

HERKESE 10 STICKER VE 2 DEV POSTER DIABLO IV, STAR WARS JEDI FALLEN ORDER

#275 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Aralık 2019/12 - 12.50 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



LEVEL

DIABLO® IV

SWJEDI FALLEN ORDER

Güçün kaybeden taraftaki esareti
nihayet son buluyor.

COD: MODERN WARFARE

Seriyi unutulmaz yapan, aynı
isimdeki oyunun yerini tutabildi mi?

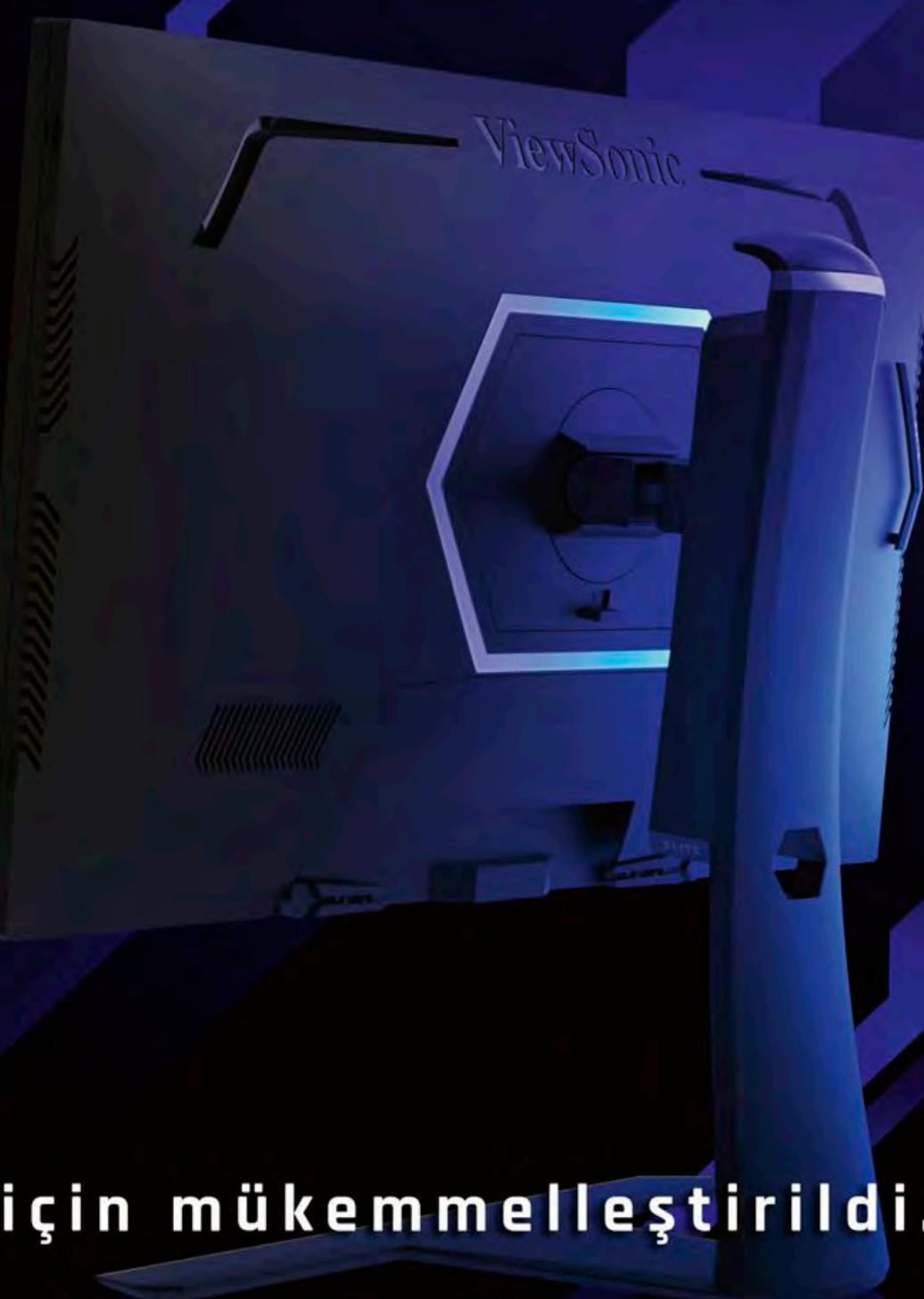
MARVEL'S AVENGERS

Iron Man! Thor! Hulk! Ve Ms. Marvel?
Bakalım daha kimleri göreceğiz...

ViewSonic | ELITE

XG270QG

27" 1ms IPS Nano Color GAMING Monitör



Oyun için mükemmelleştirildi.

Daha fazlası için tasarlandı.



200

Bir rakamın büyük veya küçük olması görecelidir. 1 yıl deyince kısa gözüken zaman dilimi, 365 gün diye tabir edince bir anda ehemmiyet kazanır. 10 desek az olur, 10 milyar desek konu büyür. Bir işe ayrılan zaman, bir mesafe, insanın içinde bulunduğu durumla veya işin normal sınırlardaki zaman diliminde nasıl yer aldığına göre farklılık gösterir.

200 sayısı aslında çok değil. 200 kez bir yere gidilebilir, o yer yakınsa. 200 kez sınav çekilebilir, kondisyonunuz iyiyse. 200 adet balon alınabilir, iyi bir parti söz konusuya.

Konu LEVEL ve ayda bir çıkan bir dergi olduğunda ise 200. sayımı kutluyor olmak, biraz daha önemli bir konu olarak değerlendirilebilir; tam 16.6 yıldır bir dergide yazarlık yapmak ancak çok sağlam iradeli, işini seven ve biraz da akılsız bir adamın yapacağı bir iştır çünkü...

Evet, bu benim LEVEL'a ilk harfi tuşladığım sayidan sonra gelen 199. sayı. Kolay değil, alışacağız...

Partiyi bir kenara bırakıp geçen ay gelip geçen BlizzCon'a degenelim. Ne Diablo IV'ü kaldı, ne Overwatch 2'si, ne Shadowlands'ı... Biz de bu sayıyı kocaman bir BlizzCon dosya konusuyla taçlandırdık, elbette posterleri de bu isimlerden seçmeyi ihmäl etmedik.

2020'de bizi bekleyen oyunlara değindiğimiz, Star Wars Jedi: Fallen Order'in iyi olup olmadığına karar verdığımız, bizi kaldırıp Frankfurt'a, Kingdom Under Fire II lansmanına götüren Gameforge'a teşekkürlerimizi sunduğumuz bu sayıyı keyifle okumanız dileğiyle; herkese selamlar.

Görüşmek üzere...

Tuna Sentuna

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



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı
125 TL

LEVEL
ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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

Diablo IV

Çıkışına 30-40 yıl olması bile bizi
heyecanlanmaktan alıkoyamayacaktı tabii ki.

Sayfa
26



İÇİNDEKİLER

03	Editörden	56	Call of Duty: Modern Warfare	80	Autonauts
06	Takvim	58	Shenmue III	80	A Knight's Story
08	Küheyylan	60	Need for Speed Heat	81	Abandon Ship
10	Haberler	61	Pokemon Sword & Shield	81	Internet Cafe Simulator
İLK BAKIŞ					
16	Marvel's Avengers	62	Football Manager 2020	82	Ice Age: Scrat's Nutty Adventure
20	Path of Exile 2	64	Luigi's Mansion 3	82	Jumanji: The Video Game
21	Martha is Dead	65	Age of Empires 2: Definitive Edition		
22	Deadliest Catch: The Game	66	Digimon Story: Cyber Sleuth - Complete Edition	83	Mobil İncelemeler
23	War Selection	67	Planet Zoo	87	Online
24	Art Kaede	68	America Truck Simulator: Utah	95	Donanım
		70	Disco Elysium		
		72	Moons of Madness		
		73	Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020	102	Film, Kitap, Müzik
		74	Just Dance 2020	104	PhD
		75	WWE 2K20	106	Otaku Chan
40	2020'nin En Çok Beklenen Oyunları	76	Stranded Sails	108	Cosplay Republic
DOSYA KONUSU					
26	Diablo IV	77	Travis Strikes Again: No More Heroes – Complete Edition	110	Köşe Yazılıarı
34	BlizzCon 2019	78	The Beast Inside	114	LEVEL 276
40	2020'nin En Çok Beklenen Oyunları	79	Manifold Garden		
		79	Kine		

PHILIPS

Performance

7304 serisi

The One Evinize yakışan



Bir konuda eşsiz olmak... Tek olmak... "En" olmak...
İngilizce'de "The One" kavramı çok dikkat çekici bir anlamda sahip...
Tıpkı yeni Performans Serisi gibi...

İzlediğiniz her detayın harika görünmesini sağlayan, üstün görüntü kalitesine
ve güçlü sese sahip, size Ambilight ile eşsiz bir deneyim sunan,
dikkat çekici bir seri...



ambilight 3



P⁵ Perfect
Picture Engine



4K UltraHD

philips.com.tr/tv

Aralık

3 Aralık

Arise: A Simple Story (PC, PS4, XONE)
Halo Reach (XONE)

Life Is Strange 2: Episode 5 (PC, PS4, PC)
Neverwinter Nights: Enhanced Edition
(PS4, XONE, Switch)

SaGa: Scarlet Grace (PC, PS4, Switch, iOS, Android)
Terminator: Resistance (PC, PS4, XONE)

5 Aralık

Darksiders Genesis (PC, Stadia)
Star Ocean: First Departure R (PS4, Switch)
Kerbal Space Program: Breaking Ground

6 Aralık

Assassin's Creed: The Rebel Collection (Switch)

9 Aralık

Ashen (PS4, Switch)

10 Aralık

Hearthstone: Descent of Dragons
(PC, iOS, Android)

Narcos: Rise of the Cartels (PC, PS4, XONE, Switch)
Avicii Invector (PC, PS4, XONE)

Mech Warrior 5: Mercenaries (PC)

Bir nesle "büyüğünce mecha alacağım" hayalleri kurduran seri yeniden bizlerle.

11 Aralık

Transport Fever 2 (PC)

12 Aralık

Detroit: Become Human (PC)

13 Aralık

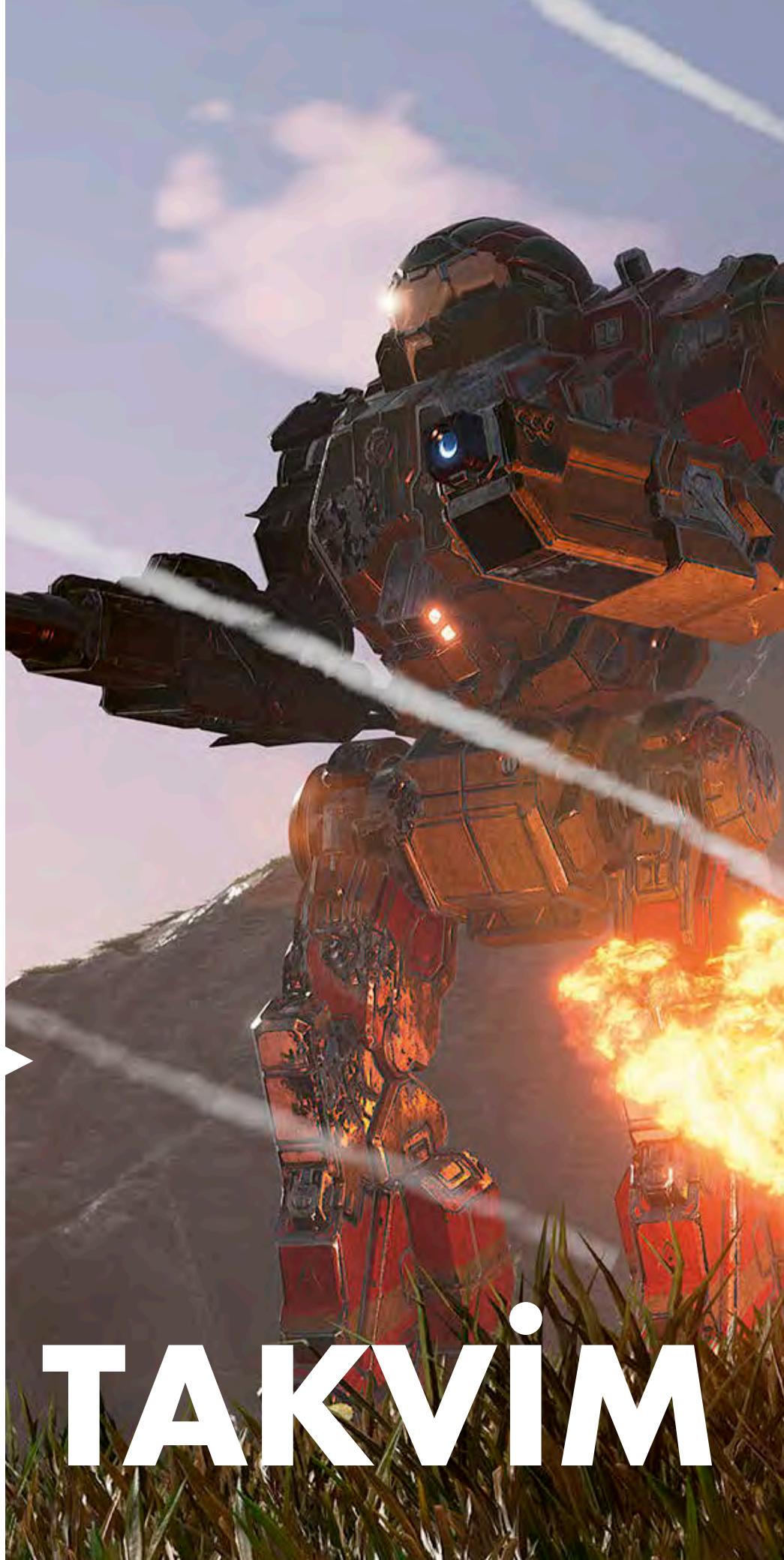
Path of Exile: Conquerors of the Atlas
(PC, PS4, XONE)

17 Aralık

The Sims 4: Discover University (PC, PS4, XONE)

19 Aralık

Borderlands 3: Moxxi's Heist of the Handsome Jackpot (PC, PS4, XONE)



TAKVİM

CINEMAXIMUM
CGV* CINEMA CLUB İLE

HARCADIKÇA KAZAN ANINDA KULLAN

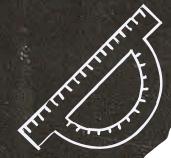
HEMEN
İNDİR
CGV PARA
KAZAN.



SEYRET • YAŞA • KEŞFET

cinemaximum

Detaylar, cinemaximum.com.tr’de.



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

KÜHEYLAN



Evet, bu ay da bu şekilde son buldu, herkese iyi okumalar! (Tersten başlıyoruz.) Düze geçecek olursak da n'aber dememiz gerekiyor önce ve sonrasında da Küheylan'a hoşgeldiniz! diye bağırmamız lazım ki bunun ne yeri, ne de zamanı. (Aslında ikisi de.) Efendim bu ayki Küheylan bölümümüzde yine yerlere serip yolladığımız LEVEL dergileri, posterleri ve bir takım gereksiz, alakasız, hiç okumasanız da asla bir şey kaybetmeyeceğiniz konular yer alıyor. Samimiyetinize güvenerek hazırladığımız bu bölümün devamlılığı içince vereceğimiz cep telefonu numarasına SMS atmanızı rica ediyoruz.

Her SMS, bir esprİ demek. Her esprİ, bu kadar kötü olacak demek değil.

Küheylan'a hoşgeldiniz!

Her ay, bir yazar Kürşat Zaman

Evet yeni bölümümüz HABY'ye hoş geldiniz! (Bir tarafindan bölüm uydurma çabamıza hoş geldiniz desek daha doğru.) Her ay bu köşede derginin bir elemanını masaya yatırıp göbeğinden zeytin yiyeceğiz. İlk konuğumuz Kürşat Zaman -ki nüfus kağıdında Kürşad olarak yer alıyor kendisi.

Kürşat'la ilgili ilk bilmeniz gereken konu saçları. Hep lepiska saçılmış olan Kürşat, saç dökülmekte olan yaşıtları tarafından gizli bir nefrete maruz kalmaktadır ama bunu fark etmemektedir.

Dikkat çekici başka fiziksel bir özelliği olmayan Zaman soyadlı Kürşat, bir yerbere geç kalmasıyla da ünlüdür ama bunu asla kabul etmez. Mesela ararsınız, "20 dakikaya oradayım" der ve bunu iyi niyetle söyler. Gerçekten verdiği sürede B noktasında olağanlığını düşünür ama mesafe minimum 60 dakikadır. Kürşat dünyadaki herkesi tanır. Tanımadığı bir kişi varsa bile onunla ilgili elinde bilgi vardır. Kürşat ya ajandır, ya sempatiktir, hangisi olduğuna karar verilememektedir.

Son olarak Kürşat'la bir Boeing modeli veya Union Pacific Big Boy lokomotifi hakkında takriben 174 dakika kadar konuşabilirsiniz ve Kürşat'ın bu konular daki engin bilgilerine afallayarak şahit olursunuz.

Rengarenk bir kişiliktir Kürşat, seviniz, sayınız.

Kürşat Zaman ile AJ Styles kardeş olabilirler mi?

Posterleri de asalımlı!

"Selamlar! LEVEL dergisiyle 202. sayıda (yani Kasım 2013) tanıttım. O zamandan itibaren ara ara alıp okuyordum fakat 255. sayısından itibaren düzenli olarak alıp okumaya karar verdim. Şu an (yani 16 aydır) eksiksiz devam ediyorum. Posterleri hiç kullanmadım, onları dahi saklıyorum. Tüm ekibinize kucak dolusu sevgiler, sağlıcıkla..." demiş Ahmet Arda Arkan. Övgülerin ve güzel sözlerin için çok teşekkürler, görüşmek üzere.



2015-2019

Koleksiyonlarınızı bize bazen Instagram'dan, Facebook'tan yolluyorsunuz ama onları dergiye alamıyoruz. Biz de size inbox@level.com.tr e-posta adresimizi gönderiyoruz. "Siz mail atmamı istediniz ben de gönderiyorum. Oyunlara kısa bir ara vermek zorundayım ama koleksiyona tam gaz devam, seviliyorsunuz." diye hemen cevabı alıyoruz. Bu vesileyle de Oğuz Kaan Özbeck'e teşekkürlerimizi sunalım, bizi takibe devam!



Geçen ay öğrendiklerimiz şunlar oldu:

- Ördeği ikiye bölüp pişirirseniz MasterChef'ten eleniyorsunuz.
- 10 yıl sonra Half-Life 3'ü değil de Half-Life 1.5'ü çıkartmak son derece normal bir durum.
- Ülkemizde kalifiye eleman olmak kesinlikle bir artı değil, aksine bayağı işe yaramaz ve yaşamı zorlaştırın bir konu.
- Death Stranding kapaklı sayımız sağlam sattı, elinize, cebinize sağlık.
- Star Wars Jedi: Fallen Order mührisi ters köşe yaptı, herkes mest oldu.
- Frankfurt'ta elinizi sallasanız 10 tane Türk'e çarpiyorsunuz, kardeş şehir ilan edilmeli.
- Google'ın Stadia'sı çıktı, kimse memnun kalmadı.
- Aralık geldiğine göre 2020 de gelmiş demektir.

LEVEL nereye gidiyor?!

Hani, böyle panik bir şekilde sorulan bir soru gibi okuyun bunu, ona göre bir cevabımız var. LEVEL bir yere gitmiyor, 500 yıldır olduğu gibi aynı yerde duruyor. Bu, her iki anlama da geliyor ama biz işimize gelen taraftan yürüyeceğiz.

Efendim LEVEL aslında önemli bir değer. Niye diyecek olursanız, bir kere çok uğraşıyoruz. İkincisi her şeyin mührülüğün bir şekilde dağıtımda olduğu bir düzende, size her şeyi derleyip yolluyoruz - ki dergi kelimelerinin ismi de burada gizli. Eskiden olsa zaten her şey belirli kaynaklarda toplanıyor, farklı tercihleriniz olabilir ama artık bilgili toparlayıp size hafif şekilde sunan kaynaklar azaldı. Bir ay boyunca çıkmış tonla oyunu, dosya konularını, ilk bakışları, filmini, çizgi-romaniyi paket halinde bulabileceğiniz digital ortamlar varsa eyvallah ama yok. Sorry. O yüzden yaşasın LEVEL, yaşasın ego patlaması!

Yaratıcılıkta LEVEL farkı

Aslında ne kadar kolay bir mızanpj bu ama daha önce kimse yapmamıştı. Alper düşünmüş, yapmış, çekmiş ve yollamış. "Benim adım Alper Yiğit Demirel. Derginizi 2017'den beri takip ediyorum ve Küheylan en sevdığım bölüm olduğu için ben de fotoğraf paylaşmak istedim. Tüm moderatörlerle selamlar." demiş e-postanın ekinde fakat biz moderatör değil, editörüz, onu da belirtelim. Ellerine sağlık, teşekkürlerimizi sunuyoruz.





Üçüncü oyun derken bir buçuğa talim olmak...

Yıllardır özleme beklenen iki tane oyun vardı. Bir tanesi Duke Nukem Forever –ki çıktıği saniye patladı, diğeri de Half-Life 3. Valve'ın Steam'den parayı kırmasından sonra oyun işlerinden tamamıyla elini ayağını çektiğini düşünüyorduk, bundan adımız gibi de emindik fakat müthiş beklenmedik bir hareket yaptı firma ve yeni bir Half-Life duyurdu. Evet, üçüncü oyun değildi bu ama 15 saatlik oyun süresine sahip olan bir sanal gerçeklik oyunu olmasını da beklemiyorduk, bayağı bir şaşırıldı.

Half-Life ve Half-Life 2 arasındaki zaman diliminde geçecek olan Half-Life: Alyx, ikinci oyundan tanıdığımız Alyx Vance'i başrole oturtuyor. Yapımcıların burada şunu düşündüğünden eminiz: "Eğer Dishonored gibi bir oyun yaparsak olmaz, bu ara Half-Life oyununu gerçekten farklı yapmalyız ki ses getirsin..." Gerçekten akıllı adamlar, normalde –sadece– Half-Life oyunu olduğu için kale alacağımız ve üçüncü oyun olmadığı için, "Is this an out of season April's fools joke?" diye dalga geçeceğimiz

bir Half-Life oyununu, bu sayede ilgi çekici kılmayı başardılar. İşin güzel tarafı yayımlanan fragmanda gördüklerimiz. Öncelikle görsellik ve atmosfer tam Half-Life'ı yansıtıyor. Alyx'in her iki elini de kontrol edebileceğimiz, etrafi karıştırma, silaha kurşun takma, kendimizi bir yere tutunup sağa sola çekme gibi işler de yapabileceğimiz için gerçekten oyunun içinde olacağı hissiyatı gözde çarpıyor. Bir de dediğimiz gibi uzun bir oyun süresine sahip olacağından, oyun parkına gidip Half-Life temali bir eğlenceye katılmış gibi de hissetmeyeceğiz. Half-life: Alyx'in Steam üzerinden Mart 2020'de yayımlanacağı belirtiliyor. Oyun PC'de çalışan her türlü sanal gerçeklik cihazıyla uyumlu olacak ama eğer bir Valve Index'e sahipseniz (Buna Türkiye'de sahip olan var mı?) oyna bedava sahip olacaksınız; yoksa 60\$'ı gözden çıkartmanız gerekiyor.

AAA kalitesinde, uzun oyun süresine sahip sanal gerçeklik oyunları yok denenek kadar az olduğundan, Alyx'i takibe almak da fâz oluyor. ♦



AGE OF EMPIRES IV

İkinci oyunun süslüsü

Bazı oyuncuların fanatikleri vardır ve bu kişiler yıllar geçse de o oyundan kopmazlar, hep onu anarlar, devamı gelsin isterler, devamı açıklandıktan sonra da, ortaya çıkacak şey iyi ya da kötü gözükse de o oyundan her türlü çok iyi olduğunu anlatmaya devam ederler.

Tanımı yapılan bu arkadaşların en ünlülerini Age of Empires 2'cilerdir. Zamanı için gerçekten çok iyi bir oyun olan AoE II, yıllar geçse de eskimedî ve Definitive Edition'ıyla 4K çözünürlükle tekrar hayranlarıyla buluştu. Microsoft elbette olan bitenin farkındaydı ve yeni oyunu X019 etkinliğinde patlattı.

Oyunun fragmanı, bilgileri ortaya çıktıktan sonra enteresan tepkiler görüdü. Çoğu oyuncu, yeni oyundan biraz fazla ikinci oyuna benzediğini söylüyor. Bu konuda haklı olduklarını biz de söyleyebiliriz ama hemen oyunu yerin dibine sokmaya gerek olmadığına da düşünmekteyiz.

Serinin ikinci oyunu gibi, AoE IV de orta çağda geçeceğ. Bu anlamda tam olarak eski oyunu anımsatsa da yapımcılar bu noktada devreye giriyor ve oyunun orta çağı biraz genişleteceğini söylüyor. Hem başlangıç, hem de bitişindeki Rönesans kısmı biraz daha geniş işlenecek. Tabii bu oynanışı ne kadar değiştirir, senaryoyu ne kadar etkiler henüz bilmiyoruz fakat biraz farklılık yaratmaya çalışmaları bile iyi bir çaba.

Bir diğer bilgi de oyundaki kaynaklarla ilgili. Bu konuda da ikinci oyunu temel almayı seç-

miş yapımcılar ve dört kaynakla işi bitirmeye karar vermişler. Her farklı uygarlık, aynı dört kaynağı kullanacak ama hepsinin bunları kullanma şekli farklı olacak. Buradaki detaylar konusunda da henüz bir bilgi yok elbette. Yapımcılar oyundaki yapay zekanın "insana daha yakın" olması konusunda da hummalı bir çalışma içinde olduklarını vurguluyorlar. Şimdiye kadar bu anlamda pek ileriye gidilemediği düşünülürse, AoE IV'te de çok radikal bir değişim göreceğimizi sanmıyoruz. Parasını basıp aldığımız oyumlarda, can sıkıcı miktarda mikro ödeme gördüğümüz günümüzde, AoE IV'ün bu konuda kesinlikle bir çabası olmayacağıni öğrenip rahatlıyoruz.

Zaten bir strateji oyundunda mikro ödemeye ne yapacağız? Askerlere mor uniforma mı? Sandalet derisinde farklı renk mi? Hı? Mikro ödeme yerine, yapımcılar oyunun birçok DLC paketiyle geliştirileceğini belirtiyor. Bunlar hakkında şu anda birçok fikir sahibi oldukları bildiriyorlar ama oyun çıktıktan sonra oyuncuların geri bildirimlerine göre de bu fikirlerini şekillendireceklerini de belirtiyorlar.

4K çözünürlükte, gayet iyi gözüken grafiklere sahip olacak olan oyundan çıkış tarihi henüz belirtilmiş değil ama 2021 olası gibi gözüüyor. Oyun şu an için sadece PC için düşünülmüş; tutarsa konsollara da gelecektir...◆



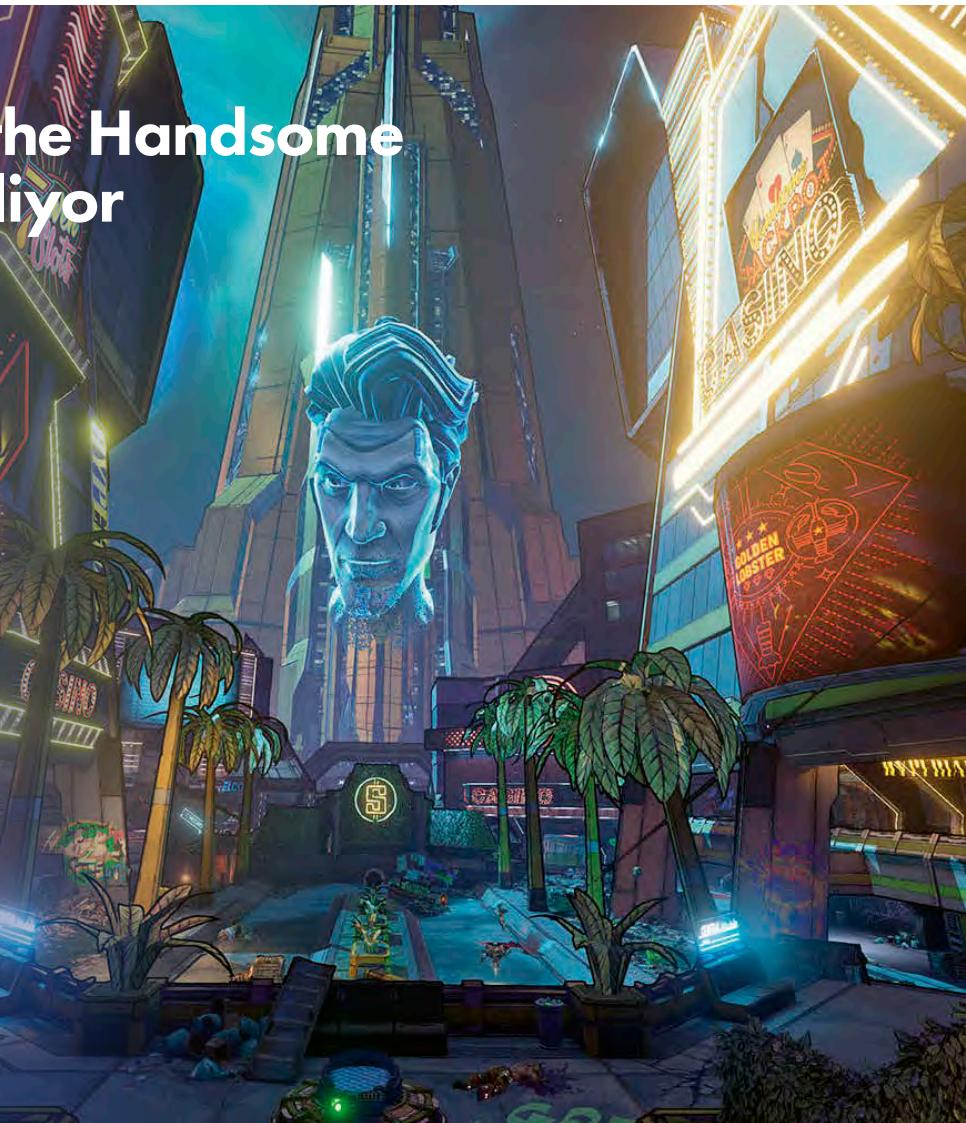
BORDERLANDS 3

Moxxi's Heist of the Handsome Jackpot geldi, geliyor

Sıki Borderlands 3 oyuncularını ilgilendiren bir haberimiz var. Böyle diyoruz çünkü bahsedeceğimiz DLC, sizi Borderlands 3 almaya itecek bir yapıda değil. Kötü anlamda demiyoruz ama tam olarak oyunun müdafimlerine hitap eden bir yapısı olduğundan ötürü.

13 Aralık'ta PC, PS4 ve XONE için çıkacak olan DLC, isminden de belli ettiği üzere Moxxi'nin soygun planı üzerine kurulu. Uzay üssünde yer alan bir kumarhanenin altını üstüne getireceğimiz DLC'de bizleri bolca Hyperion güvenliği, kumarhane patronları ve daha önce hiç görmediğimiz diğer düşmanlar bekliyor. Tabii buna devasa boss'lar da dahil... DLC'de bizi oynanıştaki güzelliklerin yanında bolca Eridium, para ve efsanevi silah ve ekipman da bekliyor olacak. Ayrıca Vault Hunter kafaları, kostümleri, ECHO cihazı kaplamaları ve yeni emote'lar da bu DLC ile birlikte gelecek. Moxxi'nin bu macerasını, oyunda Sanctuary III'e ve 13. seviyeye gelmiş olan oyuncular değerlendirebilecek. Seviye olarak alıp başını gitmiş olan oyuncular ise endişelenmesin, oyundaki düşmanların seviyesi, sizin seviyenize göre otomatik olarak ayarlanacak.

Season Pass'e ve oyunun Super Deluxe versiyonuna dahil olan DLC'nin tek başına da satılacağını düşünüyoruz ama bu konuda henüz resmi bir bilgi gelmiş değil. ♦



TELL ME WHY

Hayattaki en büyük seçim

2020'nin en çok beklenen oyunları dosya konumuzda da ağırladığımız Tell Me Why, Life Is Strange'in yapımcıları olan Dontnod Entertainment'ın son oyunu. İlginç bir şekilde bu defa Microsoft Studios'un yayıcılığını yapacağı oyun, sadece PC ve Xbox sistemleri için düşünülüyor, Sony ve Nintendo avcunu yalayacak gibi duruyor.



Tell Me Why'ı özel yapan konuya bambaşka; Life Is Strange'in referans olması önemli kısmı değil. Doğaüstü olaylardan uzaklaşan Dontnod, Tell Me Why'da ikiz kardeşlerin hikayesini anlatacak. Tyler ve Alyson, tek yumurta ikizi fakat kardeşlerden bir tanesi, bir noktada trans birey olmaya karar veriyor. Oyun da tamamıyla bir trans birey olmanın zorlukları, beraberinde gelen psikolojik problemler, toplumla ve yakın arkadaşlarla, akrabalarla olan ilişkilere odaklanacak. Yapımcılar basmakalıp bir trans birey yaratmak istemedikleri için LGBTQ ve GLAAD gibi organizasyonlarla iletişime geçip bolca araştırma yapmışlar. Bu sayede de uzaktan bildiğimiz, sadece verdikleri demeçlerle tanıdığımız trans bireyler, aklımızda çok daha samimi bir yere oturacak gibi duruyor. Her ne kadar Life Is Strange'de çalışan ekib tarafından yapılmasa da yayımlanan

fragman ve görsel tarzdan, oyunun yine bu yönde ilerleyeceğini ön görebiliyoruz. Üç bölümden oluşması planlanan oyunun bölüm araları da çok daha kısa tutulup daha derli toplu bir tecrübe yaşamamız sağlanacak.

Tell Me Why 2020'nin yaz ayları için planlanıyor, merakla bekliyoruz. ♦



SON DAKİKA!

◆ PC ve XONE için hazırlanmakta olan 4v4 online aksiyon oyunu Bleeding Age'in çıkış tarihi 24 Mart 2020 olarak açıklandı. Oyunu aksiyon oyunu ustası Ninja Theory hazırlıyor.

◆ Çin'den ilginç bir yasak haberi geldi. Eğer tasarı yasaya girerse 18 yaşın altın-daki bireyler içinde sadece 1.5 saat (Tatil günleri 3 saat) oynayabilecek ve oyunlar için, bir ay içerisinde yaklaşık 350 TL harcayabilecek. Yasa onaylansa bile bunun kontrolü nasıl sağlanacak acaba?

◆ Resident Evil 2 Remake'in büyük başarısından sonra Capcom'un Resident Evil 3'ün de bir remake versiyonunu hazırlıyor olduğu söylüyor. Gayet olası...

◆ Bir süredir yarış oyunlarında göremediğimiz ünlü Japon markası Toyota, bu ayın 12'sinde Forza Horizon 4'te mk4 Supra ile dönüş yapacak.

◆ PS4'ün başarılı macera oyunlarından olan Detroit: Become Human da 12 Aralık'ta Epic Store'da satışa sunulacak; oynamadıysanız kaçırmamayın.

◆ Diablo tarzı oyunlardan hoşlananların zamanında bir hayli sevdigi Torchlight serisinin bedava oynanabilen yeni oyunu, Torchlight Frontiers'ın 2020'ye ertelendiği açıklandı.

◆ Çıktığından beri bir türlü gün yüzü göremeyen online aksiyon oyunu Anthem'in devasa bir güncelleme ile herkes tarafından oynanabilir, sağlam bir oyun haline getirileceği haberleri geldi ama inansak mı bilemedik...

◆ Sea of Thieves'in yapımcısı Rare'den yepyeni bir oyun geliyor: Everwild. Yayımlanan fragman ve verilen bilgiler ışığında şunu rahatlıkla söyleyebiliriz ki oyunda ne yapacağımız hakkında en ufak bir fikrimiz bile yok. Her şey çok renkli ve çok güzel gözüküyor, o kadar...

