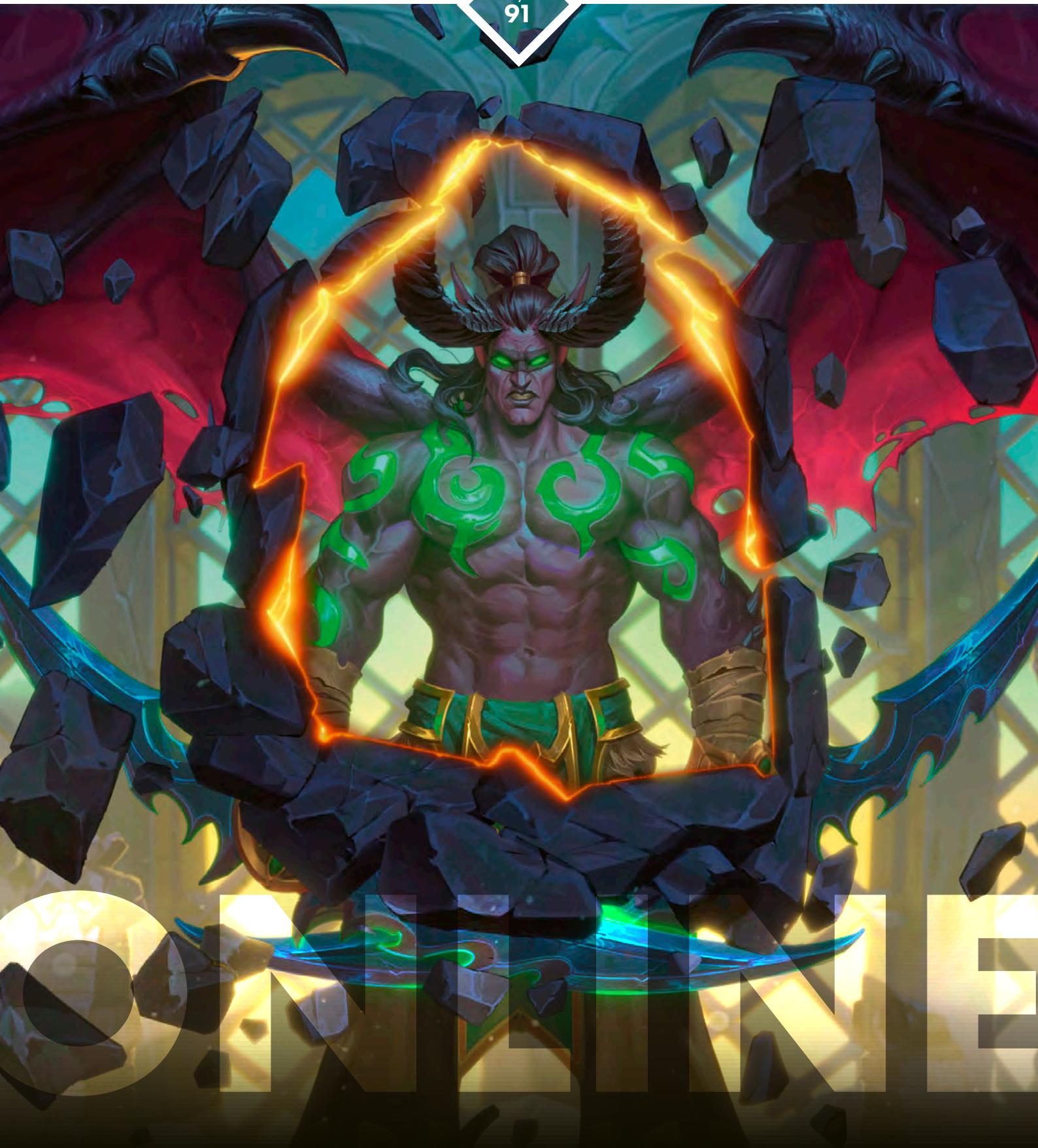
73



# HEARTHSTONE

You are not prepared işte arkadaşım, artık anla bunu!

Sayfa  
91



ONLINE



## RING OF ELYSIUM

# Yeni bir sezon, yeni bir harita!

Fortnite yeni sezonunu 3 Haziran tarihine ertelemişken, Ring of Elysium yeni içeriğini sunmadan geçemedi. Oyunun yeni maceracı sezonu Aftermath, 8. sezon olarak yayınlandı. Steam üzerinden ücretsiz şekilde oynanabilen Ring of Elysium'un yeni güncellemesi birçok içeriği de beraberinde getirdi. 9 Nisan'da yapılan bakım ile başlayan 8. sezonun en büyük haberi hiç şüphesiz yeni bir haritayı beraberinde getirmesi. Vera

isimli yeni harita bir çöl haritası ve geliştirici ekibin verdiği bilgiye göre And dağlarının doğusunda kalan bir alan. 3 kişilik takımlar halinde ya da solo olarak oynayabileceğiniz harita yeni araçlara ve bir adet yeni airdrop silahına da sahip olacak. ViperSUV ve Viper Truck iki yeni araç olarak ön plana çıkarıyor. Biri arazi cipi diğeri ise pikap olan bu iki aracın yanı sıra airdrop da bir adet yeni silaha sahip. Yeni silahımız

SCAR-H ise 7.62mm mermi kullanan etkili bir ölüm makinası.

Elbette bir BR oyunu yeni bir sezona geçiyorsa, görsel içerikler olmazsa olmaz. Yeni Adventurer Pass ile birçok yeni görsel içerik elde edebileceksiniz. Her zamanki gibi ücretsiz olarak elde edebileceğiniz içeriklerin olmasının yanında daha hoş duran içerikler için satın alım yapmanız gerekecek.

◆ Enes Özdemir

## BLADE & SOUL

# Yeni güncelleme yayınlandı!

Kısa bir dönem MMORPG dünyasında gündemde kalmayı başaran Blade & Soul bence hala gayet keyifle oynanabilir bir seviyede. Düzenli olarak güncelleme yapmaya devam eden geliştirici ekip, 22 Nisan itibarıyle Steel Uprising güncellemesini de yayınladı. Steel Uprising güncellemesi oyuncular için zengin bir içerik sunuyor. Bir kere yeni güncelleme ile Silversteel Saga hikayesi devam ediyor. Kolosos Prime yenilmiş olmasına rağmen Silversteel tehdidine karşı hala yapmamız gerekenler var. Yeni güncelleme beraberinde bir de yepyeni bir raid getiriyor. 60. seviye kısıtlaması olan raid, 12 oyunculuk partilere

ev sahipliği yapacak. The Steelbreaker isimli bu raidı tamamlayarak Steelbreaker Soul Shield isimli yeni bir zırh setinin parçalarını toplayabileceğiz. Bunun yanı sıra bir küpe ve yüzük olmak üzere iki adet değerli ziynet eşyası ve kostüm kazanma ihtimalimiz var. Eh raidi tamamladığınızda bir de yeni bir unvan açabileceksiniz. Zırh setinin ve ziynetlerin legendary seviyesinde olduğunu da not düşmeyi ihmal etmeyeşim. Son olarak güncellemenin Springtime Training ve Awakened Raid etkinliklerini beraberinde getirdiğini eklemek istiyorum. Şu karartıcı karantina günlerinde oyna dönmek isteyenler için güzel bir fırsat olabilir. ◆ Enes Özdemir





## WORLD OF WARCRAFT

# Shadowlands alfa testleri tam gaz!

Battle for Azeroth genişleme paketinin WoW oyuncuları arasında bir bölünme oluşturduğu açık. Ancak ne olursa olsun her WoW paketi gibi Shadowlands de gümbür gümbür geliyor. Blizzard, geçtiğimiz ay küçük çaplı bir oyuncu kitleşini alfa aşamasına kabul etti. Birçok oyuncu (Emre bile!) ne yazık ki beta aşaması için bir süre süre beklemek durumda. Oyunun yönetmeni Ion Hazzikostas, alfa oyuncularının yeni bölge Bastion'a girme şansı elde ettiklerini açıkladı. Bu bölge oyun çıktığında Shadowlands'in cennet tarafını tem-

sil ediyor. Ayrıca alfadaki oyuncular 12 sınıfta yer alan talent ve spellbook değişiklikleri ile yeni görev arayüzü hemen deneyim etmeye başladılar.

Yapımcı ekip yeni içerikleri zamanla alfa oyuncularına açacak. Mesela bu ayla beraber Recendreth bölgesinin yanı sıra, yeni Endless Dungeon sistemine hizmet edecek Torghast ve Tower of Damned'i da görücüye sunacak.

Ancak oyunun alfa aşamasına girmesi elbette Shadowlands hakkında veri madencilerinin

yenİ bilgiler getirmesi anlamına geliyor. Gelen en ilginç bilgilerden biri oyun verilerinde gamepad kontrolleri için çeşitli ipuçları olması. Bazı oyuncular gamepad desteğinin oyuna gelebileceğini düşünürken bir başka gürüh ise oyunun konsol versiyonu için atılan ilk adımlar olduğunu düşünüyor. Ayrıca birçok yeni armor set, karakter özelleştirme seçeneği ve yeni binekler de açığa çıktı. Bunları detaylıca incelemek isterseniz Wowhead'e bir göz atmanızı öneriyorum ama zaten çoktan yaptınız, değil mi? ♦ Enes Özdemir

## PUBG

# 7. sezon Vikendi'nin dönüşü ile başladı!

Battle royale evreninde birçok oyun yeni sezona başlarken Playerunknown's Battlegrounds da tam gaz yoluna devam ediyor. Yayınlanan duyuru ile beraber PUBG'nin 7. Sezonuna Nisan ayında merhaba dedik. Öncelikle müjdeyi hemen vereyim. Vikendi haritası geri döndü! Evet, karlarla kaplı haritamız nihayet tekrar bizimle. Hatırlarsanız PUBG Corp. 6. Sezonda Karakin haritasının gelmesiyle beraber Vikendi'yi geçici olarak oyundan kaldırıldığını açıklamıştı. Ancak 7. sezonla beraber harita, kış temasıyla beraber tekrar yayınlandı. Tabii birkaç değişikliğin olduğunu görüyoruz. Bir kere haritada karların bir kısmı erimiş. Hani kar yağar, tadını çıkarırız sonra berbat görünümlü bir buzlanma ve erime dönemi olur ya sokaklarda, hah işte, haritanın büyük ço-

ğunluğu tam da bu şekilde tasarlanmış. Yine haritanın kuzey bölümünde kar yoğunluğu fazla ama özellikle orta ve güney bölümünde yeryüzünün iyice kendini gösterdiğini görüyoruz.

Harita üzerinde daha birçok değişiklik yapıldı. Dino Park, Dino Land adını alarak görsel bir değişime gitti. Ayrıca ormanlık bir alan değiştirilerek konteynerler ile dolu bir kargo deposu görünümünü aldı. Tovar ve Movatra oyundan kaldırılırken demiryoluna hareket eden yeni bir tren eklendi. Harita üzerinde yapılan daha fazla birkaç görsel değişikliğin yanında Erangel ve Vikendi ha-

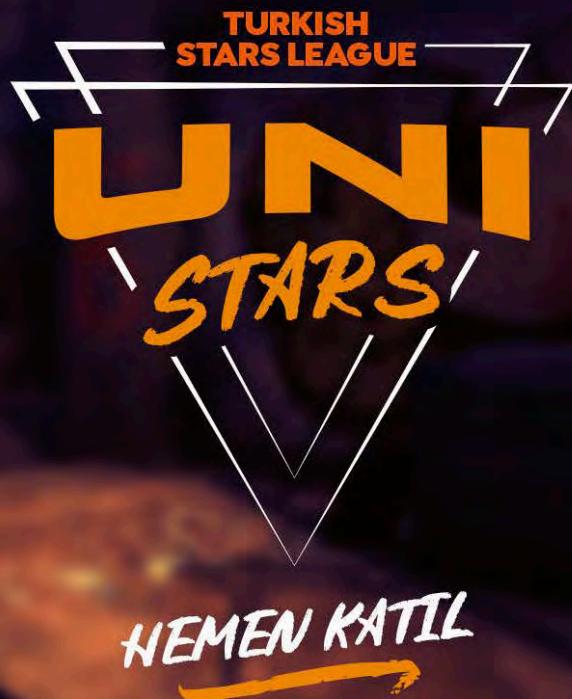
ritaları için yepyeni (aslında 120 yaşında!) bir keskin nişancı tüfeği olan Mosin-Nagant eklendi. Yeni sezonda beraber yenilenmiş bir Vikendi, yeni bir silah ve yeni bir survival pass oyunda sizleri bekliyor.

♦ Enes Özdemir





32  
TAKIM



3.500 TL  
ÖDÜL HAVUZU

## TURKISH STARS LEAGUE

# 3.500 TL Ödül Havuzlu UNISTARS başlıyor!

Ülkemizde profesyonelleşmek isteyen bireysel oyuncular için 2018 yılı biterken faaliyete geçen Turkish Stars League, 2019 yılı içinde 100.000 TL'den fazla nakit ödül ve donanım ödülü dağıtıarak rekabetçi oyuncuların tabanına dokunma isteğini güçlendirdi. FACEIT'in global partnerleri arasında yer alan ve Türkiye

Katılabilmeniz için öğrenci olmanız gerekiyor. Kesinlikle tek bir üniversiteye bağlı olacaksınız diye bir kural da yok, karma üniversiteli öğrenci takımları da kabul ediliyor

tarafını yöneten TSL, 128 Tick-Rate'li ve İstanbul lokasyonlu sunucuları ile profesyonelleşmenin ilk adımında oyunculara hizmet veriyor.

Özellikle CS:GO tabanında ağırlığı bulunan, bu konumunu 2020 içerisinde PUBG gibi diğer rekabetçi oyunlara da yapmak isteyen ekip, 2020 yılına özel projelerine ONESHOT isimli tek günlük başla-bitir tarzı turnuvalar ve UNDERGROUND gibi takım turnuvaları duyurarak başlamıştı. Covid-19'un iyice bizleri eve kapattığı şu günlerde Üniversiteli CS:GO oyuncularına yönelik 2019 yılından beri planladığı bir projeyi de hayata geçirme aşamasında düğmeye bastı.

TSL UNISTARS ismi verilen proje üniversiteli CS:GO oyuncuların bir araya gelerek bir takım kurması ve tamamen ücretsiz halde TSL'e başvurarak kendilerini kayıt etmesi üzerine kurulu. 3.500 TL ödül havuzu ile her ay devam edecek UNISTARS

toplama 32 takımlık bir grubu kapsıyor. Normal şartlarda Turkish Stars League aboneliği ve İstanbul sunucularında oynamak ücretli abonelik ile gerçekleştirken, UNISTARS'a özel katılımcılardan bir giriş ve lige katılım ücreti alınmıyor. Üniversiteli CS:GO oyuncuları derken şu konuyu da açmamız lazım, katılabilmeniz için öğrenci olmanız gerekiyor. Kesinlikle tek bir üniversiteye bağlı olacaksınız diye bir kural da yok, karma üniversiteli öğrenci takımları da kabul ediliyor.

Format olarak önce grup aşaması ardından Çift elemeli final turunda katılımcılar birbirleri ile mücadele edecekler. Grup aşamasında katılımcılar arasında 3 maç, Çift elemeli final turunda ise final maçına kadar Bo1, Final ise Bo3 formatında oynanıyor olacak.

[turkishstarsleague.com/unistars](http://turkishstarsleague.com/unistars) adresinden detaylı bilgiye ve başvuru formuna ulaşabilirsiniz. ♦



# GECE GECE PUBG

**7.500 TL**  
Değerinde Ödül  
Havuzu

logitech G

PUBG

eSports360

**PUBG**

## GECE GECE PUBG Serüveni Başladı

Vikendi'nin tekrar aramiza dönmesinin şerefinde PUBG, Logitech G ve eSports360 birlikte ile oyuncularla buluşan Logitech G ile Gece Gece PUBG turnuvası 7.500 TL değerinde ödül havuzu ile Solo oyuncuları rekabete davet ediyor. Ramazan boyunca devam edecek turnuva, iftar vaktinden sonra solo olarak PUBG oynamak isteyen oyuncuları hedefliyor.

PUBG Steam platformu sahibi oyuncuların katılabileceği etkinlik Vikendi'nin yenilenmiş hali ile Solo olarak FPP modunda oynanacak. Oyuncular turnuvaya katılmak için aşağıda yer alan adresi kullanabilirler. Aynı şekilde turnuva boyunca Discord adresinde de bulunmaları gerekmekte.

Turnuva, dünyanın en popüler matchmaking sistemleri FACEIT üzerinde oynanacak. Bu sebeple STEAM hesabınızı ücretsiz olarak oluşturacağınız FACEIT hesabına bağlanmanız ve turnuvaya bu şekilde başvurmanız gerekmekte. Unutmadan belirtmemiz lazım ki FACEIT'i Türkçe dil seçeneği ile hiçbir sorun olmadan kullanabilirsiniz.

### FACEIT'e Nasıl üye olabilir ve hesabını bağlayabilirsiniz?

Faceit dünya üzerinde CS:GO, PUBG ve bunlar gibi daha birçok oyunun dünya üzerinde turnuvalarının düzenlendiği profesyonel bir turnuva platformudur. Faceit'e ücretsiz üye olmak için <https://www.faceit.com/en/signup> adresini ziyaret edebilirsiniz. Kaydınızı ta-

mamladıktan sonra <https://www.faceit.com/en/login> buradan giriş yapabilirsiniz. FACEIT Hesabınıza giriş yaptıktan sonra Steam hesabınızı bağlayarak turnuvaya katılabilirsiniz.

### Her gün yeni bir şans

Her akşam 21:00'da başlayacak oyun lobbyinde toplanacak oyuncular, 3 maçın sonunda sıralamada ilk 20 arasında yer almak için mücadele edecekler. Günlük elemelerin ilk 20 oyucusu, 5 günün sonunda gerçekleşecek Haftalık Elemede oynamaya hakkı kazanacak. Büyük ödüle giden yolda Haftalık Elemelerde 3 maçlık seride mücadele edecek. 100 oyuncunun 3 maç sonunda sıralamada ilk 25'de

bulunanları ise 7.500 TL'lik ödül havuzuna doğru giden yolda Büyük Final için mücadele hakkı kazanacak.

Günlük elemelerde ilk 20 içinde yer almayan bütün oyuncular tekrardan katılma hakkına sahipler.