◆ 2016'da çıkan gizemli oyun Virginia'nın yapımcıları, Last Stop adında daha da gizemli bir oyun üzerinde çalışıyor. Üç kişinin doğaüstü bir olay karşısında yaşadıklarını konu eden oyun, bu üç kişinin hayatlarını birbirleriyle kesiştirecek, "Vay be!" dememizi sağlayacak.



STREET FIGHTER V: CHAMPION EDITION

"Halen oynamayan kaldıysa diye..." – Capcom

Ha bire yeni bir Street Fighter V versiyonu görmek kabak tadi veriyor olabilir ama en azından aynı oyunu bir iki modla süsleyip, az değiştirip sonuna Öhö-Overwatch 2-öhö yazmamış adamlar, takdir etmek lazım. Yani şu paket yerine "Street Fighter VI'yı duyurmakta gurur duyarız!" diyip, aynı görsellik, aynı karakterlerin üstüne bir iki tane daha fazla isim, yeni bölümler koysalardı, bizce yuhalamak gerekiirdi. Velhasıl-ı kelam, önceki SFV versiyonlarından birine sahip olanlar için şu an sunulan, sahip olmayanlaraya 14 Şubat'ta takdim edilecek olan SFV: Champion Edition, şu ana kadar

çıkmış her türlü DLC'yi içeriğinde barındıran, "ultimate" bir SFV paketi. Buna 40 karakter, 30 bölüm ve 200'den fazla kostüm dahil. (Fighting Chance, marka anlaşmalı kostümler ve Capcom Pro Tour DLC'leri dahil değil.) Pakette My Hero Academia'nın All Might'ını andiran yeni karakter Gill ve yeni Sun Chase Moon bölümü de dahil –ki bunlar da bu ay içerisinde zaten satışa çıkmış olacak. Oyunu sıfırdan alacak olanlar 30\$, önceki versiyonlardan birinin üzerine yükseltme olarak edinmeyi düşünenler ise 25\$ ödeyecek. Her iki rakam da SFV için kulağa hoş geliyor... ◆

DRAKE HOLLOW

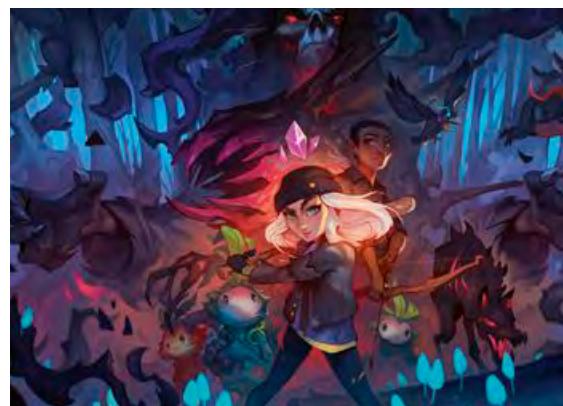
Kasabani kur, sonra onu düşmanlardan koru

The Flame in the Flood'ı oynamış mıyınız? The Molasses Flood adındaki yapımcıların 2016 yılında çıkarttığı bir oyunu ve fena karşılaşmamıştı. (Sonsuz bir boşluğa baktığınızı hissediyoruz şu an.)

İşte bu adamlar, yeni bir oyun üzerinde çalışmaya başladı ve oyunun adı da Drake Hollow'dan başkası değil. Bir fragman ve pek az bilgi eşliğinde tanıtılan oyun, özetle aksiyon dolu bir kasaba kurma oyunu. Şöyle ki Drake adında ufak, sebze benzeri bir takım yaratıklar var ve onlar için bir kasaba kurmamız gerekiyor. Bu barışçıl canlılar her türlü hareketimizi mutlulukla karşılıyor, seviniyor, eğleniyor. Tabii her iyi canının bir de düşmanı vardır ve bunları da karanlık Drake'ler olarak özetleyebiliriz. Drake'leri mutlu etmek için kurduğumuz kasabayı yıkmak isteyen bu yaratıklara karşı da savaşmamız gerekiyor, burada da dört kişilik bir online oyun imkanı

ortaya çıkarıyor. İşleri tek başımıza kotarmak da mümkün olacağa benzıyor lakin çok kişili oyun, şu an için biraz monoton duran bu oyun için daha iyi bir seçenek olabilir.

PC ve XONE için planlanan oyunun çıkış tarihi de 2020 gibi geniş bir zaman dilimi. ◆



PATH OF EXILE 2

Blizzard daha çayı demlemeden çok sağlam bir rekabetle karşılaşacak gibi.

Sayfa
20

İLKBAKS

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendirdiyoruz





Demir Adam oyunda en çok tercih edilecek karakter olacak, aha buraya yazıyorum.



Yapım Crystal Dynamics **Dağıtım** Square Enix **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Stadia **Web** avengers.square-enix-games.com **Çıkış Tarihi** 15 Mayıs 2020

Marvel's Avengers

4 ★★★★

RPG olma yolunda ilerleyen bir aksiyon oyunu

N e çok Star Wars oynadım bu ay; gözlerimi kapattığım gibi işin kılıcıyla gard alıp karşı saldırkı yapıyorum. Ya da bir yerlere tutunmaya çalışıyorum. Koşuyorum, ediyorum, gerçekten oyun fazla bünyeme işlemiştir. Neyse ki bu oyunu aradan çıkarttımda kendimi başka oyulara hazırlayabilirim; Star Wars'u bekletip Marvel's Avengers ile aynı dönemde oynadığımı düşünemiyorum bile. Kesin ikisi birbirine girerdi...

Bayağı bir süredir gündeme olan Marvel's Avengers, en son SDCC'de (San Diego Comic Con) bir güncelleme ile buluştu ve ardından yine sessizliğe gömüldü. Biz de bu fırsatı büyük bir ilk bakışa çevirip Marvel's Avengers'dan neler bekliyoruz, o bize neler vadediyor, bunları mercek altına alalım istedik. Ya da istedim. Yazımı zorla dergiye sokan ben oldum nihayetinde. (Dergide süper kahraman manyağı bir ben varım gibi hissediyorum.)

Mick Jagger planı

Aylar önce gösterilen hikaye fragmanını hâlen izlemediyiseniz ve şu an öyle bir niyetiniz yoksa, size konuyu bir özetleyeyim.

Senaryoya göre, bir gün San Francisco bir takım terörist saldırılara maruz kalyor. Tabii bu Amerikan çizgi-roman terörizmi; direkt olarak müthiş teçhizata sahip askerler tarafından gerçekleştiriliyor.

Terör saldırısı için San Francisco'nun ünlü Golden Gate Köprüsü'ünü mesken tutan gizemli askerler, burada büyük bir karmaşa çıkartıyor. Polis kuvvetleri yetersiz kalınca da

İntikamcılar olay mahalline işinlanyor. Iron Man, Thor, Hulk, Black Widow ve Captain America köprüde büyük bir mücadele verip teröristleri etkisiz hale getirdiği anda ise beklenmeyen bir şey oluyor, İntikamcıların uçan üssü Helicarrier büyük bir patlamaya San Francisco'nun tepesine çakılıyor. Ve anlıyoruz ki Golden Gate'teki saldırısı sadece bir yanılmamış...

Bu olaylardan sonra Amerikan hükümeti ve halkın bir bölümü süper kahramanları topluma karşı bir tehlke olarak görmeye başlıyor ve İntikamcıların tüm yasal haklarına el konuluyor. İnzivaya çekilen İntikamcılardan da beş sene boyunca ses çıkmıyor. Kahramanların yokluğundaysa AIM (Advanced Idea Mechanics) adındaki teknolojik

kuruluş, yapay zeka destekli üniteleriyle ülkenin koruyuculuğunu devralıyor. Bu korumacılığın içerisinde "süper güçlü insanlardan da koruma" girince, işler süper kahramanlar için pek de olumlu gitmiyor. Kaldı ki zaten çizgi-roman okurları bu tipteki "üçüncü parti teknolojik şirketlerin" nasıl hızla tüm ülkeyi ele geçirmeye çalıştığını da bilsin.

Hikayenin bundan sonrasında ne olacağını henüz bilmiyoruz fakat İntikamcuların tekrar birleşmeye çalışması ve AIM'in ve başka güçlerin buna izin vermek istememesi, minden terör saldırısında bulunacak olması, tahmin edilecek konular. Zaten oyunun amacının hikaye anlatmaktan çok, oyuncuları oynanış mekanikleriyle oyuna çekmek olduğunu da bilmekteyiz.





Mjolnir atana uçan tekme atılmaz

Şu an için elimizde toplamda altı tane karakter var ama final oyunda bunun çok daha fazlasının olacağını biliyoruz. Açıklanan karakterlerden Iron Man, Thor, Captain America, Hulk ve Black Widow'un oynanışlarına dair bir takım bilgilerimiz mevcut ve SDCC'de açıklanan Kamala Khan, yani Ms. Marvel'in ise bir çeşit Reed Richards rolü üstleneceğini de anlımış bulunuyoruz. Crystal Dynamics bir konuda işi şimdiden iyi başarmışa benziyor ve o da kahramanların oynanışlarının birbirlerinden bir hayli farklı olması.

Iron Man'e bir bakalım... Sevgili Demir Adam'ımız Tony Stark elbette ki sürekli zırhiyla savasıyor ve genelde de uçuyor. Menzilli saldırıyla düşmanlarına uzaktan müdahale eden bu kahraman, bu anlamda eleştiri aldı bile; yakın dövüşteki etkileşim, kahramanımızın menzilli saldırılarda hissedilmiyor. Ayrıca yere düşüp tekrar uçma animasyonlarının tekrarlaması da şu an için biraz ham ve özensiz duruyor, final oyunda belki bunlar gözden geçirilir.

Odin'in oğlu Thor ise elbette ki ünlü çekici Mjolnir ile savaşıyor. Yakın dövüşte son derece iyi olan bu kahraman, gerektiğinde yıldırım saldıruları yapmaktan da çekinmiyor ve büyük kalabalıklara karşı da son derece etkili olabiliyor.

Kalkanını her türlü durum için kullanabilen Kaptan Amerika'nın, "her duruma uygun" bir karakter olacağını anlayabiliyoruz. Black Widow'un süper güç konusunda kısıtlı kalması silahına ve yakın dövüş hareketlerine yoğunlaşacağı, biraz da kolay yere yapışabileceğinin anlamını taşıyor ve Hulk'un durdurulamaz bir güç sahip olduğu da oyunda çok iyi resmedilmiş. Hulk duvarlarda, araçların üzerinde, yanında koşuyor, yere inerken kalabalık grupları kolayca dağıtabiliyor ve

Ms. Marvel için heyecan duymak istiyorum, istiyorum, olmuyor...



inanılmaz gücünü onu kontrol ederken de hissedebiliyorsunuz.

Kahramanların bu şekilde birbirinden gerçekten farklı oynanışlara sahip olması, hem oyuncuların kendi stillerine göre karakter seçimlerinde etkin olacak, hem de zaman geçtikçe farklı karakterleri de denemek isteyenler için güzel olanaklar yaratacak.

Koluna, bacağına hakim ol Ms. Marvel

Her ne kadar bana biraz zorlama bir karakter gibi gözükmek de Ms. Marvel'in oyunda önemli bir yere sahip olacağı belirtiliyor. Rolü Sandra Saad tarafından üstlenilen Kamala Khan, sadece kolu bacağı uzayabilecek ve büyüyecek bir kahramandan fazlası. Açıklananlara göre oyuncunun başlarında, İntikamçıları tekrar bir araya getirme görevini bu kahramanımız üstlenecek ve ileride de yine takımın sağlam bir üyesi olacak. Ben yine de biraz daha fazla bilindik

isimden sonra bu tip kahramanlara geçiş yapılması taraftarıyım. Sonuçta her dakika, AAA kalitesinde bir Avengers oyunu görmüyorum...

Görevden görev...

Oyun E3'te ilk defa oynanış videosuyla tanıtıldığında, aksiyonu çok beğenmişlik ve hemen kafamızda şu soru olmuştu: Peki oyun kurgusu nasıl olacak?

Yapımcılar istediğimiz karakteri seçip çeşitli görevlere gideceğimizi ve bu görevlerin çok da uzun olmayacağıını söylediğinde biraz moralim bozulmuştu. Bu, sürekliliği olan bir senaryo için zor bir mekanikti. Daha doğrusu sadece belirli görevlere çıkarak hikayeyi bünyeye indirmek biraz daha yavan kalacak gibi gelmişti.

Olayların gerçekte nasıl işleyeceği de geçtiğimiz ayılarda ortaya çıktı.

Tam olarak Destiny mantığına sahip bir oyun kurgusu seçilmiş durumda. Hero ve Warzone

OOO: Onlar olmadan olmaz

Belki bu yazı yayıldıgı sırada yeni bir İntikamcı açıklanmış olur ama benim gönlümden geçen kahramanlar, aşağıdaki gibi...



Spider-Man

Hakları Sony'de olduğu için duvar sürüngenimizi bu oyunda görmek neredeyse imkansız gibi ama atletik yetenekleri, gücü ve ağı yetenekleriyle kendisi oyuna çok yakıṣırdı ve muhtemelen binlerce oyuncunun da ana karakteri olurdu. Sen kaybedersin Sony! (Spider-Man 2'yi yap da barişalım abim, saygılar.)



Wolverine

Bence oyunun olmazsa olmazı kendisi. Adamantium pençeleri, iyileşme yeteneği ve hızlı saldırıyla efsane bir kahraman olacaktır. Tonla kostümle onu samuray bile yapabiliz, çok güzel durur.

Ghost Rider

Cehennemden fırlayıp gelen kaç kişi bir İntikamçı olabilir ki? Bol alevli yetenekleri, karizmatik duruşu ve alevli motoruyla Ghost Rider, herkesin mutlaka deneyeceği bir karakter olacaktır. Hayır yani Ms. Marvel mı, Ghost Rider mı? Lüffen...



Doctor Strange

Fark ettiğiniz üzere büyülü kahramanlara karşı bir zaafim var ve Marvel evreninde de en çok sevdiğiniz karakterlerden bir tanesi Doctor Strange. Onun da farklı farklı bin tane büyüsüyle oyuna müthiş renk katacağını düşünüyorum. (Black Widow ile tabanca ateşlemekten iyidir.)



Scarlet Witch

Thanos'u bile önünde diz çöktüren, tüm mutantları tek hamlede ortadan kaldırabilen, en güçlü Marvel karakterlerinden bir tanesini oyunda kontrol edebilmek, gerçekten eğlenceli olur. DPS, AoE, ne istersek bize sunacaktır.



adındaki iki görev tipinden ilki, bizi tek kişi olarak senaryo görevine yolluyor. Yapımcılardan gelen açıklamalara göre görevlerin çoğu, Golden Gate görevinden çok daha geniş ve daha az "zamanında gösterilen tuşa basma" anına sahip olacak. Hero görevlerine girerken hangi kahramanı seçeceğimiz bize sorulmayacak, ya tek bir karakter zorunlu kılınacak, ya da birkaç tanesinin arasından seçmemiz gerekecek.

Warzone görevleri ise online olarak dört kişiye kadar destek sunacak. Tabii yalnız takılmak istersek bu görevleri de tek kişi yapabileceğiz ama büyük ihtimalle daha çok kişiyle, daha keyifli olacaklar. Warzone görevleri daha açık dünya konseptinde olduğu için seçeceğimiz karakter de bize bırakılacak. Göreve başlamadan önce takım belirlenmesi istenirse, burada "DPS needed" gibi cümleler göreceğimizden de eminim. Bu kurgudan net bir şekilde anladığımız su ki oyun, aynı görevleri sürekli yapma üzerine kurulu olacak gibi duruyor. Daha iyi eşya bulmak, daha zorlu düşmanlarla karşılaşmak, daha farklı karakterlerle, takımlarla o görevi bir kez daha tecrübe etmek, oyunun doğasında olacak.

Loot, loot, daha çok loot!

Marvel's Avengers'ın Destiny benzerliği hız kesmeden sürüyordu... Son gelen bilgiler ve yayımlanan fragmandan da öğrendiğimiz üzere, çıktığımız görevlerin temel amacı hikayeyi tecrübe etmek, zorlu düşmanlarla karşılaşmak değil, karakterimize yeni eşyalar ve yeni yetenekler katmak olacak. Size hemen karakter modifikasyon ekranını anlatayım –ki bu sayfalarda bir görseli de yer alıyor olacak, oradan da belki takip edebilirsiniz. Buna göre her kahramanın Melee, Ranged, Defense ve Heroic puanları olacak ve bu puanlar, kahramanımızın ekipmanlarıyla şekillenecek. Ekipmanlar Uncommon, Rare, Epic vb. formatlarında gelecek ve her birinin bir Gear Power puanı bulunacak. Bazı ekipmanlar

Perk'ler de sunacak ve bunlar kahramanımıza, belirli durumlarda, üzerinde yazan özelliklerini verecek –ki bunların çok büyük etkileri olacağını düşünmüyorum. Perk'ler bir ekipmanın üzerinde gelebileceği gibi ayrıca da takılabilir. Bu da iyi düşünülmüş bir özellik; sırif perk'ü iyi diye bir ekipmana bağlanıp kalmayacağız.

Ve son olarak tüm ekipmanları parçalayabileceğimizi ve bu materyalleri daha sonra, başka ekipmanlar için kullanabileceğimizi anlıyoruz. Hatta görüyoruz ki oyunda tonla farklı materyal olacak; işi gücü bırakıp bunların peşine düşeceğiz...

1980'lere dönmek isteyenlere...

Son bir konuya daha deinip konuyu bağlıyorum zira elimizde oyunla ilgili başka bilgi kalmadı.

Tüm bu ekipman karmaşasında kahramanlarımızın nasıl gözükeceği konusu da ortaya çıkıyor. Eğer farklı farklı ekipmanların tasarımları söz konusu olursa ortaya çingene bohçası gibi bir kahraman çıkacağı için yapımcılar direkt olarak Appearance şeklinde bir menü açmış ve burada kahramanımızın görüntüsünü istediğimiz kıyafetlerle değiştirmeye izin vermiş. Outfits adındaki bu kıyafetler tek parçadan oluşuyor, dolayısıyla



pantolonu ayrı, vatkası ayrı, şapkası başka olacak şekilde kostüm arayışına girmeyeceğiz. Bu kostümlerin bir kısmının oyun içerisinde bulunabileceği, diğer kısmının da parayla dükkandan satın alınacağı belirtiliyor. (Mikro ödeme meraklısı firmalar, bitmediniz.) Bu bilgiyi de paylaştıktan sonra kendi yorumlarımı yapayım biraz da... Efendim bence oyunumuz güzel olacak, kendini oynatacak ama sürükleyici hikayesi ve zorlu oynanışıyla, efsane bir tek kişilik oyun keyfi yaratacak bir oyundan da uzak olacak. Daha çok günlük görevleri yapayım, arkadaşlarımla şu bölgeyi bitireyim, yeni ekipman bulayım, üç ay sonra gelecek olan Wasp karakteri için heyecanlanayım minvalinde bir tutum söz konusu. Bu kötü bir şey elbette değil; hele ki elimizin altında küçüğümüzden beri tanıdığımız, Marvel filmleri sayesinde hepten aşina olduğumuz karakterler olunca oyun bir Destiny'den veya türevi görev bazlı oyundan çok daha fazla ilgi görecektir.

◆ Tuna Şentuna





Yapım Grinding Gear Games **Dağıtım** Grinding Gear Games **Tür** RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.pathofexile.com **Çıkış Tarihi** Belli Değil

Path of Exile 2 4 ★★★★

Diablo IV'e yine sağlam bir rakip yolda...

Hack & Slash denildiği zaman akıllara tek bir oyun gelirdi: Diablo. Özellikle Diablo II ile birlikte bir jenerasyona bambaşka bir tür deneyimi kazandıran bu muazzam oyun, geçtiğimiz Blizzcon'da dördüncüsü ile karşımıza çıktı. Fakat 2013 yılında, tam da Diablo III devasa bir drama yaşayırken, Path of Exile ismi ile karşılaşmıştık hatırlarsanız. Özellikle Diablo II'nin gölgesinde kalan Diablo III'ün ardından, resmen ilaç gibi gelmişti. Kendisine has yetenek sistemi ve sonu gelmez hack & slash deneyimi sayesinde de kısa sürede gönüllerde taht kurmayı başarmıştı. Kendisini sürekli güncellemesi ve yapacak yeni görevleri, deneyim edilebilecek yeni haritaları ve toplanacak yüzlerce eşya ile büyük bir başarı elde etti. Bizler tam Diablo IV ile heyecanın zirvesine çıkmışken, Kasım ayı içerisinde Yeni Zelanda'nın Auckland şehrinde gerçekleştirilen ExileCon'da, Path of Exile 2'nin duyurusu yapıldı. Gelin bakın, Diablo II ile başlayan hack & slash tutkumuz, PoE 2 ile nereye doğru ilerleyecek...

Gerçekten de öyle en sevdiğim okur. Yapımcı firmadan gelen açıklamaya göre, PoE 2 eski oyunun üzerine kurulacak bir yapım. Yani bugüne kadar üretilen, hatta bundan sonra üretimecek olan tüm yenilikler, PoE 2'de de kendisine yer bulacak. Anlayacağınız ikinci oyun, bir anlamda devasa bir yenileme projesi. Halihazırda olan bazı oyun mekaniklerini

beraberinde taşıyacakken, birçok mekaniği de baştan aşağıya değiştirecek. Oyunun tanıtım videosunda karşımıza çıkan ilk büyük değişiklik, grafikler üzerinde oldu. Tamamen yenilenecek grafik motoru sayesinde hem oyun daha canlı gözüküyor, hem de animasyonlar göz kamaşırtıyor. Düşmanların modellemeleri ve saldıruları büyük ölçüde değiştirilmiş durumda. Gördüğüm kadarı ile Boss'lar kendilerini hiç olmadıkları kadar belli edecek şekilde tasarlanmıştır. Saldıruları ve görünüşleri ile bir hayli ihtişamlı gözüküyorlar.

PoE 2 ile ilk oyundan bildiğimiz "class archetype"ları da kullanacağız. Yine de yeni oyuna geçerken, farklı bir karakter yaratmamız gerekecektir. İşin güzel kısmıysa, ilk oyunda sahip olduğumuz tüm kozmetikleri, ikinci oyuna taşıyabilecek olmamız. Değişiklerin başındaysa, PoE serisinin en dikkat çeken özelliklerinden birisi konumundaki skill sisteminin yenilenmesi geliyor. Oyunda bulunan gemlere, support gem denilen yeni gemler eklenebilecek. Böylece tek bir ana saldırıcı yerine, birçok farklı saldırı yapmak mümkün olacak. Ayrıca meta gemler sayesinde, bir eşya üzerine farklı support gemler takarak birçok farklı yetenekten faydalanaileceğiz. Eşyalar da baştan aşağıya yenilenek. Daha önce görmediğiniz yüzlerce eşyayı deneyim etmeye hazır olun derim... Genel geçer animasyon güncellemelerinin hari-

cinde, gemlerle beraber gelen saldırular da dikkat çekiyor. Özellikle tanıtım videosunda gözüken Kurt Adam formu beni bir hayli hedefçanlandırmaya yattı. Fakat Grinding Gears Games'den gelen açıklamaya göre PoE 2 için "biraz" daha beklememiz gerekecek. Oyun içi Beta testlerinin bile 2020 yılının sonlarına doğru başlayacağıının altını çizen yapımcı ekip, öyle görünüyor ki büyük bir işin altına elini koydu. Daha önce pek örneği görülmeyen bu yenileme işleminin beraberinde birçok sorunu da getirmesi pek tabii muhtemel. Yine de piyasaya çıkmadan bir şey demek mümkün değil. Anlayacağınız Diablo IV için muazzam bir rakip yolda. Özellikle yenilenen yetenek sistemi, hali hazırda PoE oyuncularının beğenisini kazanırsa, 2021 yılında hack & slash türünün yeniden doğuşuna şahit olmamız işten bile değil. ♦ Ertuğrul Süngü





Yapım LKA Dağıtım Wired Productions **Tür** Korku, Macera **Platform PC Web** www.martha-is-dead.com **Çıkış Tarihi** 2020

Martha is Dead



Huzur içinde yatsın Martha ablamız

The Town of Light'ın yapımcılarından yine tüylerimizi diken diken edecek bir oyun mu geliyor? Eh, muhtemelen. Yaklaşık üç yıldır The Town of Light'ın farklı platform sürümlerini piyasaya sürmek dışında yeni herhangi bir haber almadığımız LKA, bu kez hem konu hem de grafikler bakımından başarılı bir yapımı imza atacak gibi görünüyor. Tam tarihi belli olmamakla birlikte 2020 yılı içinde bir ara yayınlanması beklenen oyun eski hatta spesifik olmak gereksiz İkinci Dünya Savaşı'nın bitmesine yakın zamanlarda geçen bir psikolojik korku oyunu. Tabii ki korku oyunlarına çok yakışan bir şekilde birinci kişi kamerasından oynanan gerilim türünde.

İlk olarak fragманa bir bakalım. Oldukça kısa ve merak uyandırıcı bir fragman olmuş, yaklaşık bir buçuk dakika kadar sürüyor. Burada ilgimi çeken şeylerden biri radyodaki yazıları oldu. İtalyanca olarak yazılmış şifreli kelimeler bulunmakta. Aslında belki de bu ifadeler oyunun içinde anlam kazanacak ya da belki de oyunu tasarlayan ekibin kendi içlerindeki ufak esprileri. Aslında tek başına bir şey ifade etmiyorlar. Ama belirttiğim gibi kesinlikle bir anımları var. Hatta tüm oyun için çok önemli bir faktör bile olabilir, sonuçta bu kadar kısa bir fragmanda bu kadar büyük bir yer verilmesi bence kaçırılmaması gereken bir nokta. Ayrıca dikkatimi çeken bir diğer şey de grafiklerin LKA'nın önceki oyunu The Town of Light'a göre oldukça gelişmiş mekaniklere sahip olması. LKA bu "ileri doğru adım" anlamda oldukça gelişme kaydetmiş görünüyor. Daha sonra daha ayrıntılı olarak dejineceğimiz pek çok gelişmiş teknolojik detay da bulunuyor. Arkaya da hem ürkütücü hem de

insanın içinin çekilmesine neden olan bir müzik konulunca, oyunu denemek için sabırsızlanmaya başladım.

Oyunun konusunun genel hatlarına da biraz değinelim. Oyunumuz 1944 yılında İtalya'nın Toskana şehrinde geçiyor. Almanya ve Müttefik Devletler arasındaki çatışmalar ve gerilim gittikçe artarken boğularak öldürülmuş bir kadının cesedi bulunuyor. Sevgili Martha ablamızın cesedi, doğru bildiniz... Biz de oyuncu olarak onun ikiz kardeşini kontrol ediyoruz. Martha'nın ikiz kardeşi bu korkunç olay nedeniyle ciddi bir şekilde sarsılıyor ve akut travma geçiriyor. Sonunda bu cinayetin arkasında yatan gerçeği çözmek için uğraşmaya koyuluyor. Fragman çekici, konu sürükleyici, bakalım oyun da beklenileri karşılayabilecek mi? LKA'nın kurucusu ve Kreatif Direktörü Luca Dalco yaptığı açıklamalarda "Hayal sınırlarını zorlayacak hikâyeler anlatırken, karakter-

leri daha sürükleyici ve akla yatan bir hale getirmek için gerçek dünyadan da elementler kullanıyoruz" demiştir. Bunların yanı sıra bir de oyunun resmi sitesinde ve Wired Productions'in resmi blogunda kullanılan ifadeler var. Yapım için, oyuncuları unutulamaz bir hikâyeyen içinden geçirecek, güzel ve akıllardan çıkmayıcak bir macera olduğundan ve oyuncularda kalıcı izler bırakacağından bahsediliyor. İnsan hikâyelerini hayatı geçirirken oyun ve gerçeklik arasındaki sınırla gezindiklerini ve bunu yüksek seviyeli bir produksiyon, sinematik görseller ve akılda kalıcı müzikler ile güçlendirdiklerini iddia ediyorlar. Şahsen birazık yukarıdan attıklarını düşünüyorum. Kendi kılavuzındaki rakipleri ile karşılaşıldığında, konu her ne kadar farklı olsa da defalarca yapılmış bir şeyin tekrarı. Beklentiyi fazla yükseltmemek lazım. Sanırım bekleyip göreceğiz.

◆ **Gizem Kiroğlu**





Yapım Moonlit Dağıtım **PlayWay**, Ultimate Games **Tür** Simülasyon Platform PC Web deadliestcatchgame.com **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

Deadliest Catch: The Game 3 ★★

Yengeç nedir? Nasıl yakalanır? Nasıl ayıklanır?

Gelin önce Deadliest Catch belgeseli hakkında konuşalım. DC, izlediğim nadir belgesellerden biri. Hatta saygı değer editörüm incelemek isteyip istemediğini sordduğunda şaşırdım ve açığası heyecanlandırmış. Çünkü DC'i izlerken ekranın başında korkar, meraklanır ve heyecanlanırım. Bana birçok duyguyu izlerken yaşatan bir belgeseldir. Denizdeki canlılardan doğduğumdan beri hep ürkürüm. Bir yandan da dünyalarını fazlasıyla merak ettiğim için DC'i izlerken onların yaptıklarına hayranlıkla yaklaşırıdım. İzlemenizi de kesinlikle tavsiye ederim. 2005'den beri devam eden ve 17.sezonuna gelmiş bir belgesel olması zaten onların bu konuda ne kadar başarılı olduğunu gösteriyor. Peki, Deadliest Catch: The Game? Başarılı mı? Olabilir...

Deadliest Catch: The Game, Alaska sularında kendi balıkçı teknemizi ve ekipmanlarınıza kontrol ederek yengeç avının nasıl yapıldığını deneyimlediğimiz bir oyun ve kısa süredir erken erişimde. Yengeçleri avlama macerasında mesleğin püf noktalarını öğreniyor ve bir yandan da Alaska sularında gemimizi kontrol etmeye çalışıyoruz.

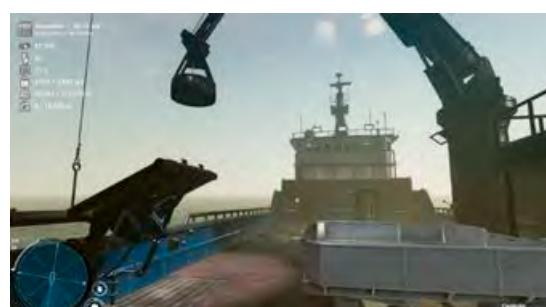
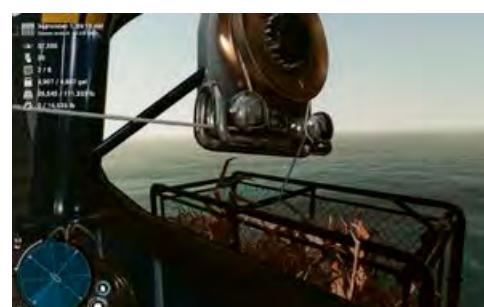
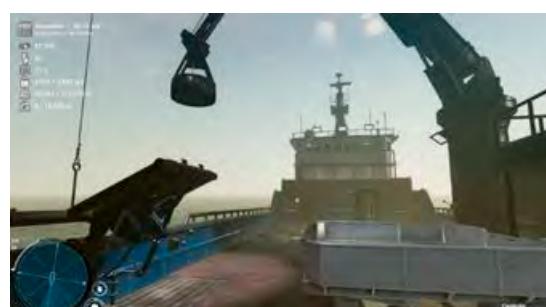
Oyunda yolculuğa çıkmadan önce bölgenin özelliklerine bakarak açılacağımız denizi secebiliyoruz. Seçimlerde derinlik, rüzgar ve dalgı gibi daha çok gemimizi ilgilendiren

sorulara cevap bulabiliyoruz. En fazla hangi bölgeden yengeç bulabileceğimizi ise malesef göremiyoruz. Gemimizi ve kendimizi hazırlamak için limanda yer alan mağaza- dan ihtiyacımız olan malzemeleri alıyoruz. Yetenekler kısmından biriktirdiğimiz paralar ile yeni deneyimler alıyoruz ve işleme merkezi dediğimiz yerde yakaladığımız yengeçleri ayıklayabiliyoruz. Seyahate çıkmadan önce yine yaptıklarımızdan biri de süre belirlemek. Bir gün için mi açılacağız yoksa bir hafta için mi? Şu an en fazla on beş gün denizlerde durabiliyoruz. Yengeç avına başladığınızda oyun erken erişimde olduğunu göstermeye başlıyor. Etrafta sizden başka mürettebat olmaması biraz yalnız hissettiriyor ve hem gemiyi hem de avı yalnız başınıza yapıyor oluyorsunuz. Tabii bu konu oyunun tam sürümünde düzeltilecektir. Ekip ruhu önemli! Simülasyonun sizi yönlendirmesi ve çok da zor olmayan oyun mekanikleri ile yengeç tutmanın, gemiyi yönlendirmenin, tutulan yengeçlerin gemiye aktarılmasının deneyimlerini yaşıyorsunuz. Daha sonra da yengeçleri limana götürerek oyunun belki de tam sürümde en çok dikkat etmesi ve bence kesinlikle değiştirmesi gereken bölümne geçtiyorsunuz. Erkek ve dişi yengeçleri ayırmayı! Allah'ım! Tek tek yengeçleri incelemek ve ayıklamak. Deadliest Catch'te bunu

yapan adamı çok iyi anlıyorum. Hem sıkıcı hem de sinir bozucu. "Yengeç dişi olsa ne olur olmasa ne olur" diye sorgulayıp durdum bunu yaparken. Ama size burada benim de duyduğum bir taktik vereyim. Yengeçlerin karın kısmına baktığımızda içeriye doğru çökmuş olanlar erkek, yuvarlak yapıda olanlar dişi oluyor.

Bu işleminden sonra da yengeçleri satarak yetenekler alıyor, gemimizi geliştiriyoruz. Grafikler fena sayılmaz ama ses konusunda hissedilir derecede iyileştirilmesi gerekiyor yapının. Aya başlamadan önce ve av sırasında olan farkı daha fazla hissettirmesi gerekiyor. Yer yer de fps düşüşleri yaşadım ki bunu da optimizasyon ile halledeceklerdir. Deadliest Catch: The Game, beni kısa süreli eğlendiren ve başında tutan bir yapıp oldu. Gemimizi özelleştirebildiğimiz, mürettebatımı sebebildiğimiz ve av yönetimini daha fazla detaylandırabilebildiğimiz bir yapıp haline gelirse simülasyon oyunları sevenleri uzun saatler başında tutabilir. Karşımızda ya başarısız olacak bir dizi/film oyunu ya da çok sevilecek bir simülasyon oyunu duruyor. Erken erişim aşamasında olduğu için fiyatı da oldukça düşük. Simülasyon ve avcılık oyunlarını seviyorsanız, uygun fiyatı ile Deadliest Catch: The Game takip edilmeyi hak ediyor.

◆ Tunahan Ertaş



War Selection 3 ★★

Adı sanı duyulmamış bir firmadan, beklenmedik bir RTS

Tanınanlar bilir, oyun ayırt etmem ama RTS ve RPG türlerinin bendeki yeri ayrıdır. Nitekim 2000 yılından beri geçen zaman içerisinde, RTS türünün yavaş yavaş kayboldüğüne, daha doğrusu MOBA gibi farklı oyun türlerine evirildiğine şahit olduk. Yine de arada öyle oyunlar çıkyor ki klasik RTS severleri acayıp heyecanlandırıyor. Su an erken erişimde olan War Selection da bende böylesine bir heyecan yaratmayı başardı.