### Büyük Final canlı yayınlanacak

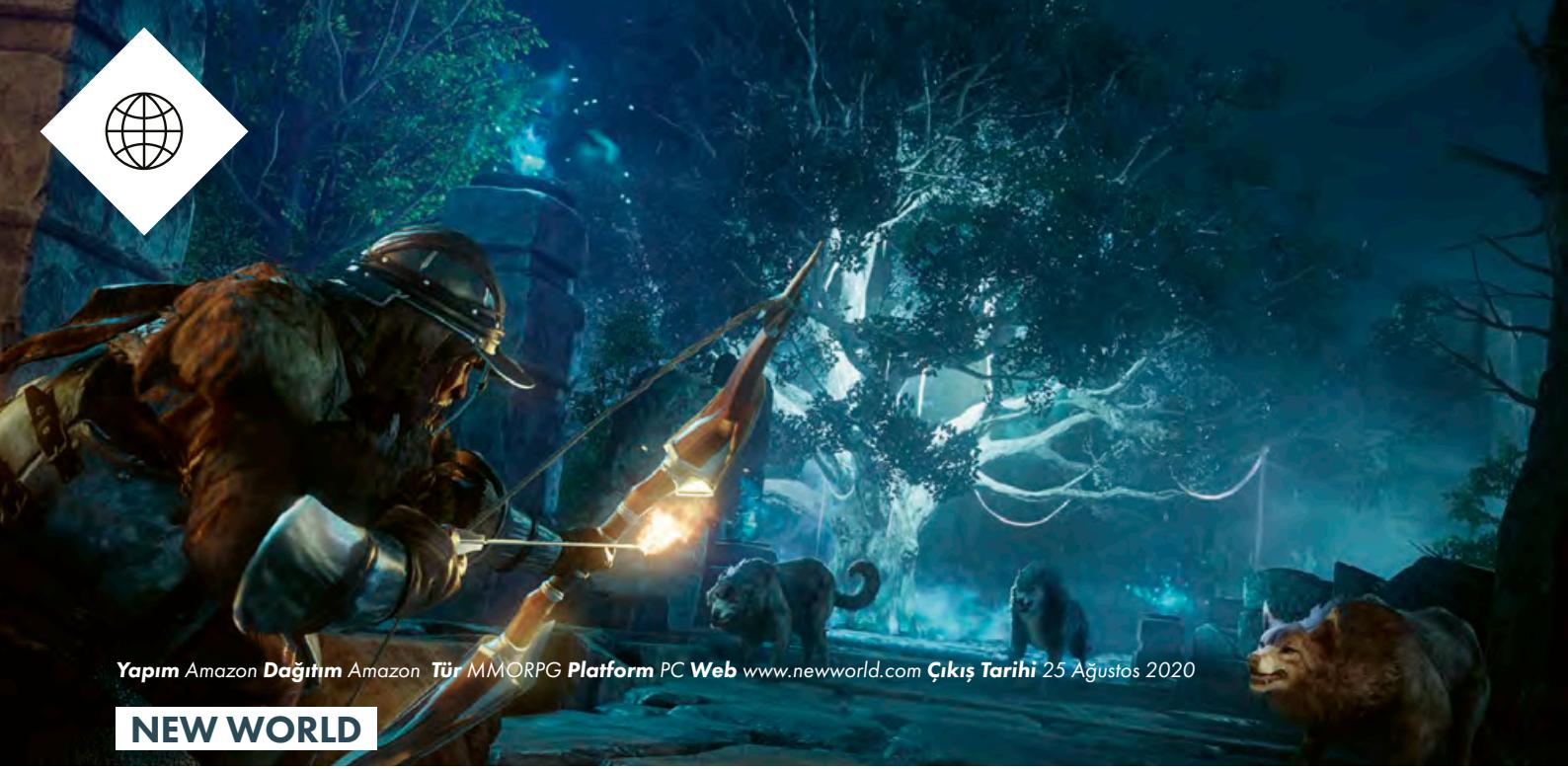
Büyük Final 24 Mayıs tarihinde PUBG Türkiye'nin resmi kanalı [Twitch.tv/pubgvturkiye](https://twitch.tv/pubgvturkiye) adresinde canlı yayınlanacak. Kiyasıyla rekabetin 5 maç boyunca süreceği maçların sonunda sıralamada ilk 8'e girmeyi başaran oyuncular PUBG ve Logitech G tarafından hazırlanan ödül havuzu ile buluşacak. ♦

Ramazan Boyunca

**BÜYÜK FINAL ÖDÜL HAVUZU**

1. OYUNCU	2. OYUNCU	3. OYUNCU
1.000 TL NAKİT GS50 Clicky PRO X Headset GS602 Hero	500 TL NAKİT PRO X Headset GS602 Hero	250 TL NAKİT GS602 Hero
4. 5. 6. 7 VE 8. OYUNCULAR - 50 TL NAKİT + MOUSEPAD		

  eSports360



**Yapım** Amazon **Dağıtım** Amazon **Tür** MMORPG **Platform** PC Web [www.newworld.com](http://www.newworld.com) **Çıkış Tarihi** 25 Ağustos 2020

## NEW WORLD

# Gizemli bir dünyanın daha kapıları aralanıyor...

Bu can sıkıcı karantina günleri en çok biz oyunculara yaradı aslında. Zaten oyuncular olarak günlerce evde kalmak pek coğumuzun bir deneyim ettiği bir şey olsa da, bir noktadan sonra itiraf edelim ki biraz bayıyor. Aslında bugünden bir MMORPG oyununa takılı kalmak zaman geçirmek için iyi olabilir ama ne yazık ki MMORPG piyasası çok uzun yillardır şöyle takılı kalacağımız, içinden çıkamayacağımıza bir oyun yapmaktan çok uzak. Yine de 2019'da açıklanan bir yapılmış MMORPG sektörü için umut verici olabilir. New World etkileyici konsepti, hikayesi ve görselliği ile radarımıza aldığımdan bir MMORPG. Amazon'un oyun dünyasında boy göstermesiyle beraber en iddialı oyunu olduğunu düşündüğüm New World, özellikle sinematik tanıtım videosu ile büyük ilgi çekmeyi başardı. 17. Yüzyılın alternatif bir evreninde geçen hikayeye göre Aternum isimli gizemli bir kütüphane, bir zamanlar Ancients olarak adlandırılan oldukça gelişmiş bir uygarlığa ev sahipliği yapmaktadır. Böyle huzur içinde devam etmiyor tabii, Ancients uygarlığı ansızın ortadan kayboluyor. Bu uygarlığın Azoth isimli bir gücü kullandığı ve bu güç ile teknolojilerini geliştirdiği biliniyor olsa da uygarlığa ne olduğu hakkında kimsenin bir fikri yok. Sinematik videodan anlıyoruz ki Azoth iki yönlü bir etkiye sahip. Çevresindeki canlıların normal hallerinden çok daha görkemli bir görünümüne sahip olmalarını sağlayabiliyor. Mesela sinematikte bu güç, bir geyiye doğaya daha da

bütünleşmiş görünen etkileyici bir görünüm kazandırmış. Öte yandan bazı canlılar ise bu gücün karanlık tarafına şahit oluyor. İstemeden de olsa bazı canlılar çok daha korkunç ve tehlikeli hale geliyor. Sinematik videoda da çeşitli uygırlıkların bu gücü keşfetmelerine rağmen nasıl zamanla ölümsüz bir köle haline geldiklerini görmek son derece zevkliydi.

New World'ün oynanış mekanikleri konusunda çok zengin bilgilere sahip olmadığımizi belirtiyim. Ama biliyoruz ki Aternum kıtasında maceraya atılacak, kitanın gizemli güçlerini ve sırlarını keşfedecek, birçok tehlike ile yüzleşeceğiz. Yapımcıların verdiği bilgilere göre oyunda bir demirci olmak da mümkün olacak kılıç kullanımında uzman bir savaşçı olmak da. Oyunda kendi yolumuzu kendimiz belirleyecek ve kullandığımız silaha göre savaşçı yolumuzu şekillendireceğiz. Bu kitada yuvamızı kuracak ve elbette bir şekilde Azoth'un gücünü kullanmanın yolunu bulacağız. Yapımcılar özellikle oyunun PvP yönü ile ilgili önemli bilgiler paylaştı. Bir kere yapımcı ekip PvP sisteminin sanılanın aksine oyunda önemli bir rol alacağını belirtiyor. PK sisteminin oyunda yer alacağı açıklandı ancak bir hayli acımasız olan Criminal sistemi oyundan kaldırıldı. PK ile diğer bir oyuncuya öldürerseniz Criminal olarak anılıyordunuz ve Criminal ola-

rak ölürseniz, envanteriniz giydığınız tüm ekipmanla beraber yok oluyordu. Böylece oyuncular önüne gelene saldırmadan önce iki kere düşünüyorlardı. Ancak Criminal olan bir oyuncu tarafından öldürülmenin bedeli de hiç hafif değildi. Eğer bir Criminal sizi öldürürse üstünüzdeki ekipman kalıyor ancak envanteriniz yok oluyordu. Tabii bu sistemin gelişigüzel olarak kullanılmasını önlemek için tasarlanan dünya, artık oyuncuları guruplar halinde gezmeye teşvik ediyor ve yapımcılar yapılacak savaşlar daha organize ve adil gelecek. Eh tabii ki bölge hakimiyeti için fraksiyonlar arası savaşlar da olacak. Hatta yüksek seviyelerde 50v50 savaşlara da katılabileceğiz. Tüm bunların yanında oyunun PvE içeriğine daha fazla odaklandığı da bir gerçek. Tüm bunların yanı sıra oyunda yerleşim kurabilecek hatta belirli bir bölgenin valisi bile olabileceğiz. New World'ü son dönemlerin en dikkat çekici MMORPG'lerinden biri olarak takibe almanızı öneriyorum. ♦ **Enes Özdemir**





## HEARTHSTONE: ASHES OF OUTLAND

# Kızdırmaının Illidan’ımızı!

Gelen ay Hearthstone'un yeni eklentisiyle ilgili bizleri nelerin beklediğini yazmış, yeni kahramanımız Illidan'dan bahsetmiş, yeni mekaniklere de geçmiş ve şu an okuyacaklarımıza güzel bir zemin hazırlamıştık.

Evet, Ashes of Outland eklenti paketi yepen bir kahraman ve bolca kartla birlikte iniş yaptı. Haliyle herkes de yeni Demon Hunter sınıfına hücum etti. Tempo Demon Hunter'lar, Aggro'lar, Control'ler havada uçuştu. Demon Hunter'ı deneyimlediğim kadariyla şunu söyleyebilirim ki kendisi tam olarak Heroes of the Storm'daki Illidan formатında. "Chip damage" olarak adlandırabileceğimiz bir oynanış biçimine sahip ve bu da az ama sürekli hasar vererek düşmanı yıpratmaya yönelik. Kendini iyileştirme büyülerine sahip olmayan ama bunu Lifesteal silahları ve yaratıklara yönelik hasar büyüleriyle yapabilen Demon Hunter, tek manaya yapılan tek saldırısı edinme kahraman yeteneğiyle de bu oynanış biçimini destekliyor.

Yeni sınıfta birlikte gelen ve bu sınıfa özel olan Outcast özelliği, kullanması hafif şansa dayalı bir mekanik. En sağ veya en sol kartınız Outcast özelliğine sahipse bu kartların ek özelliklerini kullanabiliyorsunuz. Mesela gücü azaltılmadan önce Eye Beam Outcast özelliğle sıfır manaya (Şimdi 1 oldu.) oynanabilen ve bir askere üç puanlık hasar veren, işlevsel bir kart. Keza Skull of Gul'dan de 6 manaya yapılıyor ve Outcast özelliğini kullanabilirseniz, çekerkeniz üç kartın mana-

larını 3'er puan düşürüyor. Demon Hunter'ın bol bol kart oynaması gerektiğini düşündüğünüzde, bu üç manalık indirim çok ama çok işe yarıyor.

Bir güzel deste, yine oyuna yeni eklenen Kael'thas ile şekilleniyor. Her üçüncü büyüyü sıfır manaya yapmamızı sağlayan özellikle, Demon Hunter sıfır mana isteyen Slice kartı ve diğer az manali kartlarıyla, +8 Attack sağlayan Inner Demon'ı ve Skull of Gul'dan'ı kısa yoldan bedavaya getirebiliyorsunuz. (Kael'thas'ın da 6 manadan 7 manaya çıkarılmasıyla durum zorlaştı tabii.)

Outcast'ın yanında Dormant özelliği de oyuna eklendi ama Demon Hunter'a özel değil. Dormant özelliği olan kartlar birkaç tur oyun alanında yatıyor (Ve hasar veremiyorsunuz.), uyandıklarında da kartta yazan özelliklerini devreye sokuyorlar. Açıksa bu özellik üzerinde dönen bir meta görmedim ama ilerleyen vakitlerde, yeni Dormant kartları bu durum değişimliyor.

Oyuna yeni bir tek kişilik macera da gelecek ama Warcraft evreniyle az alakası olan arkadaşları mutlu etmek adına dört bölümlük, bedava bir Illidan hikayesi de oyuna eklendi. Buradaki dört bölüm bir çırıplı geçeceğinize de sanmayın; ben birkaç bölümü üçer kez

oynayarak ancak geçebildim. (Şanssızdım resmen.) Illidan'ın uzun hikayesi burada elbette bir hayli özet geçiliyor ama yine de kendisini hiç tanımayanlar için güzel bir eklenti olmuş diyebiliriz.

Ashes of Outland ile birlikte Year of the Phoenix'e geçildi ve bu yüzden bazı popüler kartlar da Wild'a yöneldi. Ayrıca oyunun Ranked kısmına yepen bir düzenleme de getirildi. Artık maç kazandıkça sırasıyla Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond ve Legend rütübelerine ulaşabiliyoruz ve her rütbede, sezon sonunda açabildiğimiz sandığımızdan daha da iyi hediyeler çıkıyor. Demon Hunter şu anda elbette patlama yaşayan bir sınıf; her 3 maça biri kesinlikle bu sınıfı karşı oluyor ve yeni ek paketlerle de popüleritesini iyice artıracak gibi gözüyor...

### ♦ Tuna Şentuna







# VALORANT™

## Sahaya çok iddialı bir oyuncu indi!

Geçtiğimiz yılın Ekim ayı, yani League of Legends'in 10 yaşına bastığı zaman dördüncü sezonu, Riot Games için oldukça harareti geçmiş ve uzun yıllardır sadece LoL üzerine yoğunlaşmıştık. Bu sene de sadece LoL üzerinden oyun fikirlerini değiştirmeyen bir oyuncu, oyun fikirlerini değiştirmeyen bir oyuncu değil, oyun fikirlerini değiştirmeyen bir oyuncu. Bu oyuncuların içinde oyuncular ilk buluşan yapılmış Legends of Runeterra olsa da şüphesiz oyuncuların en çok dikkatini çeken başlık Project A isimli FPS oyunu olmuştu.

Oyun hakkında o dönemde pek az şey biliyorduk. Çok kısa süreli oyun içi görüntüler yer aldığı için oyun hakkında fikir edinmek de zordu. Nihayetinde ise geçtiğimiz Mart ayında Riot Games, Project A'ın Valorant olarak isimlendirildiğini açıkladı ve ilk oynanış videolarını oyunculara sundu. Eh oyuncular olarak kapalı beta için geri sayımına başladık. Takvimler nisan ayını gösterdiğinde ise kapalı betaya dahil olarak oyun içinde kendimi tam anlamıyla kaybettim. Bir el daha, bir el daha derken saatler akıp gitti. Sonunda adam akıllı oyun hakkında düşünmeye başladığında ise oyunun hoşuma gitmeyen yönlerinin olduğunu

da gördüm.

Sosyal medyanın ve basının oyun hakkındaki görüşlerini de merak ettiğim için internete de söyle bir baktım ve özellikle oyuncuların oyun hakkında ikiye bölündüğünü gördüm. Oyuncuların bir kısmı oyunun rezalet olduğunu düşünürken diğer bir kesim Valorant'i oldukça sevmiştir. Siz kararınızı vermeden önce Valorant'ın takım tabanlı bir FPS olarak neler sunduğuna gelin yakından bakalım.

### Ajanını seç!

Valorant, karakter tabanlı bir FPS olarak ön plana çıkıyor. Oyuna başlamadan önce kendi yeteneklerine sahip çeşitli karakterler arasından birini seçerek oyuna giriş yapıyoruz. Aslında Riot Games gelecek oyunlarında da League of Legends evrenini kullanmak niyetinde. Legends of Runeterra'ya zaten direkt olarak LoL evrenini başarılı şekilde adapte etmesini bildi. Project L isimli ve şu anda geliştirme aşamasında olan dövüş oyunu içinde LoL karakterlerini kullanacağını biliyoruz. Tüm bu oyollar bir yana Valorant, LoL evreni

dışında kalan ilk Riot Games konsepti olmasıyla bir farklılık yaratıyor. Daha önce görmediğimiz kahramanlar ev sahipliği yapıyor. Ajan olarak isimlendirilen bu kahramanların her biri farklı bir oynanış sunuyor. Ajanlar Öncü, Gözcu, Kontrol Uzmanı ve Düelloç olmak üzere dört farklı sınıfı sahip. Kapalı Beta itibarıyla 10 ajan yer alıyor ve bunların bir kısmı oyunun başında kapalı durumda. Ancak yeni ajanlar açmanın zor olmadığını belirtmek isterim.

### Bağımlılık yapıcı taktiksel FPS

Karakter ve yetenek tabanlı bir FPS olan Valorant bu yönyle bir arcade oyun yapısını akillara getirse de tam tersine tam bir taktiksel FPS oyunu. 13 raundu kazanan takımın maçı da kazandığı oyunda sırayla takımlar Spike isimli bombayı kurup patlatmaya çalışıyor ya da rakip takımın bombayı kurmasını engellemeye, kurarlarda imha etmeye çalışıyorlar. Yani bildiğiniz başta CS:GO olmak üzere pek çok taktiksel MMOPFS'den alışkin olduğumuz bir konsept var.



32

- Prof Dr Sakat
- Rybsoon
- riddlerisenigma
- Bxd635
- Samett7



Oncü  
**SOVA**



Oncü - Her temsilci teklikli kılıfları kullanmamızı içten takımlarına izin veren bir oyuncu.

Farklı karakterlerin getirdiği strateji çeşitliliği oyunun taktiksel yönünü de artırıyor haliyle. Farklı taktikler kullanarak bomba alanlarına girmek ya da bu alanları savunmak mümkün. Ayrıca haritalardaki belli başlı özellikler bu taktiklerin bir anda yön değiştirmesine sebep olabiliyor. Mesela Bind haritasında yer alan portal kolayca hedef değiştirmeyi sağlayan bir işlev sahip. Ya da Haven haritasında üç farklı bomba alanı olması ve harita yapısı bu üç alan arasında taktiksel geçişler yapmayı oldukça başarılı şekilde mümkün kılmıştır. Oyunun hala kapalı beta olduğunu unutmamak ile beraber yeni haritalar ve oyun modlarının eklenmesi, monotonluğu kırmak adına şart gözüküyor.

#### Yetenekler işin kilit noktası

Karakter tabanlı bir oynanışa sahip olan bir oyunda karakter yetenekleri, elbette oyunun en can alıcı mekaniklerinden biridir. Valorant'ın sahip olduğu 10 karakter de birbirinden farklı yeteneklere sahip. Her karakterin kullanabildiği üç farklı temel yeteneği ve bir adet ise ulti yeteneği mevcut. Efsu yeteneğini her raunta kullanabiliyorsunuz. Bu yetenek belirli bir bekleme süresinden sonra tekrar kullanılabilir oluyor. Q ve C yeteneklerini kullanabilmek için ise raunt sırasında yük satın alıyorsunuz. Ancak bu yükler oldukça ucuz ve gerekli. Yetenek kullanımı oyunındaki taktiksel çeşitliliği artıran bir unsur. Hasar görmüş bir arkadaşınızı iyileştirmek için Sage'i kullanabilir, gizlenmiş hedeflerin konumlarını saptamak için Sova'nın yayını gerebilir, rakibin görünüşünü kısıtlamak için Brimstone'u devreye sokabiliyorsunuz. Öte yandan ulti yeteneğiniz için gerekli yükleri tamamen doldurduğunuzda yete-

neği kullanabiliyorsunuz. Ulti yeteneklerinin yüklerini doldurduktan sonra doğru noktada kullanmanız oldukça önemli zira bir kez kullandıkten tekrar kullanabilmeniz için en az birkaç raunt gerekiyor. Yeteneklerinizi doğru zamanlama ile kullanırsanız bir raundun gidişatını değiştirmeniz mümkün.

#### Olmazsa olmazımız: Silahlar

Taktiksel bir FPS'de silahların oyunun mayası olduğun söylesek yanlış olmaz. Yetenekleri genel olarak düşmanları tuzağa düşürmek için kullanırken, onları öldürmek için kullandığınız en temel araçlar silahlarınız. Counter Strike benzeri bir modelle oyunun başında sahip olduğunuz paraya göre silah satın alıyorsunuz. Oyundaki silahlar aslında kullanım şekli, animasyon ve etki olarak günümüz silahlarına benzeler de tasarım açısından şık ve modern. Kapalı beta itibarıyla silahlar dört adet beylik

silahı, iki adet hafif makineli tüfek, iki adet pompalı tüfek, dört adet tüfek, iki keskin nişancı tüfeği ve iki adet ağır silahtan oluşuyor. Silahların birçoğu açıkçası farklı oyunlardan gördüğümüz tasarımların Valorant versiyonu diyebilirim. Mesela Operator, diğer oyunlarda AWP veya AWM olarak gördüğümüz klasik keskin nişancı tüfeğimizden başkası değil. Ya da LAR-1887 Marshal, CS'in SSG'si ile çok benzer. Bu anlamda oynanışı tamamen kendine özgü silahların olmasını yeğledim. Silahlar konusunda şikayetçi olduğum diğer bir unsur ise benzer kategorideki silahların vurus hissiyatlarının, kullanımlarının benzer şekilde hisseltirmesi. CS:GO'da her bir silahın farklı kullanımı ve hissiyat olduğunu bilirsiniz. Valorant bu konuda biraz sınıfta kalıyor diyebilirim.

#### Görsellik her şey mi?

Tabii ki görsellik her şey değil ama önemli





olduğu da bir gerçek. Valorant görsel kalite açısından bir bekleneni karşıyor, grafik tarzı ise gayet başarılı. Oyunun görsel tarzını çok beğendim ki zaten görsel stilini pastel renklerle animasyon filmi tadında seçen her oyun dikkatimi çekmeyi kolaylıkla başarmıştır. Overwatch da benzer bir yol izledi ancak görsel kalite olarak çok daha iyi olduğu su götürmez bir gerçek. Hatta ikinci oyuna bunu katlamayacak olsa bir daha da kaliteli hale gelecek gibi duruyor. Unreal Engine ile geliştirilen Valorant'in grafikler konusunda Overwatch'tan bir tık geride kalmاسının nedeni, sanki Riot'un düşük sistemli oyuncular için de teknik sorunlardan uzak ideal bir oyun deneyimi yaşatmak istemesi olabilir. Ancak görsel konudaki en büyük şikayetim silahların vuruş hissiyatının benzemesi olduğunu söylemiştim. Silahlar konusundaki ikinci bir şikayetim ise sadece kullanımlarının değil, görsel tasarımlarının da benzemeleri. Sanki tek bir şablon tüm silahlara uyarlanmış gibi. Tabii Valorant'ın ücretsiz bir oyun olduğunu hesaba katarsak, Riot'un silah skinlerini satabilmek için de bu tür bir yola başvurmuş olabileceği akla gelmiyor değil. Bir de oyunun betada bile inanılmaz düşük pinglerle oynandığını belirtmemiz gereklidir. 15-25 ping nedir yahu? Başka bir oyunda gördük mü, hiç sanmıyorum.

### Ödüllendirme sistemi

Gelecekte bir miktar değişim vereceğini düşünsem de Valorant şu anda oldukça ödüllendirici bir sisteme sahip. Oyunlardan kazandığınız tecrübe puanları ile hem hesabınıza hem de menü üzerinden kontrat etkinliğiniz ajana ait görev kartlarında seviye atlayabiliyor ve çeşitli ödüller kazanabiliyorsunuz. Kapalı betaya özel bir görev ilerlemesi bulunması oldukça hoşu açıksa. Bu görevler sonucunda çeşitli unvanlar, yükleme ekranında çıkan profil kartları, silahlar için küçük özelleştirmeler

ya da oraya buraya sıkabileceğiniz spreylər yer alıyor. Valorant oynarken spreyleleri raunt başında, ortasında ya da sonunda farklı spreyleler kullanabilecek şekilde ayarlayabiliyorsunuz.

### Türkiye sunucusu ve Türkçe seslendirme

Yerelleştirme çalışmalarının Riot Games'in uzmanlık alanının en iyi alanlarından biri olduğu su götürmez bir gerçek. Gerek arayüz, gerekse seslendirmeler konusunda League of Legends'da kazandıkları tecrübeyi Valorant'da sorunsuz şekilde aktarmışlar. Çeviri ve seslendirme de en çok hoşuma giden durum, LoL'de olduğu gibi çevirinin bire bir yapılmaması ve birçok diyalogda ülkemize has ifadelerin kullanılması oldu. Raunt sırasında sürekli duyabileceğiniz esprili söylemler özellikle iyi bir raundun ardından insanın yüzünde gülümseme oluşturmayı başarıyor.

Yerelleştirme ekibinde bence en büyük alkış ise seslendirme sanatçıları hak ediyor. Karakterin kişiliğini sesleriyle son derece

iyi anlatan sanatçılarımız bence çok iyi iş çıkarmışlar. Ses tonlarının doğru noktalarda yükseliş alçalması ve ifade biçimleri karakterin heyecanını ve içinde barındırdığı muzip kişiliği çok iyi açığa çıkarıyor. Zaten LoL'deki Twitch ve Shaco seslendirmelerine hayran kaldığım Murat Aydın'ı Sov'a'yi seslendirirken görmek de beni mutlu etti.

### Özet

Bir oyunun bağımlılık yapıyor olması Riot Games'in bir oyunu geliştirirken hedeflediği en basit yapısı. Valorant ile bu hedefine büyük oranda ulaşmış görünüyor. Zira ben dahil oyuncuların bir çoğunu bir maç oynadıktan sonra sürekli diğerine geçme isteği uyandırdığını gördüm. Israrda oyunun başarısız olduğunu savunanlar olsa da bu görüşlere kulak asmadan ilk fırsatla oyunu denemenizi ve kendi oyun deneyiminiz ile fikir edinmenizi çok daha doğu buluyorum. Valorant'ın kapalı betada olduğunu hatırlatmakla beraber tabii ki oyunun kat etmesi gereken bir mesafe olduğunu söylemek de gerekiyor.

Oyunun e-spor dünyasının önemli bir yapı taşı olacağını rahatlıkla söyleyebiliriz. Riot'un bir diğer uzmanlık alanı olan e-spor konusunda Valorant için nasıl bir yol izleyeceğini gerçekten merak ediyorum. Özellikle CS:GO'nun hala düzensiz bir turnuva usulü olduğunu söylemek istiyorum. LoL her bir ülkede kendi liglerine ve liglerin birliğiyle uluslararası turnuvalara ev sahipliği yaparken, bu basit sisteme izleyicilerin kolayca hakim olmasını sağlamışken CS:GO'nun hala bu tür düzenli bir e-spor yapısına sahip olmaması, çok izleniyor olmasına rağmen düşündürücü bir detay. Gerek oyun dünyasında gerekeş espor dünyasında iddialı bir yapıp olacağının neredeyse kesin olan Valorant'ın resmi çıkışının yaz aylarını bulacak. Eh, şunun sırasında pek de zaman kalmamış. ♦ **Enes Özdemir**





Ali Burak Müslümanoğlu



## RÖPORTAJ

# Ali Burak Müslümanoğlu / Riot Games

Riot Games son ayları oldukça hareketli geçirdi bildiğiniz gibi. Önce birbiri ardına yeni projeleri bizlere tanıttı, hemen ardından da en büyük bombası Valorant ile ortalığı kasıp kurdu. Fırsatını bulmuşken Riot Games'in Orta Doğu Espor ve İş Geliştirme Yöneticisi Ali Burak Müslümanoğlu ile keyifli bir röportaj yaptık.

### LEVEL: Sizi kısaca tanıyalabilir miyiz?

**Ali Burak Müslümanoğlu:** Merhaba öncelikle Ali Burak Müslümanoğlu. Riot Games bünyesine iki sene önce katıldım ondan önce de Moskova'da Lacoste ile çalışıyordum. Riot Games'e katıldıkları sonra Orta Doğu bölgesi özellikle çalışmaya başladık ve Dubai bize Orta Doğu operasyonunu bağıttı. Bu süreç içerisinde Ortadoğu ofisiyle Türkiye ofisinin birleşmesinden sonra, bölgedeki espor ve iş geliştirme operasyonlarının başına geçtim.

**Riot Games en popüler firmalardan bir tanesi ve bize de en çok gelen sorulardan biri Riot Games gibi firmalara nasıl girebilirim konusu. Sizin yollarınız nasıl kesişti?**

Kendimi bildim bileli iyi bir oyuncu olmamın sonucu belki. Üniversiteyi yeni bitirdiğimiz zamanlarda oyun dünyasına girmeyi hatta kendisi içinde spor muhabilliğine ve spor dünyasına girmeyi düşünüyordum her şey farklı gelişti.

Çok alakasız şeylerden de geçtik yani ben Commodity Trading'den başlayıp moda sektörüne uzanan bir kariyer yolum oldu. Bu açıdan bakarsak oyunla olan iletişimini devam ettirdiğinizde, yeni fırsatları değerlendirdiğinizde, başlarda bir fırsat olursa da yılmadan kendinize yatırım yaptığınızda siz de hazır oluyorsunuz. Devamında benim açımdan çevremin de faydasıyla zaman içerisinde bu fırsat kendiliğinden geldi. Çok da güzel oldu.

**Peki, geniş bir alanda Espor operasyonlarını yönetiyorsunuz. Sizce bulunduğuğunuz bölgenin sporcu yönetimi, sponsor getirişi, takipçi ilgisi konusunda dünya üzerinde yeri ne? Yani bir Amerika veya Uzak Doğu ile kıyaslaşak ne durumdayız?**

Ben şunu söyleyebilirim, geçenlerde gördüğüm bir araştırmadan bir bilgi veriyim, bence soruna örnek olacaktır. Özellikle E-Spor noktasında bütün pazarlar, bütün marketler değerlendirildiğinde mesela internet kullanım oranı, bilgisayar sayısı vesaire ele alındığında ve popülasyona oranlandığında Güneydoğu Asya'dan sonra Türkiye en yüksek orana sahip. Hani Avrupa'dan Amerika'dan, benzer pazarlardan çok daha yüksek seviyelerde. Hatta bizim Avrupa pazarındaki en büyük rakibimizde Polonya ve İspanya. Kısaca oldukça

iyi bir noktadayız. Bu bağlamda şunu da söyleyeyim, Türkiye pazarı oldukça aktif. Hem oyuncu sayısı noktasında hem de oyuncuların yetenekleri noktasında. Ayrıca sadece Türkiye değil, Afrika, Hindistan diye baktığımızda Orta Doğu bölgesinde çok ciddi bir ilgi var. Bu bölge oyuncuların yetenekleri anlamında oldukça zengin, bildiğiniz gibi genç nüfusun oranı da çok yüksek. Bu genç nüfusun oyunlara ilgisi de yüksek olduğundan önemiz açık diyebiliriz. Diğer taraftan bu bölgede yapılan yatırımlar da artıyor. Riot Games'in Türkiye'de yaptığı yatırımlar ortada. Şimdi Orta Doğu pazarıyla da ilgilendi, oradaki oyuncularla iletişime giriyor ve o oyunculara da döküyor. Haliyle, rekabetçi oynlara olan ilgi artacaktır, bunun da geri dönüşlerini yakın zamanda alırız.

**Sizin de söylediğiniz gibi League Of Legends ve Riot Games şimdiye kadar bölgemizde esporu yükseltsen markaların başında geldi. Önümüzdeki evinde oyun oynayan oyuncuya espora yönlendirme ve bunu sürekli kıarma anlamında nasıl projeleriniz var?**

Senin de söylediğin gibi Riot Games'in espora yapmış olduğu büyük bir yatırım söz konusu. Bu yatırım altı senedir hızlanarak devam etmekte ve nihayet 2019'da sahnenin

acılımlıyla birlikte başka bir seviyeye taşındı. Sahnenin yapılması Riot Games'in buradaki kalıcılığına, devamına ve istikrarına istinaden atılmış önemli bir adım, ben biraz esporun mihenk taşı gibi görüyorum. Hani espor diye bahsettiğimiz dijital bir alan, başındaki "E" harfinden anlaşılacağı üzere fakat o sahnenin varlığı bu işe ne kadar önem verdığımızı gösteren ve anlatan bir tablo gibi. Bunun dışında espora yönlendirme anlamında birtakım projelerimiz var. Bildiğiniz gibi bir oyuncu bazımız var ve bu oyuncu bazının içerisinde belli bir kısım espor ile direkt olarak ilgileniyor. Yeni yayın dönemimizde de belki ufak ufak fark etmemizizdir, teaser olsun, promomuz olsun kullandığımız dil daha samimi, daha eğlenceli bir tarafa gidiyor. Bu şekilde işin biraz da şov kısmına ağırlık verip sadece League of Legends izleyenlerin değil, hiç esporla ilgisi olmayan veya League of Legends'a çok fazla zaman ayırmayan birisinin bile keyif alıp eğlencesini, haliyle de esporla bir etkileşiminin olmasını istiyoruz. Büttün bu yayın alanında yaştattığımız tecrübe ve beraberindeki etkinliklerle olabildiğince böyle oyuncuların ilgisini çekip sayımı artırmaya ve kendi halindeki oyuncuları biraz daha işin içine sokmaya gayret ediyoruz.

### **Esporu tipki bir futbol yada basketbol gibi esporcuların emekli olana kadar ve sonrasında gelir elde edebilecekleri bir kapı haline getirmeye ne kadar yakınız?**

Bence biraz yakaladık o noktayı, çoğu şeyden önce bu gerçekleşmiş durumda. Neden bunu söyleyebiliyorum çünkü influencerların coğunluğu emekli oyuncu. Yani bakıldığından emekli oyuncular ya bir yerlerde program çekiyorlar ya kendi kanalları üzerinden yayın yapıyorlar ya da birçok markayla birçok firmaya işbirliği yapıyorlar. Hatta bazıları profesyonel oyuncu olarak yakalayamadıkları gelir seviyelerine influencer olarak erişmiş durumalar. Bu bağlamda bakıldığından esasen hani esporcu olmanın izleyici sayılarında da direkt olarak pozitif etkisi var. Sizin eski oyuncu olarak sahip olduğunuz ün, şöhret ya da yaratabileceğiniz etki ileride yayın yapmaya başladığınızda otomatik olarak katma değer sağlıyor. Tabii ki influencer olma noktasında oyunculuğun haricinde işin şov tarafı var, eğlence tarafı var, başka alanları var. Kişi bu alanları ve kamera önündeki karakterini ne kadar geliştirebilir, o biraz kişinin kendine kalmış. Yani bu süreç zaten sağlıklı bir şekilde işliyor. Sürecin içerisinde bizim de katkımızla yaratılacak yeni programlar, yeni alanlarla birlikte bu fırsatlar bence daha da artacaktır.

### **Ekosistem dedik, tam en önemli soruya da geldik aslında. Televizyonda da denk gelmişsinizdir, futbolun şu**



**anda olmayan parayı harcadığı ve bu modelin yakında çökeceği söylüyor. Espor da artık iyiden iyiye bir spor olarak kabul edilmeye başlandı. Peki gelir gider durumu hakkında ne düşünüyorsunuz? Hani ekosistem açık veriyor mu, gelirler giderleri kurtarabiliyor mu? Bu konuda neler eksik, neleri düzeltebiliriz?**

Öncelikle profesyonel sporlarla karşılaştırdığımızda artık espor futbolun hemen peşine takılmış durumda. Üç büyükleri bir kenara bıraklığımızda diğer her şeyle rekabet edebilir bir seviyede. Resmi rakamlar değil gerçi ama izlenme rakamları hızla yükseliyor ve belki de artık basketbolun önünde olduğumuz bir dünyadan bahsediyoruz. Belki en çok izlenen spor dalı futbol ama futbolda bile bilanço zarar yazıyor. Açıkçası burada sorun futbolda değil de biraz bizim yönetim şeklimizde. Biz kısa dönemli başarıya mı odaklanacağız yoksa uzun vadeli, karlı bir iş modeli mi geliştirmeye çalışıyoruz? Espor konusunda elimizde tüm rakamlar olmasa da aynı durum geçerli, ayağımızı yorganımıza göre uzattığımız, doğru hedefleri doğru şekilde koyduğumuz noktada pozitif yönde ilerleyebiliriz, aksi halde futboldaki sıkıntılar esporu da vurabilir elbette. Elbette ekosistemler arasında büyük farklar da var. Bizim bu işin bir yatırımcısı olarak yaptığımız şey oyuncular ve profesyonel oyuncular da dahil olmak üzere ekosistemin tüm parçasıyla iletişim halinde olmak, iş ortaklığını daha da geliştirmek ve herkesin gelirlerini artırabilmesi için uygun bir ortam sağlamaya gayret etmek. Burada söyleyebileceğim en önemli şey, Riot Games olarak iş ortaklarımızla doğru bir şekilde ilerlemek ve onların bekłentilerini karşılayarak uzun soluklu ve sağlıklı bir ekosistem yaratmak için çaba gösteriyoruz. En büyük misyonumun bu sistemin devamlılığının olması. Belki bir sene sonra Worlds'de şampi-

yon olamayabiliriz ama doğrusu Worlds'de şampiyon olduktan sonraki on sene boyunca espor adına ortalıkta hiçbir şeyin kalmaması midir? Yetenekleri geliştirerek, doğru adımlar atarak, işi büyüterek oraya gitmek, her sene şampiyon olmasa da her sene çeyrek finalleri görmen, her sene gruplara kalan bir yapı için çalışıyoruz. Bu yapı sadece Riot Games'in değil, bütün parçalarıyla hem takımların hem oyuncuların, kısaca herkesin işini en güzel şekilde yapmasıyla mümkün olacaktır.

### **Röportajın artık sonunda doğru geliyoruz. Esporla alakalı veya Riot Games'in yeni projeleri ile alakalı söylemek istedikleriniz var mı?**

En önemli projemiz anlattığımız ve anons ettigimiz bölgelik bir yapıya gitmek ve bu yapının ilk adımı da Orta Doğu ve Kuzey Afrika'daki 13 ülkedeki oyuncuların Türkiye'de lokal statüde yerli statüde oynayabilecek olması. Bu işin ilk adımı böylesine atmış oldu ama konu "tam olarak şöyle olacak/olmalı" diyebeceğimiz bir noktada değil. Türkiye'de olduğu gibi diğer bölgelerde de bu alanı nasıl geliştirebiliyor, ne yapabiliyor diye düşünüyor, ileriye görmeye çalışıyoruz. Tıpkı Avrupa gibi biz de kendi çevremizde bölgesel bir şey yapabiliyoruz, bunun için uğraşıyoruz. Riot Games olarak ekosistemi her açıdan büyütüp o yarı finalere, finalere abone olduğumuz günler için çabalız. Bu bizim için ilk adımı, oyunculardan ve topluluktan pozitif bir tepki alırsa biz de yeni adımlar atmaya devam edeceğiz. Belki oyuncularla başlayacak, birkaç dilde yayınlarla devam edecek ve belki de takımlar bu süreçte dahil olacak. Hedeflediğimiz adım hep bir adım sonrası ama zaman içinde nasıl şekillenecek, işte onu test ettikçe, gördükçe daha iyi anlayacağız.