Tarih temelli bir RTS olan War Selection'da oyuna Taş Devrinden başlıyoruz. Klasik RTS öğelerini barındıran yapımda, kaynak topla, asker üret ve saldır yapısı söz konusu. Popülasyon limitini artırmak ve çağ atlama da özellikle Age of Empires'i bilenlerin aşına olduğu temellerden oluşuyor. Fakat bu oyunu farklı yapan, tüm klasik RTS öğelerini yakinen inceleyip, daha detaylı ve bir noktada kendince farklı hale getirmeye çalışacak olması. Oyunda onlarca ülkeden birisini deneyim edebiliyoruz. Stone Age'den sonra atladığımız her çağ ise karşımızaambaşa bir oyun modeli çıkartıyor. İlk gelişim, Asya mı yoksa Avrupa mı yönünde ilerleyeceğimizi belirliyor. Buradan sonraki her yeni çağ atlama, seçeğimiz coğrafi bölgenin farklı alt başlıklarını karşımıza çıkıyor. Misal, Avrupa üzerinden ilerliyorsak, artık Batı Avrupa mı yoksa Doğu Avrupa'dan mı gideceğimizi belirlememiz gerekiyor. Çağ atlama mantığı bu şekilde dallanıp budaklanırken, üretebileceğimiz birimler ve yapabileceğimiz upgradeler de benzeri

şekilde değişiyor.

Oyunda Confronting Hordes, Team Match, Free for All, Armageddon ve Team Armageddon olmak üzere beş adet mod var. Ayrıca dileyenler Skirmish de oynayabiliyor. Haritalar, RTS türünde pek deneyim etmediğimiz derecede büyük. Bu sayede 62 oyuncunun aynı anda kaptığı oyular deneyim etmek mümkün. Henüz tek kişilik senaryo modu hazır olmadığı için ne ile karşılaşacağımıza dair bir şey diyemiyorum... Oyun erken erişimde olduğundan dolayı, birimlerin detaylı bilgileri bulunmuyor. Yani kim, neye, hangi koşulda kaç harsar veriyor konusunda hiçbir bilgimiz yok. Bu da oyuncunun denge konusunda nasıl bir iş çıkaracağını konusunda bende büyük kuşku uyandırı. Bir diğer can sıkıcı nokta da tipki Rise of Nations'da da olduğu gibi, geride kalan oyuncular halen süvari kullanıyorken, son çağ'a gelmiş oyuncuların tanka sahip olmaları. Özellikle modern çağ'a geçtiğinden sonra yapılabilecek gelişmelerin, genel dengeyi biraz bozduğunu düşünüyorum.

Birçok RTS'de olduğu gibi bu oyunda da upgradeler büyük yer tutuyor. Hatta yapacak çok fazla upgrade olduğu gibi, özellikle çağ atlادıkça yapacağımız upgradelerin süresi de bir hayli uzuyor. Unutmadan belirtmekte fayda var; AoE'sin aksine, War Selection'da her bir binayı ve birimi (Evet çalışan birimlerimiz de dair.) ullaştığımız çağ için tek tek uprade etmemiz gerekiyor. Özellikle çalışan birimlerin bu noktadaki rolü çok büyük zira

bir önceki çağ'a ait olan işçiler, içerisinde bulduğumuz çağın binalarını yapamadıkları gibi, kendilerini etkileyen upgradeleri de kullanamıyorlar. Birimlerin geçen zaman içerisinde yapabildikleri saldırılara oyna etkiliyse bir hayli büyük. Özellikle havan topu ile birlikte, topluluğa zarar verebilen saldırular yapabilir hale geliyoruz. Hareket kabiliyeti az olan bu tarzdaki silahların kullanımı ile oyuncunun stratejik tarafı büyük ölçüde değişiyor diyebilirim...

Özetlemek gerekirse, War Selection RTS severlerin kesinlikle deneyim etmesi gereken (Oyun ücretsiz) bir yapıp olduğu gibi, türe yabancı oyuncular içinse iyi bir başlangıç olacak gibi duruyor. Daha önce AoE çökmesi birçok oyun deneyim etmiş olmama rağmen, sanki bu sefer bir seyler tam da olması gibi tasarlanabilecek... ♦ Ertuğrul Süngü



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDE

Merhaba LEVEL okurları, Nasılsınız? 2019'un son ayına da girdik. Zaman ne çabuk geçiyor değil mi? 1999 senesinde milenyuma girilirken bütün oyun firmalarının birleşerek çok güzel bir futbol oyunu yapacağı gibi şehir efsanelerinden, anında bütün gelişmeleri öğrenebildiğimiz bir çağ'a girdik. The Last of Us Part II'nin çıkış tarihi ne yazık ki ileri bir tarihe ertelendi. Ghost of Tsushima ve GTA VI'nın çıkış tarihi ise henüz netleşmedi. Önceden bu bilgileri sadece oyun dergilerinden öğrenebildik, bilgi artık anında bir aramaya bakıyor. Eski oyunları seven biri olarak Resident Evil 2: Remake gibi projeler beni fazlaıyla mutlu ediyor. O yüzden PlayStation 1'de olan başcu oyunlarını (artık oynanabilirlik kötü geldiği için oynamamama rağmen) satın alıyorum. Resident Evil serisi, GTA serisi, Max Payne

gibi oyunlar konsolunda duruyor. Bunalardan biri de önceki yazılarında da ismi geçen Metal Gear Solid. O yüzden, her ne kadar eski oyun dinamiklerinden uzak olsa da Metal Gear Solid V: Phantom Pain oyununu aldım ve yan görevler de dahil 50 ana görevi bitirdim. Şüphesiz ki oyunu kültür mertebesine ulaştıran Hideo Kojima olmuştur. Sinematografik ögeleri başarılı şekilde kullanan yönetmen gerek atmosfer yaratmadı gerekse müzik seçimlerinde ne kadar titiz olduğunu bizlere göstermiştir.

Hideo Kojima ve Sinema

Hideo Kojima bildiğim kadariyla sıkı bir Hollywood takipçisi; hatta Snake (Boss) karakteri için John Carpenter'in kültür film serisi New York'tan Kaçış (1981) ve Los Angeles'ten Kaçış (1996) filmlerinin yıldızı

ismi Kurt Russell'in ölümsüz karakteri Snake Plissken'den esinlenmişti.

James Bond, The Deer Hunter gibi filmleri de referans olarak alan Kojima özellikle MGS V ile aslında iyi bir okur-yazar olduğunu da bizlere gösterdi. PSOne'a çıkan 1998 yapımı oyun Metal Gear Solid'de, Sidney Lumet'in 1964 yapımı Fail-Safe'in soğuk savaş izlerini taşıyan filmine fazla gönderme vardı. Yalnız Kojima işte bu oyunla beraber bize kendisiyle ilgili yavaş yavaş ipuçları vermeye başlamıştı. The Genome Soldiers diye adlandırılan Türkçe gen askerleri diye adlandırılabilceğimiz, laboratuvar ortamında üretilen Snake kardeşler yine Kojima'nın sevdığı edebiyat türünü de bizlere gösteriyordu: Distopik romanlar.

Distopya ve Metal Gear Solid

Distopya, Thomas More'un Ütopya (1516) romanından sonra ortaya çıkan geleceği karanlık gösteren, yıkımın, enkazın ya da nükleer bir felaketin gelecek manzaralarını sunan eserlerdir. Gen askerleri fikri Aldous Huxley'in 1932 tarihli Cesur Yeni Dünya adlı anti-ütopya hikayesine dayanıyordu. Annesiz dünyaya gelme, anne isminin tabu olması (oyun serisinde de annelik kavramı geçmez), ilaçlarla duyguları dizginleme, refahı sağlama, oyun serisinde Snake ilaçlar yardımıyla bazı görevleri yerine getirir, ya da silah kullanması için ilaçlar önemlidir. Aile hayatının olmayı, görev için insan çoğaltma (Alfa, beta vb.) gibi öncü fikirler hep Cesur Yeni Dünya romanının getirileri olmuştur.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ise Matrix filminin ve William Gibson'ın 1984 yılında yayımlanan Neuromancer adlı kitabından izler taşıyordu. Daha çok simülasyon kuramı üzerinden giden oyun her kesim



tarafından beğenilmedi. Metal Gear Solid 3: Snake Eater ise bize Boss karakterini tanıttı ve oyunun bütün hikayesini tersle düz etti. Hala en sevilen Metal Gear oyunu olan Snake Eater tam da soğuk savaş döneminde götürdü bizi.

Aradaki diğer oyunları atlayarak özellikle Metal Gear Solid V: Phantom Pain oyunundan bahsetmek istiyorum çünkü Kojima her oyunda kullandığı metodu burada da uyguladı. Eski karakterlere bir şekilde yer ayırmak: Eli'nin Liquid Snake olma ihtimali ya da Psycho Mantis ile alakalı gizemli karakterin ortaya çıkması, Quite'in Sniper Wolf ile benzerliği, Shalashaska'nın varlığı gibi eski oyumlara atıflar belirgindi. Oyunu çekici kıلان yine Kojima'nın Amerikan ve Hollywood kültürüne özellikle popüler kültüre yaptığı göndermeler olmuştur. Oyun sırasında ele geçirdiğimiz kasetler tam bir retro sevdalısının müzik listesini yansıtıyordu. Oyun sırasında ele geçirdiğimiz kasette Kids in America (We're Kids in America/Biz Amerika çocuklarıyız) eşliğinde Sovyet düşman öldürmemiz de aslında yine popüler kültür bağımlılığımıza ince bir gönderme içerir. Oyunda beni en çok mutlu eden ise siyahı çocukların kurtardığımız ve Eli karakterini yakaladığımız sahneler olmuştu. Ara sahnedeki Eli, bir kaziğa oturtulmuş domuz kafası önünde bacak bacak üstüne duruyordu. Sineklerin üşüşüğü domuz kafası leşi ve Eli'nin belindeki duran deniz kabuğu yine bir başka distopik romana işaret ediyordu: Sineklerin Tanrısi (oyunda bolca sinek olduğunu da fark etmişsinizdir).

William Golding'in 1969 yılında yayımlanan romanı Dünya Savaşı sırasında kaza sonrası adaya düşen çocukların hikayesini anlatır. Romanda deniz kabuğu önemli bir metafordur. Konuşma hakkı veren, bir nevi lideri belirleyen deniz kabuğu olurken, çocuklar gruplara ayrılmıştır. Zamanla medeni ve yabani diye ayıabileceğimiz iki grup bir biriyle çatışmaya başlar ve et yemek isteyen yabani grubun bir domuzu öldürüp (domuzun kafasını da bir sopaya dikerler) kan akıtmasıyla da işler kontrollden çıkar, kaos başlar ve çocuklar birbirini öldürmeye başlar. Hikaye 1960 ve 1993 yıllarında beyazperdeye de uyarlanır. Oyunda da Eli savaş çocukların alır ve ileride öğreniriz ki bir adaya sıyrılmışlar. Oyunda savaşan çocuklar da tam da Sineklerin Tanrısi romanına atıftır. Büyüklülerin dünyasında eline silah tutturulan ve savaşmaya zorlanan çocukların romanda yetişkinler kurtarmaya gelir. Oyunda bu görevi Boss üstlenecektir.



Mecha sevdası da robot tasarımlarıyla ortaya çıkar. Kojima, kendi uzak doğu kültüründen gelen anime sevgisini de göz ardi etmez. Metal Gear serisi boyunca Rex bölüm sonu canavarı gibi devasa robotlar, karşımıza çıkacaktır. Çocukların Rex robottunu Eli yoluyla alıp kaçtığı sahne açıkça Neon Genesis Evangelion adlı anime serisine atıftır.

Oyunun ana amaçlarından biri tek ülke olma hayalidir. Bu amaç uğruna sert bir yol izler Diamond Dogs ekibi. Yine oyunda yer alan Big Boss karakteri, kameralarla izlenme, gözetlemeye yönelik bir dinamikin varlığı, sürekli savaş haline olma, Snake karakterine sürekli yanlış bilgi verilmesi, işkenceler ve cezalar bir diğer distopik romanın referans olarak alındığının göstergesidir: 1984. George Orwell tarafından 1948 yılında yazılan ve günümüzde bile popülerliğini koruyan romanı Bin Dokuz Yüz Seksen Dört, en karanlık karşı-ütopya örneklerindendir. Devlet tarafından gözetlenilen bir toplumu anlatan kurgu roman, günümüzle de ilişkilendirilebilecek gerçeklikte yazılmıştır. Metal Gear serisi boyunca dürbün ile her yeri gözetleyen Snake ve Boss karakterleri aslında kendilerinin de gözetlendiğinin farkında değildir.

Sürekli izlenilmek derken?

Oyun karakterleri gözetlenirken biz ne duruyoruz? Laptopunu bantlayanlar eminim ki beni daha iyi anlayacaktır. Black Mirror dizisinde de aşina olduğumuz gözetleme (Panoptikon) artık en popüler konulardan biri olmaya başladı. Hatta sanal gerçeklik

VR gözlüklerle gözümüzün önüne kadar geldi. Önceleri sinemada gözetleyen, "voyörist" edilgen izleyicilerken artık etken birer aktörüz. Son olarak Joker filminde gördüğümüz üzere, televizyon dolaylı olarak bilgisayarlar sonrasında telefonlara dönüşerek bizi gözetimi altın alır. Belki de o yüzden televizyondaki saçma sapan yemek programları, yarısan insanları izlemek, normal olmanın, ev temizlemenin ya da yemek yapmanın da ustalık gerektirdiği fikrini bize empoze etmeye çalışan televizyon programlarındansa ya da akıllı telefonla saatler geçirmek yerine oyun oynamayı bu kadar seviyorum. Altyapısında, sinema, edebiyat gibi güçlü sanat dallarının olması geçirdiğim vaktin daha da kaliteli olmasını sağlıyor.

Eskilere ait bir notla yazımı bitirmek istiyorum. Altınoluk'ta yazıları yoğun olarak çalışır 9 ay ise çalışmadan dururduk. O üç ay yazılık kasabaların en güzel dönemiydi bizim için ama günde 18 saat çalıştık ve bir saat molamız olurdu. İşte o zamanlarda, o kısacık bir saatte Ahmet Erdoğu ile Playstation 2 konsolunda Metal Gear Solid 2-3, Silent Hill 2-3 ve Ico gibi oyuları oynadık. Babası Mustafa Abi gelir bize küfür ederdi. "Ben sizin yaşınızda olacağım..." diye söylendi. Hala oyun oynuyoruz. Şimdi PlayStation 4 aldık ve eskiye dönensem bir dakika bile daha fazla oyun oynardık sanırım.

Önümüzdeki ay görüşmek üzere. ♦

Not: Oyunları kararınca oynayın, kitap, sinema gibi sanatsal faaliyetlere de zaman ayırin o zaman oynadığınız oyun da daha doyurucu olacaktır.

DOSYA KONUSU

DIABLO IV

KARANLIK ÇAĞA DÖNÜŞ!

YAPIM BLIZZARD ENTERTAINMENT DAĞI+IM BLIZZARD ENTERTAINMENT
TUR RPG PLATFORM PC, PS4, XONE WEB DIABLO.BLIZZARD.COM



Bana kalırsa Diablo III kötü değildi. Tamam, her ne kadar bebeklik sıkıntılııyla piyasaya çıktıysa da sonrasında bir şekilde toparlandı. Özellikle de Reaper of Souls ek paketi hiç fena değildi. Sonuçta öyle ya da böyle, şikayet ediyor, sıklık bırakıyor olsam da bir şekilde oyuna geri döndüm ve sonunda binlerce saat oynamış oldum. Ayrıca Diablo III hikaye olarak da abartıldığı kadar kötü değildi, gerçekten. Kötü olan kısım net bir şekilde hikaye anlatımıydı aslında, adeta her şey oldubbittie gelmişti. Bir de malum, ağır kahramanlık hikayesi idi. Atmosfer olarak da karanlık ve tekinsiz hissettirmiyor oluşu sebebiyle önceki oyunların havasını bir türlü yakalayamamıştı.

Ancak işler değişti. Blizzard bu sene geçen sene yapması gerekeni yaptı ve Blizzcon'un açılışını Diablo IV ile şerefleştirdi. Üstelik gerçekten etkileyici bir sinematik ile, yıllardır beklediğimiz o karanlık, grotesk, tekinsiz Diablo oyunu sonunda önmüze serildi. Hayır, hayır Diablo III'ün grafik motoru ile alakası yok, sadece renk paleti ve ışıkların azaltılması değil bu. İki oyunu yan yana koyun, farkı göreceksiniz. Geliştirici ekip belki derslerine iyi çalışmış. Zaten söylemeklerine göre daha önce çıkan oyunları ve kitapları sayfa sayfa incelemiş, inceleyip sık dokumuşlar (yapmasalar ayıptı zaten de neyse...)

Ne gördük, ne beklemeliyiz?

Diablo IV bariz şekilde seride kaybettüğü ruhu geri kazandırıyor ve yanı başımıza buram buram serinin en sevilen oyunu Diablo II kokusu ile geliyor. Toplamda beş sınıfın yer aldığı söylenen oyunda şimdilik sadece üç sınıf belli. Blizzard bu noktada da oldukça zekice bir hareket yaparak Diablo II'nin en sevilen sınıfı

Druid ile geliyor ki oyuncular üçüncü oyuna da Druid gelsin diye yalvarmışlardı yıllarca. Haliyle yapılabilecek en mantıklı hareket de dördüncü oyun için ilk olarak Druid'i göstermek ve gönülleri tekrar kazanmak. Diğer iki sınıf ise Sorceress ve Barbarian, bunlar da zaten ikinci oyunun ilk sınıflarındandı. Benim tahminim diğer iki sınıf Necromancer ve Amazon / Rogue ya da Crusader olacak. Crusader diyorum çünkü bu sınıfta Diablo III ile gelip sevilen bir sınıf oldu (yok canım, benim çok sevmış olmam ile ne alakası var :D), bakalım göreceğiz. Fakat Necromancer'dan çok emin kalmış durumdayım, o da sinematikte Rathma'yı gördüğümüz için. Yani çoğuluk gibi ben de parmağı kesik kişinin Rathma olduğu kanıstandayım.

Tabii ki Diablo II'den aktarılanlar sınıflar ile kalmamış durumda, Diablo II'nin en sevdigimiz özelliklerinden bir tanesi olan skill tree sistemi bu sefer biraz değişikliğe uğramış, biraz daha modernleştirilmiş şekilde karşımıza çıktı. Modern diyorum çünkü yine Diablo III'te

olduğu gibi skillerimiz seviye atladıkça açılacak ve istediğimizi seçeceğiz. Talent ağacı ile de karakterimizi daha fazla özelleştirebileceğiz. Bununla bitmiyor ancak yine değişikliğe uğramış şekilde. İlk başta anlatılan detaylardan hoşlanmamış olsam da sonra bir kahve koyup düşününce içime sinmedi dersem yalan olur. Eskiden iki ve daha fazla Rune birleştirip daha karmaşık Rune Word'ler yapabiliyorduk ancak tabii ki belirli sıralama kuralları ile. Yine burada da benzer bir durum var ancak daha sade hale getirilmiş. Koşul ve Etki başlıklarında ikiye ayrılmış durumda bu Rune'lar, kısacası belirli bir koşul altında belirli bir etki yaratıyor.

Rune Words demişken yenilenen eşya sistemine dechinmeden olmaz. Yine nadirlik seviyeleri belirli renkler ile gösteriliyor tabii ki ancak değişen bir iki şey var. Artık Legendary eşyalar ile Set'ler arasında çok büyük farklar yok fakat Mythic (Kırmızı renk) eşyalar oyuna eklenmiş durumda. Üstelik bu eşyalar tam dört



efsanevi özellik bulunduracaklar. Tabii her şeyin bir bedeli var o da karakterimiz sadece bir tane efsanevi eşya giyebiliyor olacak.

Eh peki biz bu eşyaları, rune'ları nerede toplayıp nerede seviye atlayacağız? Tabii ki yine Sanctuary'de ancak bu sefer harita çok daha büyük. Hatta oyunun açık dünya olacağı net bir şekilde dile getirildi, kısmen gösterildi de. Büttün Sanctuary haritasının yarısı gezmeye açık olacak gibi duruyor.

Sanctuary'de Scosglen yani Druid'lerin bölgесine gideceğiz. Bu bölge ormanlık, bol yağmurlu ve dağlık arazilerin olduğu bir bölge. Dry Steppes ve Fractured Peaks ise gezeceğimiz diğer bölgelerden bazıları. Bunlardan Dry Steppes ismini almış olan bölge tahmin edeceğiniz üzere çorak toprakları ile bizleri karşılaşacak, Fractured Peaks ise Sanctuary'nın Gotik Mimarisi ile bizleri tanıştıracak. Tabii ki Diablo dedik mi bataklık bölgeler olmadan olmaz. Hawezar bölgesi kara büyünün besiği diyebiliriz. Kehiştan var bir de, sanırım hepimizin yakından tanıdığı bu bölgeyi anlatmama gerek yok ancak hatırlamakta zorlananlar için Diablo III'te ziyaret ettiğimiz çöl bölgesindeki Caldeum desem yeterli olacaktır. Son olarak ise yine olmazsa olmaz bir mekana gideceğiz gibime geliyor, orası da tabii ki Hell.

Teknik taraf ve içerik üzerine

Açıkçası bu sefer genel olarak daha karanlık ve grotesk bir Diablo ile karşı karşıya olduğumu düşündürince, Cehennem tasvirinin nasıl da rahatsız edici olabileceğini şimdiden ön görebiliyoruz gibi.

Üstelik yükleme ekranı da görmeyeceğimiz söylendi. BlizzCon'da Kürşat'ın denediği erken mi erken sürümde videolar ile kamufla edilmiş olsa da ara yükleme vardı, e bu da normal. Neficede oyun çıktıığında zindanlarda bir alt kata inerken ya da tam tersi şekilde çıkarken yükleme ekranı görmeyeceğiz. Fakat şu açık dünya konusuna biraz daha dejinmek istiyorum, çünkü Diablo'da olmasını hiç beklememişim bir sistemdi, üstelik ben hikayenin tadını çıkartırken sağımdan solumdan geçen alakasız oyuncular görmek de pek istemiyordum. Bunu da güzel şekilde çözümler, söylenilene göre içerisinde bulunduğuımız bölgenin



görevlerini bitirene kadar diğer oyuncular ile karşılaşmayacakmış (tabii yine party olarak oynaması şansımız var). Ancak bitirdiğimi zaman o bölge açık dünyaya dahil oluyor ve etrafa koşturulan diğer oyuncuları görebiliyoruz. Zindan konusuna geçmeden birkaç detay daha vereyim açık dünya ile ilgili. Artık oyunda binekler olacak, küçük bir şaka olarak tek boynuzlu at da olabilir gibisinden bir laf ettiler, fakat geçen sene yaşananlardan sonra bunun şakasını bile kaldırılamayacak durumda olan oyuncular hemen homurdandılar, neyse ki geliştiriciler böyle bir şeyin olmayacağıni hemen dile getirip ortamı yumuşattılar. Binek konusu ile ilgili dikkatimizi çeken bir diğer nokta ise binekten inerken özel yetenekler kullanabiliyor oluyoruz. Misal izletilen videoda Sorceress binekten inip yerde buz bırakarak kaymaya başlıyordu. Bir de bolca köy, kasaba falan da serpiştirmişler harita büyük diye, bu da alışmış olduğumuz her ACT bir yerleşim noktası konseptinin dışına çıkmış oluyor. Oyunuda PvP'de olacakmış, PvP'nin açık olduğu bölgeler olacakmış yani Diablo III'ün dandık brawl alanı gibi değil, hadi bakalım koleksiyoncular yaşadı.

Açık dünya bununla sınırlı değil, bir de World Boss'lar var ki evlere senlik. Şimdi sadece Ashava adında bir tane gösterdiler. Saniyorum ki Diablo III ile denedikleri ve tutmayan üç boss aynı anda kesme işi bu şekilde daha mantıklı olacak. Bu sefer işin içine mekanikte eklemişler Ashava ile savaşırken kollarındaki bıçak ya da artık ne derseniz onları kirabiliyoruz. Bunu yapmak için de belirli bir seviyede hasar oranına erişmek gerekiyor böylece stagger oluyor. Gördüğümüz üzere Ashava'nın can barı altında dolan ince bir stagger barı vardı, yaynlarda oyuncuları izlerken ki stagger seviyesi hemen doldurmuyor, ayrıca boss'da öyle kolay kolay ölmüyordu. Sadece boss değil farklı açık dünya etkinlikleri de irili ufaklı olarak serpiştirilmiş, yine yaynlarda bir

iki tanesini görme şansımız oldu, ancak bunlar zaten Diablo III'te de denk geldiğimiz o bonus görevlerden çok da farklı değildi.

Söylenene göre Diablo IV'te bizler yüzden fazla zindan bekliyor. Endgame kısmında özellikle iş yapacak olan bu yeni sistem söyle. Öncelikle söylemeliyim ki Rift olayı bitmiş onun yerine gelmiş bu sistem, girdiğimiz zindanlardan anahtar düşecek, bu anahtar spesifik bir zindana ait olacak ve haliyle o zindanın zorluğunu artıracak (evet bu kısım WoW'un Mythic Plus kısmından kapılmış gibi duruyor), anahtar üzerindeki belirlenmiş zorluk özelikleri ile zindan gerçekten oyuncuya zindan olabilecek gibi görünüyor. Yine Diablo IV panelinde gösterdikleri bir örnektan bahsedeyim. Lightning Pulse vuran bir Obelisk gösterdiler, bu obeliski kıramıyor ve bizi sürekli olarak takip ediyor ve çok can yakıyor. Açıkçası kum saatli ile yarışmaya çalışmaktansa obeliskten kaçmaya çalışmak daha eğlenceli olacak gibi duruyor.

Bu arada hikaye Diablo III Reaper of Souls'da Malthael'in Westmarch katliamı sonrasında geçiyor. Aradan 60 yıl geçmiş durumda, Nephalem'lerden korkan Cennet geri çekilmiş ve Sanctuary ile bağlı koparmış durumda, Cehennemde ise işler yine karışık diye tahmin ediyoruz. 60 yılın sonunda bildiğimiz birçok yaşayan karakter de ölmüş durumda. In-Game sinematikte gördüğümüz ve tahmin ettiğimiz üzere o mezar başında konuşan kişi muhtemelen Lorath Nahr (RoS'da Tyrael'in yanında duran onunla sohbet eden Horadrim) ve Tyrael'in mezarı başında onunla konuşuyor. Sonraki sayfalarda hikayenin buraya nasıl geldiğini, kapağımızı süsleyen Lilith'in hikayesini, eski oyundan unutulmaz eşyaları bulabilirsiniz. Aranızda yasanın, rahat rahat okuyun zira Blizzard'in "Blizzard standartlarına göre bile erken" demesinden Diablo IV ile tanışmamıza daha çok zaman olduğunu görebilirsiniz. ♦ Sonat Samir





KİM BU LILITH?

Sizlere sayfalarca Lilith anlatabilirim, ancak elimden geldiğince detaylı bir özet geçmeye çalışacağım. Fakat Lilith'i anlatmak için biraz geriye gitmem gerekiyor, yani Worldstone'a. Uçsuz bucaksız bir güç sahip olan bu Worldstone, Cennet ve Cehennemin uğruna savaşlığı aynı zamanda Anu'nun gözü olarak da bilinen ve kendisinin gücünü elinde tutan her kim olursa, onunla dünyalar var edebileceği hatta gerçekliği bile ekip bükebilecekti. Bilinen kaynaklarda kimi zaman Cennet kimi zaman ise Cehennemin bu taşı kontrol ettiği söylenmektedir. Bu döngü yüzünden de yaratılmış olan dünyaların hepsi bir şekilde yok olup gitmişti. Cennet ve Cehennem arasındaki bitmek bilmeyen savaş sürerken Worldstone bir anda ortadan kayboldu. Taşı kendi himayesi altına alan kişi ise Inarius adındaki bir melekten başkası değildi. Bu sonsuz savaştan bıkmış olan Inarius, kendisi gibi düşünenleri kendi tarafına çekti, ancak kendi tarafına çektiği sadece melekler olmadı. Nefretin Efendisi olarak bilinen Mephisto'nun kızı Lilith Worldstone'un çalınmasında baş rol oynadı. Sadece savaşın anlamsızlığı bir yana asıl olarak babasının nefretinden bıkmış olan Lilith bu fırsatı hemen değerlendirdi. Inarius ve Lilith beraberce bu savaştan uzak kalmaya ant içtiler, onların izinden giden melekler ve iblisler de sonunda ortak bir amaç için bir araya gelmişlerdi. Lilith ve Inarius takipçileri olan melek ve iblisler ile birlikte barış içinde yaşamak için Worldstone'u kullandılar ve hepimizin bildiği o dünyayı Sanctuary'yi yarattılar.

Sanctuary'de artık savaş tehdidi yoktu,

zaman geçikçe daha güzel bir hâle gelen bu dünyada Inarius ilk olarak Arreat Dağı'ni yarattı ki Worldstone'u saklayabilisin. Böylece Inarius ve Lilith güvenli bir yer bulmuş olmanın getirdiği rahatlık ile aşklarının ilk meyvesi olan Nefalem'i yani yarı melek yarı iblis olan, yani her iki tarafında gücünün çok ötesinde bir üçüncüırkı yaratmışlardır.

Tarihçiler tarafından Ancients yani Kadimler olarak adlandırılan nefalemlerin ilk jenerasyonu oldular. Bul-Kathos, Vasily, Esu ve Rathma ilk dört önemli Kadimler olarak isimlerini tarihin sayfalarına yazdırıldılar. Bul-Kathos barbarlar, Vasily druid'ler, Esu Kehjistan büyütüleri, Rathma ise necromancerlar tarafından halen saygı ile anılmaktadır.

Kadimler zaman içerisinde daha da güçlenildiler, bu gücün gittikçe artıyor olması büyük bir korkuya sebep olmuştu. Bu korku melek ve iblislerin arasında yeni bir çatışma başlamasına sebep oldu ve bu kudretli çocukların yok edilmesi gerektiğini savunmaya başladılar. Bir kısmı ise böyle bir şey yapmanın mümkün olmayacağı, düşünülmemesi gerektiğini savundu. İşte bu noktada Inarius'un bir karar vermesi gerekmektedi, inzivaya çekildi, bu esnada Lilith ise çocukların yok edilmesini düşünen herkesi tehdit olarak gördü ve çıldırmış şekilde her birini yok etmeye başladı. Lilith'in bu hareketi sonrasında Inarius çok öfkeli ve aşkınlı Sanctuary'den sorgun etti. Daha fazla kan dökülmemesi, savaş çalışmaması için Inarius, Worldstone'u tekrar kullandı ve nefalemlerin güçlerini ellerinden aldı. Bu olaydan birkaç jenerasyon sonrasında nefalemlerin

güçleri yavaş yavaş yok oldu ve sıradan insanlar haline geldiler. Bütün bu olaylar sonrasında melek ve şeytanlar ve Inarius ortadan kayboldular.

Ancak olaylar burada son bulmadı. Lilith bir yollunu buldu ve Sanctuary'ye geri döndü. İşte bu noktada Sin War (Günah Savaşı) adı verilen dönem başladı. Lylia adında bir soylu olarak Sanctuary'de dolaşan Lilith Ulyssian'ın nefalem güçlerini açığa çıkarması için ona yardımcı oldu ve Ulyssian'ı manipüle ederek Tesis Kilisesine ve İşk Katedraline savaş açtırttı ve iki tarafı da bu sayede alt etmeye başardı, ancak Cennet ve Cehennem bütün bu kargaşa da yaşanan olaylar dolayısı ile Sanctuary'nin yerini öğrenmiş oldu. Cennet ve Cehennemin güçleri Sanctuary'e akarken, Ulyssian Lilith'in gerçek yüzünü görmüş oldu, Unarius ile birlikte bir kez daha Lilith'i sürgüne gönderdiler. Ulyssian büyük bir fedakarlık yaptı ve Günah Savaşı sona ermiş oldu. Orduları Sanctuary'den uzaklaştırdı.

Son bir karar alınması gerekmektedir. Hem nefalemler hem de Inarius için. Sanctuary yok edilmeli miydi? Yoksa insanlar mı kaderlerine terk edilmeliydi? Oylama yapıldı, yok edilmesi yönünde oy verenlerden biri Imperius oldu, oyların eşit kaldığı noktada son oy Tyrael tarafından verilecekti. Ulyssian'ın büyük fedakarlığının da etkisi ile Tyrael son oyunu verdi ve insanlar kaderlerine terk edildiler. Bütün bu yaşananların sonunda, nefalemler yine güçlerini zaman içerisinde yitirdiler. Cennete ihanet eden Inarius ise zamanın sonuna kadar işkence görmesi için Mephisto'ya teslim edildi.

GECMİŞ ZAMAN OLUR Kİ

Diablo'nun kitabı açığınızda son oyun hakkında bildiklerimizi söyleyip gitmek pek mümkün olmuyor. İlk oyun çıktıgı sene doğan okurlarımız bugün üniversiteyi bitirip iş hayatına atılmak üzere ve biz de geçmişe dönüp serinin önceki oyunlarında ne yaşandı uzun uzun konuşalım istedik.

DIABLO

Her hikaye gibi Diablo'nun da bir başlangıcı var. İlk oyun meşhur Tristram köyünde başlıyordu. Savaşçı, Hırsız veya Büyücü arasından bir karakter seçerek köyün katedralinde 16 kat aşağıya inme mücadelesi veriyorduk. Sonunda ise bizi Diablo karşılıyordu. Fakat Diablo'nun kendisine ulaşmadan önce geçilmesi gereken başka engeller de vardı. Bırnlardan ilki hepinizin hatırlayacağı Skeleton King, yani Leroic'ti. Kral Leroic'in yanına sızan Lazarus katedralin derinliklerinde uyumakta olan Diablo'yu Leroic'in bedenini ele geçirmesi için uğraşmış ancak kudretli Kral direnmıştı. Ancak bu olayın sonucunda ise akıl sağılığını kaybetmişti. Leroic denemesi başarısız olan Lazarus bu sefer onun küçük oğlu Albrecht'i kaçırdı ve amacına ulaştı, oğlunun kaybolmasından Lazarus değil Lachdanan'ı sorumlu tutan Leroic saldırıyla geçti, Lachdanan her ne kadar Kralına sağıdık olsa da bu olayın sonucunda deli kralı öldürdü.

Bir diğer ve aslında en etkileyici boss'lardan bir tanesi de Butcher'dı. Üçüncü oyunda da karşılaştığımız Butcher açıkçası beni ilk oyundaki karşılaşması kadar etkilememiştir. Çünkü ilk oyunda zindan içerisinde gezerken duyduğum homurtuların geldiği o odayı açtığım anda üzerine koşan ve akıl almadır hızla elindeki satırı kafama vuran Butcher'dan mi kaçayım, yoksa ortamda ki o kazıklara, zincirlerle sarkılmış ve daha birçok farklı işkenceye maruz kalmış cansız bedenlerin şokunu mu atlatabilim derken, oracıkta ölmüşüm. Üçüncü zorlu rakibim ise zindanların daha da derininde bulunan, zaten kasabaya bütün bu laneti salan Lazarus olmuştu. En son ise Diablo'nun kendisi ile kışkırmışım, tabii o yıllar için o boss kışkırması inanılmaz etkileyici ve zorlayıcı gelmişti bana. Fakat oyunun böyle bitmeyeceğini kapanış sinematiğinden anlamıştık, karakterimiz Diablo serbest kalmasın diye, onu kontrol edebileceğini düşünerek (bu arada oyunun

asıl karakteri Warrior olan Aidan'dır, Kralın büyük oğlu Albrecht'in abisi), ruh taşını kendi alının ortasına çakıyor ve The Dark Wanderer adı altında Sanctuary'de gezmeye başlıyordu. Zaten ikinci oyun, Diablo II de yıllar sonra The Dark Wanderer ile başlıyordu. Diablo 1'in en önemli olaylarından bir tanesi de battle.net'i hayatımıza sokmuş olmasıdır.

Ancak ikinci oyuna gelmeden önce 97 yılında Diablo Hellfire geldi, Hellfire ne zaman oyuncular arasında Diablo sohbeti dönde en az ilgi ve alakayı gören Diablo oyunu olarak kaldı. Zaten oyun da Sierra'nın bir bölümü olan Synergistic Software tarafından geliştirilmiş ve Sierra On-Line tarafından yayınlanmıştır. Blizzard tarafından da yok sayılmaktadır, direkt olarak <https://eu.diablo3.com/en/game/anniversary/> adresine gidip bakarsanız, siteye yer alan zaman çizelgesinde Hellfire gözükmektedir. Oyunun sevmeyeni kadar seveni olduğuna da inanıyorum. Ben mi? Ben sevmeyen tarftayım.





DIABLO II

Aslında Diablo'nun gerçekten kopma yaşadığı oyun bu oldu. Yani bunu dile getirmeme gerek yok sanıyorum ama, birçok oyuncu Diablo serisi ile ikinci oyunda taşınıştı. Ruhtasını alına saplayan Aidan, The Dark Wonderer olarak gezmeye devam etmekteydi. Diablo yavaş yavaş Aidan'ın benliğini kendisinden almaya, kontrolü ele geçirmeye başlamıştı. Kaçınılmaz son gerçekleşti ve Diablo kontrolü tamamen ele aldı. Aynı zamanda Tristram'da gerçekleşen bir katliamdan sadece iki kişi kurtulmuştu birisi hepimizin çok iyi tanıdığı Deckard Cain bir diğeri ise Marius'tu. Marius korku ile kendisini The Dark Wanderer'a adamıştı, Cain ise eski Tristram'da tutsak tutulmaydı halen. Oyunda Cain'i kurtardığımız zaman, kendisi bize ilk oyunun kahramanından bahsediyordu ve macera biz böylece hız kazanıyordu.

Diablo II'nin ilk bölümünün son boss'u küçük iblislerden olan Andariel'di, ikinci bölümde ise birçok oyuncunun en sevmediği yer olan çöle gidiyorduk. Lut-Gholein'de amacımız yine Diablo'ya yetişmek ve kardeşi Baal'ı kurtarmasına engel olmaktı, ancak tabii ki işler istedigimiz gibi gitmedi. Diablo bizden önce Tal-Rasha'nın mezarına, Baal'in tutsak olduğu yere giderek, onu serbest bırakmaya çalıştı. Ancak baş melek Tyrael onları beklemektedi. Tyrael, Diablo'ya saldırarak onu durdurmakaya çalıştığı esnada Baal, Marius'a akıl oyunları oynayarak ondan yardım istedi. Marius, Tal-Rasha'nın göğsünden Baal'in ruh taşını söküp aldı. Böylece Baal'i tutsak eden büyük artık ortadan kalkmıştı.

Tyrael, Baal'in yaptığına benzer şekilde Marius'un düşüncelerine girdi ve ona ap-

tallığının bu dünyaya yıkım getireceğini, teleni etmesinin tek yolunun cehenneme açılan kapıdan geçmesi ve Hellforge'a erişip ruh taşıni yok etmesi olacağını söyledi. İki kardeş Tyrael'i yakalayarak Tal-Rasha'nın mezarına kapattılar ve bir sonraki planlarını gerçekleştirmek üzere Kurast Limanına doğru yola çıktılar. Marius da artık The Dark Wanderer ile birlikte değil, gizlice onları takip ederek peşlerinden gitti. Bu olayın hemen ardından, bizler de mezara erişerek Tyrael'i kurtarıyor ve kendisinden Diablo'nun neye doğru gittiğini öğreniyorduk. Cain'i de yanımıza alarak üçüncü bölüm olan Kurast Limanında soluğu alıyorduk. Üçüncü bölümde ise Diablo ve Baal kardeşleri olan Mephisto'yu kurtarıyordu. Burada üç kardeş güçlerini birleştirerek cehenneme kapı açtılar ve bu son noktada eski kahramanımız artık bedenini de kaybederek tamamen Diablo'ya dönüştü. Kapıdan geçti ve Cehenneme ulaştı. Ancak Marius tüm bu olanlar karşısında arik aklı dengesini iyice yitirmiştir, korkusundan kapıdan geçemedi ve kaçarak ruh taşı ile birlikte oradan uzaklaşmıştır. Diablo'ya bir kez daha yetişmemiş olan biz kahramanlar burada Mephisto ile kaptıktır ve ruh taşıni ele geçirdik.

Son bölümde ise artık önumüzdeki tek düşman Diablo. Ancak hiç beklenmedik bir sürpriz burada bizleri bekliyordu, Izual. Düşmüş olan bu meleği öldürmek ve ruhunu serbest bırakmak bize Tyrael tarafından verilen bir görevdi, eskiden bir melek olan Izual tam aksine bir iblis olarak karşımıza çıkmıştı. Daha sonra Diablo'yu bulup öldürerek onun da ruh

taşını ele geçirdik ve Hellforge'a götürerek yok ettik. Geriye ise sadece Baal kalmıştı. Baal ise Diablo II'nin ek paketinde karşımıza çıktı. Ek pakette sadece yeni bir Boss değil aynı zamanda yeni karakter sınıfları ile de karşılaştık. Druid ve Assassin. Assassin'de çok sevilmiş olsa da ek paketin gözdesi tabii ki Druid olmuştur. Hikaye ise şöyle devam etmekteydi, Baal kardeşlerinin yanından ayrılmış ve çok uzun süre gizlenerken izini kaybettirmiştir. Marius'u bulması da biraz zaman almıştı. Baal ruh taşını ele geçirebilmek için Marius'u aradı ve sonunda kendisini bir akıl hastanesinde buldu. İyice parano雅laşmış olan Marius'u da kendisini ona Tyrael olarak göstererek kandırdı ve ruh taşıni ele geçirdi. Sonrasında ise kendisine bir ordu kurarak barbarların mekanı olan Arreat Dağının yanındaki şehir olan Harroath'a saldırdı. Baal Arreat Dağındaki Worldstone'u ele geçirmek istiyordu ancak tam da Worldstone'a ulaştığı sırada biz kahramanlar kendisine yetişti ve Baal'ı öldürdü. Baal daha dünya taşıni etkilemeden yetişebilmiş olsak belki olaylar çok daha farklı gelişecekti ancak artık çok geçti. Tyrael'in dünya taşıni yok etmekten başka çaresi kalmamıştı. Tyrael kılıcını dünya taşına fırlatarak yok etti tabii bu büyük olayın neticesinde Arreat Dağı da ikiye bölmüş oldu ve Diablo II senaryosu bu şekilde sona ermiştir. Ancak oyuncular tabii ki sadece senaryo değil PvP kısmında da Diablo II'si severek oynadılar. Özellikle kulak biriktirmek için açılan banka karakterlerin sayısını tahmin bile edemiyorum.

DIABLO III

Diablo III'ün duyurusunun bomba gibi patlaması bir yana oyunun çıktıgı gün sunucularına bağlanamıyor olmamız daha büyük bir bomba olarak Blizzard'ın kucağında patlamıştı. Üstelik oyun içerisinde yer alacağı söylenen PvP sisteminin olmayacağı da tuz biber olmuştu. Peki, sürekli online olma gereksinimi ve PvP dışında ne vardı bu oyundan insanları bu kadar soğutan derseniz açıkça söyleyebilirim ki Auction House sistemi. Oyun içerisinde düşürdüğümüz eşyaların sadece kendimiz tarafından giyilebiliyor olması, arkadaşlarımız ile gold paylaşamıyor olmamız, auction house'un sadece gold değil üstelik gerçek para ile de eşya alm satımına açık olması "balina" dediğimiz zengin oyuncuların oyunu domine etmesine sebep olmuştu. Üstelik auction house'un daha çok kullanılmasını sağlamak için eşyaların da saçma sapan özellikler ile, yanı asıl işinize yarayacak özelliklerden ziyade başka karakterlere daha yarayacak şekilde düşürüyor olmasına delirmiştik, öyle olmasa bile bizlere hissettiğimiz bu olmuştu.

Cok uzun süre boyunca Diablo sever oyuların çok büyük bir kısmını sevindirememiş olan oyun daha sonradan gelen yamaları, AH'un kaldırılması ve nihayet gelen ek paketi ile bir kısım oyuncuyu tekrar geri kazanmayı başarmıştı. Ancak çoğu oyuncu benzer türdeki başka oyunlara kayıp gitmişti bile.

Peki Diablo III'te neler mi oldu? Dünya taşı yok edilmişti, işte bu olay Nephalem'lerin tekrar güçlerini yavaş yavaş geri kazanmalarına olanak sağlamıştı. İnsanlar geçmişte yaşanan olayları artık unutmaya başlamışlardı, Tristram kasabası tekrar kurulmuştu, ancak tabii ki çok daha uzak bir yerde. Diablo III'te bizi yeni bir yan karakter karşılıyordu, Deckard Cain'in evlatlık yeğeni Leah.

Leah'in ricası ile ilk olarak Cain'i bulduğumuz oyunda yine ilk karşılaştığımız boss The Butcher oldu, ancak ilk oyundaki o etkileyici atmosferi ve korkutuculuğunu maalesef üçüncü oyunda hissedememişti. Sonrasında ise yine ilk oyundan bir diğer boss'u olan Skeleton King,



yani Kral Leoric ile bir kez daha kapıştık. Bu arada da düşen yıldızın yol açtığı çukurun dibinde bulduğumuz yabancı kimliğini hatırlamamaktaydı. Kimliğini hatırlamayan bu adamın kılıcının parçalarını ararken karşılaşmıştık Maghda Cain'i ağır şekilde yaralamıştı. Cain ölmeden önce kılıcı tamir etti ve Leah'ın önünde ölmüşü. Kılıcı tamir edilen yabancı bu sayede kim olduğunu hatırladı ve kendisinin Tyrael olduğunu öğrendik.

Daha sonra Leah ve Tyrael ile birlikte çöl şehrine Maghda'yı yakalamak için giden biz kahramanlar sonunda Cain'in intikamını aldık. Fakat Maghda son nefesini verirken bizlere bir gerçeği açıklayarak, yalanların efendisi olan Belial'ın Caldeum'un derinliklerinde gizlendığını ve herkesi manipüle ettiğini dile getirdi. Ruh taşının mimarı olan Zoltun Kulle ile yaptığımız anlaşma sonucunda Kara ruh taşı ele geçirildi. Daha sonra da Belial'ı alt ederek kendisini bu ruh taşına hapsettik.

Bir sonraki durak ise Arreat Dağının yanı başında Bastion's Keep idi. Azmodan'ın ordularına karşı verilen mücadelein sonunda Arreat Krateri'nin derinliklerine indik. Azmodan'ı da öldürüp ruhunu ruh taşına hapsetmemişti. Ancak Bastion Keep'e geri döndüğümüzde akıl almaz bir manzara ile karşılaşıyorduk, büyülü zincirler ile zapt edilmiş Tyrael'in eli kolu bağlıydı, Leah ise bir ritüelin içerisindeydi. Adria Black Soulstone'u kullanarak, Leah'ı Diablo'ya çevirdi. Diablo'nun bir hizmetkarı olduğunu öğrendiğimiz Adria ise kaçtı. Bedenindeki Black Soulstone sayesinde Diablo içerisinde Mephisto, Baal ve dört Lesser Evil'in da gücünü taşıyordu. Daha önce olduğundan çok daha kuvvetliydi. Ve Cennetler titreyecekti! En büyük amacına ulaşan Diablo ayağını Cennet'e basmıştı.

Elmas Kapı'da Baş melek Imperius ile karşılaşan Diablo onu yenmemi başardı, kapı düştüğünde Cennet'in yağmalanması da başlamış oldu. Tyrael ile birlikte Diablo'nun pesinden gittigimizde yenilgiye uğrasmış Imperius ile

karşılaşıyorduk ve baş melek tabii ki bütün bu olanlar için bizleri suçlamıştı. Diablo'nun Cenneti kirletmesi ile birlikte melekler de bir bir düşüyor, kimisi iblise dönüşüyordu. Diablo, Cyrstal Arch'a doğru ilerliyor, biz de kovalyorduk. Ancak bu sırada da Itherael ve Auriel'i kurtarmamız gerekiyordu. Diablo ulaştığında bizler de çok geç olmadan kendisine yetişmeye başlıyor ve kendisi son kez karşılaşmıştık. Diablo'nun yenilgisi Cenneti tamamen kırlemem esigidinden döndürdü.

Diablo da Blacksoulstone'a hapsedildikten sonra Angiris Konseyi taşı Cennet'e saklama ya karar vermiş, ancak Tyrael bu düşünceye şüpheci yaklaşmıştı. Sanctuary'de tekrar Horadrim'i kurdu, Cennetten ruh taşını çaldı ve Corvus şehrinin derinliklerinde saklamaya çalıştı.

Ancak Malthael'in de planları vardı. Uzun zamandır bilgeligi bırakmış ve ölümün meleği olarak kol gezen Malthael, bu sonsuz savaşa sona erdirmek adına, insanlık da dahil olmak üzere ölüm saçmaya başladı. Yeni Horadrim'e de saldırdı, Blacksoulstone'u Tyrael'in elinden aldı. Westmarch halkını katleden Malthael öldürdüklerinin ruhlarını toplamaya başladı, böylece daha da kuvvetleniyordu.

Ölüm meleği taşı Pandemoium Fortress'a götürdü amacı ise kendi isteği göre ruh taşını tekrar şekillendirmekti. Biz kahramanlar da Malthael'in peşinden soluğu Fortress'ta aldı. Malthael ile savaşırken kendisi beklenmedik bir hareket yaparak taşı parçaladı ve içerisinde yer alan bütün ruhları kendi bedenine aldı. Bu bizleri durdurmayla yetmedi Malthael'i yendi fakat böylece kendi bedenine hapsenmiş olduğu tüm ruhları da serbest bırakmış oldu. Nephalem'ler olarak imkansızı başarmış, ölümü fethetmiş ve insanlığı kurtarmıştık. Ancak Tyrael'in aklında son bir soru vardı. Hem cennet hem de cehennemi alt eden bu kahramanlar bir gün bozulup kıyameti mi getireceklerdi? Artık bu sorunun cevabını da sanıyorum ki Diablo IV'te alacağız.

DIABLO OYUNLARINDAKİ İKONİK EŞYALAR

Elbette kişiye göre değişiyor bunlar, ama ortak noktada buluşmamak da imkansız. Tabii hepsini yazmaya kalkarsam da bütün dergiyi bu listeler ile kapatmam lazım.



STORMSHIELD MONARCH

Kırılmaz oluşu, hızlı blok oranı ile unutulmazlar arasındaki yerini halen koruyor.



ARKAINE'S VALOR

Yine Diablo I'de spesifik bir şekilde elde edilebilen bu zırh +10 VIT veriyor, hasar aldığıımız zaman karakterimizin geriye toparlanma süresini kısaltıyordu ve düşmandan gelen hasarı ise -3 azaltıyordu. Özellikle düşmandan gelen hasar sonrasında toparlanma süremizin kısalması Diablo I'de elde edilebilecek en önemli özelliklerden bir tanesiydi. Ve tabii ki hasar almayan eşya kategorisindeydi.



STONE OF JORDAN

Sanıyorum ki herkesin favorisi olduğu konuda itiraz eden çıkmaz. Verdiği +1 All Stats ve +25% Mana bonusu ile evlere şenlik bir yüzüktü kendisi. Diablo III'te de kendisine sahip olabiliyorduk. Ancak özellikleri biraz değiştirilmişti.



BLADE OF ALI BABA

Türk oyuncuların ilk gördüklerinde yüzlerini güldüren Ali Baba'nın en büyük özelliği büyülü eşya bulma şansını, altın düşürme şansını karakter seviyesine oranla çok yüksek şekilde arttıryordu.



TASKER AND THE

Verdiği saldırısı hızı evlere şenlikti bunun özellikle de summoner tipi build yapan oyuncular için, çünkü summon yapılan yancılarımızın da saldırısı hızına etki ediyordu.



RING OF ROYAL GRANDEUR

Sevdigim bir başka güzel yüzüktür kendisi. Sanırım hem fikir olabiliriz çünkü set eşyaların bonuslarının açılması için gereken rakamı bir düşürüyordu. Kendi özelikleri çok da kötü olmayan bu yüzük sayesinde bir set parçası eksik takip hem tam bonus alabiliyor, hem de o takmak zorunda kalmadığımız parça yerine bir legendary eşya yerlestirebiliyorduk. Eh, bu da karakterin kuvvetine büyük etkide bulunuyordu.



WINDFORCE

Her iki oyunda da hedefini knockback eden özelliği, Diablo I'de hasara eklediği %200 bonusu, Diablo II'de de %250 artırılmış bonus hasarı ve diğer ek özellikleri ile, Rogue ve Amazon oynamış olan oyuncuların favori yayı olarak Diablo tarihine adını altın harfler ile yazdırmıştı.



THE GRANDFATHER

Diablo ile tanışmış her oyuncunun unutulmaz kılıcı, kimi oyuncunun ikişer tane kimi oyuncunun bir tane bile düşüremediği The Grandfather kırılamaz olması, 200% üzeri artırılmış hasarı yanında bir de maksimum hasar bonusu ve yüksek saldırısı oranı ile tam bir savaş makinası olan bu kılıç bunlar yetmezmiş gibi bir de bütün statlarımıza +20 veriyordu.



JAHITHBER

Yani Enigma. Diablo II'nin en deli eşyalarından bir tanesi olan Enigma'yı Jah, Ith, Ber Rune'larını bir araya getirerek elde ediyorduk. Tüm Skill'lere +2 vermesi, +45% hareket hızı vermesi, yüksek defans oranı, gelen hasarı düşürmesi, karakter seviyesine oranla artı STR vermesi, her öldürülen düşmandan sonra can vermesi, alınan hasarı ise manaya dönüştürülmesi yetmezmiş gibi bir de 99%'a kadar ihtimali olan büyülü eşya bulma özelliğinin yanında bir de oynadığınız sınıf ne olursa olsun teleport yeteneği ekliyor olması onu vazgeçilmezler arasına koymamız için yeterliydi.



UNITY

Yüksek seviyelerde hayat kurtarabilen bir yüzük olarak adını listeye yazdırdı. Çünkü alınan hasarı diğer Unity takan kişiler ile paylaştırıyor kendisi. Yanınızda gezdirdiğiniz Templar'a da bir Unity takip az hasar almanın keyfini sürebilirisiniz. :)



HELLFIRE AMULET

Şimdi diyeceksiniz ki bu neden listede. Diablo III'ün fikir olarak güzel ama uygulama olarak kötü olan Infernal Machine sistemi için gerekli olan eşyalardan bir tanesi idi ve aynı zamanda da dört pasif özellik veriyordu üstelik 70. seviyeden sonra düşürmüştük bu sefer beşinci bir özellikle geliyordu. 5 pasif büyülü özellik de az değil şimdi arkadaşlar.



Her inişin bir çıkışı var!

Bir BlizzCon'u daha geride bıraktık. Maalesef son birkaç yıldır hep bir önceki seneyi aratır olmuştu. Ta ki bu yıla kadar! Belki de tarihin en iyi BlizzCon'larından birine tanık olduk bu sene. Kürşat'ın bizzat yerinden takip edip röportajlar ile döndüğü fuarda, adeta oyun bombardımanı yaşandı. Diablo IV, Overwatch 2, World of Warcraft: Shadowlands, Hearthstone: Descent of Dragons... Gelin şimdi oyun oyun detaylarda kaybolalım!

Overwatch 2

Diablo IV için Sonat'ın detaylı yazısını önceki sayfalarda okuduğunuza göre girişimizi bir diğer büyük bomba olan Overwatch 2 ile yapabiliriz. Bir süredir yayılan sizıntılar ve Overwatch 2'yi göreceğimizi iyiden iyije düşünmeye başlamıştık. Sahne sırası Overwatch'a geldiğinde de bugüne kadar oyunda yaşanan olayları anlatan bir video izledik. Hemen ardından da sahneye Jeff Kaplan çıkıp "2"nin sinyallerini vermeye baş-

ladıkça heyecanımız biraz daha arttı. Akabinde -Blizzard'ın en iyi yaptığı işlerden biri olan- müthiş bir tanıtım videosu ve ardından gelen Overwatch logosunun yanına eklenen "2" rakamı ile salon adeta çılgına döndü. Herkes heyecandan kendinden geçmişen peşinden oynanış videosunu patlattı Blizzard. Açılmış paneli de yine Overwatch 2 tanıtımı ile birlikte son buldu.

Gösterilen tanıtım videolarından birkaç saat sonra yapılacak olan ve tüm detayların yer alacağı panele kadar büyük bir heyecan içindeydim açıkçası ancak bu panelden sonra ne düşüneceğimi de tam olarak bilemediğimi farkettim. Bir "devam" oyunundan ziyade daha çok bir eklenti paketi havasında olduğunu düşünmeye de iyiden iyije başlamıştim. Peki gelin biraz detaya inelim ve neden böyle

düşüncelerin aklımı kurcaladığını anlatayım... Öncelikle oyunun yeniliklerinden bahsedeyim. Biliyorsunuz ki Overwatch ara ara etkinlik olarak eklenen PvE modlarına rağmen PvP tabanlı bir oyun. Hal böyle olunca PvE odaklı oyuncularının ilgisini çekme konusunda oldukça zorlandığını biliyoruz. Bunu telafi etmek ve PvE severleri de Overwatch'a çekmek için Co-op yapılabilecek görevler oyuna eklenen ilk yeniliklerden. Ayrıca her karaktere de "Hero Missions" adında görevler eklenecek ve bu görevler sayesinde her bir karaktere ayrı ayrı seviyeler atlatıp, bu sayede açılan yeni yetenekler ile de karakterlerimizi istediğimiz gibi şekillendirebileceğiz. Bu sayede oyunun tekrar oynanabilirliği de katbekat artmış oluyor.

PvE yeniliklerine ek olarak PvP severler de el-



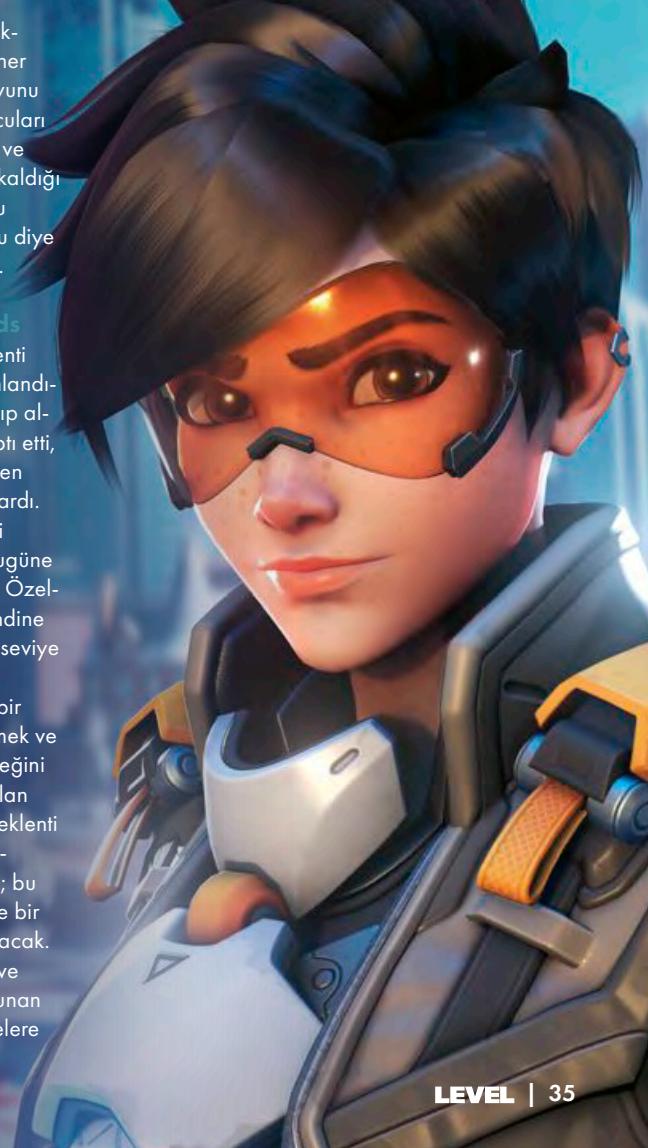


bette unutulmuyor. Push adında yeni bir PvP modu oyuna eklenen bir diğer yeniliklerden olacak. Bu modda elde tutulması gereken bir bölge bulunuyor ve bu bölgeyi kontrol altında tutan takım lehine bir robot görev bölgesini rakip bölgeye doğru itmeye başlıyor. Eğer rakip takım bölgeyi eline geçirirse de bu defa da robot bu bölgeyi ters yöne doğru itmeye başlıyor. Kisacası bir miktar itişme yaşanıyor ve en çok iteleyen takım kazanıyor. Yenilikler bununla da sınırlı değil... Yenilenen görselliği ile oyun bir miktar daha iyi görünüyor. Yeterli bir iyileştirme mi orası tartışılmır ama en azından motor bir adım öteye taşınmış durumda. Tüm bunnlara ek olarak tabii ki yeni oyunla birlikte yeni kahramanların da oyuna ekleneceğini ve hatta ilk eklenecek kahramanın da Sojourn isminde Kanadalı bir asker olduğunu belirtiyim. Şimdi gelelim neden bu oyun bir devam oyunu değil de eklenti paketi olması gerekiği kısmasına... Öncelikle halihazırda Overwatch oyuncuları ile Overwatch 2 oyuncularını ikiye bölmemek için yeni eklenecek tüm haritalar, yeni kahramanlar ve yenilenen görsellik ilk oyuna da geliyor. Ayrıca yine ilk oyunda uzun uğraşlar sonucu elde ettiğimiz tüm kozmetik ürünler de yine Overwatch 2 sahiplerine aktarılacak. Böylece yıllarca emek verdigimiz hesap bir anda çöpe dönüşmeyecek. Bunlar elbette güzel şeyler. Kimse uzun süre boyunca uğraştığı hiçbir şeyi bir anda kaybetmek istemez. (Bknz. FIFA Ultimate Team... Bir sene boyunca bir kuruş bile harcamadan, deliler gibi emek

verdikten ve mükemmel bir takım kurduktan sonra bir sonraki yıl çıkan FIFA'da her şeye sıfırdan başlamak ve akabinde oyunu bırakmak...) Madem Overwatch oyuncuları yeni oyundan birçok şeye erişebilecek ve Overwatch 2 oyuncuları da hesabına kaldığı yerden devam edebilecek, o zaman bu oyun için "2" demenin bir lüzumu yoktu diye düşünüyorum ve takdiri size bırakıyorum...

World of Warcraft: Shadowlands

15 yılı devirmiş bir oyun, hala yeni eklenti paketi açıkladığında insanları heyecanlandırmayı başlattığında bize de sadece ayağa kalkıp alkışlamak düşüyor. Yine Blizzard ne yaptı etti, Sylvanas ile Bolvar'ı karşı karşıya getiren sinematikten sonra beni etkilememiye başardı. Bu eklenti paketinin belki de en önemli değişiklerinden biri seviye sisteminin bugüne kadar ilk defa elden geçiriliyor olması. Özellikle oyuna yeni başlayanlar ya da kendine alt kasmak isteyen bir oyuncu için 120 seviye adeta işkenceye dönüşebiliyordu. Yeni eklenti paketi ile birlikte bu dertlerden bir nebze kurtulduğumuzun müjdesini vermek ve yeni seviye limitinin tekrar 60'a çekileceğini söylemek istiyorum. Halihazırda 120 olan karakterler 50'ye düşürülecek ve yeni eklenti paketinde de 50'den 60. seviyeye kasma mak gerekecek. Ama yanlış anlamayın; bu demek değil ki eğer şu anda 50. seviye bir karakteriniz varsa o da 50'den başlayacak. Her seviye orantılı olarak düşürülecek ve muhtemelen şu anda 50. seviyede bulunan bir karakter aşağı yukarı 20-22. seviyelere





tekelüle edecek. Ayrıca çok daha sevindirici bir haber var ki o da istediğimiz ekleni paketinde -ve hatta vanilla bölgelerinde- 50. seviyeye atlamak mümkün olacak. Misal The Burning Crusade'de mi oynamak istiyoruz? Sorun değil! 10. seviyeden sonra bu mümkün. Yani artık 58'e kadar beklemek durumunda değilsiniz. 1 ile 10. seviyeler arasında gelince de isterseniz her ırkın başlangıç bölgesinde ya da oyuna eklenecek yeni bir bölge olan Exile's Reach'de 10. seviyeye gelmek mümkün. Death Knight ve Demon Hunter bölgeleri de yine 1-10 arası seviyeye indirilecek. Şimdi bu noktada yeni oyuncular ile eski oyuncular arasında şöyle bir fark olacak. Eğer yeni bir oyuncusunuz oyuna Exile's Reach'te başlamak zorundasınız ve 20. seviyeden sonra da Battle for Azeroth bölgelerinde oynayarak 50. seviyeye gelmek zorundasınız. Blizzard bunun sebebini de oyuncuyu Shadowlands hikayesine hazırlamak olduğunu öne sürüyor. Allied Race'ler dediğimiz yancı ırklar da yine 10. seviyeden oyuna dahil olacaklar. Sıkı durun, seviye atlamak konusunda en bomba haber geliyor! Shadowlands'te seviye atlamak %60-%70 civarında daha hızlı olacak. 15 yılda hala yeterince alt kasmadısanız, Shadowlands'i bekleyin derim.

Gelelim yeni özelliklere... Shadowlands aslında "Afterlife" yani ölüdükten ruhlarımızın gittiği bölgelerden oluşuyor. Ardenweald, Bastion, Maldrassus ve Revendreth isimli bölgelerin her biri Covenant ismi verilen bir hükümdar tarafından yönetiliyor. Her Covenant ise diğerinden farklı yeteneklere ve güçlere sahip.

Bizim yapmamız gereken bu Covenant'lardan birini seçmek ve artık o Covenant'a kendimizi ispat etmek. Bir Covenant'ı daha sonradan değiştirmek de mümkün olacak elbette. Bu dört bölgeye ek olarak The Maw ve Oribos da yine Shadowlands'te ziyaret edeceğimiz mekanlardan olacak. Oribos, oyuncuların toplanma merkezi olan yeni şehrimiz. The Maw ise biraz daha farklı ve karışık bir bölge. Burası aslında son derece korkunç ve girenin bir daha kaçamayacağı bir hapishane. Tabii ki burası kendini Azeroth'a adamış kahramanları hapsedebilecek bir yer olamayacak! Torghast adında, kule şeklinde ve katlardan oluşan bir de dungeona da ev sahipliği yapacak bu bölge. Bu dungeonı diğerlerinden ayıran bir özellik var ki beni benden aldı açıkçası. İster solo ister 5 kişiye kadar girip temizlemeye başlayacağımız bu dungeonin sonu yok ve kat temizledikçe bir üst kata çıkararak devam edeceğiz. Bir tür roguelike... Kat atladiğka yeni yetenekler arasından seçim yaparak güçleneceğimiz bu dungeonda bizi tuzaklar, zorlu düşmanlar bekliyor olacak. Blizzard bu dungeon için sınıfımızın ne olduğunun çok da önemli olmadığını belirtse de ben yine de Paladin ve Death Knight gibi solo olarak ayakta durmanın daha kolay olduğu sınıfların daha

kolayca ilerleyebileceğini düşünüyorum. Bunu zaman gösterecek elbette. Açıkçası nelerle karşılaşacağımızı görmek için de sabırsızlanıyorum doğrusu.

Yeni ekleni paketi gelir de sınıf elden geçmez mi? Bu defa işler biraz farklı. Bu defa "Sınıf" kavramına geri dönüyoruz. İlk World of Warcraft'ta bir Mage nasıl hem Frostbolt hem Fireball hem de Arcane Explosion kullanabiliyorsa yine kullanabilecek. Öte yandan zehir denince akla Rogue geliyor. Tüm Rogue Spec'leri posionlardan yararlanabilecek. Bu ve bunun gibi örnekler çoğaltılabılır. Kısacası "Sınıf" kavramına geri dönülüyör olması beni fazlasıyla heyecanlandırdı.

Ve diğerleri...

Açıkçası her bir oyuna ayrı başlık açmayı ve paragraflarca anlatmayı ben de çok isterdim ancak Blizzard'in bile yeterince yer verdiği gereği ile karşı karşıyayız. Warcraft III: Reforged gibi halihazırda betada olan ve bu kadar sona yaklaşmış bir oyunun BlizzCon'da bir çıkış tarihi dahi açıklanmadı. Yine Diablo: Immortal için birtakım detaylar göreceğimi beklerken ve bir ihtimal çıkış tarihi görmeyi arzularken yine elimde koca bir sıfırla karşı karşıya kaldım. Heroes of the Storm'a BlizzCon'dan günler önce açıklanan Death Wing karakterinden başka bir şeyler daha bekliyordum ama yine maalesef Blizzard bu haberle yetinmeyi tercih etti. StarCraft II içinse Arcturus Mengsk Co-op görevleri ekleneceği ve Deepmind AI'ya karşı oynanabileceği haberinden başka bir şey duymadık. Umuyorum ki seneye bu oyunlardan en azından bir ya da ikisine ağırlık verirler. Hepsi de severek oynadığım ve haberlerini duymaktan keyif alacağım oyunlar. Saydığım bu son olumsuzluklara rağmen tarihin en iyi BlizzCon'larından birini geride bırakırken içinde -Blizzard fanı biri olarak- geleceğe dair umutla bakabileceğim birçok şey tanıtıldı. Blizzard'in hazır çayı bu kadar yükseltmişken seneye daha da iyi bir BlizzCon ile karşılaşma umuduyla kendinize çok iyi bakın! ◆ Emre Öztaç





Tabii şimdi BlizzCon'un üzerinden geçti, orada açıklanan bazı konular gerçek oldu bile. Blizzard'ın Hearthstone için açıkladığı Battlegrounds artık herkese açık, yeni eklenen paketi Descent of Dragons için ise henüz biraz daha vakit var.

Modes adı altında bulunabilen Battlegrounds modu, sekiz oyuncuyu karşı karşıya getiren, Auto Chess benzeri bir savaş ortamı sunuyor. Önce Ragnaros, Neferian, Patchwerk, George the Fallen vb. birçok kahramandan birini seçiyoruz. Hepsi aynı anda bize sunulmuyor, üç farklı seçenekten birini tercih ediyoruz. Bu kahramanların her biri, farklı birer kahraman gücüyle de birlikte geliyor. Örneğin Ragnaros tur başladığında iki düşmana 8'er hasar verebiliyor, George dost bir askere Divine Shield sağlıyor vb. Bazı kahramanların güçleri şu an için daha iyi durumda ama "Bu ne işe yarıyacak ya?" diyeceleriniz bir kahraman gücü de yok gibi.

Olayın bundan sonrasında kendimize, her seferinde üç altın vererek askerle toplamaya

başlıyoruz – ki bunlar da yine rastgele bir biçimde sunuluyor. Sunulanları beğenmezsek bir altın vererek yenilerini önmüze getiriyoruz. Oyna üç altınla başlayıp her turda sadece bir altın kazandığımızı göz önünde bulundurduğunuzda da ortadaki stratejiyi anlamış olacaksınız. Değerli altınlarınızla yeni bir asker mi alacaksınız, önmüze sunulan askerlerin seviyesini mi yükselteceksiniz, kahraman gücünü mü kullanacaksınız... Seçimlerinizi yaptıktan sonra da savaş otomatik olarak başlıyor ve diğer oyuncunun askerleri karşınıza geliyor, herkes sırasıyla birbirine otomatik saldırıyor ve bir sonraki savaş için yeniden asker toplamaya başlıyorsunuz. (Şu kadar anlattığım şeyi sadece bir kez oynayarak çok daha kolay anlayabileceğinizi de belirteyim.)

Battlegrounds maçları biraz uzun sürediği ve nihayetinde ödül namına hiçbir şey almadığınız için benim çok tercih edeceğim bir kısım olmadı ama arada açıp eğlencesine oynanabilir.