**Bu keyifli röportaj için çok teşekkür ederiz. ♦**

**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

# Asus ROG Strix Radeon RX 5700XT O8G Gaming

AMD'nin yeni seri grafik kartları Nvidia'ya rakip olabildi mi?

Sayfa  
**100**



# DONANIM

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

LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ



# Asus ROG Strix Radeon RX 5700XT O8G Gaming

Oyunlarda akıcı 2K performansı arayanlar için!

**A**MD'nin kısa bir süre önce tanıttığı Radeon RX 5700 XT ekran kartı, bir süredir bizlerle. Asus yorumıyla elimize gelen RX 5700 XT, üst seviye özellikler taşıırken, AMD'nin referans tasarımlına ve RX 5700 modeline göre de önemli farklılıklar içeriyor. NVIDIA tarafında da GeForce RTX 2070'in karşısına konumlanan RX 5700 XT, daha önce incelediğimiz RX 5500 XT gibi sadece Full HD ve 2K çözünürlükte oyun oynamak isteyenlere değil, 4K çözünlüğünde de iyi performans elde etmek isteyenler için güzel bir çözüm oluyor. Ancak bu ekran kartının ağırlıklı olarak 1440p çözünürlüğü hedef aldığına da söylemek lazımdır. Radeon RX 5700 XT, elbette güçlü olduğu kadar kaslı da bir ekran kartı. 3 fanlı tasarımını gözeten ekran kartı, kasanızda çift slotlu yer kaplıyor. Kendi soğutma bloğuyla beraber gelen ekran kartı, arka plakasıyla da dikkat çekici duruyor. Zira burada Asus'un ROG logosunun RGB ışıklandırmaya renklendirildiğini görüyoruz. Öte yandan RGB aydınlatma, ön yüzde de fanlar çevresindeki çizgilerde de kendine yer buluyor. Asus'un daha önce incelediğimiz ekran kartlarında da olduğu gibi 0dB teknolojisinin bu kartta da bulunduğuunu görüyoruz. Böylece GPU 60 derecenin üzerine çıkmadığı süre boyunca fanlar çalışmıyor, bu da ekran kartının sessiz kalmasını sağlıyor. Elbette siz bu çalışma şeklini isteğinizde göre değiştirebiliyorsunuz.

Fan yapısında da Eksen Teknolojisi'nin benimsendiği ekran kartında, bu sayede daha uzun fan kanatlarına yer verilmiş. Böylece ısıyı daha hızlı atabilen fanlar, etkili bir soğutma sağlıyor. Kartın ısı değerlerini de performans adımdında sizlerle paylaşacağız. Ekran kartının boyutları daha önce

incelediğimiz RX 5500 XT modeline göre biraz daha büyük. Zira ekran kartında 3 fan bulunuyor. Bu nedenle 30 cm uzunluğunda olan kart, su radyatörünün de bulunduğu nispeten kompakt kasalarda, sizi radyatörün konumunu değiştirmeye itebilir. Asus ROG Strix Radeon RX 5700 XT O8G Gaming, AMD'nin Navi 10 mimarisine sahip. 7nm fabrikasyon süreciyle geliştirilen Navi 10 GPU üzerine kurulan kart, 2560 çekirdeğe sahip ve 64 ROP ünitesi ile selef modele göre önemli fark içeriyor. 256-bit bellek arayüzü ve 14 Gbps bellek hızı gibi teknik verilerin de sahibi olan kartın standart saat hızı 1840 MHz, artırılmış saat hızı ise tam 2035 MHz. Bu değerlerle referans tasarıma göre önemli bir fark yaratıyor. RX 5700 XT'nin elimizdeki Asus yorumu zira bu değerler referans tasarımda 1605 MHz ve 1755 MHz şeklinde. Asus ROG Strix Radeon RX 5700 XT'de ise OC, yani hız aşırıma modunda karttan en yüksek değerde 2035 MHz'e erişim sağlanabiliyor. Öte yandan GDDR6 belleklerde de GDDR5'e kıyasla yüzde 60 oranda daha iyi performans sağlayan kart, 8 GB RAM kapasitesine sahip. Radeon Anti-Lag ile DX12 ve Vulkan destekli oyunların yanı sıra DirectX 11'de de görselliğe kazanım sağlayabiliyorsunuz. Yine benzer şeyi Radeon Image Sharpening, yani Radeon Görüntü Keskinleştirme için de söyleyebiliriz. Bilindiği gibi TAA ve FXAA gibi kenar detaylarını yumuşatan bu görüntü teknolojilerine alternatif bir yol olan Radeon Görüntü Keskinleştirme ile beraber GPU ölçeklendirme yaparak daha iyi fps değerlerine görüntüde bulanıklıkla karşılaşmadan erişebiliyorsunuz. Peki, elimizdeki Radeon RX 5700 XT'nin performansı nasıl? RX

5700 XT, 1440p, yani 2K çözünürlükli oyunlar için ideal görünse de aslında 4K çözünürlükte de pek çok oyunda 60 FPS üzeri performans sağlayabiliyor. Bunlara örnek olarak Battlefield V'te 70 FPS civarında performans elde ettiğini söyleyebiliriz. Ancak biz testleri, monitörümüz de 2K çözünürlüğünde olduğu için 2K şeklinde gerçekleştirdik. Gear 5'te ultra grafik ayarlarında 80 FPS civarında sonuç aldığımız RX 5700 XT, oyuncu boyunca 65 ila 75 derecelerde ısı üretiyor. Battlefield V'te ise yine yüksek grafik detaylarında 90 ila 120 FPS değerleri gösteren ekran kartı, bu oyunda da 75 derecelerde dolaştı. Ekran kartını ayrıca APEX Legends'ta da koşturduk ve bu oyunda da oyuncuların 2K çözünürlükte yüksek kalite grafiklerde 120 FPS civarında sonuçla karşılaşacaklarını söyleyelim. Yine bu oyunda da ekran kartının sıcaklığı 70 ila 78 derecelerde dolaştı. Sonuç olarak Asus ROG Strix Radeon RX 5700 XT O8G Gaming, sahip olduğu özelliklerle beraber 2K çözünürlükte yüksek performansta oyun oynamayı amaçlayan oyuncular için olduğu kadar, video render işleriyle uğraşan profesyonel kullanıcılar için de uygun bir ekran kartı oluyor. Asus ROG Strix Radeon RX 5700 XT O8G Gaming, 4481 TL dolaylarında fiyatla şuan piyasada bulabiliyorsunuz. ♦ Ercan Uğurlu

## KARAR

**ARTI** Üst seviye performans, sessiz çalışması, RGB desteği, RDNA mimarisi, 0dB teknolojisi, ısı yönetimi.

**EKSİ** Ray Tracing yok.

LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ



# Corsair Dark Core RGB Pro

Yine sınırları zorlayan bir Corsair Ürünü

**C**orsair'in Dark Core serisi firmamın ürün gamı içinde en ağır sorumluluğu, en ağır yükü taşıyan seri muhtemelen. Dark Core hem oyuncuların yüksek beklenenlerine hem de profesyonellerin günlük kullanımlarına dayanabilecek, onları mutlu edecek bir ürün olarak geliştirilmiş ve geriye dönüp baktığımızda bunu başardığını söyleyebiliriz. Şimdi karşımızda aynı serinin RGB Pro versiyonu duruyor, beraberinde getirdiği çok sayıda yenilikle beraber.

Dark Core Pro RGB ilk bakışta Dark Core'u andırıyor ancak sadece ilk bakışta. Biraz daha yakından incelediğinizde ürünün Dark Core ile benzer bir tarza sahip olmasına rağmen tamamen yeniden tasarılandığını söylemek mümkün. Dark Core serisi Pro modeliyle beraber biraz daha oyuncuların tarafına yükleniyor zira dokuz bölge RGB aydınlatma ürüne bambaşa bir hava katmış. Son derece eğimli, bir o kadar da alımlı bir tasarımını sahip olan ürün sağ el kullanımı için geliştirilmiş. 8 farklı tuş sayesinde simülasyon oyunlarında klavyeden mümkün olduğunda kontrolü elinizin altına taşıyabiliyorsunuz. Ürünün kasasında avuç desteği içinde tutuşu artıran yumuşak ve pürüzlü bir tasarım tercih edilmiş. Biraz çabuk kirlense de son derece kaliteli hissettiriyor. Sol taraftaki baş parmak desteği ise yine pürüzlü ama sert plastik tercih edilmiş.

Dark Core RGB Pro ile gelen el desteği ile sağ taraftaki paneli değiştirebiliyorsunuz. Eğer palm (avuç içi) kullanımını tercih ediyorsanız ne güzel, pençe (claw) tutuşu tercih ediyorsanız pek bir önemi yok elbette. Hemen belirteyim ürün her iki tutuşa da uygun ancak palm tutuş için tasarlandığını hemen belli ediyor. Ön ve yan tuşlarda Omron, DPI ayar tuşunda ise Kailh tercih edilmiş. Tamamı son derece hızlı tepki veriyor ve tıklama son derece "sert". Bu da benim gibi "süngerimsi" tuşları sevmiyorsanız sizin çok memnun edecek.

Ürün biraz irice ve ağırlıklarla takviye edilmesse bile 133 gramlık bir kütlesi var, bu da rekabetçi oyunlar tarafında tam sınırdı bir değer. Hani, "bir tık daha ağır olsa rekabetçi oyunlara uygun değil" diyebileceğimiz kıvamda. Altta teflon skatelerin kayma hissiyeti son derece iyi, eğer Corsair'in mouse padlarını kullanıyorsanız iCUE'dan kalibrasyonunu yapabilirsiniz. Normal bir mouse pad ile dahi son derece tutarlı bir izleme performansı aldığımlı belirtmem gerekiyor. Gelelim teknik kısma. Üründe kullanılan sensör Pixart PAW3392. Bu PMW3360 veya PMW3389'un aksine "müşteri tipi" bir performans sensörü değil, Corsair için (Muhtemelen 3389 üzerinden) özel olarak geliştirilmiş, 18000dpi hassaslık, 450 IPS hız ve 50G hızlanma gibi son derece etkileyici değerler sunabilen bir sensör. Kullanımda farkını çok hissetmeyeceksiniz ancak 2000Hz polling rate değerini destekleyen, incelediğimiz ilk fare aynı zamanda. iCUE üzerinden 1'er dpi aralıklarla hassaslığı kendinize göre ayarlayabilirsiniz, ben tercihim her zamanki gibi 400/800/1600/3200 şekilde yaptım.

Ürünün en iddialı olduğu konu ise bağlantı seçenekleri. USB-C ile şarj modunda çalışabilen ürün aynı zamanda Corsair'in Slipstream teknolojisini kullanan 2.4GHZ wireless bağlantısıyla da oldukça iddiaydı. Peki sonuç nasıl? Açıkçası 0.5ms seviyesine inmiş gecikme seviyesi sayesinde ürünün kablolu mu yoksa kablosuz mu kullandığınızı ayırt edebilmek mümkün değil. En güzel haber de Corsair'in Dark Core'da kullandığı kocaman Wi-Fi adaptörünü ufaltıp ürünün içinde taşınabilir hale getirmiş olması. Ufak bir detay gibi gözükebilir ancak "taşınabilir" bir fare için son derece muhteşem bir ayrıntı. Dark Core RGB Pro gerektiği durumlarda Bluetooth bağlantı da kullanabiliyor. Oyuncular için gerek-

li olmasa da belli durumlarda hayat kurtardığı malumunuz. Bu arada firmware update yapana kadar ürünün bu modda ciddi bir lag yaşadığını da belirtmem gerek. 1.6.25 firmware'i ile bu sıkıntı tamamen ortadan kalktı, müjdemi isterim. Dark Core Pro'da kullanılan bataryanın kapasitesi 1000mAh, bu da alışlığımızın iki katı. Peki bu kadar "ışıklı" bir ürünü yardımcı olabiliyor mu? Dark Core RGB Pro güç tüketimi yüksek, performanslı bir ürün. Standart aydınlatma ile 2.4Ghz modunda 16 saat, aydınlatma kapalyken 36 saatlık bir dayanım süresi var, benim yaptığım testlerde 13-14.5 saat arasında değerler elde ettim. Bluetooth modunda ise bu süre 18 ve 50 saat. Ofis ürünlerile kıyaslanamasa da bir performanslı bir oyuncu ürünü için yeterli. Son sözlerle geçmeden önce, Dark Core RGB Pro'nun Qi kablosuz şarjı destekleyen (MM1000 mouse pad gereklili) bir SE modeli olduğunu da belirtelim.

Dark Core RGB Pro tıpkı geçtiğimiz aylarda incelediğimiz Nightsword gibi son derece iddialı ve başarılı bir model. Ülkemizdeki fiyatı henüz belli olmasa da yurt dışı fiyatına bakarak (80\$), fiyatının Nightsword gibi 700 TL civarında olacağını tahmin etmek mümkün. Bu da Dark Core RGB Pro'yu üst seviye bir oyuncu faresi arayan oyuncular için son derece rekabetçi bir ürün haline sokuyor.♦ **Kürsat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Şık ve ergonomik tasarım, 9 bölge RGB aydınlatma, Slipstream teknolojisi, Wi-Fi adaptörü ufalmış ve gövde içinde taşınabiliyor, özelliklere göre rekabetçi fiyat, Bluetooth bağlantı seçeneği

**EKSİ** Biraz büyük ve ağır



## Huawei Matebook D

Telefon ve bilgisayarı tek vücut haline getiren bir ürün.

**M**ateBook D, gayet sık bir laptop. Elimizde uzay grisi rengiyle bulunan laptop, fazlaıyla sade görünüyor ve bu anlamda bilhassa minimal tarzı benimseyen kullanıcılarla hitap ediyor. Şik olmasının yanında öte yandan mobil kullanıma uygun tasarım hatlarıyla da gayet kompakt bir cihaz oluyor MateBook D. Laptop'ın kalınlığı 16 mm, ağırlığı ise yalnızca 1,5 kilogram. Bu anlamda ister çantanızda, ister elinizde rahatça taşımanız mümkün.

MateBook D 15, 15,6 inch boyutunda FullView ekrana sahip. İnce kenar çerçeveleriyle beraber geniş görüntü sağlayan ekran, böylece kullanım alanını zenginleştirirken, zengin multimedya seçenekleri de sunuyor bizlere. Full HD çözünürlüğünde görüntü üreten ekran, 16:9 görüntü en-boy oranı sunuyor ve gerek parlaklık gerek kontrast seviyesiyle güzel görüntü sağlıyor. 178 dereceye kadar geniş görüş açısı sağlayan ekran, parlama önleyici panelden oluşmasıyla hem dış kullanım larda hem pencere kenarında rahat bir kullanım sağlıyor.

MateBook D, teknik özellik bakımından da geniş seçenekler sunan bir dizüstü bilgisayar modeli. Multimedya kullanımından okul ihtiyacına, profesyonel kullanıcıların iş kullanımlarından mesai sonrasında eğlenebilecekleri oyun ihtiyacını da karşılayabilen laptop, AMD Ryzen işlemci ile güçlendirilmiştir. Laptop'ta 4 çekirdekli ve 8 izlek sahibi Ryzen 5 3500U işlemci yer almıyor ve beraberinde Radeon Vega 8 grafik birimi getiriyor. MateBook D'de 8 GB kapasitesinde DDR4 RAM kullanılırken, depolama birimi de elbette NVMe SSD şeklinde karşımıza çıkıyor. Diskin 256 GB kapasitesinde olduğunu da belirtelim. Ayrıca

satın alım noktasında dilerken SSD ve HDD şeklinde ek depolama alanı ihtiyacına yönelik farklı seçenekleri de bulabiliyorsunuz.

Huawei, MateBook D 15'i mobil kullanıcıları gözetlen bir laptop olması için pil ömrü konusunda ekstra hassasiyet göstermiş. MateBook D, 9,5 saatte kadar pil ömrü sunuyor. Bu sayede dışında geçireceğiniz zamanlarda veya ofise ya da okula giderken yanınızda adaptörünü almanız gerekmeyen. Alsanız bile zaten bir akıllı telefon adaptöründen halice tasarımlı şarj cihazına da kolayca çantanızda yer buluyorsunuz.

Laptop, USB-C portu üzerinden şarj oluyor ve şarj süresi de oldukça hızlı. Akıllı telefonlarında olduğu gibi USB-C'nin tüm avantajlarından burada da faydalanan Huawei, 65W USB-C şarj cihazı ile 30 dakika içinde MateBook D'nin yüzde 54'ünü şarj edebilme olanağı tanımış. Böylece laptop'ın şarji hiç olmadık zamanda bite bile, kısa bir süreyle hızlı şekilde kullanmaya geri dönbiliyorsunuz.

Bu noktada MateBook D'nin üzerinde yer alan USB Type-C portu üzerinden Huawei telefonlar için SuperCharge desteği sağladığının da altını çizelim ve şimdi MateBook D'nin Huawei akıllı telefon sahiplerine sunduğu önemli özelliğine geçelim. Evet, Mate 30 Pro'nun ekranı artık laptop'ın bir kenarında karşımızda. Böylece bilgisayar başında çalışırken, aynı zamanda telefonunuza da kolayca erişebiliyor, telefonunuzdaki tüm fonksiyonları ekran başında yönetebiliyorsunuz. En basitinden laptop üzerinden telefonunuzun galerisine girip fotoğraf ve videolar arasında dolaşabilir, içindeki bir videoyu laptop ekranında daha geniş şekilde görüntüle-

yebilir, yazışmalarınızı yapabilir ve elbette laptop ile telefon arasında dosya alışverişi gerçekleştiriliyorsunuz. Evet, buraya kadar bahsettiğimiz farklı uygulamalarla zaten yapabiliyoruz, doğru. Ancak MateBook D'nin Multi Screen Collaboration yeteneği sayesinde ile bunlar bir adım daha öteye taşınıyor.

Diyelim ki bir sunum hazırlayacağınız. Bunun için bilgisayardan sunum dosyasını açıyorsunuz ve bu sunum dosyasına telefondan eklemek istediğiniz dosyaları direkt olarak içeriye sürükle – bırak şeklinde aktarabiliyorsunuz. Mesela telefonda yer alan bir fotoğrafı, tutup kolayca sunum dosyası içine bırakabiliyor, yine aynı zamanda videoyu da aynı yöntemle sunumun içine ekleyebiliyorsunuz. Öte yandan aynı şekilde WhatsApp yazışmalarınızdan da kopyalamaya yapmanız mümkün. Konuşmadan herhangi bir metni kopyalayıp yine aynı şekilde sürükle – bırak yaparak sunumun içine alabiliyorsunuz.

Her şey bir yana sunduğu diğer özelliklerle de komple kompakt bir dizüstü bilgisayar çözümü olan MateBook D, yeni satışa çıkışmış taze bir model. Elimizdeki AMD Ryzen işlemcili MateBook D 15 modelini 4599 TL fiyatla şu an piyasada bulabiliyorsunuz. ♦ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Multi Screen Collaboration özelliği, sık tasarım, kompakt yapı, geniş kullanım seçenekleri, FullView ekran, pil ömrü ve şarj süresi, parmak izi sensörü, gizlenebilir web kamerası  
**EKSİ** Oyunlardaki performansı haliyle düşük



## AOC AGON AG272FCX6

AMD ekran kartına iyi bir monitör takviyesi arayan oyun severler için!