Yeni eklenen paketine gelecek olursak da yeniden ejderha destelerine döneceğimiz haberini verebilirim. Descent of Dragons Invoke adında yeni bir anahtar kelime, Sidequest adında yeni bir mekanik ve kahramanınızı yerini alan yeni kahramanlar getiriyor. Invoke ve bu anahtar kelimenin final noktası Galakrond için C'thun benzetmesi yapabiliriz. 7 mana'ya açılan, kahraman özelliği olarak Lackey sahibi olmanızı sağlayan ve beş zırh veren bu kahraman, yattiği yerden Invoke kelimesi içeren kartlara tepki veriyor. Örneğin Invoke Galakrond diyen bir Battlecry sahibi asker, Galakrond'un bir kart çektiğimizi ve bunun mana'sının sıfır olmasını sağlıyor. Galakrond'un bu özelliği iki Invoke'ta da upgrade edilebiliyor üstelik. Anlayacağınız Galakrond'u merkeze oturtup sıfır mana'ya bolca kart çekebileceğimiz ejderha destelerine hazır olun; yepen bir meta geliyor. ♦ Tuna Şentuna



5

Röportaj

Diablo Immortal

Diablo Immortal bizim için bu BlizzCon'un üzünlü yanıydı zira kendisini ana sahnede göremedik. Elbette Baş Oyun Tasarımcısı Wyatt Cheng ve Baş Yapımcı Caleb Arseneaux'yu bulmuşken aklımızdaki soruları sormamak olmazdı.

LEVEL: Kısacık bize anlatabilir misiniz, Blizzard maceranız nasıl başladı?

Wyatt Cheng: Benim Blizzard maceram, Blizzard North ile başlıdı. Diablo II: Lord of Destruction'in yayınlanmasından hemen sonra raydı. Stüdyo o dönemde oyunun 1.10 patch'ı üzerinde çalışıyordu. Beni de bu patch üzerinde çalışmam için oyun programcısı olarak projeye dahil ettiler. Blizzard North zamanlarında içimizde tasarımcı çalıştırılmıyordu. Ben de ekibe böyle dahil oldum ve Diablo'yu çok sevdim. Blizzard North'a katıldığım için çok heyecanlandım. O zamandan beri Blizzard North var. Ahahahahaha pardon, ben o zamandan beri Blizzard'la birlikteyim. (Gülüşmeler) Blizzard North'u kapatıldılar ve bizi ekibin geri kalanına katılmak için Irvine'ea taşıdılar.

Caleb Arseneaux: Benimki biraz daha yakın tarihi, geçen yıl başladım. Diablo Immortal'ı duyduktan hemen sonra. Bunlardan önce Disney ve ND Studio Seattle'da çalışıyordum, 7,5 yıldır. İlk işe alındığında hatırlıyorum da, bana ne üzerinde çalışacağımı söylememişlerdi. Ben de ne iş yapacağımı bilmeden kabul ettim. Bana sadece bir Blizzard oyununda çalışacağımı ve bunun bir mobil oyun olacağını söylediлер. Ben de "sadece bilgilerimi alın ve ben okeyim" dedim.

LEVEL: O halde ilk sorumuz en mühim olanı, ne zaman oyunu oynamaya başlayabiliyoruz, en azından beta versyonunu sürmeye yakın misiniz?

CA: Bu oldukça iyi bir soru. Şu anda oyunun nasıl daha iyi olabileceğine odaklanmış duruyuyuz. Açıkçası henüz duyurulmuş bir tarihimiz yok, ama olabileceği kadar yakın zamanda gelmesini bekliyoruz.

LEVEL: Diablo Immortal oyununda Diablo IV'e dair işaretler görebilecek miyiz?

Rune Words, yetenekler vs?

CA: Diablo Immortal ve Diablo IV ekipleri olarak oyunumuzla ilgili en iyi kararları vermeye çalışıyoruz. Yani özellikle ikisinde de aynı özelliklerin olmasını amaçlamıyoruz ama beğendiğimiz bir şey olursa, "İşte güzel bir özellik. Oyna eklememiz anlamlı olur mu?" diye düşünüyoruz. Örneğin, Diablo Immortal için bu sene geliştirdiğimiz "ultimate" yetenekler var. Bir süredir bu özelliği oyunumuza eklememizin anlamlı olup olmayacağı konusunu konuşuyoruz.



Caleb Arseneaux ve Wyatt Cheng

LEVEL: Her karakter sınıfı sadece bir ultimate yeteneğe mi sahip olacak yoksa farklı ultimate yetenekler arasında seçim yapabilecek miyiz?

CA: Evet, ultimate yeteneklerin çalışma mantığı karakterin temel saldırısı yeteneklerine bağlı olacak. Temel saldırısı yeteneği düşmesinde küçük bir güç göstergesi olacak, temel saldırı daha çok kullanıldıkça ultimate güç göstergesi dolacak ve göstergesi dolduğunda yeteneği kullanmak için yeni bir düğme aktif olacak. Overwatch'taki Winston karakterinin temel yeteneklerini kullandıkten sonra güçlenmesi gibi. Kısaca, ultimate yeteneği temel saldırısı yeteneğiyle alakalı. 6 karakter sınıfı var ve her sınıf 2 temel saldırısı yeteneğine sahip. Seçtiğiniz yetenek bir ultimate yeteneğe karşılık geliyor. Yani oyunda 12 ultimate yetenek var.

LEVEL: Witch Doctor karakterinden bahsedildi. Neden? İleride eklenecek mi?

CA: Şu anda oyunındaki Necromancer karakteriyle mutluyuz ama ileride kesinlikle yeni sınıflar eklenecek. Aslında şimdiden yeni sınıflar hakkında konuşmaya başladık. Henüz hiçbir şey kesin değil ancak Diablo Immortal çıktıktan 3, 5 hatta 10 sene sonra bile yeni içeriklerle desteklemek istediğimiz bir oyun.

LEVEL: Uygulama içi satın alma veya microtransactionlar ile ilgili ne söyleyebilirsiniz?

WC: Bu oyunu yapmamızdaki ilk hedefimiz iyi bir oyun sunabilmek. Bu sebeple ekipemiz öncelikle buna odaklanmış durumda. Oyuncuların bu konuları önemsiyorlar biliyoruz ve biz de bu sebeple bu konuya bize çok uzun sürelerce konuşuyoruz. Dürüstçe söyleyebilirim ki hangi model oyunu daha eğlenceli kılacaksa onu yapmak istiyoruz. Oyunun tadını kaçıracak özellikler eklemek istemiyoruz. Şu sıralar en çok düşündüğümüz konulardan biri bu ama gelecek aylarda daha çok bilgi vereceğiz.

LEVEL: Oyun içi satın almalar sadece kozmetik şeyler mi olacak yoksa karakterlere güçler vs. kazandırılacak mı?

CA: Bu bizim hala konuştuğumuz bir şey. Biliyoruz ki kullanıcılar bu konuyu çok merak ediyor. İlk hedefimiz harika bir oyun yapmak. Bu konuyu ciddiye alıyoruz ve üzerine çok konuşuyoruz ama bizim için oynanış önce geliyor.

LEVEL: Diğer Blizzard oyunlarından eşyalar eklemeyi planlıyor musunuz?

WC: Bunu söylemek için erken ama diğer oyunlardan eşyalar eklemenin eğlenceli olacağını düşünüyorum.

LEVEL: Sahnede Diablo Immortal'dan bahsetmediniz. Sebebi neydi?

WC: Sebebi Diablo IV ile ilgili çok heyecanlı olmamız. Herkesin Diablo IV'e odaklanmasını istedik. Geçen sene Diablo Immortal'ı duyduk ve çok heyecanlıydık. Bu sene de Diablo IV'ü duyuyoruz ve yine çok heyecanlıyız. Oyunculara iki yeni Diablo oyununu sunacağımız ve bunun için çok mutluyuz.

LEVEL: Oyuna Türkçe dil desteği ekleyeceğini düşünüyor musunuz?

WC: Hmm. Oyunda hangi diller olacağı ile ilgili şu anda çalışıyoruz. İleride bu konuda daha fazla detay olacak. Ama şunu söyleyebilirim ki oyunumuzu tüm dünyaya ve oynamak isteyen herkese ulaştırmak istiyoruz.

LEVEL: Bu keyifli röportaj için çok teşekkür ederiz.



Wyatt Cheng



Ben Lee



Pat Nagle

Röportaj

Hearthstone: Descent of Dragons

Son yılların en keyifli & en muhteşem BlizzCon'una gider de röportaj yapmadan döner miyiz hiç? Yoğun programın içinde tüm ekibin en keyifli üyelerinden ikisiyle Hearthstone'un son yeniliklerini konuşuyor. Karşınızda oyunun Canlı İçerikler bölümünü Baş Tasarımcısı Pat Nagle ve Oyun Direktörü Ben Lee!

LEVEL: Blizzard'daki serüveniniz nasıl başladı anlatabilir misiniz?

Pat Nagle: Benim için Blizzard serüveni 23 yıl önce, ilk Diablo çıktıktan sonra başladı. O zamanlar ana merkezde İnsan Kaynakları sorumlusuydum, ilk tasarımlı isim de World of Warcraft'taydı.

Ben Lee: Yani kendini bir şekil işe mi aldı? **PN:** Ah, harika bir adayım vardı. (Gülüşmeler) O süreçten beridir Diablo III ve Hearthstone üzerinde çalıştım, uzun süredir tasarımıyordum ve son beş yıldır Hearthstone'da görev alıyorum. Canlı içerik kısmının başındayım ve basitçe yaptığım şey genişlemeler ve adventure içeriklerinin arasında yeni bir şeyler üretmek. Yani Hearthstone'a girdiğinizde yeni ve akıcı şeyler görmeniz gerekliliğinden ben sorumluyum. Görevim bu ve bence mükemmel!

BL: Ben de son bir yıldır Hearthstone ekibindeyim ve geçen Aralık ayından beri hayatımın içine girmiş gibi hissediyorum. Blizzard oyunlarıyla büyümüş ve bugün olduğum kişi olmamda çok fazla etkisi var.

LEVEL: O zaman Descent of Dragons ile devam edelim, bizi neler bekliyor yeni mekanikler hakkında neler söyleyebilirsiniz?

PN: Bildiğiniz gibi Galakrond en büyük

ejderha ve aynı zamanda en güçlüsü. Hangi sınıfı olursanız olun kaçınılmaz olarak ondan yardım isteyeceksiniz. Farklı minionlarla bunun ne şekilde olacağı senin kararına kalmış. Invoke seçeneğile çok farklı sonuçlara ulaşmak mümkün.

LEVEL: Ödül sistemini insanları daha fazla motive edecek şekilde geliştirmeyi düşünüyor musunuz?

BL: (Gülüşmeler) Cevap vermek ister misin buna?

PN: Ahaahah, tamam tamam, elbette.

BL: Aslında bunu yapıyoruz. Biliyorsunuz, her ekleni geldiğinde başında oyuncuları ınsınlıkmak için içerikler oluyor. Bir oyuncu uzun süre ara verdiyse onun bir şeyler kazanabilmesini kolaylaştırın ekinlikler de var. Bu hem hem genel hem de felsefi olarak farkında olduğumuz ve önem verdığımız bir şey ve gelecekte –henüz detayları açıklayamıyor olsak da– bu yönde ilerleyeceğiz. Ekinlikler ilk adımı ve şimdi Battlegrounds'a bedava olarak ulaşabiliyorlar. Eğer Hearthstone'a girip hızlıca bir şeyle dahil olmak istiyorsanız Battlegrounds bunu sağlayacak.

LEVEL: Söylediğiniz gibi yeni bir oyun modumuz var. Başta Auto Battler olduğunu düşünmüştük ama bir miktar farklı. Bu mod hakkında ne söyleyebilirsiniz?

BL: Bunu yapmaya karar vermemizin başlangıç noktası şu. Elbette ekipleki herkes Hearthstone oynuyor ancak bunun yanında oynamaktan keyif aldıkları başka oyuncular da var. Herkes takım halinde oynayıp hayatı kalmanın çok keyifli olduğu, oyunu farklı şekilde oynayabil-

menin yolunu açan ve oyuna başka bir şekilde bağlanmayı mümkün kılan bu şey olduğunu düşündü. Bunun oyuncular için de önemli olduğunu biliyoruz.

LEVEL: Battlegrounds'da kullandığımız emoteleri diğer klasik oyun modlarında da kullanabilecek miyiz?

BL: Eğer oyuncuların bunun güzel olacağını düşünüyorsa harika. Benim düşünceme göre bir şeyin gerçekleşmesi olması insanların bunu gerçekten istemesine bağlı, yani üzerinde çalışacağız.

LEVEL: Beta sona erdiğinde ilerlememiz sıfırlanacak mı?

BL: İşlerin nasıl yürüdüğüne görmemiz gereklidir. Biliyorsunuz, beta sırasında türlü teknik problemler çöküyor ve bazen yapmak istediğiniz bir şey teknik komplikasyonlar sebebiyle mümkün olmayabiliyor. Yani önce sürecin nasıl ilerlediğini görmemiz gereklidir.

LEVEL: Shamans! :)

PN: (Gülüşmeler) Çok üzgünüm dostum. :) Bilindiği gibi oyununun mekanikleriyle oynamak her zaman riskli ve bir değişiklik yapmadan önce çok fazla düşünmek gerekiyor. Buff-nerf konusunda da aynı şekilde. İnsanların bu konu hakkında konuşluğunun farkındayız ama Battlegrounds ve yeni ekleni şu anki ilk önceliklerimiz. Ardından neler yapabileceğimize bakacağız.

LEVEL: Bu keyifli röportaj için çok teşekkür ederiz.



SİZİ İSTİYORUZ!

**BU YIL DA, HER YIL OLDUĞU GİBİ ÜZERİMİZE KÜREKLE OYUN ATACAKLAR
VE BU SAYFALAR ŞENLENECEK...**

Lafı çok uzatmaya gerek yok. Başlık belli, konu belli. Yine de listelemeyi yaparken dikkat ettiğim hususlar konusunda farkındalık yaratmak isterim. Öncelikle listeye, her sene çıkan spor dalındaki oyunları, hali hazırda çıkışmış bir oyunun farklı

platformda yayınlanmışını ve ek paketleri dahil etmedim. Yeniden yapılmış ya da yeniden yorum (Remake, remastered hangisiyse işte) oyunlarına bu yıldı listede yer vermek istedim. Çünkü aralarında gerçekten çok değerli oyunlar var. Son olarak da

hazırlamak istediğim husus, resmi çıkış tarihlerinin dergi yayınladıktan sonra değişimini göz önünde bulundurun. Sonra "Vay efendim, Özay bize yanlış tarihleri yazdı" demeyiniz. Gözlerinden öperim pek sevgili ve süpersonik LEVEL okuru.

EN BÜYÜKLER



CYBERPUNK 2077

CD PROJEKT RED - 16 NİSAN 2020

Anlatmaya gerek var mı? Sonunda Cyberpunk 2077, önmüzdeki yıl piyasaya çıkması olacak. Cyberpunk 2077'nin kendi türü ve oyun dünyası için devrim niteliğinde olacağı düşünülüyor. 2020'nin de en çok beklenen oyunlarından biri. Tabii benim de!



THE LAST OF US PART II

NAUGHTY DOG - 29 MAYIS 2020

Yılın hatta son birkaç yılın en çok beklenen bir başka oyunu. Çıkış tarihi birkaç ay ertelenmiş olsa da sonunda The Last of Us'ın devamına 2020'de kavuşacağız. Animasyonlar, karakter detayları, hikaye anlatıcılığı falan derken fragmanlarını izlerken bile ağızımızın suları aktı vallahi.



HALO INFINITE

343 INDUSTRIES - 2020 SON ÇEYREK

Halo Infinite, Microsoft'un henüz üzerindeki merak örtüsünü kaldırıldığı Scarlett projesinin en büyük kozlarından biri olacak. Master Chief, Guardians'da bıraktığı macerasına bu oyunda devam edecek. Infinite da yılın en çok beklenen ve en çok merak edilen oyunları arasında bulunuyor.



VtM - BLOODLINES 2

HARDSUIT LABS - 2020 İLK YARISI

Meşhur masaüstü rol yapma oyunundan uyarlanan Bloodlines'in merakla beklenen devam oyunu sürekli sorunlarla boğuşmak durumunda kaldı. Çıkış tarihi sürekli ertelenen Bloodlines 2, ilk bakışta oldukça güzel duruyor. Ancak bir de çıktıığında bakmak lazım.



DOOM ETERNAL

ID SOFTWARE - 20 MART 2020

Oyuncuya soluk almadan üzerine üzerine canavarlar fırlatan Doom, yeni oyunu Eternal ile kiyameti ve cehennemi evimizin içine getirecek. Eternal ile birlikte aynı tarihte, Doom 64 adıyla serinin ilk oyunu da yeniden piyasaya sürülecek. Fakat merak etmeyein orijinalliği hiç bozulmamış.



NIOH 2

TEAM NINJA - 13 MART 2020

Souls benzeri oyunlar arasında en acımasızı Nioh olabilir. Serinin ikinci oyununda da Asya ve Japonya kültürünün derinliklerinden fırlamış ne iddiyi belirsiz canavarları ve mitolojik varlıklarını kesip biçmeye devam edeceğiz. Tabii önce oyun kumandasını kırmazsak.

ESKİ DOSTLAR



FINAL FANTASY VII: REMAKE

SQUARE ENIX - 3 MART 2020

Yillara yenik düşen ancak bıraktığı hatırlarla oyuncuların hafızalarında yer edinmiş FF7, elden geçirilmiş arayüz ve grafik motoruyla bir kez daha piyasaya çıkacak. 1997 tarihli bu kültür oyunun hem serideki yeri hem de oyuncular için yeri ayrıydı. Yine gözyaşları sel olup akıp gidecek.



WASTELAND 3

INXILE ENTERTAINMENT - 19 MAYIS 2020

Büyük bir Kickstarter projesiyle yeniden hayatı döndürulen Wasteland serisi kaldığı yerden devam edecek. Hikayemiz bu sefer Colorado taraflarında geçerken, oynamabilirlik açısından da eski oyunun çok ama çok üzerine çıktıkları söyleniyor. Baştan aşağı her detayı elle yapılmış bir oyun olacakmış.



PSYCHONAUTS 2

DOUBLE FINE - 2020

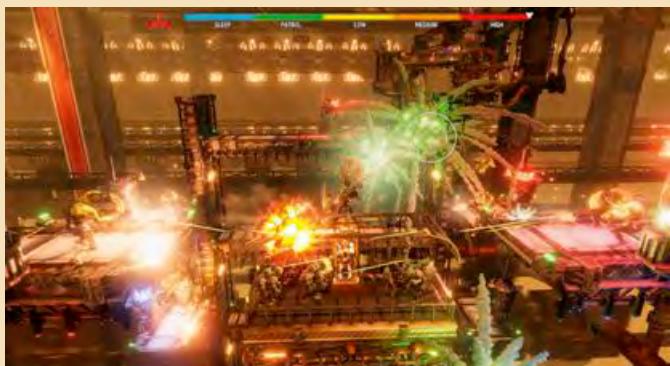
Tim Schafer'in dahiyane aklının bir ürünü olan Psychonauts 2, uzun uğraşlar sonucunda geliştirilme aşamasına girmeyi başarmıştı. İlk oyunu oynamayanlar varsa hemen koşup bu kocaman eksiklikten kurtulsunlar. Oldu mu? Tamam. Şimdi sadece oyunun çıkışını bekleyeceğiz.



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

ASOBO STUDIOS - 2020

O nasıl grafikler öyle yahu? Geçtiğimiz ayın LEVEL dergisinde Kürsat'ın şahane ilk bakışını okumış olmalısınız. Bu oyun gerçekten de büyülüyici olacak. Markaya alakam olmamasına karşın benim bile ilgimi çekmeyi başardı.



ODDORLD: SOULSTORM

ODDORLD INHABITANTS - 2020

Soulstorm, garip bulmaca ve platform mekanikleriyle tanıdığımız Abe's Exoddus'un yepyeni ve günümüze uygun bir uyarlaması olarak karşımıza çıkacak. PC oyunculuğuyla doksanlarda tanışmış birçok kişinin oynadığı ilk oyun bu olabilir. Güzel bir nostalji yaşayacağız.



DESTROY ALL HUMANS! REMAKE

BLACK FOREST GAMES - 2020 İLK YARISI

Geçmişin tozlu raflarına kaldırılan Destroy All Humans'ın namını duymamış olabilirsiniz. Keyifli oynamabilirliği, kendine has mizah anlayışıyla döneminin en eğlenceli yapımlarından biriydi. Tekrar aramıza dönecek olması da sevindirici.

KÖTÜ ÇIKMA İHTİMALİ DÜŞÜK OLANLAR



ORI AND THE WILL OF THE WISPS

MOON STUDIOS - 11 ŞUBAT 2020

İlk oyunuyla övgülere boğulan ve sanat tasarımıyla da bir hayli ilgi çeken duran Ori, ikinci oyunuyla yılın ilk aylarında oyuncularla buluşacak. Mekaniksel anlamda yeni öğeler içeren Ori and the Will of the Wisps, Microsoft'un bağımsız oyunlar arenasındaki güçlü bir örneği.



LITTLE NIGHTMARES 2

TARSIER STUDIOS - 2020

Sessiz sedasız piyasaya çıkan Little Nightmares'in sanat yönetimi ve oynanabilirliği aklımızı almıştı. Korku ve gerilim teması üzerinden sunduğu bulmacalarla ter döktüğümü bilirim. İkinci oyun, ilk oyunun kaldığı yerden devam edecekmiş.



KERBAL SPACE PROGRAM 2

SQUAD - 2020

Kerballarımızı yine uzayın boşluğuna göndereceğiz ve kaybedeceğiz. Onları kurtarmak için yapacağımız yeni operasyonlarla daha fazlasını kaybetmeyi de yine göze alacağız. Tabii bunu yazmak yapmaktan daha kolay. Buyurun, uzay sizi bekliyor.



MARVEL'S AVENGERS

EIDOS MONTREAL, CRYSTAL DYNAMICS - 15 MAYIS 2020

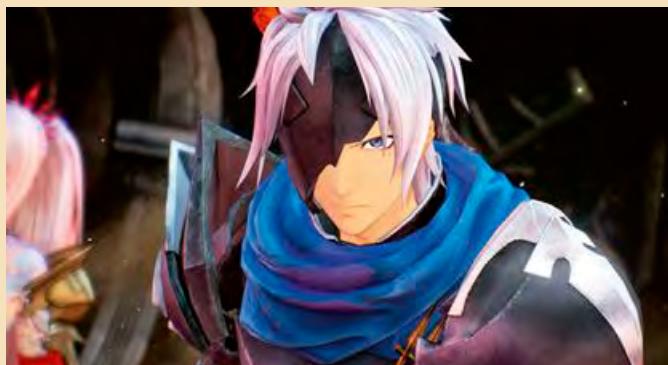
Yayınlanan ilk fragmanların ardından hayal kırıklığı yaşatan ancak Gamescom 2019'da deneyenlerin demesine bakılırsa, oynaması oldukça keyifli olan Marvel's Avengers'ta ünlü çizgi roman karakterlerinin büyük bir kısmını canlandıracak olacağız. Her birinin onlara kıyafeti ve özel gücü olacak.



MINECRAFT: DUNGEONS

MOJANG - NİSAN 2020

Sizi bilmem ama Notch iyi ki Mojang ve Minecraft'ı satmaya karar vermiş. Microsoft, bir süre Minecraft'ı elinde evirip çevirse de sonunda seride farklı bir tat katmayı Dungeons oyunuyla başaracak gibi duruyor.



TALES OF ARISE

BANDAI NAMCO - 2020

Tales serisinin en yeni üyesi olacak olan Tales of Arise, hem bu markaya yeni giriş yapacaklara hem de uzun soluklu takipçilerine hitap edecek bir yapıda olacakmış. Kendine has fantastik bir dünyası olan Tales serisi, yakın takibe alınması gerekenlerden.

YÜKSEK RİSKLİ OYUNLAR



BIOMUTANT

EXPERIMENT 101 - 2020 SON ÇEYREK

Sürekli olarak ertelenen Biomutant'ın, 2019 sonunda çıkışması planlanıyordu. Ancak son duyumlara göre 2020'nin sonlarına, hatta 2021'e ertelendiği söyleniyor. Değişik mekanikleri ve görsel duruşıyla benim de merak ettiğim oyunlar arasında yer alıyor.



RAINBOW SIX: QUARANTINE

UBISOFT MONTREAL & MILAN - 2020 İKİNCİ ÇEYREK

Yine sürpriz bir erteleme kararı alan oyunlardan biri. Nisan 2020'de çıkacağı duyurulan ancak sonrasında yine belirsiz bir zamana ertelenen bir oyun. Rainbow Six meraklıları yakında Ubisoft ofisini taktiksel bir hareketle basabilir.



EMPIRE OF SIN

ROMERO GAMES - 2020 İKİNCİ ÇEYREK

Empire of Sin, ABD'nin yasaklar döneminde geçen suç temali bir oyun olacak. Oyuncular, Chicago'da konumlanmış gerçek suç figürlerini ve liderlerini yönetip şehri kontrol altına almaya çalışacak. Romero adını gördüğünüzde zaten kafanız bu yöne dönmüştür.



GODS & MONSTERS

UBISOFT QUEBEC - 2020'NİN İLK YARISI

İlk tanıtım fragmanında şubat ayı içerisinde göreceğimizi düşündürügümüz Gods & Monsters için halen net bir çıkış tarihi belirlenememiş değil. AC: Odyssey'in yapımcılarının aklından çıkan oyun Yunan Mitolojisi temasını yine oyun dünyasına getirecek.



WEREWOLF: THE APOCALYPSE

CYANIDE - 2020 ÜÇÜNCÜ ÇEYREK

VtM – Bloodlines ile aynı evreni paylaşan Werewolf: The Apocalypse yılın en merak edilen yapımlarından biri. Henüz bir oynanış videosu göremedik ancak doğa ananın koruyucularının oyun dünyasına girişi çok ihtişamlı olacağını düşünüyorum.



DYING LIGHT 2

TECHLAND - 2020 İKİNCİ ÇEYREK

Serinin ikinci oyununun hazırlık ayı sonu gibi çıkacağı söyleniyor fakat ertelenme durumlarından da bahsedilmekte. Yeni oyunda, vereceğimiz kararların etkilerini doğrudan görebileceğiz. Ayrıca grafiksel anlamda da serinin üzerine çıkmış gibi duruyor.

ARKA DİREKTE UNUTULAN HİT ADAYLARI



DISINTEGRATION

V1 INTERACTIVE - 2020 İLK YARISI

Bu oyun hakkında elimizde çok az bilgi var. Fakat tek kişilik senaryo modunun yanı sıra çok iddialı bir PvP modunun da olacağı söylenen Disintegration'in 2020'nin ilk yarısı içerisinde çıkması ya da en azından net bir tarihinin duyurulması bekleniyor.



GHOSTRUNNER

ONE MORE LEVEL - 2020

Mirror's Edge ve Dishonored'in bir karışımı olan ve Cyberpunk türünü kullanan Ghostrunner, aksiyon hızı tavan yapmış oyunlardan biri olacağa benziyor. Kesin tarihi açıklansın da azıcık olsun meraklımızı bastırabilelim.



GROUNDED

OBSIDIAN ENTERTAINMENT - 2020

Xbox Game Studios ile anlaşan Obsidian'ın ilk çalışması bir hayatı kalma oyunu olacak. Fakat diğer türdeslerinden farklı olarak bu sefer boyutları minnacık olmuş çocukların canlandıracağız. İçimize fenalık getiren bu tür bir nefes olabilecek mi, göreceğiz.



OUTRIDERS

PEOPLE CAN FLY - 2020 SON ÇEYREK

Yayınlanan ilk fragmanların ardından hayal kırıklığı yaşatan ancak Gamescom 2019'da deneyenlerin demesine bakılırsa, oynaması oldukça keyifli olan Marvel's Avengers'ta ünlü çizgi roman karakterlerinin büyük bir kısmını canlandıracak olacak. Her birinin onlarca kıyafeti ve özel gücü olacak.



CARRION

PHOBIA GAME STUDIO - 2020

Tersine korku oyunu olarak tanıtılan Carrion'da bıçimsiz ve şekilsiz garip bir varlığın kontrolünü üstleneceğiz. Roguelike benzeri bir yapıda olacağını düşündüğüm Carrion da yılın iddialı bağımsız yapımlarından biri.



TELL ME WHY

DONTNOD - 2020 ORTALARI

Hayatımızı iyip bitiren Life is Strange'in yapımcılarından gelecek olan Tell Me Why'da, iki kardeşin doğdukları eve gidip geçmişin gizemlerini çözmeleri konu edinilecek. Duygusal yoğunluğun bulunduğu bir oyun olacak.

HOW IT WORKS | TÜRKİYE'DE

POPULAR SCIENCE TÜRKİYE EKİBİNDEN YENİ BİR DERGİ



TEKNOLOJİ

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

BİLİM

Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

UZAY

Güneş sistemi içindeki keşiflerden derin uzaya...

ÇEVRE

Gezegenimizin doğası mercek altında

ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

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

**ARALIK
SAYISI
BAYİLERDE**

İNCELEMƏ



Sayfa
54

★ Altın 9,0 - 10 puan

◆ Gümüş 8,0 - 8,9 puan

◆ Bronz 7,0 - 7,9

RED DEAD REDEMPTION 2

Konsol oyuncularını mest eden yapım,
şimdi PC'de iz bırakmaya geliyor.



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!





STARWARS JEDI FALLEN ORDER

**UZUN SÜREDİR YAŞAMADIĞIMIZ AMA YAŞAMAK
İSTEDİĞİMİZ BİR STAR WARS HEYECANI**

Ön yargı harika bir şeydir. Bir konu hakkında pek az bilgi edinip, sadece algıladığımız kısma göre çeşitli düşüncelerim olması olayın iyi halidir; bunun daha da kötüsü sadece o konunun ismini duyup onuna ilgili fikrimizin olmasıdır.

Bundan uzunca bir zaman önce EA Star Wars Jedi: Fallen Order’ı duyurup ardından bir oynanış fragmanı yayınladığında, önce EA’i patlatasım, sonra da kendimi tokatlayasım geldi. Biliyordum ki bu “kötü” oyun bana kalacak bir şekilde ve yine “kötü” bir Star Wars oyununu tecrübe etmek zorunda kalacaktım. Önyargılı biri miyim, değil miyim, çok bu konuda düşünmedim ama o oynanış videoosunda gördüklerimiz neydi öyle?! Sarımsaklı sallanan bir karakter yere indikten sonra duvarlarda koşuyor, işin kiliciyla birkaç Stormtrooper lazerini geri püskürtüp koşmaya devam ediyordu.

Bunu herhalde ilk defa 1995’de gördük, o vakitten sonra bir şeylerin gelişmesi lazım gibi gelmişti. Daha sonra da gösterilen her şey bir SW oyununda zaten olması gereken ögelerdi, pek bir heyecan yakalayamadım. Zaten EA son dönemde özellikle tek kişilik oyunlarda performans sıkıntısı çekiyordu, bu oyunun da bir şeye benzemeyeğinden resmen emin gibiydim.

Zaman geçti, nihayet oyunun çıkış vakti geldi ve oyunu oynamaya başladıkten beş saat sonra ekranın gözüme ayırdım ve sadece “Oha.” dedim.

EA ters köşe yaptı, ben de “Önyargılarla baş etme sanatı” kitabının siparişini verdim...

Tanıtım yaparken dikkat edilmesi gerekenler

Senaryoya, oynanışa hemen degeneceğim, bu konuda zaten heyecanlıyım fakat önce EA’ın tanıtımıyla ilgili yaptığı sıkıntiya bir degeinmek istedim.

Az önce bahsettiğim sarımsaklı sallanmakmış, duvardan koşmakmiş, bunlar çok eski oyun mekanikleri fakat oyun içerisinde kullanımlarına göre de mücadeleci bir oynanış getirebiliyorlar. Misal Heroes of the Storm’da karakterler varsayılan olarak sadece yürüyor, saldırıyor veya bineklerine biniyor. Haliyle ziplayabilen bir karakter bir anda çok daha mobil ve kullanışlı oluyor; tanıtım sırasında “Karakterlerden bazıları ziplayabiliyor” diye anlatılsa, “Pardon?” diye soruveririz. EA’ın Fallen Order’da yaptığı da tam olarak bu tipte bir durum. Hali hazırda sadece yürüüp koşabilen, belirli bir mesafe ziplayabilen bir adamla bizi baş başa bırakıktan sonra, oyunun biraz ilerisinde duvarlarda koşabilme yeteneğini bize verirsen, o yetenek büyük önem kazanır. Bu, artık farklı bölgelere geçebilme ve gizli yerleri de bulabilme anlamını taşır.

Haliyle EA bize oynanışın bu zorlu, mücadeleci halini anlatmayı kararlı bir şekilde yapmış ama bu inceleme sayesinde herkesi bu deritten kurtaracağım. Şimdi başlıyoruz!

Kötü kız kardeşler

Son derece sinematik bir anlatımla başlıyor oyunumuz. Jedi’ların katledildiği Jedi Soykırımı’ın beş yıl sonrasında, Klon Savaşlarında harabeye dönen gemileri parçalara ayırmakla uğraşan



Cal Kestis, arkadaşı Prauf ile sıradan bir gün geçiriyor. Cal'ı tanıtmışlardan tanımıyor, sıradan bir vatandaş olduğunu düşünürsünüz, öylesine normal bir imajı var.

Derken bir şeyler ters gidiyor, Prauf metrelerce aşağı düşerken inzivada olan Cal, Güç'ü ortaya çıkartıyor ve arkadaşını kurtarıyor. Cal'in bir Padawan olduğu ortaya çıkışınca Prauf onun gitmesini yoksa yakalanacağını söylüyor. Tabii koskoca İmparatorluk gücü sezmeyecek mi; hemen Cal'in yakalanması için birlikleri yolluyor, isyancılar da işin içine karışıyor, Cal kil payı kurtuluyor, macera başlıyor.

Merak etmeyin, oyunun çok kısa bir bölümünü anlattım ama bu hikayeyi bilmeden de oyundaki amacımızı size aktarmam mümkün değildi. (Bazen oyuna hiçbir şey bilmeden başlamak da keyif veriyor; bunu seven arkadaşlardan özür diliyorum.)

Minik bir droid, büyük işler

İsyancı arkadaşlarımızı tanıyalım isterseniz. Mantis adındaki gemiyi bize bir üs olarak sunan Cere Junda ve Greez Dritus, tüm maceramız boyunca bize eşlik ediyor ve arada kendi hayatlarından kesitler anlatıp bize arka plan hikayesi de sunuyor.

Bu iki karakteri ancak gemide görüyoruz. Bize yolculuğumuzda fiziksel olarak eşlik eden, Star Wars serilerinin değişmezisi olan droid'in adı ise BD-1. Bu sevimli, Cal'ın omzunda gezen iki ayaklı droid, oyun boyunca tonla işe yariyor, yapımcılar bu konuda gerçekten güzel kararlar vermiş.

BD-1'in en basit ve sıkça karşılaşacağınız yeteneği, çeşitli nesneleri taramak. Droid sizden inip ses çıkartarak bir yerleri kolaçan

etmeye başlayınca anlıyorsunuz ki orada dikkat çeken bir durum var. Hakkında bilgi alınan bu nesneler bize hem çevre hakkında bilgi veriyor, hem de az da olsa tecrübe puanı sağlıyor. Droid'imizin bir diğer önemli özelliği de bizi yanında iyileştirebilen Stim Canister'lar sağlamaası. BD-1 oyunun başında bunlardan sadece iki tane taşıyabiliyor ama her biri son derece gizli yerlerde olan sandıkları bularak bu sayıyı artırabiliyorsunuz.

Oyunda ilerledikçe BD-1 ek yetenekler kazanıyor. Halatlardan iniş yönünün tersine ilerleyebilme, kilitli sandıkları açma, droid'leri hack'leme, panellere elektrik şoku verme gibi özellikler sayesinde önünüzde engel kalmamasını sağlıyor. Bu yeteneklerin hepsi hikayenin ilerleyişine göre, belirli bir zamanda sağlanıyor; bölümlerde deli gibi gezip ek özellik aramayı.

En garde!

Star Wars Jedi: Fallen Order, oynanış açısından birçok oyunun karışımı. Savaş kısımları Sekiro'dan gelmiş, platform kısımları Tomb Raider ve Assassin's Creed'den, araştırma, sandık, gelişim kısımları God of War'dan... Fakat bu birleşim o kadar iyi oturmuş ki hiçbir sırtılmıyor. Ha, bana sorarsanız şu da olurmuş: Savaş kısımları Devil May Cry'dan da gelebilmiş. O zaman komboların ve efektlerin havada uçuştuğu, daha aksiyona yönelik bir mücadele yaşamış olurdur ama olsun, bu haliyle de ortam gayet güzel.

Hemen savaşların nasıl gerçekleştiğini anlatayım ki oynanış gözünüzde canlansın. Kahramanımız Cal, elinde bir adet işin kılıcı tutuyor ve başka bir silahı da yok. Karşısına gelen her türlü basit düşman da Cal için bir mücadele. Ufak bir böcek, dikkat etmediğiniz takdirde saniye-

ler içerisinde sağlığını yarıya düşürebiliyor, bunlardan iki tanesi daha oyunun başında siz öldürübiliyor. Daha sonra Stormtrooper'lar ve diğer İmparatorluk askerleri karşımıza çıkarıyor. Lazer silahlarını işin kılıcınızla geri püskürtüyor, yakın dövüşte kullandıkları elektrikli batonları da gardalarak durdurabiliyoruz. Bu düşmanları da tek hamlede öldürmekte mümkün oluyor; işin kılıcınızın ne kadar güçlü bir silah olduğunu güzel hissediyoruz.

Biraz daha ilerledikçe önmüze daha büyük yaratıklar çıkmaya başlıyor. Dev örümcekler, kırıtan bozma, çok hızlı hareket eden pençeli arkadaşlar, dev kurbağalar... Bunlara İmparatorluk'un Soykırımlı Askerleri de ekleniyor; ellerinde mor mor yanar çeşitli silahlar taşıyan bu askerlerin her biri ufak birer boss kıvamında. Herhangi bir düşmanın saldırısı desenini öğrenmemiz gerekiyor. Kaç tane saldırıyı art arda yapıyor, nasıl kaçıyor, kırmızı yanarak yaptığı, gard alınamaz saldırısının etki alanı nedir, bunların hepsini öğrenmemiz gerekiyor. Oyunda çok fazla düşman çeşidi olmadığı için oyunun yarısına geldiğimizde neredeyse her türlü rakibimizle ilgili bilgi sahibi oluyoruz. Düşmanlarımızın hareket kabiliyetlerini öğrendikten sonra da



Bu sıralar Star Wars...

Eğer kendinizi Yıldız Savaşları'na motive etmek için zorlanıyorsanız ya da zaten hali hızırda gaza gelmiş durumda ve kendinizi bu fenomene boğmak istiyorsanız, şu üç tavsiyeme bir göz gezdirin.



The Mandalorian

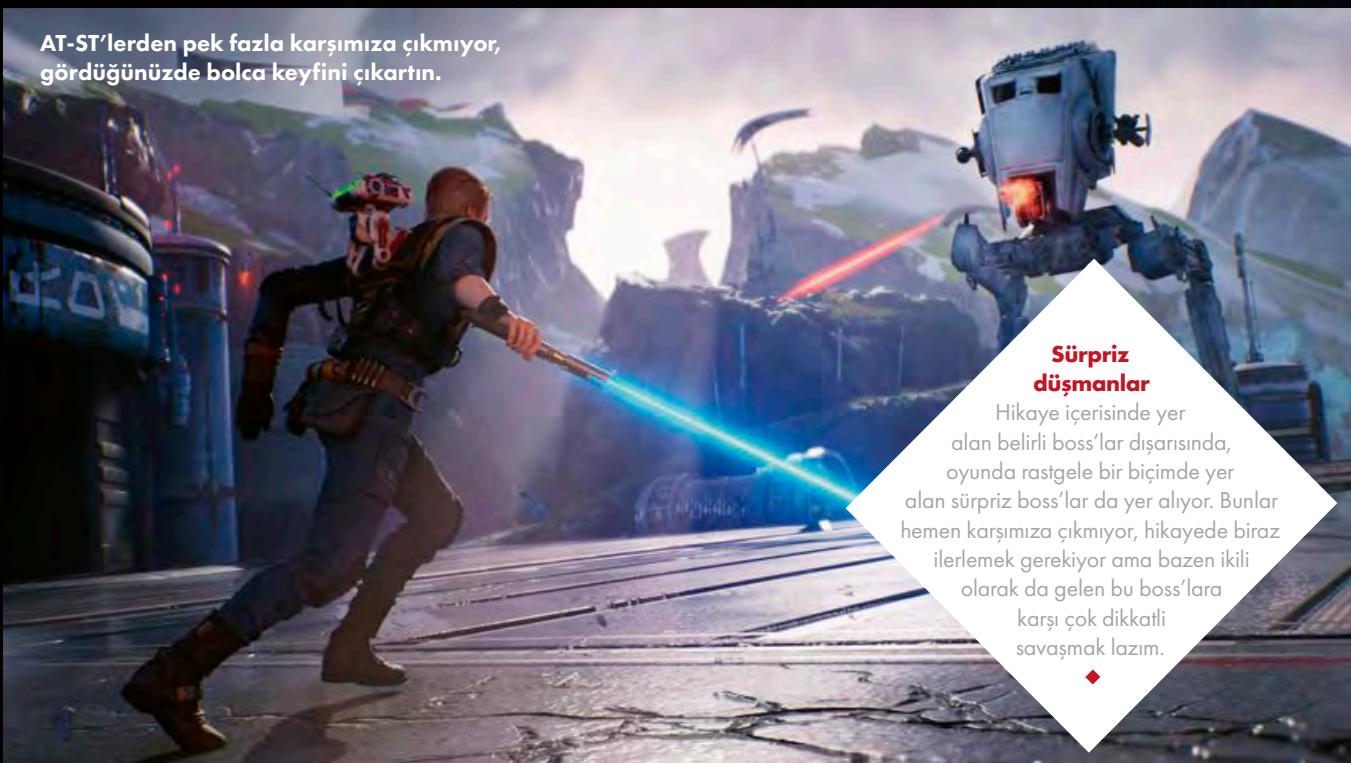
Bir Disney+ dizisi olarak yayına başlayan ve Kültür & Sanat Köşesi'ne de konuk ettiğimiz bu yapımla, ben bu yazımı hazırlarken henüz ikinci bölümündeydim ve bu iki bölüm, son dönemde –ki bu dönem yeni Star Wars film serisini kapsıyor– izleyebileceğiniz en iyi Star Wars eseri olabilir. Bir kafa avcısının hikayesini konu eden dizi, senaryo açısından da, görsel olarak da inanılmaz tatmin edici, her türlü izlemelisiniz.

Star Wars: The Rise of Skywalker

Eğri oturup doğru konuşmak gereklisse yeni Star Wars serisi resmen tutmadı. Öyle ki bu ayın 20'sinde vizyona girecek olan dokuzuncu bölümün ne konuşan var, ne de merak eden. Lakin öyle ya da böyle yeni seriyi de izledik, finali de getirmek lazım. Jedi ve Sith mücadeleinin finale sonuçlanacağı filmi izledikten sonra daha kaliteli Star Wars filmlerini beklemeye başlayabiliriz.

Star Wars: Darth Maul

Yabancı ülkelerde de, ülkemizde de beş fasikül olarak yayımlanan ve bir çırıpta okunup bizi Darth Maul'a bir kez daha hasret bırakınca bu çizgi-roman serisini mutlaka almalı ve okumalısınız. Eğer Star Wars aklığınız devam ederse Darth Vader ciltlerine de bulaşmaktan hiç çekinmeyin; o seri de çok sağlam.



Sürpriz düşmanlar

Hikaye içerisinde yer alan belirli boss'lar dışarısında, oyunda rastgele bir biçimde yer alan sürpriz boss'lar da yer alıyor. Bunlar hemen karşımıza çıkmıyor, hikayedede biraz ilerlemek gerekiyor ama bazen ikili olarak da gelen bu boss'lara karşı çok dikkatli savaşmak lazım.



İNCELEME

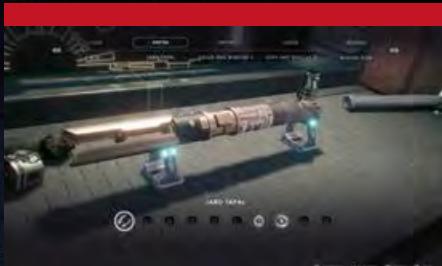
ış zamanında gard alma, saldırma, yerde yuvarlanarak kaçma ve zaman içerisinde geri kazandığımız Güç yeteneklerimizi kullanmaya kiyor.

Fakat emin oln ki aynı düşmanla 20. kez karşı laşıyor olsanız bile yine de ilk karşılaşmanızda gibi dikkatli davranışınız gerekiyor.

Cal hiçbir zaman, herhangi bir düşmandan katbekat güçlü hale gelmiyor; Skill Tree'den onu tonla yetenekle donatsanız bile. Tabii sağılık puanınız zaman içerisinde artacağından, oyunun başında o küçük böcek sizi çok daha zor öldürebiliyor ama saldırının hızı ve etkisi değişmiyor.

Yapımcılar bu karşılaşmalarda yeteneğinizi bir hayli ön plana koymuş. Tam vaktinde gard almak düşmanınızı saldırırıa açık hale getiriyor, yetenek ağacından seçebileceğiniz bir yetenekle tam vaktinde yapacağınız bir kaçış hareketi zamanı yavaşlatıyor ve ardından bir tekme savurmanıza da izin verebiliyor. Ne kadar çok oynarsanız, ne kadar çok dikkat ederseniz, o kadar başarılı olabileceğiniz bir oynamış söz konusu.

Ve öğledünüzde... Evet, ölmek demek, tam o noktada tüm yetenek puanınızı bırakmak demek. En son meditasyon noktasında hayatı



Işın Kılıcı tarzıyla kendini yansıt

Kötü bir moda spotu koydum oraya ama gerçekten durum bundan farklı değil. Oyun bize İşın Kılıcımızı istedigimiz gibi modifiye etme imkanı sunuyor. Tabii sadece kozmetik anlamda...

Öncelikle kılıcımızın rengini değiştirebiliyoruz –ki bunun mavi ve yeşilden ötesine geçemediğini görüp üzüleceksiniz. Turuncu rengi oyunun ön sıparısını verdiyiseniz kullanabiliyorsunuz ama geriye kalan renkler için oyunda bir hayli ilerlemeniz gerekiyor.

İşın Kılıcının diğer kısımlarını Emitter, Switch, Sleeve ve Material oluşturuyor. Bunlardan da Material dışındakileri, oyun içerisinde gözlemlemek çok zor. Ancak bu tammasasındaki dev görüntüde istediginiz şekilde getirip daha sonra o tasarıyı elinizde tuttuğunuza hayal ediyorsunuz.

Anlayacağınız İşın Kılıcımızın görüntüsüyle oynamak tam bir "Star Wars hayranı" işi. Doğru düzgün göremediğimiz kabzaya parça aramak için bu kadar çok sandık araştırması yapmayı başka bir bünye kaldırmazdı...



dönüyorsunuz ve öldüğünüz bölgeye dönüp ruhunuzu çalan düşmanla dövümez veya öldüğünüz yerdeki ruhunuzu geri almazsanız, tüm yetenek puanlarınız orada kalıyor. Bu bazen çok uzun bir yolu geri kat etmek anlamına da geliyor ama ne yapalım; siz de iyi oynayın, ölmeyin...

Gezegenler fatihî

Gemimize atlayıp birkaç dakikada varabileceğimiz ilk gezegen Bogano oluyor. Sakin ve bol uçurumlu yapısıyla dikkat çeken bu bölgede, ulaşılması mümkün olmayan bir yerde devasa bir yaratığı da gözlemliyoruz. Daha sonra Zeffo'ya gidiyoruz. İmparatorluk askerlerinin de bolca bulunduğu bu yağmurlu gezegenden sonra Kashyykk ve Dathomir bizi karşıyor. Dathomir cehennemin farklı bir versiyonu gibi gözüüyor; kırmızı ve kurak bir doğası var. (Darth Maul fanatikleri bu gezegeni iyi tanır.) Kashyykk ise belki de oyundaki en iyi tasarılanmış gezegen. Hele ki devasa bir ağacın peşine düşüp ormanlarına daldığımızda tam olarak Star Wars atmosferini hissediyoruz. Bu gezegenlerde uzunca bir vakit geçirdiğimizi söyleyebilirim. Görevler bizi, aynı gezegenlere geri yolluyor ve bu dörtlü arasında mekik dokuyoruz. Çok daha sonra Ilum gezegeni de rota-

ya ekleniyor. Her gezegenin yapısı gerçekten birbirinden çok farklı olduğundan ve hepsi bayağı büyük olduğundan, oyun alanı sürekli heyecan verici bir formatta karşımıza çıkıyor. Bir gezegeni tam olarak gezmek içinse Cal'in tüm yeteneklerine kavuşmuş olmak gerekiyor.

Daha dün emekliyordun...

Star Wars Jedi: Fallen Order'ın oynanış yapısıyla ilgili tek bir kelimelek özeti geçmek gerekirse "gelişim" diyebiliriz. Kahramanımız hikayeye göre sürekli yeni hareketler, yeni Güç yetenekleri elde ediyor ve bunlar da dolaştığı bölgelerde yeni yerlere ulaşabilmesini sağlıyor.

Basit bir örnek vereyim. Dathomir gezegeni oyunun hemen başlarında açılıyor ve ana görevimiz burayı göstermese bile, oraya seyahat edebiliyoruz. Bölgeyi gezerken en son bir noktaya geliyoruz ki basit bir ziplamayla orayı asla aşamayız ama eski bir oyuncu olarak da "çift ziplasam kesin karşadayım" çıkışımını da yaprıveriyorsunuz. Gerisin geri gemimize dönüyorsunuz ve uzunca bir süre sonra, Cal gerçekten Jedi Flip adındaki çift ziplama yeteneğini alıncı o boşluğu aşabiliyorsunuz. Tüm bölümler, bunun gibi tonla örnekle dolu. Güç'ün farklı yeteneklerini kazanarak kulla-



Bu arkadaşları Force Push ile köprülerden atmak için gerçekten sınırlı duruyor olmaları gerekiyor; alın size müthiş ipucu.



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Bayağı zorlayıcık ve öğretici başlayan oyun, sinematik kısmıyla çok etkiliyor ama oynanışta eziyet çekiyorsunuz ve oyunu bırakmak bile isteyebiliyorsunuz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Kahramanımız yeni yetenekler kazandıkça, biz de dövüşlere alışıkça oyun resmen bağımlılık yapmaya başlıyor ve aynı mekanı beşinci kez geziyor olsanız bile sıkılmıyorsunuz.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Oyunu çok daha zor bir hale getiren farklı zorluk seviyelerine geçmediğiniz takdirde, tüm Trophy'leri, Achievement'ları açmaktan ötesini yapamıyorsunuz; oyun raftaki yerini alıyor.



ÖYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 Koşup, kayıp, tutunup bir yerlere varmaya çalışıyoruz.

%40 Dövüşüyor, dövüşüyor ve dövüşüyoruz.

%20 Sandık peşine düşüyoruz.



ARTI

- + Mücadeleci dövüşler oyunu sürekli dinamik tutuyor.

- + Gezegenler ve bölgeler çok iyi tasarılanmış.

- + Cal, BD-1, Kız Kardeşler ve geriye kalan her türlü karakter akılda kalıcı.

EKSI

- Aynı bölgeleri baştan sona dolaşmak bazen yorucu oluyor.

- Kamera çok saçma işler yapıp boşuna ölmemizle neden olabiliyor.

SON KARAR

Uzun süredir oynamadığımız kadar iyi bir Star Wars oyunuyla karşı karşıyayız. Hangi oyun türünü severseniz sevin, bu oyunu da beğenmemeniz pek olası değil. Senaryosu, anlatımı, görselliği, oynanışıyla gayet başarılı.



Bu çam yarması da dokuzuncu Nightsister.

nabileceğiniz köprüler, sarımsıklar, platformlar, duvarlar... Hepsini aşabilmenin zamanı geliyor ve bu da bizi bir gezegeni farklı zamanlarda araştırmaya yönlendiriyor. Cal'in hikayede ilerlerken kazandığı özelikleri size söyleyerek işin tadını kaçırmak istemiyorum ama oyunun sonrasında, gerçek bir İsviçre çakisına dönüşüyoruz.

Sandık peşinde

Jedi Padawan'ımız Cal, söylediğim gibi ancak hikayede ilerledikçe elzem yeteneklere kavuşuyor ve sadece yetenek puanı kazanınca Skill Tree'den yeni yetenekler elde ediyor. Cephane, yeni silahlar, kalkan, ekipman gibi durumlar da olmadığına göre, oyundaki tonla sandıkta ne var?

Bir gezegene inip haritayı açtığınızda görüyorsunuz ki gezegende dolandığınız bölgeler hep farklı isimlere ayrılmış ve hangi alanda, ne bulacağınızı bilgisi de ekranın altında yer alıyor. (Örnek: 0/2 Secrets, 0/4 Chests.)

Bu demek oluyor ki o bölgede iki tane gizli hazine ve dört tane de sandık var.

Gizli hazineler, çok zaman önce God of War'da tanıdığımız Sağlık ve Büyü Gücü barımızın temelli uzatmamızı sağlayan Güç izlerini ve BD-1'in sakladığı Stim Canister'ları oluşturuyor. Her üç sağlık ve Güç hazinesi, bu puanlarınıza artırıyor.

Sandıklardan ise Cal'in giydiği kıyafetler, Poncho'lar, gemimiz Mantis ve BD-1 için yeni renkler çıkabiliyor. Ve tabii ki bu sayfalardaki kutuda bahsettiğim işin kılıcı parçaları.

Sandık ve hazinelerin dışında, Cal'in Psychometry yeteneğine sahip olmasından ötürü Force Echo'ları bulması da olası. Mavi bir ışık huzmesi yayan Force Echo'lar, Cal'in bu nesnelere veya cesetlere dokunarak haklarında bilgi sahibi olmasını sağlıyor. Bunlar da aynı BD-1'in tarama özelliği gibi arka plan hikayesi sunuyor ve yetenek puanı sağlıyor.

Tüm oyun boyunca, gizli hazineler dışında ne bir sandığa dokunabilirsiniz, ne Force Echo'larla ilgilenebilirisiniz, ne de BD-1 deli gibi çizirdiğinizde bir şeyleri tarayabilirsiniz.

Oyunu bu tip özellikleri hiç sayarak oynamayı bitirmek de olası ama özellikle RPG meraklıysanız, her şeyi bırakıp bir gezegenin en ücra köşesindeki tek bir sandığı bulmak için bile saatlerinizi harcayabilirsiniz. (Ben aynen öyle yaptım, pembe Poncho'yla çok mutluyum.)

Daha iyi bir Jedi olmak için...

Biraz da yetenek ağacından bahsedelim. Düşmanlarınızı yendikçe, Force Echo'ları buldukça, bir şeyleri taradıkça tecrübe puanı kazanıyor ve nihayetinde bunu yetenek puanına dönüştürüyorum. Yetenek ağaçları Force, Lightsaber ve Survival olarak üçe ayrılan yeni yetenekler sunuyor ve size təsviyem, öncelikle Survival kısmından sağlık puanınıza yatırırmış yapmanız chunkü en çok buna ihtiyaç duyuyorsunuz.

Lightsaber kısmında birkaç yeni combo, işleri kolaylaştırın bazı Işın Kılıcı hareketi yer alıyor ve Force tarafında da sahip olduğumuz Güç yeteneklerini daha da iyileştiren geliştirmeler bulunabiliyor.

Yetenek ağaçları oyuna başladığınızda kısıtlı bir biçimde sunuluyor, kahramanımız Güç ile bağlantısını güçlendirdikçe daha fazla yetenek açılıyor. Özellikle sonlara doğru açılan yetenekler oyunu daha da kolaylaştırıyor.

Eğer oyunda sürekli ölüp yetenek puanlarınızı bir yerlerde bırakmıyorsanız, size təsviyem bu puanları saklayıp gerçekten işinize yarayacak kısımlara yatırmanız. Hiç kullanmadığınız yeteneklere boşuna puan harcamayın, yetenek ağaçının tamamıyla ortaya çıkışmasını bekleyin.

Yenisi ne zaman?

EA ve Respawn Entertainment, Fallen Order'la birlikte gerçekten çok iyi bir iş yapmış. Oyun bir paket olarak her anlamda çok özenli ve tutarlı. Bölümler akılalı tasarlanmış, karakterler bir filme koysanız hiç sıritmayacak şekilde özenle oluşturulmuş, dövüşlerin kıvamı gayet yerinde olmuş.

EA ölü toprağını üzerinden silkelemeyi başarmışsa benziyor, umalı da bu oyunun devamı, yeni konsollarda, daha da mükemmel bir şekilde karşımıza çıksın! ♦ Tuna Şentuna



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



Yapım Rockstar Studios **Dağıtım** Rockstar Games **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.rockstargames.com

Red Dead Redemption 2 (PC) ★★

Vahşi Vahşi Batı'nın PC hali!

Rockstar Games'in adını duymayan yoktur. Yoktur değil mi? Yoktur canım... Her ne kadar Rockstar GTA serisi ile anılıyorsa da 2010 yılında ürettiği Red Dead Redemption ile benzeri bir oyun yapısına sahip ama bambaşka bir oyun ile çıkış gelmişti. Kendisine has bir hayran kitlesi olan bu serinin ikinci oyunu hakkında büyük bir bekleniş vardı ve oyun nihayet 2018 yılında piyasaya çıktı. Tabii bir Rockstar Games klasiği olarak Xbox ve PS4 konsolları için üretildi. Başlarda PC platformunun esemesi bile okunmamasına rağmen, nihayet oyunu bu platformda da görebildik.

Batının vahşi halleri

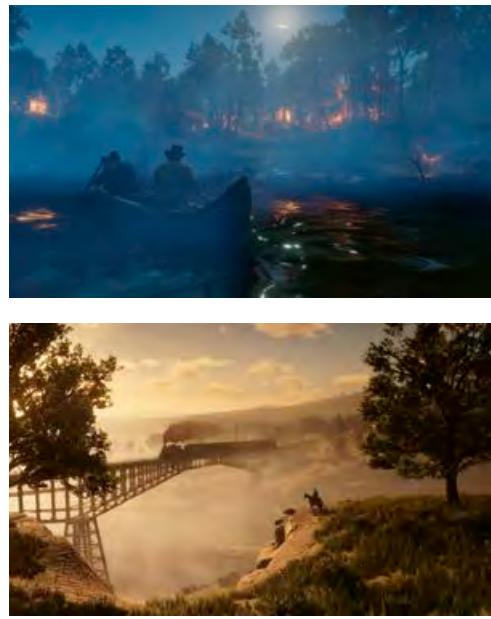
Oyunun hem tek kişilik, hem de online multiplayer modu bulunuyor ama halen deneyim edememiş olanlar için gerekçe daha ağır basan senaryosunu üzerinden ilerleyelim... Oyunumuz, 1890 yılında, bir anlamda Amerikan tarihinde Vahşi Batı olarak da adlandırılan dönemin sonunda geçiyor. Endüstri devrimi ile dünyanın çoktan değişmeye başladığı bu dönemde, hem teknolojik, hem de sosyolojik açıdan içerisinde yaşayanları derinden etkilemeye başladığı bir geçiş döneminden bahsediyoruz. Ana karakterimiz Arthur Morgan'ın birlikte takıldığı ufak çeteside tam olarak bu devasa geçisten payını alıyor ve olaylar başlıyor. Bir anlamda Kapitalizmin her şeyin önüne geçtiği bu dünyada, bilinen tüm normlar şekil

değiştiriyor. Bir zamanlar kanun kaçaklarının saklandığı ormanlar, ticaret için bir bir ortadan kaldırılıyor, "kaynak" arayışı içerisinde Amerikan toplumunun değer yargıları yeniden yaratılıyor. Morgan isimli karakterimizin de bu geçiş içerisinde yapabileceği çok fazla bir şey bulunmuyor. Asimilasyona doğru giden toplumsal değerler karşısında ya kaçacak, ya da karşısına çıkan bu büyük değişime karşı bildiği yoldan direnecek.

Rockstar'ın bugüne kadar ürettiği en ciddi ve drama yüklü oyun olan RDR2'nin, sadece ana görevleri hızlı şekilde yaparak bitirme süresi,

ortalama 50 saat civarında ki bu bile çok ama çok uzun bir deneyim süresi. Tabii bu bahsettiğim gerçekten düzgün ilerlenen bir oyun modeli. Diğer taraftan, oyunda yapılabilecek o kadar çok şey var ki anlat anlat bitiremem. Hemen her yerde size görev vermeye hazır bir NPC göreceksiniz. Bunun haricinde bir görevde giderken karşınıza çıkan olaylar sırasında sessiz kalamayıp, bir anda kendinizi bambaşka bir görev silsilesinin içerisinde bulacaksınız. Sadece at peşinde koşmak, beğendiğiniz bir silahı elde etmek bile kendi başına bir oyun deneyimi dersem sanıyorum çok da abartmış





olmam. Görevleri yapıyorken birçok cutscene ile karşılaşıyoruz. Bu sahneler o kadar güzel hazırlanmış ki resmen film gibi. Karakterlerin oyuna olan etkileri muazzam ve her biri resmen Oscar'lık oyuncu gibi rollerini yapıyorlar. Etkileşimin resmen sonu yok!

Büyük bir dünyaya hazır olun

Rockstar bugüne kadar her daim en büyük dünya konseptini üretme üzerine odaklanan bir firma oldu. RDR2 ile de yine kendisini aşmayı başardı ve hem sonu gelmeyen, hem de içerisinde dopdolu bir dünya yaratmayı başardı. Fakat ortaya çıkan dünya öylesine bir görsel şöyleden çok daha fazlasını içeriyor. Nasıl mı? Misal, bir noktada geçerken müdahale ettiğiniz bir olay, saatler sonra oradan dönerken bile devam ediyor. Daha önce öldürdüğünüz birisinin cesedini bulmak ya da müdaхale ettiğiniz olayın devamını izlemek gerçekten muazzam bir deneyim. Oyun hakkında drama dedim ama bahsettiğim drama sadece yaşam ve ölüm arasında gidip gelmekten ibaret değil. RDR2'nin devasa dünyasının hemen her yerinde farklı bir etkileşimde bulunmak mümkün. Bir arkadaşınızla içki masasında farklı anlarınızı yâd etmeniz mümkün. Bu bağlamda karakterimizin gelişimini birinci elden deneyim etmek, farklı tepkilerini yaşamak gerçekten oyununun içine düşmemi sağladı. Özellikle sadece karakter yaratmaktan ileriye gidemeyen oyun sektörü için, içi dolu bir karakter deneyim

etmek, uzun süredir hasretini çektiğim bir hısti. Konu aksiyona geldiği zaman da özellikle benim gibi TRT'de Pazar sabahları Western film izleyerek büyuen bir nesil için Vahşi Batının özgürlüğü harika şekilde resmedilmiş. Dilediğiniz zaman silahınıza davranmakta özgürsünüz ama çok farklı sonuçlarla karşılaşacağınızı da unutmamak gerekiyor.

PC'de Vahşi Batı

Teknoloji ve de özellikle oyun donanımı ile yakından ilgiliyseniz, PC'lerin konsollara göre katbekat daha yüksek performansa sahip olduğunu biliyorsunuzdur. Bu bağlamda, oyunun grafik ayarlarına girdiğimiz zaman sol üst köşede ekran kartınızın hafızasını ve mıncıkla-nabilecek onlarda farklı grafik ayarı olduğunu görüyoruz. Tüm opsiyonları Ultra ayara çekmek ve 4K'da 60 FPS alabilmek için güzelinden bir i9-9900K işlemci ve mümkün mertebe Nvidia RTX 2080 ekran kartına ihtiyacınız var. Fakat bu menüde biraz zaman harcayarak, bazı ince ayarlardan feragat ederek, GTX 1070 ekran kartı ile de konsollardan çok daha üstün seviyede grafik kalitesine ulaşmak mümkün. Görüntü kalitesini derinden etkileyen başlıklarıysa, MSAA, Volumetric Lightning ve Parallax Occlusion Mapping olarak sıralayabilirim. PC versiyonu ile grafiklerin haricinde oyuna birçok yenilik de eklenmiş. Bunların en başında üç tane yeni Hunter görevi yer alıyor. Akabin-deyse, iki adet Gang Hideouts geliyor. Treasure seven oyuncular için iki adet yeni Treasure Map bulunuyor. Hali hazırda birçok farklı silah olmasına rağmen, PC versiyonunda M1899 Pistol, Evans Repeater, High Roller Revolver ve Le Mat Revolver oyunda kendisine yer bulmuş. Saydiğim son üç silah zaten Read Dead Online'da bulunuyordu ama kendilerini normal oyunda da görmek açısından mutlu etti. Bir diğer önemli olduğunu düşündüğüm ekleme de atlar tarafından olmuş. RDR2'de at konusuambaşka bir bahis. PC versiyonu ile bu arkadaşlara yedi

tane yeni, özel at eklenmiş. Tıpkı silah konusunda olduğu gibi, eklenen atlardan Perlino Andalusian ve Red Chestnut Arabian zaten Red Dead Online'da bulunuyordu. Bunların haricinde, "To The Ends of the Earth" isimli yeni bir oyun, Herbalist Camp görevleri, beş yeni ve farklı özelliğe sahip Trinket de PC versiyonu ile gelen yenilikler arasında yer alıyor.

Yaşadığım sıkıntılardan başındaysa DX12 ile gelen sorunlar oldu. Kimi zaman UI'da bazı buglar yaşadım ki bu sebepten dolayı alışveriş yapamaz hale geldim. Toplamda birkaç defa olsa da bazen harita açılmadı. Hatta birkaç kere de sunucudan atıldım. Tüm bu can sıkıcı olabilecek buga rağmen oyun deneyimimi büyük ölçüde engelleyen bir sorun ile karşılaştım.

RDR2'yı konsolda deneyim edenlerin, gerçekten PC platformunda bir daha deneyim etmeleri gerektiğini düşünüyorum. Pek tabii kusursuz deneyim için gereken yüksek sistem gereklilikleri, belki de en büyük sorunların başında yer alıyor ama yine de böylesine muazzam bir deneyime ulaşma şansınız varsa, sakin kaçırımayın derim. Sonu gelmeyen bir dünyada hem karakter gelişimi, hem senaryosu, hem de oyun içerisinde yapılabilecek sayısız etkinlik ile birlikte RDR2 bugün içerisinde bulunduğumuz oyun dünyasının şüphesiz en başarılı tek kişilik oyunu olmayı başarmış, emsalsiz bir yapımdır. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Muazzam oyun mekanikler, içi dopdolu bir dünyada oradan oraya koşturnmak, grafik optimizasyonlarının baştan aşağıya yenilenmesi, PC platformu için eklenen silahlar, atlar, görevler

EKSİ Arayüz ve sunuculardaki bazi sorunlar



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Infinity Ward, Beenox Dağıtım Activision Blizzard Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Web www.callofduty.com

Call of Duty: Modern Warfare ⭐

Taş gibi atmosfer, taş gibi FPS!

Call of Duty Modern Warfare'in ilk videosunu gördüğümde "tamam" demiştim. Tüm zamanların en iyi Call of Duty'si gelecek. Çünkü eski oyunlardaki en iyi ve topluluk tarafından en çok beğenilen özellikleri bir araya getirdiklerini görmüştüm. Bir defa nükleer bomba başından atılmıştı; Captain Price geri dönüyordu! Oyunun betasında oynadığım gece görevi ise beni benden almıştı. Sadece gece görüşüyle bir şeyler görülebilen karanlıklarda, lazerin takılı olduğu MP5 sayesinde bir çok maça eze eze birinciliğe oturmuşum.

Oyun çok iyiidi be! Kendi kendime dedim ki: Burak bu adamların yaptığı en iyi şey tek kişilik oyun senaryosu.

Tartışmaların ardından, nihayet buradayız

Son oyunlarda buralar biraz sallandı, çok oyunculu modu da son oyunlarda kökrinden fazlaıyla uzaklaşarak beni iyice soğutmuştu. Ben de gidip Rainbow Six'in sıcak kollarında huzur bulmuştum. Ama bu defa olacak dedim. Sonra SAÇMA SA-

PAN bir kararla oyunun Spec Ops kısmının Survival modunun 1 YIL boyunca sadece PlayStation'da olacağını okudum. Bu da ana hikaye bittiğinden sonra oyunun hikayesinin devamını bize gösterecek olan bu harika co-op modun hayatı kalma kısmının 1 YIL sonra biz PC oyuncularının eline geleceği anlamına geliyordu. Bu bence PC ve Xbox oyuncularına verilmiş açık bir cezaydı. Bu konuda hala çok kızgınım. Çünkü oyundaki Co-op modu, eski Spec Ops'un yerini tutmuyor ve gereğinden fazla zor. Dört bölümü çözene kadar anam ağladı diyebilirim. Siz bu yazıyı okurken gelen yamayla iki bölüm daha ekledi ve bölüm sayısı altı oldu. Şimdi her bölümü bitirdim ve bir daha dönüp bilmeyeceğim. Oysa survival modu, üstümüze dalga dalga gelen düşmanlara karşı dayandığımız, bu oyunun en eğlenceli ve tekrar oynanabilen modlarından biriydi. Şimdi yaklaşık 130 GB'lık oyunumuzun tek kişilik modıyla yazıya devam ediyorum.

Abiler bu işi biliyor

Call of Duty unutulmaz görevler, anlar demektir. Oyunu bitirseniz bile bazı görevleri yıllar boyunca konuşmaya devam edersiniz. Oyunun başındaki Picadilly Meydanı ve devamındaki bölgelerden birisi olan Londra'daki ev baskını bu oyundan akılda ka-





lanlar olacak. Özellikle de ev baskını. Onun dışındaki görevler ya 13 Saat: Bingazi'nın Gizli Askerleri ya da Zero Dark Thirty gibi filmlerden böyle gözümüze sokula sokula alınmış görevler diyebilirim. Hele Bingazi o kadar bariz ki, filmi birebir "oynadım" diyebilirim. Bu kötü bir şey mi? Tabii ki değil. Ama bölümün heyecanını düşürdüğü söylenebilirim. Çünkü daha görevin başında düşmanların elçiliğin içine gireceğini biliyordum. Yine de son bölümdeki senaryoyu toparlayamama durumu ve "ben emir alayım öyle öleyim ablacım" komedisi dışında çok iyi bir oyuna karşı karşıya olduğumu söyleyebilirim (spoiler vermemek için ancak bu kadarını söyleyebiliyorum). Atmosfer gerçekten de çok etkileyici. Hani genel olarak bazı özelliklere not ver deseniz atmosfer benden on üstünden dokuz alırdı.

Ha YPG olayı derseniz onu da anlatayım. Oyunda YPG YOK. Sadece bir yerde arama kurtarma ekibinin müşterileri beyaz ve oyuncunun baş kahramanı olan kadın karakterin (Farah) kılık kıyafeti YPG'lileri andırıyor. Ama buna karşın Rusların abartı şekilde kötü gösterildiğini söyleyebilirim. Bunu bir tık artırsanız, Ruslar şeytani yaratıklar olarak yeryüzüne inmiş bir ırk olurdu. Oyun zaten bu yüzden Rusya'da oldukça tepki aldı. Türklerle ilgili gördüğüm tek şey bir radyoda İlker Yasin'in eski milli maçlardan birisini anlatmasıydı ki oyuncunun genel "ortadoğuandan esinlenilmiş" havasında bizim alışık olmadığımız ama bizim coğrafyamızda yaşamayan diğer milletler için doğal bir durum. Zaten oyun Kültür Bakanlığı'ndan gerekli bandrolü de aldı ve kutulu olarak satılıyor.



Gelelim çok oyunculu moda

Çok oyunculu mod bu oyunu uzun süre oynatacak yer. Bunu artık hepimiz biliyoruz. Oyun burada gerçekten çok iyi dengelenmiş. Eskisi gibi yerde uzun süre kayıp adam vurma dönemi bitmiş. Eskisinden daha az hoplama zıplama var ama oyuncular tabii ki bir RB6 değil. Hala daha aksiyona dayalı çatışmalara giriyorsunuz. Lakin tavşan gibi gidemiyorsunuz. Burada bence birkaç noktaya değişim şart. Bunlardan birincisi gunsmith. Burada silahlarınızı özelleştirebiliyorsunuz ve silahınıza takılabilen parçalar siz o silahı kullandığça açılıyor. Buradaki arayüz gerçekten çok iyi ve dengeleme konusunda size geniş bir oyun havuzu sunuyor. İkincisi Ground War modu. Bu mod, CoD serisini bir adım öteye taşıyan ve onu biraz daha Battlefield'ın alanına doğru yönelten, geniş alan çatışmalı harita modu. Bu modda oyuna zırhlı araç da eklenmiş.