**A**OC, tüm segmentler için geniş monitör yelpazesiyle beraber her oyuncunun kendine göre arayıp bulabileceği bir monitöre sahip. AGON AG272FCX6, kavisli ekranı ve metalik standı ile sirt yüzeyiyle dikkat çekerken, tasarımla etkileyici bir model oluyor. Arka yüzdeki metalik bölümde ışıklandırmalı şeritleriyle oyuncu olduğunu gösteren monitör, standın hemen üzerinde de kolay taşınabilmesi için bir kulp bulunduruyor.

Bu monitör de diğer pek çok AGON serisi modeli gibi ergonomik özellikler içeriyor. Ekrani 30'ar derece döndürebiliyor, öne ve arkaya eğebiliyor ve 110 mm'ye kadar yükseltilebiliyorsunuz. Bu sayede karşısında oturken, kendinize göre ayarlama olanağına sahipsiniz. Ancak monitörde portre modu bulunmuyor ki, zaten kavisli ekranlar bunun için pek elverişli değil. Monitörün arkasındaki ışıklandırmaları kırmızı, yeşil ve mavi renk şeklinde değiştirebiliyorsunuz, fakat bir RGB ışıklandırma bulunmuyor. Işıklandırma değişikliğini ise monitörün hemen altındaki tek tuş ile erişebileceğiniz menü arayüzünden yapabiliyorsunuz. Ayrıca menü kullanımı için ek bir uzaktan kumanda aparatı daha bulunuyor. Dilerseniz bununla da monitörde ayar değişiklikleri yapabiliyorsunuz. Ancak açıkçası bu kumanda yerine ekranın altındaki menü tuşu kullanılabilir. Zira bu aparat masada kalabalık yapıyor.

Monitörün bağlantılarına baktığımızda, burada 2 adet HDMI 2.0 portunun bulunması sevindirici bir detay olarak göze çarpıyor. Ayrıca DisplayPort 1.2 girişi de pek tabii ki unutulmamış. Bunlara ek olarak 2 adet USB 3.0 bağlantı noktası daha yer alıyor ve pek tabii kulaklık girişi de mevcut.

Monitörün hoparlörlerinin bulunduğu da söyleyelim. 3W'lik çift hoparlör, pek çok muadiline göre iyi seviyede ses üretiyor. Son olarak ekranın hemen köşesinde kulaklık askısının bulunması da güzel fikir. AOC'nin diğer monitörlerinde de bunu daha önce görmüştük. AGON AG272FCX6, 27 inch büyülüüğünde kavisli bir ekranın sahibi. Kavisli ekran pek çok kişiye cazip gelirken, bunda oldukça da haklılar. Zira sunduğu görüntüde albeni yaratılan ekran, elbette daha geniş ekranların kavisleri kadar etkileyici değil. Fakat yine de güzel göründüğünü söylememiyiz. Burada tercih biraz da tüketicinin oluyor kuşkusuz.

Ekranın sağlığı çözünürlük ise Full HD, yani 1920x1080 piksel. Açıkçası 27 inch boyut için bu çözünürlüğü biraz düşük bulduk. Bu büyüklikteki monitörlerde artık aradığımız çözünürlük en az 2K oluyor. Fakat elbette monitörün sahip olduğu fiyat kategorisine baktığımızda, benzer özellikte çok sayıda muadili de görmek mümkün. AGON AG272FCX6, 165Hz tazeleme hızına sahip bir monitör. AMD FreeSync Premium desteği ile beraber özellikle AMD ekran kartlı oyunculara hitap eden monitör, 1ms tepki süresi, 3000:1 kontrast oranı ve 250 kandela parlaklık değerlerine de sahip. Özellikle kontrast seviyesiyle beğendiğimiz monitör, paneliyle de sRGB renk gamutunun yüzde 99'unu AdobeRGB renk uzayının ise yüzde 91'ini kapsıyor. Ancak parlaklık seviyesiyle biraz düşük bulduğumuzu da belirtelim.

AOC AGON AG272FCX6, performansıyla oyuncuların sevecekleri bir monitör. Kullandığımız süre boyunca, pek çok oyunda da değerlendirme şansı bulduğumuz ekran, bir süre önce incelediğimiz Asus ROG Strix

Radeon RX 5700XT O8G Gaming ekran kartıyla da kullandığımız bir model oldu. Bu süre zarfında Gears 5 ve Battlefield V oyunlarında bolca zaman geçirdik ve görüntü anlamında iyi performans yakaladık. Bu arada OSD, yani menü arayüzünde oyun türlerine göre farklı renk ayarları mevcut. FPS, yarış ya da RTS türlerini seçerek oyununuza göre otomatik kalibrasyon yapabilir veya tabii ki kendiniz ayarlayabilirsiniz. Öte yandan yalnızca oyunlarda değil, film ve monitör karşısında geçirdiğiniz zamanda da bekleniyi olumlu cevap verebilen bir model olan AGON AG272FCX6, sahip olduğu ek özellikler de iyi durumda. Bunlardan biri titreşim azaltıcı Flicker Free olurken, bir diğer önemli nokta -ki ekran başında geçirdiğimiz süre göz önünde bulundurulduğunda- düşük mavi ışık modu oluyor. Ha, bu arada son olarak monitörün Shadow Control özelliğinin de gölgeli sahnelerde sadece koyu renkli bölgeleri aydınlatabiliyor ve bu da görsellik anlamında olduğu gibi, oyunlarda özellikle keyif sunuyor. Bağlantı zenginliği ve öte yandan başarılı hoparlörleriyle de beğendigimiz monitörün fiyatı ise şu an 2489 TL civarında. Bu kategoride yalnız değil, ancak bahsettiğimiz avantajlarıyla beraber bir adım önde durduğunu da söylemek lazımdır.♦ **Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** 165 Hz yenileme hızı, bağlantı seçenekleri, ergonomik tasarım, kavisli ekran, RGB ışıklandırma, iyi kontrast

**EKSİ** 27 inch için düşük çözünürlük, parlaklık seviyesi nispeten düşük



## Corsair A500 Dual Fan CPU Cooler

Corsair hava soğutma kulvarına geri döndü!

İnsanın en hızlı değiştiği, öğrendiği her şeyi mıknatıs gibi çektiği yaşlar ne deseniz, muhtemelen yirmili yaşların başı derim. Ben de "ne gerek var saçma modifikasyonlar yapmaya?" diyerek girdiğim bu yaşlarda ne olduğunu anlamadan kendimi overclock tutkusuna kaptırivermiştim. O sırалarda önce gönlümü Cooler Master JET 7'ye kaptırdım, keşke görüntüsü ve komşuyu uyandıran gürültüsü kadar performansı da mutluluk verseydi. Hemen ardından ilgimi gerçekten işe yarayan bir şeylere yönelttim ve efsanevi Zalman CNPS7000'den tutun da uğruna ana kofradan sigortayı attırdığım talihsiz Peltier denemelerine kadar elime geçirdiğim her şeyi kasaya taktım.

Bu yazında konu alacağımız A500 de beni su soğutmaya isındıran H100 gibi bir Corsair ürünü ve firmamın birkaç senenin ardından tekrar hava soğutma kulvarına geri dönüşünü müjdeliyor, bir farkla, elimizde bu defa son derece üst seviye bir fan var.

Şimdi A500, içinde kedinizin kıvrılıp yatabileceği ebatlara sahip bir kutuya birlikte geliyor, hemen o noktada ürünün boyutları hakkında bir fikir ediniyorsunuz zaten. Bu ürün neredeyse 1.5kg ağırlığında ve "minimum" 171mm yüksekliğe sahip olduğundan kasanızı uyup uymayacağına satın almadan önce bakmanız gerekiyor. Kutu içeriği ise son derece geniş. A500 AMD AM2 ve Intel LGA 1150'den başlayarak akla gelebilecek tüm yeni chipsetlere

takılabilir, tamamı için de kutuda gereklili braketler mevcut. Bunlar zaten beklenen şeyler. Beklenmeyen şey ise son derece kaliteli bir yıldız tornavida ile beraber gelmesi. Benim gibi son iki senede iki kez taşınıp Ikea dolaplarını monte ederken tornavida setlerinizi kurban verdiyiseniz bayağı bir sevineceğinize eminim. Uzunluğu sayesinde montajı fena halde kolaylaştırıldığını da ekleyeyim.

Tasarımı geçersek üç noktadan bahsetmeye fayda var. Birincisi Corsair'in sizin için minik karelere böldüğü XTM50 termal macun ile kaplanmış ve her iki tarafta dörder bakır soğutma borusu ile güçlendirilmiş ana blok. Bu borular ısıyı alıp soğutucunun ana yapısını oluşturan kocaman alüminyum panellere aktarıyor. Burada da devreye Corsair'in şimdide dek sevmeyen kimseyi görmediğim 12cm'lik muhteşem fanları ML120'ler giriyor. Fanlar önden gelen havanın soğutucu panelden geçerek egzozdan dışarı aktarımını kolaylaştırmak adına düz / ters şeklinde monte edilmiş. 400-2400 RPM arasında (PWM kontrollü) çalışan bu fanlar yük altında 37-38db seviyesinde bir gürültü üretse de genel olarak gayet sessiz denilebilir. Soğutma kapasitesi ise maksimum 250W TDP. En iyi tarafı da eğer affili ve yüksek soğutuculu bir RAM seti kullanıyorsanız fanların birini veya ikisini kızaklı olarak yükseltebiliyor olmak. Böylece fanın RAM setine temas ederek montajı engellemesi sorununun önüne

geçilmiş. Bunun dezavantajı ise yükselttiğiniz miktarın 171mm'nin üzerine ekleniyor ve soğutma performansını kademeli olarak düşürüyor olası. Olur da sonra montaj yapmanız gereki diye Corsair kutunun içine bir tüp XTM50 termal macun da eklemiş.

Peki soğutma performansı nasıl? İ7-8700K'da yaptığımız testlerde (kendi TDP limiti dahilinde), yük altında neredeyse 13 derece daha iyi sonuçlar elde ettik. Buna göre masaüstünde 32 derece, yük altında çalışırken ise 65-67 derecelik sonuçlar elde etti ki, 80 derecenin üstünde sıcaklıklar görmeye gayet alışık olduğumuz bir sistemimiz var. Bu sonuçların korkunç bir gürültü seviyesine ulaşmadan ve neredeyse bakım gerektirmeyen bir soğutucu ile elde edildiğini de not etmek gerek. Neticede yeterli ebatlarda bir kasanız ve daha iyi nefes alınmasını istediğiniz bir işlemciniz varsa, bu sırалarda 800 TL civarına (Yurt dışı fiyatı 100\$) bulabileceğiniz A500 çok iyi bir seçim.

### ♦ Kürsat Zaman

### KARAR

**ARTI** Kolay montaj, çok yüksek performans, yeterince sessiz, kutu donanımı çok zengin

**EKSİ** Her kasaya uymayabilir, fiyatı bir soğutucu için yüksek



## Anker Soundcore Infini Mini

Evde geçen günler için ideal bir arkadaş!

**S**oundcore Infini Mini, artık Türkiye'de pek çok ses ve görüntü cihazı ile akıllı yaşam ürünleriyle tanınan Anker markasının bir eseri. Tasarımıyla oldukça kompakt yapıda olan cihaz, televizyonunuzun altında kolayca kendine yer buluyor. Elbette duvara asmayı da düşünebilirsiniz. Cihazın hemen arkasına bunun için yuvalara da yer verilmiş. Soundcore Infini Mini'nin tek bağlantı seçenekleri bunlar değil. Bu hoparlör ayrıca Bluetooth destegine de sahip. Böylece telefonunuzdan bilgisayarınıza kadar pek çok Bluetooth destekli cihaz ile kolayca eşleştirilebiliyorsunuz. Soundcore Infini Mini, üzerinde 20W'lık çift stereo hoparlör bulunuyor ve böylece toplamda 40W'lık ses çıkış gücü sağlıyor. Bu da küçük ve ortalama salonlar için gayet doyurucu bir ses anlamına geliyor. Elbette yalnızca oturma alanları için düşünmeyin, bu hoparlörü yatak odanızda veya oyun odalarında da kullanmak isteyebilirsiniz. Peki, Infini Mini'nin ses performansı nasıl? Açıkçası başta da söylediğimiz gibi biz kullandığımız süre içinde o kadar memnun kaldık ki, bu inceleme de o nedenle bir hayli geç kaldı. Özellikle yüksek seste film izlemeyi seven bir sinemaseverseniz, siz de oldukça memnun kalacaksınız diye düşünüyoruz.

Cihazda, 2 farklı ses modu yer alıyor: Film modu ve müzik modu şeklinde. Uzaktan kumanda üzerinden kolayca geçiş yapabiliyorsunuz. Film modunda sağlam bir bas sesi sağlayabilen hoparlör, böylece filmin atmosferini güçlendiriyor. Müzik modunda ise daha dengeli bir ses sağlanırken, müzik dinlerken de bu maddan aktif şekilde yararlanabiliyorsunuz.

Şu an Soundcore Infini Mini'yi 350 TL gibi bir fiyatla bulabiliyorsunuz ki, çevresindeki ürünlerde baktığımızda gayet mantıklı bir seçenek olarak yer alıyor. ♦ **Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** Kompakt tasarım, Tatmin edici performansı, Kurulum ve kullanım kolaylığı, Bluetooth - Aux ve optik desteği.

**EKSİ** Tiz sesler metalik, Adaptörü büyük.

85



## Sharkoon RGB Flow

Fiyat/performans için en iyi kasa mı?

**Ö**zellikle ucuz ve orta fiyatlı kasalar arasında yer alan, eden Sharkoon RGB Flow, temperli cam yan panelli makul seviyeli ATX kasalarдан biri oluyor. Ön taraftan arkaya doğru uzayan LED şeridi ile dikkat çekici de görünüyor. Bunlardan birincisi, kasanın kablolaması biraz zor, bazı noktalar için çok fazla yer yok ve bu nedenle sistemi toplarken eğer kusursuz görünen bir kasa istiyorsanız, biraz uğraşmanız gerekecek.

Hızlıca bahsedeceğimiz ikinci konu ise temperli cam panel olacak. Temperli cam kullanılmış olması bu klasman için gayet güzel, ancak cam panelin bir kısmı iç yüzeyden yapışkan yardımıyla tutturulmuş, arka tarafta da vida yardımıyla sabitleniyor. Fakat bu pek güven verici değil. Zira bu vidaları ne kadar sıkarsak sıkalım, cam panel pek çok defa yere düştü. Dizayn açısından güzel bulduk, ne fazla göz alıcı, ne fazla sade. Bizce gayet dengeli ve kibar bir RGB tercihi olmuş. Dilerseniz kasanın arkasına ayrıca RGB destekli bir egzoz fani da takabilirsiniz. Öte yandan Sharkoon RGB Flow'un bizce eksik yanlarından bir diğerı daha, kasanın ön tarafında da sadece tek fanın yer olması. Benzer fiyatlı modellere baktığımızda, 4 dahili fanlı, 3 dahili fanlı modeller görüyoruz. Sharkoon RGB Flow'da ise 1 dahili fan yer alıyor. Fakat bunun yanı sıra çok sayıda fan alanı mevcut. Arkadaki egzoz fanının yanı sıra ön tarafta 120 mm'den 3 slot, üst kısmında da 120 mm veya 140 mm'den 2 slot'a yer açılmış.

379 TL fiyatla bulabildiğiniz Sharkoon RGB Flow, bu segmentte çok sayıda rakibe sahip. Hatta üzerine az bir fiyat farkı ile RGB aydınlatma yerine kırmızı LED içeren Sharkoon TG5 de tercih edilebilir diyebiliriz. Ancak elbette bu noktada tercih sizin olacak. ♦ **Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** RGB ışıklandırma, Temperli cam panel, Geniş iç hacim, aRGB desteği, Sessiz çalışması, SSD yerleşimleri, Üst ve ön panelde manyetik tozfiltresi.

**EKSİ** Cam panel vidalama tercihi, Kablo yönetimi daha geniş olabilirdi, PCI braketleri, Tek dahili fan.

75



## Monster Pusat V6

Bütçe dostu oyuncu faresi

**P**usat V6, dediğimiz gibi uygun fiyatlı ve buna bağlı olarak da giriş seviyesi oyuncu farelerinden biri. Buna uygun olarak da bu kategoride çok sık karşımıza çıkan Pixart 3325 sensöre sahip. Bu sensör, bu kategori için gayet yeterli bir seçim. Teknik verilerinden devam edecek olursak, farenin 10000 DPI'ya kadar çözünürlük desteği sunduğunu, 125 ila 1000Hz arası polling rate ve 20G hızlanma değerlerine sahip olduğunu da belirtelim. Bunlarla beraber farenin temel ağırlığı 134 gram. Ancak dilerseniz ağırlığı artıracaktır. Farenin teflon tabanlı oluşan alt yüzeyinde bir ağırlık hiznesi var ve kutu içerisinde de 2.5 gramlık 8 adet kurşun yer alıyor. Bunları bu hazneye yerleştirerek ağırlık ayarı yapabiliyorsunuz.

Daha önce sizlerin merak ettiği Pusat V7 Wireless modelini incelemiştik. Pusat V6 ise farklı olarak kablolu yapıya sahip bir fare. Altın kaplama USB ve toplamda 1.8 metre uzunluğunda örgü kabloyla gelen fare, tasarım olarak da gayet rahat bir tutuş sağlıyor. Yan kenarları sert plastik, üst kısmı ise kaymaz plastik malzeme ile kaplanmış.

Bu ayarlarından biri de kuşkusuz farenin ışıklandırmasına özel. Pusat V6, 7 renk aydınlatmaya sahip. RGB değil, ancak aralarında farklı geçiş efektleri belirleyerek RGB etkisi yaratıyor. Yine bu ayarı da yazılım üzerinden halledebiliyorsunuz. Bu arada bu yazılım üzerinden dediğimiz gibi çeşitli ayarları yapılandırmayı da yapabilirsiniz. 3 farklı profil oluşturabiliyor, yine DPI kademesini de buradan farklı profillerde belirleyebiliyorsunuz. Ancak DPI seçimlerini 500 ve katları şeklinde yapabiliyor, ara seçimleri ne yazık ki belirtmemiyorsunuz.

Sonuç olarak Pusat V6, giriş seviyesi iyi bir oyuncu faresi arayanlar için avantajlı modellerden biri oluyor. Şu an Pusat V6'yi piyasada 159 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. ♦ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Giriş seviyesi için bütçe dostu iyi seçenek, 7 adet programlanabilir tuş, Konforlu yapı, RGB etkisi yaratıcı efektlere, Ağırlık seçenekleri.

**EKSİ** DPI aralığı çok keskin.

81



## TP-Link Archer AX50

Wi-Fi 6'dan yararlanmanın en etkili yollarından!

**Y**eni nesil Wi-Fi standarı olan ve 802.11ax olarak da anılan Wi-Fi 6, geçtiğimiz sene resmi olarak duyuruldu ve çeşitli cihazlarda kullanılmaya başlandı. Teorik olarak 10Gbps ve 12Gbps hızlara degen performans sağlayabilecek, Wi-Fi 5'e kıyasla yüzde 30 ila yüzde 40 daha iyi performans sunabilen Wi-Fi 6, hem veri gönderme hem veri alma noktasında daha fazla cihaza aynı anda hız kaybı yaşamadan erişim desteği getirebiliyor.