Bence iyi olmuş. Hatta bu maddaki eksiklikleri giderirlerse BF'nin alanına doğru bir mızrak başı gibi girebilirler. Ama yapımcıların harita tasarımlı konusunda daha çok çalışması gereklidir. Bazı haritalarda çok fazla atıl alan var. Bazılarda ise herkes illaki aynı yere yığılıyor. Bir diğer mod ise Gun Fight. 2v2 kaptığınız bu mod özellikle hızlı çatışmaları seven ve bileğinin gücüne güvenenler için yapılmış. İyi anlaştığınız bir takım arkadaşınız varsa daha da keyifli oluyor. Oyundaki perkler düzenlenmiş ve en işlevli olanlar aradan seçilmiş. Perklerin doğru kullanımı oyuncunun kaderine ciddi şekilde etki edebiliyor. Çok oyunculu moda yeni yamalarla farklı modlar eklenmeye devam ediyor. Burada gözüme çarpan tek eksiklik "Missions and Challenges" kısmı. Burada yapmanız gereken bir görev silsilesi var ve bunun sonunda oyunda olmayan silahları açıp kullanabiliyorsunuz. Ama buradaki görevleri istenen sıraya göre yapmak zorundasınız. Bu da sizi oyundan keyif almayacağınız tarzlarda oynamaya itiyor ve olayı bir görev haline getiriyor. Mesela ben 50 defa tabancayla adam indirmek zorundayım ve tabanca kullanmayı sevmiyorum. Ama buna mecbur kalıyorum. Eh bunda bir de yeteneksiz olunca

iş uzadıkça uzuyor ve şurada iki el atayımda keyfime bakıyorum diye başladığınız oyunun eğlencesi kaçıyor.

Co-op modunda dört oyuncu beraber takılabilirsiniz. İşin güzel kısmı ise bu modda yaptığınız her şey, profil seviyenizden silahlardaki tecrübe kadar tüm oyununa yansıyor. Yani çok oyunculu modda çok başarılı değilseniz bile idealinizdeki silahları buradan kasarak açabilirsiniz. Pratik yapmak için de ideal. Ama çok oyunculu modun "Missions and Challenges" kısmını burada yapamıysınız ve buraya özel ayrı bir bölüm yok. Oyunun ana odağı çok oyunculu modda kalmış. Ayrıca bu oyun ilk defa konsollar ve PC arasında çapraz oynanı destekliyor ve oyunda season pass yok. Yani tüm güncellemeler ücretsiz olarak gelecek.

Son sözler

Duyurulduğundan bu yana hakkında çok konuşulan bu "remake" bence gelmiş geçmiş en iyi CoD oyunlarından birisi. Eski oyunlara göre daha karanlık veince işlenmiş bir yapıp olmuş. Oyunun en tartışılan yanısı ise hiç şüphesiz oyuncunun ses getirmek için yaptığı hamleler oldu. Amaca ulaşmak için gidilen yolda hiçbir zaman pepsembe bulutları üzerinde bir yolculuk olmadığını anlatmaya çalışırken karanlık tarafa fazla esinti yapan bir pencere açtığını düşünüyorum. Karanlık operasyonlar, ağır sorgu sahneleri, "No Russians" bölümünün mirası üzerine kurulmaya çalışılan, daha da şok edici ve sıvı bölümler yaratılmaya çalışılmış. Yapımcılar tam da istediğimiz şeyi yaptıp dese de ben hadlerini fazla zorladıklarını düşünüyorum. Bu iyi mi yoksa kötü mü? Onun yorumunu da bence oyunu oynadıktan sonra siz yapın. ♦ Burak Güven Akmenek

KARAR

ARTI Atmosfer! Season pass yok. Başarılı çok oyunculu mod.

EKSİ Biraz fazla sıvı bir anlatım. PS4'e yapılan kıyak.



Yapım YS Net **Dağıtım** Deep Silver **Tür** Macera **Platform** PC, PS4 **Web** shenmue3.deepsilver.com

Shenmue III

20 yıla yaklaşan bekleyiş, müthiş bir Kickstarter projesi ve arşa çıkan bekentiler.

Yepeni bir efsane mi; yoksa Yu Suzuki isminin sonu mu?

Sevgili okur, yalan söylemeye gerek duymuyorum. Ben oldukça duygusal bir oyuncuyum. Bu sebeple de yıllar öncesinde oynadığım oyunlara karşı olan ilgim çok farklı bir noktada. Gerek bu gibi oyunların devamları olsun, gerek remastered versiyonları olsun, büyük bir hızla oynuyorum. Shenmue serisi, genç bir oyuncu olan bendeniz için kısmen eski bir seri olsa da oyunlara karşı olan duygusal yaklaşımım sebebiyle, Kickstarter projesinin başlamasından itibaren hep radarında oldu. Ne var ki yapım süresince yaşanan ertelemler, bana sorarsanız gereksiz yere yükseltilen bekentiler ve değişen teknolojiye çok da ayak uyduramamış gibi gözükmesi sebebiyle Shenmue III oldukça riskli bir yapıp olarak raflardaki yerini aldı. Hatta risk o kadar büyük ki, muhtemel bir başarısızlık 2001'dekinden daha kötü sonuçları beraberinde getirebilir ve Yu Suzuki ismi tarihin tozlu sayfalarındaki yerini alabilir.

Dillere destan hikaye

Shenmue III, önceki oyundan, yani Shenmue

II'nin bıraktığı noktadan başlıyor. Yeni oyun motoru ile yeniden canlandırılan Shenmue II'nin final sahnesiyle başlayan oyunda yine Ryo Hazuki'yi yönetiyoruz. Önceki oyunda, babası kaçırılan Shenhua Ling ile yolları kesişen Ryo, bu kaçırılma olayıyla babasının öldürmesinin bağlantılı olabileceğini düşünüyor ve Shenhua'nın babasını aramaya başlıyor. Bunun için Ryo, Shenhua ile birlikte ilk olarak Shenhua'nın yaşadığı köy olan Bailu'ya geliyor ve oyuna ilgili ilk sorunlar daha bu noktada ortaya çıkıyor. Şöyle ki, Shenmue genel olarak hikayesi üstünden oyuncuların hayranlığını kazanmış olan bir seri. Bu sebeple Shenmue III için de başarıya giden yol bana sorarsanız hikayeden geçiyor. Ne var ki Shenmue III'ün seslendirmesi ve altyazısı arasında ciddi bir uyumsuzluk var ve henüz oygunun açılış sahnesinde bu durum gözler önüne seriliyor. Bırakın altyazıda eş anlamlı kelime kullanımı gibi çeviri kaynaklı bazı hatalar olmasını, bazı cümleler komple altyazıdan çıkartılmış! Normal şartlarda Japonya çıkışlı oyunları

doğrudan Japonca oynarım ve oyuna başlamadan seslendirmeyi Japonca'ya çeviririm ve haliyle çeviri hatalı veya da anlamam mümkün olmaz. Ancak bu sefer seslendirme dilini değiştirmeyi unutmadım ve bu durumu fark etmem ilk etapta oldukça üzücü oldu. Sonradan fark ettim ki zaten seslendirme dilini değiştirmeyi unutmasam da çeviri hatalarını fark edermişim. Bazı konuşmalar o kadar anlamsız iletiriliyor ki aynı şeyi tekrar okuyup anlamaya çalışıyorum ancak anlayamıyorum. Bu çarpık iletişim oyuncu boyunca hemen her karakterle konuştuğunuza tekrarlanıyor ve oyuncunun atmosferine büyük bir darbe indiriyor. Ayrıca yeri gelmişken, bir karakterle konuşmaya başladığınızda, oyuncu konuşmaları geçmenize asla izin vermiyor. Tabii ki beklemiyorum bir ipucunu ararken yapılan konuşmaları geçmekten yana değil, ancak Kung-Fu antrenmanı yapmaya gittiğim her seferde aynı sıkıcı konuşmayı duymama gerekliliğini düşünmüyorum. Oyunun çeviri ve temel



İletişim kısmının tam bir fiyasko olduğunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim.

Yılanmış ucuz şarap

Shenmue III bir Kickstarter projesi olarak ortaya çıkan, maddi ve teknik olarak imkansızlıklar sebebiyle yapım sürecinde ciddi anlamda zorluklar yaşanan bir oyun. Önceli oyunların aksine oldukça küçük bir ekibin elinden çıkış olması ve özlerine bağlı kalmak istemesini de ekleyince, Shenmue III'ün "çağ dışı" gözükmesinin oldukça doğal, hatta kısmen iyi bir durum olabileceğinin farkındayım. Ne var ki, bu durum zaman zaman oldukça abartılı bir hal alıyor ve oldukça rahatsız edici olabiliyor. Bu noktada gözüme en çok batan durum karakter animasyonları oldu. Karakterler hala 20 yıl öncesinde olduğu gibi hareket ediyor. "Hareket yakalama" teknolojisinin oldukça geliştiği günümüzde, daha öncesinde bu konuda ciddi anlamda eleştiri alan bir yapımin -2017 yazında yayınlanan fragman sonrası animasyonlar topa tutulmuştu- bu konuda geliştirmeye gitmemiş olması bana sorarsanız kabul edilemez. Bunun yanında "Quick Time Event" (QTE) olarak adlandırılan, tuşlara zamanında basmak üzerine kurulu olan mini oyunlar oldukça abartılmış durumda. Karakter modellerine benzer şekilde bundan 20 sene önce oldukça doğal olan bu durum, günümüzde çok da kabul edilebilir değil. "Until Dawn QTE doluydu, ona da aynısını söyledi mi?" dediğini duyar gibiyim. Maalesef Shenmue III'de QTE kısımları hemen her aktivitenin içine sıkıştırılmış durumda ve bu aktivitelerin bazıları (antrenmanlar, odun kesmek vs.) defalarca kez tekrarlamanz gereken aktiviteler. Her seferinde aynı şekilde, aynı tuşa basmak da bir noktadan sonra maalesef oldukça sıkıcı oluyor. Anlayacağınız Shenmue III yılanmış bir şarap olmayı hedeflerken, keskin bir sirke olmaktan öteye geçemiyor.

Kung-Fu

Shenmue III, dövüşler konusunda da özüne bağlı kalıyor ki bana sorarsanız bu Yu



Göz yaşı

Sevgili okur, korkarım Shenmue III bırakın serinin önceki oyunları gibi başarılı olmayı, serinin fanlarının dahi muhtemelen kötü anacağı bir yapıp olmuş. Dürüst olmak gerekiyor, Shenmue III'ün yeni bir yapıp olduğunu bilmesem ve oyunu biri oynarken görsem, remastered bir yapıp olduğunu düşünürüm. Eğer ki serinin büyük bir hayranı değilseniz ve yalnızca hikayenin devamını merak ediyorsanız acele etmenize gerek yok. Oyunun fiyatında ciddi anlamda indirim olana kadar rahatlıkla bekleyebilirsiniz. İlk iki oyunu oynamamış oyuncular için tavsiyemse kesinlikle Shenmue III'den uzak durmaları. Bir noktada sırı hikayeyi görmek için Shenmue III oynamak çileye dönüşebiliyor. Serinin hayranlarına ise bir tavsiyede bulunmanın yersiz olduğunu düşünüyorum. Muhtemelen bu yazıyı okudukları sırada çoktan Shenmue III'ü bitirmiş olacaklar. Onlar da bizi ziyarete gelebilirler, sarılıp beraber ağlarız. Belki bu şekilde hayal kırıklığımızın üstesinden gelmeyi başarırız. Bu oyundan sonra muhtemelen hikayenin sonunu asla öğrenemeyeceğiz... ♦ Tolga Yüksel

KARAR

ARTI Hikaye kaldığı yerden devam ediyor, mekan tasarımları

EKSİ Çeviri sorunları, yılanmış modeller ve animasyonlar, ciddi anlamda tekrara düşüyor

55





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



Yapım Ghost Games **Dağıtım** EA **Tür** Yarış **Platform** PC, PS4, XONE **Web** ea.com/games/need-for-speed/need-for-speed-heat

Need for Speed Heat



Gündüz efendi, gece serseri, garajda mekanik, sokakta yarışçı, evde tümü olmak...

Dik sayılabilecek bir yamaçtan paldır küldür düşen bir taş parçasına benzetebilceğimiz NFS serisi, NFS Underground'dan sonra bir daha kendine gelememiştir. Artık EA'e bizzat gidip, "Yapmayın hocam, herkes yoruldu, bırakın bu işin peşini." diyecektim ki NFS Heat geldi, ben dahil herkesi şaşırttı. Oyunun gerçekten kötü olmasını bekliyordum ki gayet oynanabilir bir oyunla karşılaştım.

Klasik "Polisler yarışçılara karşı" temasını kullanan yeni oyun, bu işi bu defa deşistik bir formatta bize sunuyor. Yine sıfırdan başlayan bir yarışçının rolünü aldığımız oyunda, gündüz yasal pist yarışlarına katılarak para kazanıyor, geceleri ise egzotik, modifiye araba topluluğunda ismimizi duyurup itibarımızı yükseltmeye çalışıyoruz.

Gece ve gündüz ayrimı direkt bir biçimde yapılmış, hangisine katılacağımızı garajdan çıkarken seçiyor ve Palm City'yi farklı formatlarda tecrübe ediyoruz.

Palm City Miami'den esinlenilmiş bir şehir. Sahil yolu da var, dağlık alanları da, şehir merkezi de. Gündüzleri bir hayli boş gözük

bu şehrin gece hali ise çok iyi bir atmosfere sahip. Renk paleti bence çok iyi ayarlanmış, yarışlardaki checkpoint'lerin ve yol göstergelerinin mavi ve pembe neon ışıklarıyla birleşince hafif cyberpunk bir hava oluşuyor, her şey pek güzel gözüüyor.

Gece yarışları yasadışı olduğu için kısa sürede polislerle başımız belaya giriyor. Daha herhangi bir yarışa katılmadığımızda bile polislerle karşılaşırsak peşimize düşüyorlar ve onları atlatmaya dayalı bir kaçış mücadeleşi başlıyor. Bu kovalamacı Heat barımızı yavaştan yükseltiyor ve niyetinde Heat seviyemiz artıyor. Bu ne kadar artarsa, polislerin bizi durdurmak için kullanacağı güç de fazlalaşıyor; aynı GTA oyunlarındaki polis yıldızları gibi. Heat seviyesi yüksekkken kazandığımız yarışlar ise o seviyeye göre çok daha fazla itibar puanı veriyor. Fakat yakalanırsak, tüm kazandığımız puanlar, Heat seviyemiz suyun dibine gidiyor. Burada verdığınız karar önemli: Bir yarışa daha katılıp tüm puanı riske mi atacaksınız, yoksa garaja dönüp var olan başarınızla yolumuza mı bakacaksınız? Olayın gündüz kısmında bence büyük cu-

vallıyor çünkü yarış tipleri çok az ve yarışlar gerçekten pek sıkıcı geçiyor. Şehirde panoları kırma, aldığımız farklı challenge'ları yerine getirme, hız kapanlarını zorlama gibi işlerle uğraşabiliyoruz fakat pistlerde dönüp durmak pek de Need for Speed'e yakışan bir oynanış tarzı olmamış. Sadece gece takılmak çok daha fazla eğlendiriyor.

Kazandığımız paralar elbette farklı araçlar almak, farklı parçalarla bu araçları süslemek için kullanılıyor ve genelde fena miktarda da para kazanmıyoruz. İtibar puanı ise bu araçlara ve parçalara ulaşım için bir seviye belirteci olarak işlev görüyor. Bazen paranız yetiyor ama yeterli itibarınız olmadığı için o aracı satın alamıyorsunuz. Garajda aracımızı modifiye etme işi yine gayet iyi. Tonla parça, farklı renkteki seviyelerde bize sunuluyor. Kozmetik değişimleri hem aracımıza, hem de karakterimize uygulayabiliyoruz. Karakterimizi tavus kuşu gibi rengarenk giydirmek de mümkün oluyor, karizmatik bir motosikletçi gibi göstermek de.

Yarışları bolca tekrar etmemizi isteyen oyunda araçların kontrolleri bana gayet iyi geldi. Çok yola yağ dökülmüş gibi kayıp gitmiyor, virajları almak için hızımızı 10 km'ye düşürmek de gerekmiyor.

Şu sıralar bir yarış oyunu açlığındaysanız, NFS Heat bu işin altından kalkabilecek bir yapıda ama bir klasik veya "mutlaka ama mutlaka alınması gereken bir oyun!" gibi de düşünmeyin.

◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Gece yarışları ve atmosferi çok başarılı. Araçların yol tutuşu iyi. Farklı tipte bolca araç ve parça var.

EKSİ Gündüz yarışları bir hayli sıkıcı. Palm City biraz daha dolu olabilirdi.



Yapım Game Freak **Dağıtım** Nintendo **Tür** RPG **Platform** Switch **Web** swordshield.pokemon.com

Pokemon Sword & Shield

Aynı hikaye, yeni bir oyunda karşımızda

Pokemon yillardır değiştirmediği denklemiyile başarısını korumaya devam ediyor. Her yeni oyununda da bu sabit denkleme yeni bilinmeyenler ekleyerek, serinin fanlarına aynı anda hem tanındık hem de yeni bir deneyim sunuyor.

Kabul edelim, çoğu Pokemon oyununda, başlangıç Pokemon'umuzu seçerek hevesli bir eğitmen olarak hikayemize başlıyor ve ardından Galar bölgesinde yeni Pokemonların peşinde koştururken bir Pokemon ustanı olabilmek için Gym savaşlarına katılıyoruz. Peki, Sword & Shield içerisinde ne gibi değişiklikler gelmiş?

Öncelikle bahsetmek istedigim "Wild Area" bu yeniliklerden biri. Wild Area, oyuncular için, oyunun temposunun bir adım dışına

çıkarak özgürce dolaşabilecekleri bir alan sunuyor. Bu geniş bölgede dilediğinizce dolaşıp kamp yaparak takımınıza katabileceğiniz oldukça ilginç Pokemonlar bulabiliyorsunuz. Büyüklüğe ek olarak çeşitliliğe de sahip olan bu alan, bögesel ve günlük olarak değişen hava koşullarına göre farklı Pokemonlara ev sahipliği yapıyor. Tabii ki bu bölgede bulacağınız büyük ve güçlü Pokemonlar en ilgi çekicileri; ancak seviyenizin çok üstünde olanların yakalanmayıcağını kabullenmek gerekiyor. Bu yüzden güçlü bir Pokemon tarafından dolandırılmış ve poketoplarınızı kaptırmış hissetmemek adına, takımınızın çok üstünde Pokemonlara bulaşmamanız daha iyi. Peki, bu güçlü çocukları hiç mi yakalayamayacağız? Tabii ki hayır! Max Raids denilen ekip savaşları sayesinde çevremizde bulunan diğer oyuncular ya da botlarla birlik olup büyük Pokemonlara da dalabiliyoruz. Bazen dayak yiyebilirsiniz haberiniz olsun, ama savaşı kaybetseniz bile güzel ödüller kazandığınız için bu çok oyunculu savaşları denemeye değer.

Bu arada Pokemon yakalama olayı da biraz değişmiş: Normalde Pokemon Eevee/Pikachu ya da Pokemon GO'da yer alan poketop fırlatma mekanığı artık yerini savaşlar sırasında çantadan poketopu seçmeye bırakmış. Bana önceki daha gerçekçi geldiği ve her seferinde acaba yakalayabilecek miyim diye heyecanlandığım için eskisini daha çok seviyordum. Her neyse, bunun dışında artık Pokemon yakaladıkça takımınız puan da kazanabiliyor. Puandan bahsetmişken, her RPG oyununda olduğu gibi Pokemon Sword & Shield'da da sadece takımda yer alan Pokemoncuların puanı artıyor. Diğerleri poketoplarında boş boş yattığı için içlerinden birini denemek istediğinizde ya da takıma almak istediğiniz düşük seviyeli bir Pokemonla karşılaşığınız-

da seviye konusu sorun olabiliyor. Neyse ki şekerler de burada devreye giriyor ve düşük seviyeli Pokemonlara şekeri dayayıp seviye atlatabiliyorsunuz.

Serinin takipçisi olanlar Dynamaxing adında yeni bir mekanığın geleceğinden halihazırda haberdardır. Mega Evolution ve Z-moves'un bir çeşit karışımı olan Dynamaxing, Pokemonunuzun devasa boyutlarda büyüp güçlenmesini sağlıyor. Ondan sonra tutmayın küçük enşteyi!

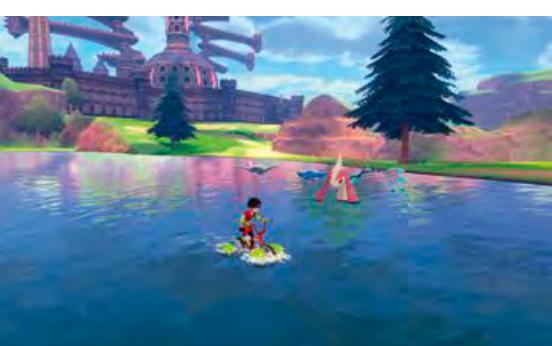
Bu özellik Gym savaşlarında da bir hayli iş görüyor. Özellikle sahneye gösterişli sinematiklerle çıkan rakiplerinizi yemek oldukça heyecan verici ve tatmin edici. Bunun dışında, bir labirenti geçerek ya da bir bulmacayı çözerek liderine ulaştığımız Gymlerin diğer oyunlardakine kıyasla çok da farklı olduğunu söylemeyeceğim.

Açıkçası, yenilenmiş ve daha da güzel hale gelmiş olan grafikleri saymazsa, deiginmiş olduğum noktalar dışında Pokemon Sword & Shield'da diğer oyunlardan çok da farklı unsurlarla karşılaşmadım. Aranzdan bazlarınıın Pokemon'u çok ciddiye aldığı biliyorum ama bence Sword & Shield, -diğer Pokemon oyunları gibi- boş zamanlarda keyifli vakit geçirmek için oynanabilecek eğlenceli bir oyun olmuş. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Wild Area oyuna yeni bir boyut kazandırmış, Pokemonlarla ekip olarak savaşabilmek oyun içinde sosyalleşmenizi de sağlıyor

EKSİ Diğer Pokemon oyunlarıyla hemen hemen aynı mekanik ve hikayeye sahip, oyunun temel mekanikleri sıkılmaya oldukça müsait





Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!

[www.footballmanager.com](#)

Football Manager 2020

Flight Simulator'dan daha zor olabilir mi?

Bu sene bir değişiklik yapalım istedik ve uzun zamandır Football Manager oynamayan biri olarak incelemeyi Kürşat bana verdi. Sebebi ziyaretimiz de belli. Uzun süredir oyunu oynamayan ya da hiç oynamamış oyuncular için Football Manager 2020 neler vadediyor bunlara bakacağım. Kürşat'a da bu yazımı Nurettin'e vermek yerine bana verdiği için buradan bir selam olsun(!). Halbuki anlaşmamışık ne güzel; bütün Blizzard oyunları bana, geri kalanlar Nurettin'e diye...

Öncelikle genel bir giriş yapayım sonra bu seneki oyunda ne gibi yenilikler ile karşılaşmak onlardan bahsetmek istiyorum. Spottan da anlaşılacığı üzere oyuna başladığımız andan itibaren bir karmaşalık içerisine atlıyoruz. "İnanılmaz" detaylı menajer yaratma ekranında kendimizi (Neden, illa kendimizi olmak zorunda mı?) oluşturdukten sonra kulübümüzü seçiyoruz. İnanılmaz dediğime de aldanmayın, takım elbiseli, elbiseleriz, kravatlı, kravatsız, eşofmanlı, eşofmansız gibi 3-5 tane seçenek mevcut. Aslına bakacak olursak saha kenarına tutup atlet ile çıkacak halimiz de yok. "Forma" mizi çıkartmaktan iyiveririz vallahı sonra sari kart!

Takımı seçik ettik süper ama o da ne?! Takımı kurmayı bile beceremiyoruz çünkü oyunu Türkçe olarak oynamaya karar vermişiz. Siz siz olun eğer İngilizceniz de iyiye oyunu sırf pozisyon kısaltmalarından dolayı İngilizce oynamaya gayret gösterin. Zira Türkçe olarak oynamaya kalkışığınızda şu tip oyuncu pozisyonları ile karşılaşacaksınız: "D/KB (Sl), OS/OOS (SğSM)". Bu uzuun oyuncu pozisyonu da bir kişiye ait bu arada. Açılımı da "Defans/Kanat Bek (Sol), Orta Saha/Ofansif Orta Saha (Sağ, Sol, Merkez)". Bu saçma pozisyonlar da -hele ki takımdaki oyuncuları tanımlayorsanız- bir süre sonra beyninizin yanmasına ve ekrana boş boş bakmanızı neden oluyor. Bir de bunlara "Modern Bek", "Kanat Bek",

"Çakılı Bek", "İki Yönlü Bek", "Çok Yönlü Bek" seçenekleri ve bu seçeneklerin de altında yer alan "Savunma", "Destek", "Hücum", "Otomatik" opsiyonları eklendiğinde iyiden iyiye tırlatmaya başlayabilirsiniz.

Oyuna bu sene eklenen özelliklerin başında elden geçirilen kulüp vizyonu geliyor. Kulüp vizyonu da kendi içinde "Kulüp Kültürü", "5 Yıllık Plan" ve "Sezon Sonu" şeklinde üçe ayrılmıyor. Kulüp kültüründe "Topa hakim olan bir futbol oynatılması" ve "Göze hoş gelen futbol oynama" gibi seçenekler bulunuyor. Takımı da haliyle buna göre hazırlamak gerekiyor. 5 Yıllık olan planda ise "Kulübün dünyanın en iyi takımı olma unvanını koruma" ve "Maaş bütçelerinin aşılmaması" gibi maddeler var. Cesaretiniz varsa bir aşın bakalım neler oluyor! Son olarak da sezon sezon böülülmüş olan "Sezon Sonu" görevleri var. Burada da genelde büyük bir takımda oynuyorsantz "Ligi şampiyon bitirme" gibi maddeler bulunuyor. Önceki sezonlara göre çok daha gelişmiş ve detaylı bir kulüp vizyonu ekranı hazırlanmış.

Bir diğer önemli yenilik ise "Gelişim Merkezi". Burada takıminızda oynayan genç yetenekleri takip edebileceğiniz gibi kiralık olarak oynayan genç oyuncuları da takip edebilmek mümkün. Detaylıca hazırlanan bu ekranда genç oyuncuların as takımda yer alabilmek adına ne kadar çaba sarf ettiği, hangi oyuncuların iyi ilerleme kat ettiğini, biraz ilgi gösterilirse kimlerin gerçek potansiyeline ulaşacağını ya da izlemeye değer görülen futbolcuların olup olmadığı gibi bilgiler yer alıyor. Oyuncuların aydan aya ne kadar gelişikleri bir grafik ile görmek bile mümkün!

Malum yerimiz dar o yüzden diğer yeniliklere kısa değinmek gerekirse yenilenen grafik motoru sayesinde artık saha hava koşullarına göre değişkenlik gösterebiliyor. Yağmurda oluşan su birikintilerinden, karlı havalarda yapılan mücadelelere kadar çeşitli görsellikler

oyuna dahil edilmiş. Oyuncular ile yeni contrat yaparken de artık eskisinden çok daha detaylı seçenekler mevcut. Örneğin oyunculara sezondan sezon ne kadar forma giyebileceklerini teklif edebiliyoruz. Bir sene sonra ilk 11 oyuncusu mu olacak, joker yedek olarak mı kalacak, bunları oyuncuya sunabiliyoruz. O da haliyle ben neden çok az oynatıyorum gibi şikayetlerde bulunamıyor.

Oyunun girişinde çok fazla karışıklıkta bahsetmiş olabilirim ama gerçek bir simülasyon arıyorsanız da olması gereken zaten bu. Sonuçta bir oyuncuya verebileceğiniz envai çeşit seçenek sunuluyor. E haliyle bu da sizin ne kadar iyi bir menajer olup olmadığını göstermenizi ve farkınızı ortaya koymانızı sağlıyor. Ülkemizde 160 TL'ye satıldığından göz önünde bulundurursak, serinin hayranı olun ya da olmayın futbolu seviyorsanız kesinlikle kaçırılmaması gereken oyunlardan biri. ♦ Emre Öztnaz

KARAR

ARTI Detaylar, detaylar, detaylar. Yenilenen görsellik, elden geçirilen arayüz.

EKSİ Yeni oyuncular için adapte olabilmek zaman alıyor.

87



WOLF TEAM DIRİLİŞ

LEVEL'in 22 yıllık tecrübesinin bir ürünü olan Wolfteam Dergisi, zaman içinde Türkiye'de en popüler oyunlardan birisi haline gelen Wolfteam ve diğer Netmarble oyunları için arşiv niteliğindeki üçüncü özel sayısı ile bayilerde!



Bayilerde ve Süpermarketlerde!

Luigi's Mansion 3 ◆

Kardeşinden ayırmadığımız muslukçu geri döndü!

Luigi's Mansion, benim Super Mario Bros. yapımları arasında en ilginç bulduğum oyun. Mario'nun normalde daha geri planda kalan abisini oynadığımız seride diğer oyunculardan çok daha farklı hikaye ve mekaniklerle karşılaşıyoruz; görmeye alışık olduğumuz renkli ve şirin atmosfer de yerini ürkütücü yapımlara ve hayaletlere bırakıyor.

Kaldı ki bunda çok şaşılacak bir durum yok. Her ne kadar çevresi sevimli dostlar ve rengarenk bir dünyayla çevrili olsa da Mario, her oyunda birbirinden korkunç düşmanlarla karşı karşıya geliyor. Eh, prenses peşinde koşan kardeşinin maceralarından payını alan Luigi'nin de kendini bir karmaşanın ortasında bulması eninde sonunda kaçınılmaz bir şey.

Nitekim Luigi's Mansion 3'te de vazgeçilmez ekibimiz Luigi, Mario, Prenses Peach ve bir grup Toad ultra lüks bir otelde VIP konaklama hakkı kazanırlar. Burj Al Arab'ı aratmayan bu lüks otelin bir acayıp sahibesi Hellen Gravely ekibimizi karşılayarak güzel bir tatil geçirmeleri dileğinde bulunur.

Ne yazık ki gecenin bir yarısı bir çığlık sesine uyanan Luigi için güzel bir tatil uzak bir hayal halini alır. Arkadaşlarımıza bilmek için odadan çıktıığımızda etrafın korkutucu bir hal aldığınu ve bizim Burj Al Arab'ın perili köşke dönüştüğünü görürüz. Ne oluyor ne bitiyor derken, Hellen Gravely'nin -ilk dakikadan gözüm tutmamıştı o kadını- Mario ve Luigi'nin düşmanı King Boo'yla iş birliği yaptığınu ve dostlarımızı tablolara hapsettiğini öğreniriz. Sonuç olarak bizim kendi gölgésinden bile korkan sempatik kahramanımızın düşmanı alt etmesi ve arkadaşlarını kurtarması gerekmektedir.

Elbette ki hayaletlerle çıplak elle çatışamayaceği için Luigi'nin yardımına hayalet avcısı elektrik süpürgesi Poltergust yetişiyor. Bu alet sayesinde hayaletlerle savaşabiliyor ya da Luigi'nin minik bedeniyle erişilemeyecek noktalardaki altınları toplayabiliyorsunuz (yahu hani bunlar Mario'yla her yere atlayıp ziplıyordu eskiden, ne oldu?).

Bu arada oteldeki katlar arasında ilerledikçe atmosfer daha ürkütücü bir hal alırken, hayaletler de zekileşmeye başlıyor. Aslında çok fazla hayalet cesidi bulunmayan Luigi's Mansion 3'te hayaletler, her seferinde farklı aksesuar ve taktiklerle karşımıza çıkarak bizlerin de yeni taktikler denemesini sağlıyor. Otelin her katında farklı bulmacalar ve keşfetilecek yeni unsurlar bulunduğu için asla kendini tekrar etme hissi de oluyuyor.

Genellikle bir yerden bir yere geçmek veya kayıp bir objeyi bulmakla alakalı olan bulmacaların çoğu kolay olsa da bazı opsiyonel bulmacalar için ciddi ciddi düşünmek gerekliliyor. Bu gibi bulmacalarda evcil hayaletimiz Gooigi'nin yardımı hayat kurtarıyor. Uçabilen ve Luigi'nin erişemediği yerlere girebilen Gooigi bazen zor bulmacaları çözmemizi sağlarken bazen hayaletlerle savaşmamıza bile yardımcı oluyor.

Ana hikayenin dışında, oyuncuların yerel ya da çevrimiçi olarak arkadaşlarıyla deneyebileceğii iki ana mod daha var. Bunlardan ilki, tamamen iş birliğine dayalı bir mod olan ScareScraper, dört kişiye kadar oynanabiliyor. Birlikte çalışmanın önemli olduğu bu modda içinde bulunduğumuz malikanenin tüm katlarını belirli bir süre içinde temizlemeye çalışıyoruz. Diğer bir mod olan ve sekiz oyuncuya

kadar oynanabilen ScreamPark'ta her takım en çok para veya hayaleti toplamaya ya da güllelerle hedefleri tuturmaya çalışıyor. Yine de Luigi's Mansion 3, ortalama 15 saatlik hikayesiyle yeterince etkileyici bir deneyim sunuyor. Ara sahneler ve animasyonlar oldukça akıcı ve görüntüler -özellikle büyük ekranда oynuyorsanız- siz kendine çeken nitelikte.

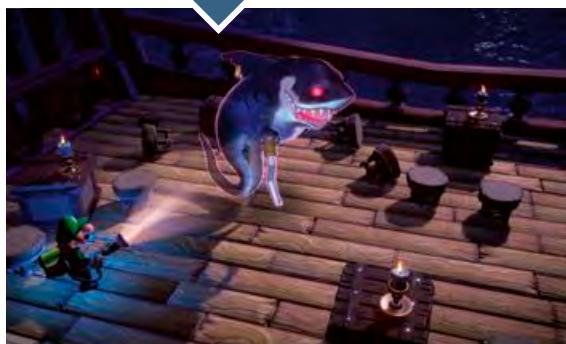
◆ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Akıcı grafik ve animasyonlar, Luigi ve Gooigi'nin iki oyunculu olarak oynanabilmesi çok iyi, malikanenin içi ve katların düzeni çok iyi tasarılmış

EKSİ Çılgınlar gibi toplasak da bu altınlarla alınabilecek pek bir şey yok, Poltergust'in kontrolü biraz rahatsız edici olabiliyor, ScreamPark modu çok zayıf kalmış

88





Yapım Forgotten Empires, **Tantulus Media** **Dağıtım** Xbox Game Studios **Tür** Strateji **Platform** PC Web www.ageofempires.com/games/aoeii

Age of Empires 2: Definitive Edition

Filler. Sakın sen fillere uyma...

Üniversiteyi altı ay geç bitirmeme yol açan bir oyunun seneler sonra hortlaması hakkında ne hissetmeliyim? Bunu yazmaya oturmadan hemen önce, kahvemeden son yudumları alırken uzun uzun düşündüm. 2000'lerin başlığında şanlı proje grubumuz otomasyon programını bitirip teslim etmek yerine "Large" haritada sekiz kişi birbirine dalmayı tercih ettiğinden hayatı atılmamız biraz gecikmişti, evet. Edirne'de kişiler sert ve karlı geçiyordu, Age of Empires'da ise favorimiz çevresi sularla kaplı çöl haritalarıydı. Üç dakikada biten savaşlardan bahsetmiyorum. Çoğu zaman "iki saat saldırmak yok" gibi abuk anlaşmalar yapmamıza yol açan, kimi zaman tüm öğleden sonramızı götürren maçlar bahsettiğim. Bizi böyle, içten içten zehirleyen bu yapım muhtemelen tüm zamanların en iyi gerçek zamanlı strateji oyunu, en azından çoğu kişi böyle düşünüyor. Eh, madem geri döndü, biraz sevgiyi hak ediyor, değil mi?