TP-Link'in yeni ürün ailesinden Archer AX50 de 802.11ax, yani Wi-Fi 6 desteği sunan bir router, bir yönlendirici olarak görev yapıyor. Özellikle yeni nesil Wi-Fi 6 altyapısından faydalananız ilgi odağı olacak olan cihaz, Wi-Fi 6 altyapısını kullanıyor ancak Wi-Fi 5, yani 802.11ac ve daha öncesi standartlara da destek veriyor. Archer AX50, Intel'in Wi-Fi 6 (Gig+) olarak da bilinen Intel Ev Wi-Fi yonga setinden güç sağlıyor. Elbette hem 2.4 GHz hem 5 GHz gibi 2 farklı frekans bandında bağlantı kurabilen router, 2.4 GHz bandı 574 Mbps, 5 GHz bandı ise 2402 Mbps'e degen teorik hızlar sağlayabiliyor.

Archer AX50'nın tasarımını da kuşkusuz yenilenmiş. Yayvan bir yapıya sahip olan AX50, üzerinde 4 adet anten bulunmaktadır. Bu antenler sabit, değiştiremiyorsunuz. Antenlerin bağlı olduğu arka yüzde bağlantıları ile gerekli butonları bir arada görebiliyorsunuz. Burada 4 adet gigabit Ethernet ve WAN portunun yanı sıra USB 3.0 yuvası da hazır bulunuyor. Sonuç olarak değerlendirirsek Archer AX50, yeni nesil internet altyapısına uygun olarak tasarlanan oldukça performanslı ve zengin seçenekler sunan bir router oluyor. Elbette her yeni teknoloji gibi Archer AX50'nin de fiyatı biraz yüksek. Archer AX50'yi şu an 164\$ fiyatla satışa bulabiliyorsunuz.

♦ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Hızlı Wi-Fi 6 desteği, Yenilikçi tasarım, Kurulum ve kullanım kolaylığı, Eşzamanlı internet performansı, HomeCare antivirüs desteği, Gigabit Ethernet portu.

**EKSİ** Yüksek fiyat, Sabit anten.

90



# KÜLTÜR & SANAT

Sayfa  
110

## PHD

Geçtiğimiz ay bahsetmiştik, bu ay çizgi romanın iki devinden birisi olan DC COMICS'i konuşacağız.

# KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Evde vakit geçirmek gibisi var mı be? İzle, dinle, oku, sonra da yat. Evden çalışanlar da artık kendi zamanlarını daha iyi idare edebiliyorlardır; öğlen arasında internette lüzumsuzca gezmenin yerini tutacak daha iyi aktiviteler yapabilirler.

ÇİZGİ-ROMAN

## DÜNYADAKİ SON SÖVALYE

Çizgi-roman dünyasının vazgeçilmezleri olan Batman, her ne kadar müthiş bir üne sahip olsa da tekrara düşebilmekte. Batman çizgi-romanlarından gerçekten keyif almak için bu kahramanı çok sevmeniz gerekiyor. (Biraz daha olumsuz gidersem kafama bir şeylerle vuracaksınız.) Yani en azından kendi açımdan baktığında, artık Batman'den eskisi kadar keyif almadığımı söyleyebilirim –ta ki çok yeni çıkan Dünyadaki Son Şövalye'ye kadar...

Kaç cilt olacağından emin olmadığım ama yayımlanan diğer Batman ciltlerine kıyasla çok daha ince olan bu macerada Batman, çok alışmadık bir halde karşımıza çıkarıyor. Zaten kısa bir hikaye olduğu için konuya dair detay hiç vermek istemiyorum ama Batman'ın hayal ile gerçek arasında kaldığı, garip bir senaryoya karşı karşıya kalyorsunuz. Daha sonra öğrendiklerimi de bir bilim-kurgudan halice oluyor. (Daha yuvarlak nasıl anlatabilirdim acaba...) Batman'e yolculuğunda yine çok tanık bir

isim, Joker de eşlik ediyor ama onun da ne kadar farklı bir biçimde karşınıza çıktığını görünce çok şaşıracaksınız. Gotham'ın duvarlarının arasından çikip daha farklı bir hikayeye adım atmak isterseniz, bu albümü kesinlikle öneririm. ♦



FİLM

## BETWEEN TWO FERNS: THE MOVIE

Zach Galafinakis'i tanır mısınız? Muhtemelen en popüler olduğu film Hangover'dı. Elbette film güzeldı, güldük, ettiğ ama bu yetenekli aktörü asıl Funny or Die adlı YouTube kanalındaki Between Two Ferns adındaki röportajlarıyla tecrübe etmek gerekiyormuş. Ben de bunu yıllar önce yaptım ve her bölümne ayrı ayrı kahkahalar atıp –geç de olsa– Netflix'e özel bu filmi izleme şansı buldum. Tamamıyla kurgu olan ve birbirinden ünlü

konukların, iki tane yeşilliğin arasına oturtulup birbirinden aşağılayıcı ve bu yüzden de komik olan sorulara maruz tutulmalarını Between Two Ferns'ün özeti olarak söyleyebiliriz. Filmde de Galafinakis'i yine bu işi yaparken görüyoruz ve sonra, stüdyodaki bir felaketin ardından, Will Ferrel kahramanımızı Amerika'yı dolaşarak Between Two Ferns'e 10 bölüm daha eklemesini istiyor. Filmin elbette yine en komik kısımları ünlülerle

olan röportajlar ama onun dışında da bence film kendini kurtarmış. Galafinakis'in produksiyon arkadaşlarıyla olan ilişkisi, arada olan bazı saçma olaylar ile birlikte röportaj ve yol gezisi kısmı güzel harmanlanmış. Tabii benim yine de tavsiyem bu filmi izlemeden önce internetten orijinal Between Two Ferns'ün bölümlerini izlemeniz yönünde olacak. Eğer orada gördükleriniz hoşunuza giderse, direkt filme atlayın. ♦

## ANİMASYON

# MORTAL KOMBAT LEGENDS: SCORPION'S REVENGE

**S**öñiyorum ki Mortal Kombat'ın bir çizgi-filmi yoktu, ya da benim hatırlımda kalmamış. Dolayısıyla hazır MK11 de bizi bu isme iyice alıştırmışken, yepyeni bir çizgi-film bünyeye çok iyi geldi.

Öncelikle şunu bilmelisiniz ki her ne kadar Warner Bros. imzalı bir çizgi-film olsa da, Scorpion's Revenge kesinlikle +18 bir yapımlı olmuş. Kopan uzuvarlar, kanlar, vahşet, almış başını gitmiş durumda. Bu elbette ki Mortal Kombat'ın doğasına çok uygun ama ben uyarımı yapayım.

Animasyonda, animasyonun isminden de gördüğünüz üzere Scorpion başrolde. Daha doğrusu 10. MK turnuvası biraz Scorpion'in gözünden anlatılıyor diyebiliriz. Senaryoya göre Shao Khan 9 kez turnuvayı kazanmış ve filmdeki turnuvayı da kazanırsa Outworld Earthrealm ile birleşecek ve dünya, bildiğimiz anlamda ortadan kalkacak.

Scorpion'ın yanında filmdede birçok tanık isim var. Liu Kang, Raiden, Sonya Blade, Kano, Jax, Kitana, Reptile... ve elbette Goro! Bence senaryo iyi kotarılmış, art arda turnuva maçları izlemiyoruz, onun yerine dövüşler

genel senaryoya yedirilmiş. Karakterlerin özel hareketleri, bazı Fatality'leri de filmdede yer almış. Bunlara karşın animasyon kalitesi kesinlikle daha iyi olabilirdi ama hiç yoktan iyidir. Tüm MK fanatikleri izlemeli... ♦



## DİZİ

# OZARK

**N**etflix dizilerine karşı fazlaıyla ihtiyatlıyım. Coğunda garip bir yavanlık oluyor ve ekranın başından zaman kaybıyla kalkıyorum. Aslında 2017'de başlayan ama daha yeni üçüncü sezonuna kavuşan Ozark ise bende ters köşe yaptı. Sıradan bir aksiyon dizisi beklerken, çok sağlam bir atmosferle baş başa kaldım ve ilk sezonu resmen bir çırıplı izleyip bitirdim; ardından da devamı geldi... Bir finans şirketinin ortağı olan kahramanımız (Jason Bateman) –ki kendisini Arrested Development ile tanıdık, ortağınına bazı yanlış kararları yüzünden mafyaya kara para aklamak durumunda kalmıyor. Bunu yapabilmek için de yaz döneminde aktif olan Ozark adındaki bir göl kasabasına taşınıyor, kısa sürede tüm ailesi ve Ozark'ta yaşayanlar da pis işlerin içine karışıyor ve böylece zaman zaman solusuz izlenebilecek bir senaryo ortaya çıkıyor.

Ozark için mükemmel demem zor fakat –özellikle- bir Netflix dizisi olarak kendine has, sağlam bir yapısı olduğunu da yadsıymamız. Bir CSI ortamından daha farklı, sıradan insanların mafyaya olan mücadeleşini konu etmesiyle daha da sürükleyiçi hale gelen diziyi, özellikle bu karantina dönemi için şiddetle öneriyorum. ♦

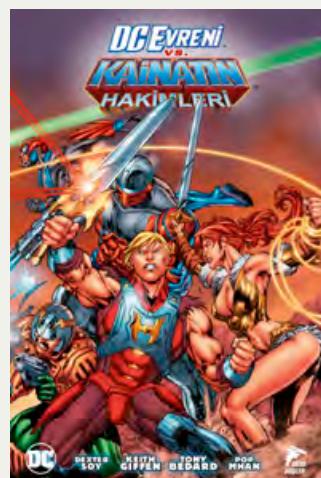
## ÇİZGİ-ROMAN

# DC EVRENİ VS. KAINATIN HAKİMLERİ

**B**ırbirine giren dünyalar, her türlü yapımda en çok sevdigim eserlerdir ama büyük çoğunluğu da genellikle uyduruk sonuçlanmıştır. Küçüklüğümde TV ekranının başında, bazen saatlerce başlamasını beklediğim He-Man'ın DC ile buluşmasını da kaçıracak değildim ve bu tek ciltlik çizgi-roman da beni geçmiş götürerek, bir hayli tatmin etti.

Ünlü iskelet lordumuz Iskeletor'un kendine yeni çıraklar araması ve bunu Justice League kahramanlarının bulunduğu şehirde yapmak istemesiyle başlayan hikaye, hızla iki evrenin birbirine karışmasına ve iki tarafın ünlü kahramanlarının karşı karşıya gelmesine yol açıyor. He-Man'e ünlü dostları eşlik ederken Iskeletor'un arkasında, çok daha büyük bir gücün olduğu ortaya çıkıyor ve bu ismin kim olduğunu öğrendiğinizde, "Vay canına!" demekten kendinizi alamıyorsunuz.

Bir çocuk hikayesinden halice olmasıyla okunması da çok kolay olan albüm, damakta güzel bir tat bırakıyor. Tabii Marvel ve DC çizgi-romanlarına çok buluşmayıp bağımsız çizgi-romandalara hazır neşir olanlar, burada okuduklarını çok basit bulabilirler. Bence de öyle ama sonuçta Gögelerin Gücü Adına! ♦





Bu ayki konumuz çok beklediğiniz bir isim: DC COMICS

**C**ountry müziğin doğduğu ve dünyanın enerji başkenti olarak bahsedilen Tennessee'nin Greeneville bölgesinde 1890 yılında doğan Malcolm Wheeler-Nicholson, fantastik hayatının içine gözlerini, ölümünden yıllar sonra bile milyonlarca insanı peşinden sürükleyebilecek büyüklükte bir çizgi roman devini kuracağını bilmeden açıyordu. Erken yaşta ailesinden babası ve kardeşleri dahil olmak üzere pek çok kişiyi kaybeden Wheeler-Nicholson, annesinin New York'a taşınması ve daha sonra T.J.B Nicholson adında bir öğretmenle evlenmesinin ertesinde hayatının u dönüşünü de yaşayacaktı. Ünlü spor markası Nike'ın da doğduğu Oregon'daki evlerine ABD'nin 26. Başkanı olacak Roosevelt ve ünlü şair/yazar Rudyard Kipling gibi konuklar geliyor, Malcolm kapalı ancak entelektüel bir ortamda büyümeye şansına sahip oluyordu. İşte 1934 yılının ilkbaharında, orijinal paneller üretecek National Allied Publications kuruldu! Yani bizim tanıyacağımız ismiyle Detective Comics. DC'nin külliyatında çok fazla isim değişikliği var, bunlara girmeyeceğiz hiç ama 1935 yılında New Fun: The Big Comic Magazine #1 çizgi roman serüvenimizin ilk parçası olarak basıldıgında diğer çizgi romanlardan daha büyük ve yepyeni karakterlerin olduğu haliyle oldukça fazla heyecan yarattı demek yanlış olmayacağındır. İşler bazen iyi bazen kötü gitti ama DC Comics 1930'ların sonuna kadar daha sonraları fenomen olacak

Superman ve Batman'ın de dahil olduğu pek çok karakterin yaratıcıları. Bu arada pek çok insan çok uzun bir süre, ki bu kalabalığa kendimi de dahil etmeliyim, Superman'ı tarihin ilk süper-kahramanı olarak bilmektedir. Aslında çok yanlış olmasa da en erken süper-kahraman hala DC evreninde var olan Dr. Occult'dür. Yaratıcıları da hepinizin yakından tanıdığı Jerry Siegel ve Joe Schuster'den başkası değil hem de!



İsim işleri, şirket birleşmeleri, el değişimeleri ve finansal krizler derken 1977 yılında resmen DC Comics olarak bilinecek organizasyon, sırına Batman ve Superman'ı almış bir şekilde Golden Age dönemini tamamlarken, herkesin DC'nin gerçek sahibi olarak bildiği ama aslında ilk başlarda Wheeler-Nicholson'ın muhasebecisi olan Jacob S. "Jack" Liebowitz de şirketteki hisselerini giderek artırrarak söz sahibi konuma gelmişti. Çizgi romanındaki "era" dediğimiz dönemleri incelemek isteyenler dergideki ilk PhD köşesine dönebilir ya da internette ufak bir gezintiyle bilgilerini kuvvetlendirebilir biz tekrar girmemek için pas geçiyoruz ancak DC'nin bu "gümüş" dönemde yaptığı atılımdan mutlaka bahsetmemiz gereklidir. Flash karakteri modern dönemlerde de özellikle gençlerin çok sevdiği süper-kahramanların başında geliyor. Hatta DC'nin geçtiğimiz aylarda işine son verilen efsane yayıncısı Dan Didio, Wally West'e etkili nedeniyle ölüm tehditleri bile aldığı söylemiş! O dönemde Flash karakteri alıntı çağdaşı Jay Garrick karakterinin dışına taşımış





## AYIN VARYANTI

**Catwoman 80th Anniversary /  
Shannon Maer Exclusive Cover**

ve yepeni bir isim Barry Allen'la daha gerçekçi bir şekilde diriltilmişti. Flash'ın tekrar doğuşu, Green Lantern karakterine, GL ise dünyanın ilk süper-kahraman takımı olan Justice League'in doğusuna uzandı! Flash'ın uzay-zaman para-doksuna hızla katılmış olması aynı zamanda "paralel evrenler" fikrinin de çizgi romanda doğusunun ilk adımlarını atacak ve Flash #123 'de ilk kez farklı zamanlardan iki karakter aynı çizgi romanda buluşacaktı.

DC bu hamlelerle yerini sağlamlaştırıldıgını ve te-kele doğru gittiğini düşünürken, Stan Lee adında genç bir editörün Marvel Comics'i gün geçtikçe hayran topluyor ve sofistike karakterleri Amerikan toplumunun çizgi roman okuyan bölümü içinde oldukça fazla konuşuluyordu. İlk başlarda çok ciddiye almadıkları bu tehdit, Fantastic Four'un müthiş başarısından sonra DC kadrosunu korkutmaya başlamış ve rekabet odaklı hamlelerin zamanı gelmişti. Efsanevi Batman yazarı Carmen Infantino'nun demir yumruklu işlerin başına geçmesinden sonra, DC Comics özellikle genç ve yetenekli sanatçı kadrosunu oluşturuya başladı. Neal Adams, Dennis O'Neill gibi gençlerin yanına Spider-Man karakterinin yaratıcılarından biri olan Steve Ditko ve -Stan Lee'yle yaşadığı sorumlular rağmen en sonunda Marvel'a geri dönecek olan- Jack Kirby, DC kadrosuna katılmıştı. Neal Adams; o dönemde bugüne kalacak ikonik kapak çizimleri üreterken, Kirby yepeni karakter ve hikayelerle (4th World, Darkseid, Demon, Kamandi) neredeyse tek başına Marvel'ın sofistike ve daha fantastik dünyasını DC'ye taşıyor ve o an için olmasa bile şirketin geleceğinin temel taşlarını yerleştirmiyoordu.

DC'yi bugünkü DC yapan erken dönem hikayeleri sizlerle paylaşmaya çalıştık ama esas hikayenin başına bile gelemedik daha! Milyar dolarlık bir işletme haline gelen DC Comics'i esas bütünen şey ise Bronz dönem sonu ve

Modern dönemin başıdır. Çizgi romandaki Brit Invasion adı verilen, genellikle İngiliz sanatçlarının başını çektiği daha sert ve ayakları yere basan, başka bir deyişle "daha olgun" hikayeler, Neal Adams'ın Green Lantern / Green Arrow hikayelerinde yer verdiği sözün gelimi "uyuşturucu" problemleriyle DC sahnesine giriş yapmış, Alan Moore, Grant Morrison, Neil Gaiman ve Frank Miller gibi yıldızlar da çizgi romanı saygı duyulan bir araç haline getirmișlerdi. Bu dönemde DC'nin yayınladığı Arkham Asylum, Dark Knight Returns ve Sandman ve Watchmen halen çizgi romanın en iyi örnekleri olarak değerlendirilmektedir.

Janra karşı artan ilginin küresel büyük oyuncuların da kulağına su kaçırmaması geç olmadı. Zaten Superman'ın filmi çekilmiş Batman'ın ise 60'larda kendi dizisi vardı. 90'larda her çizgi romanın değerinin Action Comics #1 olacağının düşünülmesiyle oldukça fazla olan satış grafikleri, sadece spekulatiflerin varlığı nedeniyle çizgi roman piyasasına orta vadede zarar vermiş olsa da film anlaşmaları sayesinde DC Comics, Amerika'nın en büyük eğlence sektöründeki isimlerden Warner ile birleşmişti. Böylece, mükemmel bir dokunuşu olan Tim Burton'ın Batman filmi, karakterin sadece çizgi romana ilgili kişiler değil küresel bir seviyede toplumlar tarafından tanınmasına yol açmıştır.

Az önce bahsettiğim krize cevap vermenin yolunun her zaman toplu bir "hard reset" atmak olduğu çizgi roman editörlerinin en sevdiği yöntemlerden biri. 1990'larda Batman'ın belinin kırıldığı, Superman'ın ise öldüğü seriler hem çok tartışmalı oldu hem de oldukça faydalı! Bu sansasyonel olaylar insanları çizgi roman almaya teşvik ederken, DC için de milenyuma girerken yeni hikayelerini dayandırı-

cakları muhteşem bir zemin hazırlamış oldu. Milenyumun ilk çeyreğinde çizgi roman satışlarında Marvel'ın Ultimate başlığını cevap vermekle güçlük çeken DC'yı, Christopher Nolan'ın çektiği muazzam Batman filmleri sırtlıyor. Çizgi roman temasından uzak ama bir o kadar da içinde ger-çekten bir Batman olsa böyle mi olurdu sorusunu sorduracak seviyedeki senaryo ve sinematografik başarı DC Comics ürünlerine ilgiyi artırırken, dönemin DC için "genç Sabri'si" Geoff Johns ve X-Men ve Image altında bir efsane olan Jim Lee ile Flashpoint ve Hush gibi hikayeler DC'ye önemli bir soluk kazandırmış, eski dost Grant Morrison'ın kafa açan ya da kafa yakan Batman dönemi ise New 52 ve arkasından Rebirth'e giden yola DC'yi taşıyordu.

Bugünlerde DC, New 52 öncesinde tanıtışı- ve kendisine New 52 döneminde büyük başarı sağlayanan Scott Snyder, son 10 yılda yaptığı muazzam işlerle bir çizgi roman efsanesi haline gelen Tom King ve Marvel'ın bayrak çocuğu Bendis'i de kadrosuna katarak yazar anlamında tam bir "all-star" kadrosu kurmuş vaziyette. Black Label etiketi altında 80'lerin sert hikayelerine göz kırpan DC Comics, fanların gözündeki "abi DC, Marvel'a göre biraz daha sert, karanlık ve olgun" imajının hakkını vermeye çalışıyor. Filmler anlamında Marvel'ın fersah fersah gerisinde kaldığını kabul etmek durumunda olduğumuz DC Universe'de yakında "hard resetlerden" payına düşeni alacak ve daha güçlü doğacak diye umit ediyoruz. Başarıya ulaşmış yazarlarını önemli noktalara getiren ve onların üzerinde yükselen hikayelerle, DC Comics hala sektörün en büyük ismi belki de!

Zaten hangımız bir gargoyle'un tepesinde Gotham'ı izleyen karanlık bir silieti görmekten vazgeçebilir ki? Evde kalın, sağlıklı kalın.

◆ Metehan İğneci

# OTAKU CHAN

Elektrik hatlarının bir dil yaratabileceğini düşünür müydünüz? Tokyo'da gerçekleşecek olan olimpiyatlar bu sorunun cevabını vermiş oldu.

Olimpiyatların Tokyo'da yapılması ilginç haberler de ortaya çıkmıştı. Bu tip büyük etkinlikler şehirlerin mizacını da değiştiren büyük projelere önyak olur. Tokyo'da da aynı durum yaşandı haliyle ve Japonya'nın görsel dilinin önemli bir motifi değiştirilmeye çalışıldı: Elektrik hatları yeraltına alınmak istendi. Karşı çıkanlar da oldu ama sonunda proje durduruldu. Peki neden önemli ki bu? Gelin animeler üzerinden görsel dili ve onun vazgeçilmez motiflerini biraz irdeleyelim.

## Tarzlar ve imgeler

Şehirlerin ve sinema gibi görsel sanatların, yaratıdıkları kültüre has özelliklere sahip birer dilleri, sık sık kullandıkları motifleri vardır. Bunlara verilecek en iyi örneklerden

biri mesela "Western". Yalnız kovboyumuz her zaman vahşi batıya yani medeniyetin daha ulaşamadığı uçlara, sınırlara "frontier'a gitmeye çalışır. Medeniyet ise her zaman demiryolu ve telgraf telleri motifleriyle bezeli sahnelerle kovboyumuzu yakalamaya uğraşır. Aslında yakalayan bir yandan kurumsallıkta, devlettir. Belki de bu sebeple genelde demiryolu kalantorları hep kötü adamlar olarak betimlenir Western filmlerinde. Amerika'nın çok daha küçük bir devlet organizasyonuna sahip olması, vatandaşlarının cici silahlarına yönelik her türlü kanun değişikliğine karşı çıkması altında yatan sebepler ülkelerinin kuruluş dönemi'ne yani vahşi batı günlerine kadar uzanır. Zaten "Western" türünü yaratan da, o görsel dili ve motifleri yoğun da bu geçmişleridir.

Elbette bu gibi tarihsel dönemler sinemanın malzemesi haline geldiğinde tarihi gerçekleri anlatmaktan çok yönetmenlerinin kendi tarihsel bakışlarını, ideolojilerini barındırır ve aslında milli kimliğin yazılmasını, yaratılmasını da sağlar.

Animelerde ve Japon sinemasında da Western'de gördüğümüz gibi motiflerle karşılaşıyoruz, kimi zaman benzer kimi zaman alakasız sebeplerle. Öncelikle Western karşılığı diyeboleceğimiz Samuray türüne bakalım. Bu tür kendi görsel dilini yaratırken sahneleri, modern çağ öncesi Japonya'sını ıslak pırıncı tarlları, çiftlik evlerinin sıvri çatıları gibi, geleneksel Japon kültürünün olmazsa olmaz unsurlarıyla dolduruyor. Şogunların, beyliklerin yöneticilerinin ve kılıç ustalarının aralarındaki çekişmeleri izlediğimiz bu türün eserler, Napier'e göre ortaçağ savaşlarına meyledoyp, bir yandan da daha geniş çaplı tarihsel olayları hesaba katmadan, savaşçı ruha ve etkileyici savaş sahnelerine önem veriyor. Tıpkı Amerika'nın mitolojik geçmişinin kovboy ve sınır kültürünün gölgésinde kalması gibi Japonya'da kendi tarihini yeniden şekillendirirken seçici davranışını, bir nevi göz boyayacak, ağızımıza bir parmak bal çalacak şekilde anlatısını kuruyor ve milli kimliğini de Japonların savaşçı ruhu üzerinden kurgulamış oluyor.

Modern dönemin anlatılarının nasıl bir görsel dil oluşturduğunu düşünmeye başladığımızda da aklimızda tutmamız gereken şu: Japonya 1853'te senelerdir süren izolasyonundan çıktıığında hızla modernleşmeye başlamış; küçük büyük şehirleri, tarihi binalarla modern binaların her yanını telgraf, elektrik direkleri



ardından da telefon telleri sarmaya başlamıştı. İkinci Dünya Savaşı'nın Japonya'nın üzerinden balyoz gibi geçmesinin ardından da –nükleer bombaların da etkisiyle– Japon toplumu teknolojiyle iki farklı açıdan ele alabileceğimiz bir ilişki kurdu. Biri modern çağda gündeliğin anlatımında görsel dile imzasını atan unsurlar/motifler olarak demiryolu ve elektrik direkleri. Diğerisi de bilimkurguda yeni bir anlatı yaratın, hem bilime yönelik korkunun ve sevginin hem de zaferin ve büyümeyen bir arada ele alındığı teknolojik beden yani mechatlar ve robotlar. Ama biz odağımızı en azından bu yazı çerçevesinde görsel dil ile sınırlayalım.

Demiryolu ve elektrik hatları gibi öğeleri komedi animelerinden tutun da fantastik eserlerde bile görüyoruz. Düşünunce teknolojinin ön plana çıkmadığı Naruto'da bile İtaç'ının dolunayın önünde, bir telefon direğinin üstünde durduğu sahne, serinin en ikonik, hafızalara kazınmış sahnelerinden biridir. Bu gibi sahnelerin çoğunu Tumblr'daki Power Lines In Anime sitesinde bulabilirsiniz. Yüzlerce animeden elektrik hatlarının gözüktüğü sahneleri paylaşan, bu konuya adanmış harika bir site. Görselleri incelediğinizde zaten müthiş zor koşullarda ve yüksek bir tempoda çalışan animatörlerin detaylı detaylı çizerek niye bu unsurlara bu kadar vakit ayırdıklarını merak ediyor insan.

### Farklı örnekler, farklı izler

Gelelim bu motiflerin önemli örneklerine. En ikonik tren sahnelerinden biri büyük ustası Hayao Miyazaki'nın, Oscar ödüllü filmi Ruhların Kaçışı'ndadır. Filmin dorugunda, sakin ama duygusal tren yolculuğu sahnesinde ana karakter Chihiro'nun olgunlaşmasını betimler yönetmen. Zaten suyun üzerinde ilerleyen trenin yarattığı atmosfer bizi etkisine almışken Chihiro'nun korkularına baskın gelerek düşüncelere kapılmış bir halde yaptığı bu yolculuk, karakter olarak gelişiminin de dorunu imler. Miyazaki röportajlarında sırf bu sahne için filmi çektiğinden de bahseder. Japonya'da tek başına tren yolculuğuna çıkabilmenin büyümeyen bir ispatı olması, trenin bu kültürde



sadece bir ulaşım aracı olmaktan daha derin anımlara sahip olduğunu gösteriyor. Yakın zamanın en parlayan yönetmenlerinden Makoto Shinkai ise demiryolu ve elektrik hatlarını görsel dilinde en çok benimseyen insanların biri. Hem Senin Adın hem de Saniyede 5 Santimetre filmlerinde ısrarla zamanın ayrı düşürdüğü insanları duygusal ve fizikal anlamda birbirine bağlamak için demiryolunu ve trenleri kullanıyor, şehir betimlemelerine baktığınızda uzaktan küçük gözükse de tren yolları şehrin durmadan kan taşıyan damarlarına benzeyen.

Japon toplumunun "ben" yerine "biz" diye düşündüğünü, iyı ya da kötü birbirine bağlı olmasını hesaba katınca Shinkai'nin yaklaşımı içinde kültürel değerler de barındırıyor gibi gözüküyor.

Kült anime Serial Experiments Lain ise neredeyse tüm görsellini elektrik hatları üzerine kuruyor. Hikâyesinde teknolojinin toplum üzerindeki etkisine ve iletişime degenilmesi görsel dile elektrik hatları üzerinden yansıyor ve seri boyunca alttan uğultulu elektrik sesi eksik olmuyor.

Marc Steinberg animelerin görsel dilinde bu motiflerin kullanımını Evangelion'a bağlıyor. Hatırlarsanız seride gündelik yaşam şehirdeki elektrik direkleri, telefonlar, tren istasyonlarının gösterildiği sahnelerle betim-

leniyor, bir sahnenin bir sahneye geçerken de bu öğeler "geçiş çekimleri" (transition shot) diyeceğimiz bağlantı parçaları olarak da kullanılıyordu. Gericili bu geçiş çekimlerinin benzerlerini Japon sinemasının üstadı Ozu, Evangelion'dan seneler önce filmlerinde kullanıyordu. Fakat Evangelion'un "gök ve iktidar sağlama ya da üstünlik kurma" altmetninin Eva'ların muazzam kalınlıklardaki elektrik kablolarıyla vurgulandığını bunun da gündelik yaşamı belirten sahnelerle bir anlamda tekrar tekrar hatırlatıldığını düşünürsek, bu gibi motiflere görsel dilde özellikle anlam yüklediği ilk örnek olarak Evangelion'u sayma konusunda Steinberg'e katılabılırız.

Tabii bu noktada mecha animelerine ve teknolojik gövdelerin niye özellikle Japonya'da bu kadar tuttuğuna, Japonların bu anlamda teknolojiyle nasıl bir ilişki kurduğunu da değinmek lazımdır. İlk TV animesi Astroboy'dan başlatabileceğimiz hatta sinemayı da katıcksak Gojira'ya da değinmemizi gerektirecek hem teknofaşist, muhafazakâr ama bir yandan da posthumanist ve olumlayan çok detaylı ilişkiler kurduğunu görüyoruz teknolojiyle. Bu da gelecek ayın konusu olsun. Zaten pandemi sebebiyle yaz animelerinin çoğunun ertelendiği bir dönemdayız. Yeni animelerin yokluğunda kafamızı biraz bu gibi konulara yorarız. ♦ Merve Çay



# COS- PLAY REPUBLIC

Cosplayin  
farklılaştırımadıklarından misiniz?

Cosplay gibi yaratıcı bir hobi söz konusu olduğunda, kişinin kendisi ırk ve köken gibi etmenlerin aslında önemsiz olduğunu düşünürsünüz. Bu konuda da çok haklısınız. Ne de olsa cosplayin artık ne demek olduğunu biliyorsunuz ve en önemli insanların tercihleri, bu hobide "sert eleştiriyi" tercih etmiyor. Bu hobi, hayatın her kesiminden insanları, ülkeleri ve geçmişleri bir araya getirecek yeteneğe sahip. Öyle güzel bir hobi ki bir karakteri, kendi tarzınızla yaşama şansına sahipsiniz. Ancak son birkaç yıldır sahneye çıkmak eskisinden daha zor hale geldi. Topluluk gittikçe insanları ten rengine göre yargılamaya ve düşmanca davranışa başlıyor. Gerçi bu düşmanca davranış, çok şekilli dallara ayrılıyor. O konuya da derinlemesine gireceğim. Geek dediğimiz kültür insanların farkında olsun veya olmasın, hatta istemeyerek de olsa beyazlık konusuna çok vurgu yapıyor. Bu sorunu yurtdışında özellikle "POC" (people of color) yani melez, beyaz dışındaki renk gibi terimlerle farklı anımlara sahip olan "renkli kişiler" yaşıyor. Bu terimin kullanılmasının nedeni de tamamen politik. Siyahi, melez, Afrikali ama siyahi değil gibi uzun tartışmaya yol açacak bir konu. Yeri kesinlikle burası değil. Konumuzu dönecek olursak, toplulukta aslında içten içe kişileri rengine göre yargılanan çok fazla insan var. Kendinizi mavileştirmekle kıyaslayan, ırkları görünümüleri nedeniyle problemlerle karşılaşan, gerçek kulaklığını elf kulaklılarıyla protezler takan sayısız insan yapısı var ortada. Bazı insanlar bunları abartsa da kendi yaşam biçimlerine karışmak gibi kötü huylarımız var. Topluluk standartları sizleri farklı kararlar almaya itebilir. Belli noktalarda cosplay de bu konuda acı çeken hobilerden biri. Farkındaysanız ne zaman orijinalinde beyaz olan bir karakteri siyahi olarak beyazperdeye sunduklarında olay çıkar. Bunun en güzel örneklerinden biri muhtemelen The Dark Tower filminde Roland



Deschain (The Gunslinger) karakterine hayat veren Idris Elba'dır. Özünde beyaz olsa bile karaktere o kadar güzel büründü ki Elba'yı suçlamak gerçekten imkansız. Bu tarz sayısız örnek vermek mümkün. Cosplayde çizgi roman, video oyunları, filmler, televizyon dizileri, vb. arasından seçim yapabileceğiniz karakter aralığını baktığınızda, karakterlerin ezici coğulğunun daha açık bir tenli olduğunu göreceksiniz. Bu durumda seçeneklerinizin eğer ten renginiz farklıysa azaldığının farkındasınız. Diğer tarafta cosplayin tutkusundan da uzaklaşmak istemiyorsunuz. O zaman yapacaklarınız belli. Normalde göre biraz daha koyu tenli bir cosplayersiniz, kimi zaman görünümünüzü sizi rahatsız edebilir. Belki bunu günlük hayatı bile hissediyor olabilirsiniz. İnternette görebileceğiniz en yoğun örnek ise bir karakterin "siyahi" versiyonudur. Tıpkı kadın karakterin erkek, erkek karakterin de kadın versiyonunu yapmak gibi. Ya da paralel evren konusunu derinleştirerek, bilinen karakterleri çok farklı şekillerde cosplayde kullanırsınız. Hayal gücünüzün sınırı yok. Toplumdaki en büyük sorun beyaz bir karakteri siyahi veya siyahi bir karakteri beyaz tenle yapmak "bazlarına göre" çok



Birbirinize her zaman destek olun

rahatsız edici. Özellikle sosyal medyada karşınıza çıkan fotoğraflara ve gönderilerde baktığınızda, yorumlar çok korkutucu olabiliyor. X-Men'deki Storm karakterinin cosplayini beyaz teninizle yapmak, "başlarına göre" çok yanlış. Oysa cosplayin ne kadar özgür olduğunu unutuyorlar ve yaratıcılığın bu noktada ne kadar önemli olduğunu onlara göstermek gerekiyor. Belki de bunun yaratıcı olmadığını düşünlendensiniz. Zaten çok gördüğünüz bu versiyonları, neden eleştirmeyesiniz. Bir noktada haklısınız, ancak ortada internetin inanılmaz yaygın olduğu gerçekini unutular var. Çok farklı bir şey hayatı geçirildiğinde ve haberleştirildiğinde, aynı özveriye siz de sahip olmak istersiniz. Belki daha önce makyaj yapmaktan çekinirken, gördüğünüz çok sayıda örnek sonrasında gaza gelip siz de aynısını yapmayı istediniz. Bu, cosplayde çok doğal bir duygudur. Ancak cosplay hobisine alışık olmayan bireyler için zor tabii. Aynı durum fizik için de geçerli. Biraz kilonuz varsa ve inanılmaz zayıf bir karakterin cosplayini yaptıysanız hemen tepki toplarsınız. İnsanlar sizi şırgan bir karaktere benzetip, üzerine dalga geçer. Hayatın birçok noktasında özgüveni düşük sayısız insan var. Özellikle cosplayde fiziği neredeyse mükemmel görünen modeller nedeniyle, standartın altında kalanlar kendilerini beğenmeyebiliyor. Dahası sosyal medyada bu tarz modeller çok beğeniliyor ve onlara klavyeden yağı sevgi sözcükleri, zengin firmaların dikkatini çekiyor. Sonrası malum. Bu cosplayerlara sponsorlar yaşıyor. Diğer tarafta siz sadece yeteneğe sahipseniz ve fiziksel olarak kendinizi yeterli görmüyorsanız, karanlık kapılar arasında saklanırsınız. İşte bunu

yapamamak çok önemli. Toplumda "mükemmel fizik, ince bel, belli yüz hatları veya boy uzunluğu" gibi spesifik detaylara takılan çok sayıda insan var. Uzun bir karakteri kısa boyunuzla gayet de cosplayini yapabilirsiniz. Eğer normale göre daha şırmışsanız, zayıf bir karakterin cosplayini yapabilirsiniz. Eğer fiziginizle barışık değilseniz (ki çok normal), cosplayde bunun çözümü her zaman var. Sosyal medyada "çırkin eleştiri" yapanlara dikkat etmemek, soğuk kanlılığını korumak çok önemli. Unutmayın, ne kadar kötü hissederseniz hissedin, sizin gibi birileri var. Ve o kişi sizi savunmak için ortaya çıkacak. Hissettiğiniz rahatsız edici bir davranıştı paylaşmaktan çekinmeyin. Ten renginizin, fiziginizin eleştirilmesi, cosplaye kimi zaman



bunu yansıtamamak çok doğaldır. İşiniz cosplay olmadıkça ve bunu hobi kategorisinde tuttuğunuz sürece kimsenin sizi eleştirmesine izin vermeyin. Hissettiğiniz rahatsız edici an, hikayelerinizi paylaşın ve o kişinin ne hissettiğinin bir parçası olun. Olumsuz deneyime sahip olanlara aşırı duyarlı olarak davranışmayı bırakın. Değişimin gerçekleşmesini istiyorsak engellerin yıkılması gerekiyor. Birinin bu topluluktaki deneyimini harika bir şey haline getirmesi, o kişi olmak ve bir adım atmak, sadece küçük bir nezaket duygusu gerektirir. Farklılıklar bir kenara bırakın ve birbirinize destek olun.

♦ Ceyda Doğan Karaş





## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

[cemsanci@chip.com.tr](mailto:cemsanci@chip.com.tr) [@Cem\\_Sanci](https://twitter.com/Cem_Sanci)

# Köşenin ismi nereden geliyor?

**H**adi itiraf edin. Eğer köşeye bu ismi neden koyduğumuzu bilmeyen nispeten yeni okurlarımızdan biriyseñiz, her ay bu sayfayı açıp "beni eskiden bir kız çok üzdü" ismini görünce bir şaşırıyor, garipsiyor, hatta saçma bile buluyor olabilirsiniz. Bu adamın köşesinin neden böyle bir ismi var, diye meraklısıñır olabilirsiniz. Eski okurlarımız köşeye ismini neden verdigiñi biliyorlar ama bunu açıklayalı, üzerinden on yıldan uzun zaman geçti, son on yılda dergiyi okumaya başlayan okurlarımızın meseleden haberdar olduğunu sanmıyorum. Hadi bu ay, merakınızı giderecek neşeli bir konu olsun, köşenin isminin nereden geldiğini anlatayım.

90'lı yılların sonunda, benim köşenin ismi "General Stuff" idi. Çoğunlukla strateji oyunlarından konuşmak üzere kurguladığımız köşede arada sırada da hayatın genel akışından, eğlenceli konulardan bahsetmek istediğimiz için hem "genel kurmay" hem de "genel meseleler" anlamına gelebilecek şekilde böyle bir şeñilli kelime oyunu yapmıştık.

Meselenin strateji oyunları kısmı tamam da iş "genel şeñler"den bahsetmeye gelince, bazi ilginç tepkiler almaya başladım. Yani mesela, "bu Lara Croft ablamız, üzerinde o kısacık şort ve askılı atletle nasıl oluyor da kutuplara gidiyor?" sorusunu sorup sonra bu sorunun üzerine "geyik" geliştirirken, konu sonunda kadın erkek ilişkilerine de dokunuyor ve kadınlar hakkında iki kelime latife edince, oowww...

Mail kutusu "seni eskiden bi kız çok üzmiş," tespitiyle doluyordu. Sosyal medyanın da yeni yeni kendini göstermeye başladığı dönemlerde bu "seni eskiden bi kız çok üzmiş" muhabbeti o kadar büydü ki, artık bu geyikle alay etmekten kendimizi alıkoyamaz olduk. Her yerden çok bilmiş, dünyayı çözümüş, psikoloji yüksek lisansı yapmış bilgili bir kardeþimiz başını çıkarıp, yorum yapar,

mektup atar olmuştu: "Seni bi kız çok üzmiş." Bu kalıp hayatma o kadar girmiþti ki, bir süre sonra geyiðinin de çevrilmesi kaçınılmaz oldu. Arkadaşlarla yemek yiyoruz diyelim. İskender söylüyoruz, tabaklar geliyor. İskender'in tadına bakıyorum, çok da matah bir şey değil, diyelim ki çok beğenmiyorum... Hemen masada geyik patlıyordu: "Seni eskiden bi İskender çok üzmiş."

Sinemaya yeni bir film geliyor... Diyelim ki, yeni bir James Bond filmi olsun. Filmi beğenmezsem, geyiği hazır: "Seni eskiden bi James Bond çok üzmiş..."

İşte bu dönemde, baktım ki, ağızımı açsam beni birisi üzüp duruyor, Türk halkı benim çok üzüldüğümü bu kadar emin... Neden köşemin ismi de bu olmasın ki dedik ve 10 yıldan uzun zamandır, köşenin ismi "Beni eskiden bir kız çok üzdü" olarak devam ediyor.

İlk başlarda, hakkında yazdığını her konuya, beni eskiden çok üzmesi meselesine de bağlayıp güzel geyik çeviriyorduk. Örneğin, yeni Civilization oyunundan mı bahsediyorum... Oyunun zayıf noktalarını eleştirdikten sonra,

yazımı da "beni eskiden bi Sid Meier çok üzmiş olmalı" diye bitiriyordum. Halk bunu duymak istiyorsa, ben de onu vermemeliydim, di mi?

Köşenin öyküsü özet olarak budur, dostlar. Fakat, eski okurlarımız için kötü bir haberi var, beni kimse üzmedi arkadaşlar. İçiniz rahat olsun. Ama genel olarak kızlar beni üzüyor mu? Evet, olabilir... İnsanoğlu medeniyetinin gelişimine bakınca, yüzlerce yıl önce bitip tükenmesi gereken bir hastalık olan prenses sendromunun, kızlarınızın kendini prenses olarak görme hevesinin hala devam ediyor olmasına üzülü... Ya yok, ne üzüleceğim ya, kendi hayatına, aklına, bilincine sahip çıkmayı masal dünyalarında hülyalar kurup kendini prenses sanarak yaşamaya hevesli insanlar yüzünden kendimi ne üzeceğim? Biz keyfimize bakalım dostlar. Sanat, edebiyat, müzik, bilim, bilimkurgu, role playing, etkileyici video oyunları... Şu zorlu gezegende yaşamını bu eşsiz lezzetlerle tatlandırmayı bilen az sayıda insanız, neden üzelim kendimizi? ♦





## Level Me Up Şahin Derya

sicherheits@gmail.com

# Zaman makinesi

Antik kültüre çok derinlemesine hâkim olduğum söylenemez. Benim için geçerli felsefenin o dönem olması minimale en çok inmiş bir yaşam biçimi olduğu ve gerekliliklerin en öz hali ile düşünmeye çalışan insanlara görünmesi yüzündendir. Yine de bu insanların hiçbirini zamanda seyahat etmeyi düşünmemiştir. Dönemleri anlatmışlar, hayranlık duymuşlar, yüceltilmişler ama ileri geri gidip gelmek kimsenin hayal dünyasına -bilindiği kadariyla- düşmemiştir. Bir mezzardan tek bir sayfa çıkışa değişebilir tabii ki bu durum.

Yine antik dönemde makinelerin yapıldığını biliyoruz, hatta buhar enerjisinin kullanımına çok yaklaştıklarını da. Lakin barbar kavimlerin insanlığın gidişatına, aslanlara atılan kölelerden sisteme saldıran yobazlar ordusuna dönüşerek ket vurduğunu, bizleri en az 800 yıl geri götürdüğünü de

biliyoruz. Gezegenlerin çekim yasasını bulmaya küçük bir yol kalmışken, bir kadın tarafından yönetilen İskenderiye kütüphanesinin nasıl yakıldığı da. Her nasilsa sanayi devriminin sonrasında makine denilen nesne ile tanışıyoruz. Hemen isyan başlıyor elbette, nereye doğru gidiyoruz diye. İnsanın doğasını seri katil, con-artist, mucit, kimyager, bilim adamı gibi döve döve değiştirmeye başlıyor yeni çağ. İnsanların neden zamanda ileri veya geri gitmeyi istediklerini düşünüyorum. İçinde bulundukları yeni zamanın onları kaçmaya, kaçırıldıkları fırsatları yakalamaya ittiğini düşünüyorum, belki biraz da olumsuz olarak. Einstein ve teoremleri ile ilgili ne desem yalan çünkü hala akım zamanın tünel gibi içinde gezilebilecek bir şey olduğunu almıyor. İnsan hemen her hayal ettiğini başarmış görünüyor. Sanki gideceği gizemli yolu

hissediyor gibi. Buhardan zamanda seyahate nasıl geliriz bilmem ama yine o muallaka "deliriyor muyuz? "Makinelerin hem bizi yönetmesinden korkup hem hayallerimizi bile onlara nasıl bağlıyoruz?" düşünceleri var her kafada.

Orhan, ben ve birkaç kişi oturduk zamanda seyahatli oyun bulamadık. Demek yapılmalı. Bir Roma

lejyonundayım, bir bakmışım Sarıyer'de balık tutuyorum?! Her oyun çeşidini geziyor, hepsinde kendimi kanlılıyorum? Geçmişin o güzel, aşırıya gitmeyen hayal dünyasından, Likya lahitlerinin birinden size huzur veren dizeler:

"Beni bulamazsan eşyalarımı bulacaksın  
Açtığım yolları ve yonttuğum taşları  
Binlerce yıl öteden  
Parmak uclarımız değecek birbirlerine"  
Ey güzel Anadolu'nun güzel insanı... Tanışmak isterim seninle makineme binip. ♦





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

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

# Dünyalar farklı

**D**aha önceden de WoW Classic hakkında bir şeyler karalamıştım ama karantina sebebi ile bu oyuna uzun süredir harcayamadığım kadar vakit harcamayıbildim. Hal böyle olunca da bireysel deneyimlerden yola çıkar birkaç şey söylemek istedim... Efendim bildiğiniz üzere WoW: Classic, 2004 yılında piyasaya çıkan orijinal WoW'un yeniden son kullanıcıya servis edilmesinden başka bir şey değil. Benim gibi ömrünün bir kısmını WoW'a vermiş oyuncular için heyecan verici, yeni oyuncular içinse merak uyandıracak bir başlığıtı. Oyun piyasaya çıktığı anda muazzam bir topluluğu peşinden sürüklemeysi başardı. Sunucular doldu, taştı; Twitch üzerinden belki de tarihindeki en yüksek WoW izlenme oranlarına

ulaşındı. Fakat daha önceki bir yazımada da belirttiğim üzere, bu oyun kimsenin tahmin edemeyeceği kadar kısa sürede tüketildi, bir anlamda bitti. Kısa sürede yok edilen Ragnaros isimli devasa boss, bugün yerini kısa sürede yok edilen Nefarian'a bıraktı. Sırada Ahn'qiraj ve Naxxramas var. Fakat diğer tarafından da Blizzard tarafından The Burning Crusade eklenti paketi için kullanıcı anketi yapıldı. Peki, şimdi nasıl bir yol izlenecek? Döneminde Naxxramas'ın gelmesinden kısa süre sonra TBC'nin piyasaya çıkması sebebi ve Naxx'ın çok zor bir zindan olmasından dolayı az sayıda insan gerçekten bu macea-rayı yaşayabilmişti. Benim de dahil olduğum birçok oyuncuya heyecanla Naxx yapabilmek için karakterlerini geliştirmeye devam

ediyor. Fakat bir anda "TBC yapsak oynar misiniz?" anketi ile karşılaşıyoruz. Hal böyle olunca, insan düşünmeden edemiyor, "Acaba yine Naxx yapamadan TBC'ye mi geleceğiz?" diye... Baktığımız zaman oyunu oynayış şeklimiz ve bugünkü oyuncularının WoW deneyimi hem kişisel hem de dönemin imkanları açısından 2004 - 2007 dönemine göre büyük oranda fark ediyor. Bu farklılık insanların içerikleri kısa sürede bitirebilmesi ile sonuçlanıyor. Hatırlarsanız WoW: Classic çıkışında eski topraklar olarak "Herkes oynayamaz, hemen bitmez" demişti. Fakat bitti. Şimdi de merakla Naxx zindanının ne şekilde temizleneceğini bekler oldum, olduk. Yani WoW: Classic ile öyle bir denklem yaratıldı ki insan ister istemez bugünkü oyuncularının, döneminin "çok zor" olarak adlandırılan oyununda daha neler yapabileceğini görmek istiyor. Daha da önemli unutmadık lazım ki Naxx, hem senaryo hem de akabinde gelecek TBC için muazzam bir geçiş sunuyordu. Zırh ve silah tasarımlarının muazzamlığından, eşyaların elde ediliş şekline kadar birçok noktada değişime gidilen bu güncellemenin kesinlikle deneyim edilmesi gerekmektedir. Hatta oyunun geçirdiği evrimlerin en önemli halkalarından bir tanesi olan Naxx için daha da özenilmesi gerektiğini düşünmekteyim. Özellikle yeni ve eski oyuncuların bir araya gelebileceği ve genel anlamda ilk defa eş zamanlı bir deneyim yaşayabilecekleri tek zindan olan Naxx'ın, WoW tarihinde muazzam bir önemi olacağı aşikar. Bakalım bir yandan yükselen TBC sesleri, Naxx'ın akibetini ne şekilde etkileyecik. Tabii bir yandan da Shadowlands tarafı söz konusu. Gerçekten de Blizzard'in iki WoW tarafından da çok önemli kararlar vermesi gerekiyor. Genel olarak son iki yıldır dibe doğru giden bu muazzam firmanın, ne gibi aksiyonlar alacağını heyecanla bekliyorum. ♦





# Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com 🐦 cepejderi

## Online Oyunların Zombileri

Son zamanlarda PC başından kalkamayan ve kalkmayı tercih etmeyen insanlar olarak dikkat etmemiz gereken çok önemli konular var. Bir konu demiyorum çünkü sayısı çok fazla. Özellikle Corona zamanı "evde kal" sloganıyla hepimiz kendimize dikkat etmeye çalışıyoruz. Mecbur kalmadıkça çıkmıyoruz, uzaktan uzaktan sevgimizi gösteriyoruz. Bu süreçte internet başında olanların vazgeçmediği tek bir konu var: online oyunlar. Aktif bir World of Warcraft oyuncusu olarak yakın zamanda çok aktif bir klan ile takılıyorum. Birçok oyuncu geldi, gitti. Muhabbet, sohbet pek hoş. İnsanın bırakası da gelmiyor hani. Bu tarz ortamlarda zaten tüm gün PC başında olunca arkada açıyzınız Discord'u. Muhabbet akarken, bir yandan da oyun oynamanın tadını çıkartıyorsunuz. Ancak farkında olmadığınız sey, sağlığınız. Oyun oynamak kötü demiyorum arkadaşlar, sakin. Zaten "oyun oynamak kötü, topluma zarar veriyor" diyen "o bilim adamları". Şimdi oyun oynayın, evde kalın falan diyor. Güzel kafalar. Şu sıralar özellikle

single yani hikaye temali değil de online oyunlarda limiti aşabilir ve sağlığınızdan olabilirsiniz. Çünkü yapacağınız başka bir şey yok. İşiniz yoksa, aileniz ile yaşıyorsanız, oyun oynamayı ne olursa olsun abartmayın. Bütün gün PC başında, ekrana gözleri dikmiş, kulaklığı bir saniye bile çıkartmayan bir zombi olmayın yani. Arada kalkın, evde adım atın, bacakları, kolları çalıştırın, hareket edin yanı. Hani gidip 30 dk spor yapın, ağırlık kaldırın demiyorum da dikkat edin işte. WoW diyordum. Corona zamanında yeni klan sayesinde tanıttığım tatlış insanlardan WoW'u bırakan bayağı insan oldu. Nedenini de merak ettim açıkçası. Çünkü onlar gibi ben de bütün gün discord takılıyorum ve oynama sürem da korkunç aktif. Farkında olmadan sadece PC başında yemek yiyor ve kalkmıyorum. "Çok zaman harcıyorum ve oyun yüklü olduğu sürece hayatı etkileyeceğ, bağımlılık yaptı" dedi ayrılanların çoğu. Bir noktada haklılar. Eğer kendinizi kontrol edemeceğiz ve online oyunların köleleştirdiği konuma düşecekseniz, tabii ki uzak durmanız önemli.

Ya da daha az aktif kalmanızı sağlayacak oyunlara yönebilirsiniz. Lütfen yazdıklarımı yanlış anlamayın. Oyun oynamak candır, online oyunlar aksıtsız ancak zombileşmeyin. Sevdiklerinizi arayın, onlara yazın, bir şekilde iletişimde olun. Kendinizi unutmayın. Zor zamanlardayız. Zamanı boş geçirmek yerine verimli hale getirmek çok daha önemli. Eğer çok zamanınız varsa bunu planlayın. Yepyeni icatlar peşinde koşmanız gereki yok. Tek yapmanız gereken her zaman olduğu gibi davranışmak ancak bir yandan da kendi sağlığını unutmamak. Ben ettim, siz etmeyin gibi oldu ama doğru aslında. Kendimi o kadar kilitledim ki sadece zor zamanların geçmesini bekliyorum. Zamanı geçirmenin en iyi yolu da sıkça oyun oynamak, sonra "niye kocaman oldum ben ya". Olursun tabii ohoooo. Ağırlığa falan gerek yok hani. Alın 2 kitap elinize, kaldırın gitsin. 30 veya 45 dakikada bir ayaklanın, mutfağa falan gidin. Meyvenizi, sebzeleri aman eksik etmeyin. Tam anne moduna girdim yalnız. ♦



A vibrant, stylized illustration of several Minecraft characters from the game Dungeons. In the foreground, a character with a blue and orange striped shirt and a sword is looking back over their shoulder. Behind them are a Creeper, a Skeleton, and a Ghast. The background is a colorful, abstract representation of a dungeon environment with glowing blocks.

# LEVEL

#279.5 Mayıs 2020

**YAYINCI**

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**İCRA KURULU BAŞKANI**

Cem M. Başar

**YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)**

Gökhan Sungurtekin

**EDİTÖR**

Kürşat Zaman [kursat@level.com.tr](mailto:kursat@level.com.tr)

**YAYIN KURULU**

Cem Şancı [cemsanci@chip.com.tr](mailto:cemsanci@chip.com.tr)

Tuna Şentuna [editor@level.com.tr](mailto:editor@level.com.tr)

**GÖRSEL YÖNETMEN**

Emre Öztnaz [emre@level.com.tr](mailto:emre@level.com.tr)

**ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ**

Ali Erman İleri

**KATKIDA BULUNANLAR**

Ahmet Ridvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Burak Güven Akmenek

Ceyda Doğan Karaş

Cumhur Okay Özgör

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Süngü

Gizem Krojlu

Hasan Elmaz Öfke

İker Karaş

Mahmut Saral

Merve Çay

Metehan İğneci

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Sonat Samir

Şahin Derya

Tolga Yüksel

Tunahan Ertaş

Ankara Temsilci: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: [www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)

**YÖNETİM**

**Tüzel Kişi Temsilcisi:** M. Rauf Ateş

**Satış ve Dağıtım Direktörü:** Egemen Erkorol

**Finans Direktörü:** Didem Kurucu

**Üretim ve Planlama Direktörü:** Yıldız Kurtulmuş

**REKLAM**

**Grup Başkanı:** Nisa Aslı Erten Çokça

**Grup Başkan Yardımcısı:** Seda Erdoğan Dal, İslıl Baysal Turan

**Satış Koordinatörü:** Burcu Kevser Karaçam

**Satış Müdürü:** Hatice Tarhan, [htarhan@doganburda.com](mailto:htarhan@doganburda.com)

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

**Ankara Reklam Satış Koordinatörü:** Sezinur Balıkçıoğlu

**Ankara Reklam Satış Müdürü:** Beliz Ballibey

Tel: 0 312 207 00 72 - 73

**REKLAM TEKNİK**

**Teknik Müdür:** Ayfer Kaygun Buka

Tel: 0 212 336 53 61 - 62

**REZERVASYON**

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

**Rezervasyon Faks:** 0 212 336 53 92 - 93

**Reklam Bölgeler Satış Müdür:** Dilek Ünlü

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

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

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

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

**Baskı:** Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

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

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

**Sertifika No:** 42716

**Dağıtım:** Türkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

**Yayın Türü:** Yerel, süreli, aylık

**FIPP** üyesidir.

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

**DB Okur Hizmetleri Hattı:** 0 212 478 0 300  
[okurhizmetleri@doganburda.com](mailto:okurhizmetleri@doganburda.com)

**DB Abone Hizmetleri Hattı:**  
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13  
[abone@doganburda.com](mailto:abone@doganburda.com) - [www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

Çalışma saatleri: Her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.

# NEXT LEVEL MINECRAFT DUNGEONS

Son on yılın en fazla konuşulan oyunlarından biri  
gözünü yer altına dikerse...

# HOW IT WORKS | TÜRKİYE'DE

POPULAR SCIENCE TÜRKİYE EKİBİNDEN YENİ BİR DERGİ



BİLİM VE TEKNOLOJİNİN  
DÜNÜ, BUGÜNÜ VE  
GELECEĞİ

MAYIS  
SAYISI  
BAYİLERDE

## 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

# ANNENİZE DOĞANIN KALBİNDEN BİR ARMAĞAN VERİN

Sevginin En Doğal Hali.  
Evlat edinin, sevginiz doğaya yayılsın.