Age of Empires 2: Definitive Edition, belki de serinin unutulmasını önleyen Forgotten Empires'in Microsoft tarafından sahiplenilen daha önceki HD versiyonıyla karıştırılmaması gereken bir yapım. Ana oyun, Conquerors, The Forgotten (bunlar üç ayrı paket) ve yepeni bir ekleni olan The Last Khans'ı bir araya getiren

AoE 2: DE, oyunu zamanında deneyim edenleri keyiften tek ayak üzerinde zıplatacak bazı güncelleştirmeler ile beraber geliyor.

Mesela en önemli oyuncun eklentileri üst üste bindirerek ulaşığı içerik zenginliği. Oyunda deneyim edebileceğiniz ırk sayısı iki katına çıkmış durumda, tamı tamına 35 ırk mevcut. 11-12 civarındaki senaryo sayısı da oyunun son halinde 24'e vurmuş. Haliyle, oyunu uzun uzun deneyim etmiş, binlerce saat gömmüş olanlar aha da şu içeriğin yarısını görmüş degiller. "Ben bu oyunu vaktinde yedim yuttum, fillerde bildim arkebüzleri de" diyorsanız, bir daha düşünün.

4K görseller ve animasyonlar en baştan elden geçirilmiş olsa da "yeni" hissettiyor diyemem. Yine de ekranda göreceğiniz her şey mükemmel bir ahenk içerisinde, asla gözü rahatsız etmiyor. Yapay zeka eski mallığından uzakta, kimi zaman acımasızca saldıryor, kimi zaman ise kaynak yönetimine abanarak kolay kolay hayatı kalamayacağınız bir ölüm labirenti yaratıyor. Haritalar büyümüş ve kalabalıklaşmış. Sizin seçiminize bağlı olmakla beraber 500 girtlaktan sorumlu olabiliyorsunuz istedığınızde. En önemli gelişme, bu girtlakları doyurmak konusunda kocaman bir rol üstlenen tarlalarınız kurudukça tekrar ekme rezaleti

sona ermiş. Artık bu tarlaların ekimi otomatik yenileniyor ve bunu okuyan AoE 2 fanatikleri de dergiyi yerine bırakıp salonda kollarını yanlara sallayarak dans etmeye başlıyor. Hakkınızdır, ne cileydi çeken bili.

Age of Empires II: Definitive Edition, biraz hayal kırıklığı yaratan ilk oyunun DE versiyonunun aldığı eleştirilere iyi çalışmış. Daha başarılı bir yapay zeka, daha fazla özenilmiş grafikler ve müthiş içerik sebebiyle oyun halen güncel ve halen çok eğlenceli. Yeni başlayan birisinin yüzlerce saat geçirmesi de neredeyse kaçınılmaz. Üstüne oyunun Xbox Game Pass'in PC versiyonunda ücretsiz sunulduğunu da hatırlatalım.

Tarihin en iyi RTS oyunu nasıl bir seydi hatırlayanlar ve henüz oynamamışlar koşa koşa almalı. Tartışma bile kabul etmez.

◆ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI 35 ırk ve 24 senaryo ile desteklenen muazzam içerik. Elden geçirilmiş yapay zeka ve oyun mekanikleri.

EKSİ Güçlü sistemlerde bile kare sayısında düşmeler yaşanabiliyor.

87





Yapım h.a.n.d. Inc Dağıtım Bandai Namco Tür JRPG Platform PC, Switch Web bit.ly/35ofWCs

Digimon Story Cyber Sleuth: Complete Edition

İkisi bir arada Digimon paketleri ile, mücadeleye devam!

Bu aralar sonu "mon" ile biten oyunlar Bardı ardına çıkıyor. Doraemon, Digimon ve Pokemon oyunları peş peşasındaki yerini aldı. Gerçek konu başlığımız olan Digimon yeni bir oyun değil. 2015 yılında çıkan Cyber Sleuth ve 2017 yılında çıkan Hacker's Memory'nin elden geçirilip bir araya getirilmiş hali. Her iki oyunda da olaylar gerçek Tokyo şehrinde ve sanal Eden şehrinde geçiyor. Cyber Sleuth'da yarı dijital bir karakteri canlandırmak ve gerçek dünyadaki bedenimizi bulmaya çalışıyoruz. Hacker's Memory'de

ise adından da az çok anlaşılamış gibi bir hackeriz ve bir kimlik hırsızını açığa çıkarmaya çalışıyoruz. İşin en güzel tarafı ise iki hikâye de paralel bir şekilde ilerliyor. Hikâye anlatımı ara videolarla desteklense de görsellik genel olarak resimler ve diyaloglar üzerine kurulu. Tıpkı görsel romanlarda (Visual Novel) olduğu gibi.

Sleuth kelimesinin Türkçe karşılığı hafiyelik, yani bir nevi dedektifçilik. Her ne kadar oyunun adında dedektiflik geçse de bu işi pek yaptıgımız söylemeyecez. Neyse ki oyunun diğer yönlerinden bolca var ve bir tanesinin ortalama 80 saat sürenin düşündürmek toplamda 160 saatlik bir derleme var karşınızda. Yani bi zahmet etrafta deli gibi gezinip ipucu toplamayı boş verin. Benim önerim sıralamayı bozmanın, önce Cyber Sleuth'u oynamanız yönünde. Bu arada, iki oyun arasında kayıt dosyalarınız ve bilgilerinizi yükleyebilmek mümkün. İki oyun arasında doğrudan bir bağlantı olmasa da endirekt bir bağlantı söz konusu.

Oyunlar her ne kadar dijital bir çağda geçse de orijinal yayına dönemi olan doksanlı yılların sonunun havasını da görmek mümkün. Oyunun dünyasını keşfederken ve NPC'lerle konuşurken veya sıra tabanlı dövüşleri gerçekleştirirken Pokemon havası sezinleyebilirsiniz. Lakin unutmayın ki Pokemon ve Digimonamba iki janra. Bir kere Digimon'da dijital canavar arkadaşlarımız evrimleşmiyor (evolve), devrimleşiyor (digivolve). Türkçesini az önce ben uydurdum. Ve yine Pokemon'a nazaran Digimon'larımız istersen geri evrimleşirebilir ve gelecek için başka digivolve amaçlarında kullanılabilir.

Sıra tabanlı dövüşleri üçerli takımlar halinde gerçekleştiriyoruz. Burada önemli olan dengeyi yakalayabilmek. Yani üç adet aynı özellikli Digimon'u sahaya sürerseniz kendi ipinizi çekmiş olursunuz. Elementlerine ve yeteneklerine göre bir dizilim gerçekleştirmeniz lazım. Elbette aynı şeyi karşı takım da yapıyor. Durum böyle olunca ortaya kimi zaman zorlu ama zevkli mücadeleler çıkıyor. Baktınız zor geldi, zorluğu dilediğiniz zaman ayarlardan değiştirebilirsiniz. Peki, Digimon'lardan takım oluşturmak için onları nasıl elde ediyoruz? Üzerlerine bir şey atmıyor elbette. Bir çubugu var ve dövüşler sonrası bu çubuk sürekli doluyor. Yüzde yüz olduğunda Digilab'a gidip eğer elimizde veri ve özellikler varsa, o Digimon'u yaratıyoruz. Online ve offline karşılıklı mücadele de sunan oyun, ilk paragrafmda dediğim gibi aslında yeni bir oyun değil. Yani bu oyulardan bir tanesini veya ikisini de oynadıysanız Complete Edition'u edinmenize gerek yok. Şayet Digimon dünyasını merak ediyor ve yakın zamanda bitiremeyeceğiniz bir maceraya giriş yapmak için fırsat arıyorsanız, işte size kocaman bir fırsat.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI +Bir paket içerisinde kocaman bir içerik, evrimleştirme ve Digilab sistemi eğlenceli

EKSİ Herhangi bir yenilik vadetmiyor, sadece iki oyunun bir araya getirilmiş hali



Yapım Frontier Developments **Dağıtım** Frontier Developments **Tür** Simülasyon **Platform** PC **Web** planetzoogame.com

Planet Zoo

Büyük hayvan büyük sorumluluk getirir!

Haftalık olarak kafes temizlemek, talaş değiştirmek ve su tazelemek; günlük olarak beslemek ve ilgilenmek derken bir gonzalesev sahipliği yapmak bile büyük bir sorumluluğu beraberinde getiriyor. Durum küçük bir kemirgen için bile böyleyken, vahşi doğanın gerçek sahipleri söz konusu olduğunda sorumlulukların ne derece değiştiğinin cevabını Planet Zoo veriyor.

Elite Dangerous, Planet Coaster ve Jurassic World Evolution gibi simülasyon oyunlarının yapımcısı Frontier'ın son oyunu Planet Zoo ile hayalimizdeki hayvanat bahçesini gerçeğe dönüştürmeye ve bunu yaparken de hem sorumluluğunu üstlendiğimiz hayvanları hem de ziyaretçilerimizi mutlu tutmaya çalışacağız. Oyunda kariyer, meydan okuma, kum havuzu ve bayilik olmak üzere dört farklı oyun modu bulunuyor. 12 bölümden oluşan kariyer modunun ilk 3 bölümü öğretici olarak tasarılanmıştır. Bu modda Birleşik Krallık'tan başlayarak dünyanın farklı bölgelerinde Bernard Goodwin tarafından kurulmuş hayvanat bahçelerine giderek, bu hayvanat bahçelerinin sorunlarını çözmeye çalışıyoruz. Bernie ve onun Gallerli yardımcısı Nancy Jones'un sesli komutları eşliğinde işleyişini öğrenmek öğrenme eğrisi üzerinde daha hızlı ilerlememizi sağlıyor. Bu ikilinin komutları ile ilk yaşam yerini oluşturmak, bu yaşam yerinin arazisini orada yaşayacak hayvana özgü şekilde tasarlamak, bu hayvanın alışık olduğu bitki örtüsü ile kaplamak, bu hayvanın karnının doyması, su kaybetmemesi, strese girmemesi

ve kaçmaması için gerekli önlemleri almak işleri oldukça kolaylaştırıyor.

Ne yazık ki, bu ikili oyundaki 73 farklı tür için ayrı ayrı bu bilgilendirmeleri yapmıyor. Burada da devreye Zoopedia devreye giriyor. Hayvanlarla ilgili her türlü bilginin bulunduğu ve onlar üzerinde veterinerlerle araştırma yaptığımızda yeni bilgilerin eklendiği bu yazılı kaynak, oyun boyunca başucu kitabımız olacak. Yoksa benim gibi yaşam alanından kaçan aslanın ziyaretçileri kaçırmasını korku dolu gözlerle izledikten sonra yaşam alanının duvarlarını yükseltmeniz gerektiğini anlaysabilirsiniz. Bununla birlikte Planet Zoo'nun en başarılı olduğu noktalardan biri olan eğitici yanı, aynı zamanda tek başarısız olduğu nokta olarak da göze çarpıyor. İyi bir simülasyon oyunun mikro yönetimi zahmetli kılmak yerine eğlenceli kılmasız gerekiyor.

Haliyle her bir hamlede Zoopedia'ya bakmak ve satırlarca bilgiye göz gezdirmek bir noktadan sonra yorucu hale geliyor. Dahası, hayvanat bahçesinde herhangi bir soruna karşılaşıldığında bir bildirim almamızı rağmen sorunun cevabını bulmak, sayısız menü ve simge içinde gizlenmiş olan farklı alt menülerde gezinmek zorunda kaldığımızdan dolayı acı verici olabiliyor.

Oyun modlarına geri dönecek olursak, kariyer modundaki her bir bölüm ortalama bir saat sürüyor ve bölümün bronz yıldızla tamamlayarak bir sonraki bölümü açabiliyoruz. İstersek bölgelerde altın yıldız kazandıktan sonra da oynamaya devam edebiliyoruz.

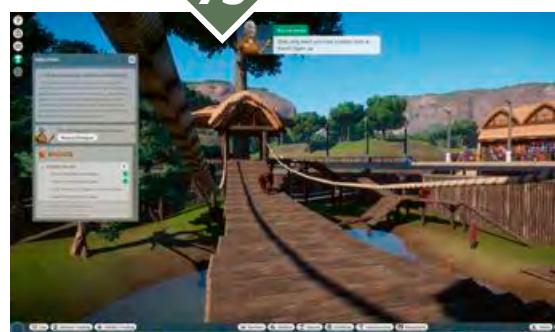
Kum havuzu modu sınırsız parayla birlikte, yukarıda bahsettiğimiz sorunları yaşayan hayvanlara sahip oluyoruz. Çevrimiçi bir mod olan meydan okuma ile bu modun çevrimiçi hali olan bayilik modu ile dünya üzerinde farklı noktalarda sıfırdan kendi hayvanat bahçelerimizi kuruyor ve başarıya ulaşmaya çalışıyoruz. Hayvanat bahçesinde vakit geçirmek, bunu yaparken de hayvanlarla ilgili bir şeyler öğrenmek istiyorsanız ve yaşadığınız yerde, Ankara'da mesela, bir hayvanat bahçesi bulunmuyorsa artık doğru adresi biliyorsunuz. ♦ **Ahmet Ridvan Potur**

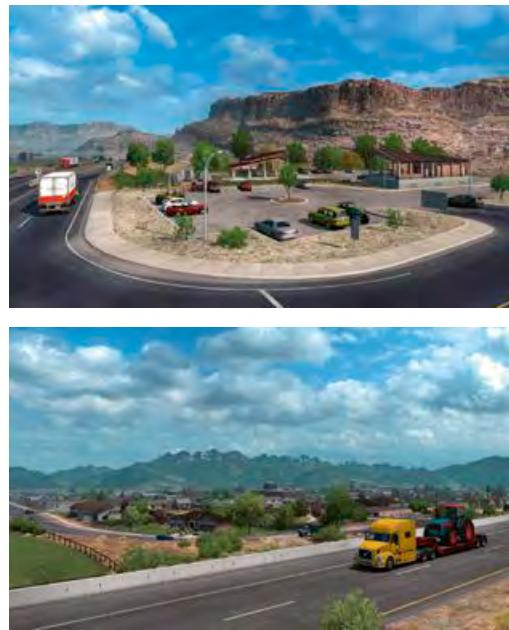
KARAR

ARTI Hayvanların modelleri, animasyonları ve sesleri, oyun içi çeşitliliğin her alanda çok olması.

EKSİ Oyun içi bilgilendirmenin kısıtlı olması, Hantal ve karmaşık menüler.

75





Yapım SCS Software Dağıtım SCS Software Tür Simülasyon Platform PC, Mac Web www.americantrucksimulator.com

American Truck Simulator: Utah

Amerika'nın bozkırlarında bir yolculuk...

Evet arkadaşlar. Hepiniz ETS'nin Trakya eklenişini bekliyorsunuz ama bu arada ari kovanı eyaleti Utah ile American Truck Simulator yol ağına 3.500 mil daha ekleniyor. Bu yılın ikinci eyalet genişlemesi olan Utah ile genişletilmiş endüstri alanları ile eyalete özgü manzaralar ve yapılar geliyor. Doğal güzelliklere doymayan varsa Utah'ta tadını doyasıya çıkarabilir. Salt Lake City, St. George, Vernal ve Moab gibi şehirlerin bulunduğu pakette toplamda 10 şehir var.

Her yeni harita genişlemesinde kalite bir tık yukarı çıkıyor bildiğiniz gibi ve bundan da durum farklı değil. Nevada eyaletinden girdiğinizde sizi büyük bir çöl ve Great Salt Lake karşıladı, Arizona'dan girdiğinizde ise harika manzaraların olduğu kayalıklar, nehirler ve yine kurak iklimden ötürü yine çöl karşılıyor. Milyonlarca yıllık erozyon sonucu oluşan Monument Valley ve diğer vadiler ile birlikte SCS Software, peyzaj oluşturma sürecini yenileyerek harika bir iş çıkarmış. Etrafta gördüğünüz kayalıklar o kadar güzel duruyor ki... Zaten çoğu sinema filmlerinden tanıyorsunuz.



Simgesel alanlar demişen Utah'ta görebileceğiniz harika yerler var. Great Salt Lake, Monument Valley, Virgin River Canyon listenin en başında gelirken eyalet genelinde 260'in üzerinde tanınabilir doğal ve insan yapımı simgesel nokta bulunuyor. Bu eyalette sürerken gerçekten oradaymışsınız gibi hissedebiliyorsunuz. Salt Lake City dışında dünyanın en büyük açık kazı alanlarından Kennecott Bakır Madeni yer alıyor. Öyle büyük bir alan ki girdiğinizde şaşıyırsınız. Benzeri madenler ve ocalar eyaletin diğer yerlerine dağıtılmış. SCS ekibi Utah ile endüstri alanlarını daha da gerçeğe yaklaştırıyor. Ayrıca yeni eklenen petrol çırpmacı alanları ve depolama yerleri ile genişletilmiş bir petrol endüstrisi görüyoruz. Çölün ortasında petrol çırpmacı yerlerinde iş almak keyifli oluyor. Tarım üretim zinciri de genişletiliyor. Yeni eklenen yem fabrikaları ve bölgesel tarım dükkanları ile buna tanık oluyoruz. Salt Lake City büyük bir metropol olarak hizmet veriyor ve I-15 / I-80 eyalet yollarını birbirine bağlayan önemli bir kavşak olarak yer alıyor. Yeni madenlerin bulunup işletilmeye başlanması ve ABD'nin doğu-batı yakalarının tren hatlarının inşası ile ilk defa birbirine bağlanması şehrin birdenbire hızla büyümeye ve halkın refahın ortayamasına sebep olmuş. Ve böylece Salt Lake City'e takma isim olarak "Batı Yollarının Kavşak Noktası" denilmiştir.

Special Transport DLC'si için de 2 tane yeni rota bulunuyor. Birisi zaten devasa maden ocağından son buluyor. Utah'ı sadece endüstri alanında işlemiş gibi yazdım sanırım ancak öyle değil. Turistik mekanlar da sıkça yer

ıyor. Zaten yine ABD'nin en büyük açık hava mekanlarından biri sayılıyor. Ancak keşke daha fazla şehir olsaymış hissini de yaşıyoruz. Sanki yollar eksikmiş gibi geliyor. Ama ölçekleme yüzünden harita bir şekilde sığdırılmış ve yine gerçekte ne varsa o eklenmeye çalışılmış. DirectX 11'in tam sürümünün geldiği 1.36 güncellemesi ile zaten büyük bir değişim başlamıştı. Bir sonraki eyalet genişlemesinin neresi olacağı henüz açıklanmadı. Ancak Texas eyaletinde araştırma yaptıklarını biliyoruz. Önümüzdeki yıl yine iki tane mi eyalet yayınlanacak, bu da bilinmiyor. Neticede ari kovanı eyaleti Utah, sadık ATS oyuncuları için keşfedilebilecek bir maden olarak görülebilir.

◆ Hasan Elmas Öfke

KARAR

ARTI Yine kendine hayran bırakan harita tasarımlı. Geliştirilen grafikler.

EKSİ Şehir sayısı az. Yeterince yol eklenmemiş gibi hissettiriyor.

85



YENİ

All About Space

POPULAR SCIENCE EKİBİNDEN YENİ BİR DERGİ



ARALIK SAYISI

**BAYİLERDE
KACIRMAVİN!**



Hediye TAKVİM & POSTER

MARS GÖREVLERİ POSTERİ



Disco Elysium ◆

Ben kimim, neden buradayım?

Kafamda bir ses; garip, alışık olmadığım, derinden gelen... Her kelimesinde biraz daha korkunç bir tını beraberinde getiriyor. Sorduğu sorulara cevap vermemi bekliyor ama onunla dalga geçiyorum. Bir süre sonra fark ediyorum ki o da benimle dalga geçiyor... Öldüm mü? Ölüm bu mu? En iyisi bu sesten kurtulmanın bir yolunu bulmak... Biraz suyuna gideyim ama bir yandan da terslemek istiyorum. Sanki bir şeyler bitti; yeni bir düzen içinde, bilmemişim bir kişi olarak var olacağım. Ah! Sonunda ses gitti! Bir dakika? Peki, ya şimdi?

Gözlerimizi açtığımızda üzerinde sadece bir külot ile uyuyoruz. Anlaşıldığımız kadarı ile fazla içmişiz. Etraf dağınık. Hareket etmekte çok ama çok zor! Yavaş adımlarla, ufak daire içerisindeki eşyalarımızı toplayıyoruz. Bir gömlek, bir pantolon... O da ne, ayakkabının teki eksik! Neyse, zamanla onu da bulacağız. Öncelikle etrafı kolaçan etmek gerek. Dün

neredeydim? Neden burada uyandım? Daha da önemlisi BEN KİMİM? En iyisi lavaboya gidip bir yüzümü yıkayayım. Bu ses de ne? Kendi kendimle mi konuşuyorum? Yoksa bu bilinçaltı mı? Aynaya bakmalı mıyım? Bence bakmalyım zira kim olduğumu ya da neye benzediyimi bile hatırlamıyorum... Aynaya baktıkça bir şeyler belirmeye başlıyor ki bu arada oyun içerisindeki portremiz de karakterimizin aynada gördüğü kişiye dönüştürmeye başlıyor. Bu noktada sonra kapıdan çıkış gitmemiz lazımdır. Fakat nereye? İşte onu da birazdan hep birlikte öğreneceğiz. İlk adım her zaman zordur...

Kayıbolan bir detektifin hikayesi

Disco Elysium uzun zamandır karşımıza çıkan detayda ve farklılıkta bir CRPG. Hatta CRPG demek bile ne kadar doğru inanın ben de emin değilim. Oyunumuz, nevi şahsına münhasır bir görselliğe sahip. Zaten görür

görmez aşık olmamak elde değil! En azından ben ve biz, dergi olarak fena halde kapıldı. Setting de daha önce karşılaşmadığımız bir yapıda... Oyunumuz Revachol isimli bir yerin, Martinaise isimli bölgesinde geçiyor. Oyuna başladığımız anda, eski hükümet çoktan devrilmiş ve yerineamba bir yapılanma gelmiş. Bu yeni yapılanma da birçok kapitalistin işine gelmemiş ve kendilerine "the Coalition" diyen bir ekip, yeni hükümeti durdurmak için harekete geçmiş. Anlayacağınız bilinen bir güç savaşının içerisinde hayatı kalmaya çalışıyor. Fakat hayatı kalmak başı başına zorlayıcı bir iş...

Yaratılan bu distopik dünyada hayatı kalmak için yapmamız gerekenlerin başında, nasıl bir karakter yaratacağımızı seçmek geliyor. Oyunda seçilebilecek üç tane hazır karakter mevcut. Bunlar Thinker, Sensitive ve Physical olarak sıralanıyor. Dileyen oyuncular kendileri için sıfırdan bir karakter yaratıyorlar. Oyunumuzda, karakteri var eden dört adet ana özellik bulunuyor. Bunlar da Intellect, Psyche, Physique ve Motorics olarak ayrılmış durumdadır. Fakat macera da tam burada başlıyor zira her bir özellik puanına bağlı, farklı seviyelerde geliştirilebilen altışar tane ikinci özellik bulunuyor. Birbirinden farklı ve ilginç isimlere sahip olan bu ikinci özellikler sayesinde oyunu deneyim etme şekillimiz baştan aşağıya değişiyor. Bu özelliklerimiz, oyun içerisinde atılan iki tane tavla zarı ile sonuçlanan anlık durumlara bonus sağlıyor. Üretici firma oyun içerisinde çalışan gerçekten ilginç bir mekanik kullanmış. Konu hakkında daha fazla detaya girmeden şunu söylemem gerekiyor; bu oyunda bildiğimiz anlamda savaş yok en sevdigim okur. Yani silah alıp etrafa ateş etmiyoruz. Bunun yerine farklı şekillerde zarar görüyoruz. Oyunda yok olmanın





iki opsiyon var. Ya hayat puanımız tükenince ya da moralimiz bitince. Her iki kaynağı da tükenmesi durumunda oyun bitiyor.

Disco Elysium'da bolca diyalog var ama her diyalog direk olarak karşımızdaki NPC ile yapılmıyor. Bir yandan bilmediğimiz bir sesle, bir yandan kendimizle, bir yandan da etrafındaki nesnelerle diyalog halinde olabiliyoruz. Bu diyaloglar da içerisinde bulunduğu durum içerisinde tespitlenen farklı yetenekler ile ön plana çıkıyor. Diyaloglar esnasında bazı durumların üstesinden gelebilmemiz için yetenek odaklı bir diyalog seçmemiz gerekebiliyor. İşte bu noktada iki tane tavla zarı otomatik olarak atılıp son durum ortaya çıkıyor. Ya başarılı ya da başarısız olduğumuz bu durumlarda, yeteneklerimizin önemi büyük oluyor. Yine de atılan her 1/1 zarının başarısız ve 6/6 zarlarının da durumdan bağımsız olarak başarılı kabul edildiğini unutmadık lâzım. Özellikle belirli bir yüzdede başarılı olan noktalarda, oyunu uygun yerde kaydetmişseniz, defalarca zar atarak başarılı olabilirsiniz. Evet, olabilirsiniz ama her durum karşısında başarılı olmak sizi hiçbir şekilde muzaffer kılmıyor ki bence işin esprisi de burada! Karakterimiz bazı durumlarda yaşadığı başarısızlıklarla bambaşka bir çözüme doğru ilerleyebiliyor.

Kendine karşı bir savaş

Haritanın genelini görmek bir hayli zor olduğu için etrafa etkileşime girilebilecek objeleri belirten "tab" tuşuna basılı tutarak ilerlemek çok önemli. Ancak bu sayede etraftaki tüm etkileşimi gerçekleştirebiliyoruz. Özellikle oyunun ilk bir saatinde karakterimizi hem hayat puanı, hem de moral tarafında geliştirmemiz

gereğini söylemek isterim. Özellikle Physical model bir karakter kontrol ediyorsanız bu çok önemli zira önemli konusmalarda çok fazla zarar puanı hanemize işlenebiliyor. Bir şekilde dayanmak için etrafi iyice araştırmak şart. Oyunun genelinde iki farklı yoldan ilerleyebiliyoruz. Bunlardan ilki, uyandığımız yerin hemen arkasında bir ağaçta asılmış olarak duran cesedi araştırmak, ikincisi de kaybolan hafızamızı aramak üzere kişisel bir yolculuğa çıkmak. Bir noktada her ikisi hakkında da bilgi alabiliyor olsak da 50. saatin sonunda cinayet örgütünü çözmem amma halen tam olarak kim olduğunu bilmeyen bir detektifim.

Oyun içerisinde etrafına ateş etmek ve bilinen anlamda savaşmak yok ama CRPG'cilerin klasiği olan eşya toplamak var. Özellikle polis aracından alacağımız eşyaları olabildiğince elimizde taşımak gerekiyor ki normalde açılamayan ya da daha zor açılan yerlere erişebilelim. Bu bağlamda, bir eşyanın çantanızda olmasının hiçbir manası olmuyorken, ancak elinizde taşıdığınız zaman bonusunu kullanabileğinizi belirtmek isterim. Yeteneklerimize farklı bonus sunan eşyaların haricinde, bir de "Thought Cabinet" denilen ve bence harika şekilde oyunda kendisine bulmuş bir sistem var. Öncelikle bu düşüncelere bir şekilde ulaşmamız gerekiyor. Bir defa ulaşınca, kendilerini bir nevi yüklemeye alıyoruz. Belirli bir süre sonra aktif hale gelen bu düşünceler, hem belirli yeteneklerimizin upgrade

edilme miktarını artırıyor, hem de bize yeni özellikler sunuyor.

Yaratılan diyalog sistemi o kadar detaylı ve oyunu o kadar farklı şekillerde deneyim etmemizi sağlıyor ki anlat anlat bitiremem. Yaratılan atmosfer ve ortaya çıkan dünya zaten muhteşem! Karşımıza çıkan NPC'lerin kendilerine has dünyaları da bambaşka bir tat! Oyunun belki de en büyük eksik yanı, bir sefer bitirdikten sonra yapacak bir şeyin kalmaması ama bu durumu da farklı özelliklere sahip bir karakter deneyim ederek egale etmek mümkün.

Özellikle hikaye, karakter ve sistem kullanımı konularında meraklısanız, kısacası bir CRPG severseniz, tereddüt etmeden yapışmanız gereken bir oyun diye düşünmekteyim. Öte yandan, yaratılan sistem o kadar kullanıcı dostu ki bu türü daha önce deneyim etmemiş insanların bile rahatlıkla oynayabileceklerdir. Uzun uzun yazılan metinler konusunda da endişe etmeye! Hikaye resmen akıyor!

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Yaratılan dünya ve etkileşimler, NPC'ler, sürekli gelen yeni görevler, yetenek sistemi ve oyundaki ana mekanikler

EKSI Multiplayer modu bulunmaması

95





Yapım Rock Pocket Games **Dağıtım** Funcem **Tür** Gerilim **Platform** PC, PS4, XONE **Web** moonsofmadness.com

Moons of Madness



Bu ayki Cthulhu hikayemiz için sizi uzay boşluğununa alalım...

Gecen ayki Deliver Us the Moon kazasından sonra bu ay doğru oyunu aldım. Hatırlarsanız oyunların ismini karıştırılmışım ve Moons of Madness yerine DUtM'ı oynamıştım. Neyse, o da iyi oyundu bu yüzden kayıp sayılmaz. Yalnız bu ay gene hayallerim yıkıldı çünkü isminin aksine Moons of Madness Ay'da değil Mars'ta geçiyormuş. Niye bu detaya bu kadar takım hiçbir fikrim yok. Bence asıl sorun şu; Cthulhu mitosunu örnek alan oyunlardan artık gerçekten baygon geldi. Mitosun ağır hayranlarını bile komaya sokacak dozajda dokunaklı ahtapot kollarının olduğu oyular dört bir yanımızı sardı. Ben bu temadan sıkıldım diyorsanız sıkı durun muhemeden önumüzdeki ay çıkacak olan Lust from Beyond'da erotik bir macerayla Cthulhu vari bir serüvene atılacaksınız.

Peki, uzay üslerinde geçen korku oyunlarında neden bütün çileyi mühendisler çekmek zorunda? Çünkü Shane Newehart'ın başı, Orochi Corporation'un Mars üssündeki tuvaletlerini temizlemekten (hayır gerçek işi bu değil, ben uydurdum) daha büyük belalara girecek. Konu çok derin değil ve spoiler vermeden açıkla- mak gerekirse; bir Mars üssü var ve burada çalışan herkes gaipten sesler duyup hayal mi gerçek mi anlamadıkları görüntülere maruz kalıyorlar, biz de bunlardan biriyiz. Hikâye bu kadar basit, o yüzden delirici dönüm noktaları

beklemeyin. Fakat MoM'un sunduğu gergin ve gotik hava sizi kolayca uzay üssünün atmosferine çektiği için başarılı bir "Kaçış Odası" deneyimi sunuyor.

Hikâyeye teknik açıdan bakmak gerekirse seslendirmelerin ve seslerin geçen ayki Deliver Us the Moon kadar iyi olduğunu söylememeliyim. Indie bile olsa orta ölçekli korku oyunları bu işi gayet iyi başarmaya başlıdı artık. Özellikle kulaklıyla oynuyorsanız yapış yapış ahtapot kollarının duvarlarda size doğru sürünen iğrenç sesini duyduğunuzda kuyruk sokumu-nuza kadar irkılıyorsunuz. Bana kalırsa oyuna akıcılık kazandıran başka bir önemli nokta ise animasyonlar. Karakterin animasyonları gerçekten çok iyi... Kapı açma / kapama, bir objeyi alıp başka bir yere bırakma, kısacası yapabildiğimiz her şey çok akıcı şekilde hazırlanmış, DUtM bu kadar iyi değildi.

Grafikler ve astronot giysisinin kask vizörünün Mars soğukunda donmaya başlaması gibi ufak ayrıntılar çok başarılı. DUtM'un aksine bu oyunda iletişime geçebileceğimiz NPC'ler var (çoğu ölü olsa da).

Hep iki oyunu karşılaştırıyorum fakat bir-birlerine çok yakın kuvvəlarda yarışıyorlar. Benzerlikleri de suratınızı başka yöne çevirip görmeyeceğiniz şeyler değil. Ben artık işlerin kötüye gittiği uzay üslerinde iletişim ağını tamir etmek istemiyorum, birbirine benzeyen güç

bataryalarını amele gibi oradan buraya da taşımak istemiyorum. Her iki oyunda da aynı işleri yapıyorsunuz. Moons of Madness'ta farklı olarak bir kol bilgisayarınız var o kadar. Bunun sayesinde etrafı manyetik bir dalga göndererek elektronik cihazların yerini bulabiliyorsunuz.

Karanlık ve gotik bir ortamda, antik güçlerin hâkim olmaya çalıştığı ve uzayda olmanın verdiği çaresizlik sizi sarsıksen, avlanmadan hayatı kalmaya çalışmak kesinlikle zevkli. İlerledikçe araştırmacı arkadaşlarınızın içeren şekilde ölçüyü katlıam noktalarını bulmak stres seviyenizi arttırmıyor.

Fiyat performans açısından bakalım. Yaklaşık 5-6 saatlik bir korku tecrübe için 49 TL veriliyor. Bence veriliyor çünkü oyun çok fazla Jump Scare kullanmadan sizi ürpertmesini biliyor.

◆ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Orta bütçeli bir oyuna göre iyi grafikler, karakter animasyonları, seslendirmeler ve cesur Cthulhu mitosu & bilim kurgu karışımı.

EKSİ Başka oyunlarda çokça kullanılan onu tamir et, bunu şuraya götür örneklerini birebir almış olması.

75





Yapım Sega Dağıtım **Sega Tür Spor Platform** Switch Web bit.ly/2Dg7vgh

Mario & Sonic at the Olympic Games: Tokyo 2020

Nasıl diyorlardı, iyi olan kazansın!

2007'de Nintendo ve SEGA ortak bir yapımı imza atarak ünlü karakterleri bir araya getirdiler. Olimpiyat oyunları temali bu yapımda gösterdi ki, belki daha önce hiç fark etmemiş olsak da, bu iki şirketin karakterleri birlikte gayet uyumlu ve eğlenceli bir grup oluşturuyorlar. Buna karşın mini oyunların yetersiz derinliği ve içeriğin iyi verilmemesi sebebiyle oyun eleştirmenlerden düşük not aldı. Şimdi, daha gelişmiş versiyonlarıyla sevilen karakterler Mario, Sonic ve yandaşları 2020 Olimpiyatlarında yeniden bizlerle buluşuyor.

Oyunun isminden de az çok tahmin edebileceğiniz gibi, Mario ve Sonic karakterleri ile Olimpiyat oyunlarında yarışıyoruz. Her oyundan olsa farklı kontroller gerektiriyor ve bir oyunda çok başarılıyken birinde derecede bile giremeyebilirsiniz.

Bu noktada biraz deneme yanılma ve pratik gerekiyor. Her ne kadar kontroller basit tutulmaya ve detaylı şekilde anlatılmaya

çalışılmış olsa da bazı etkinliklerde daha iyi yarışabilmek için ne yapacağınızı keşfetmek size kalımı. Hatta bazlarında ne yapacağınızı anlamak için bile birkaç kez faul bayrağının kalkması gerekebiliyor.

Neyse ki Mario Party'nin mini oyunları gibi Olympic Games'in de etkinlik süreleri oldukça kısa ve hababam baştan başlayıp deneyebiliyorsunuz. Gerçi öteki bir açıdan bakacak olursak, bir kere alışıkтан sonra yarışlar o kadar kısa sürüyor ki gerçek bir çekişme yaşanmadan bir anda bitiveriyor çoğulukla. Bir yerden sonra etkinlikten etkinliğe geçmek sıkıcı olmaya başlıyor. Bu yüzden bu mini oyunların çok bir derinliği bulunmadığı için yapılabilecek en iyi şey arkadaşlarla birlikte motion controls kullanarak oynamak olacaktır. Çünkü ekranın başında tek başınıza düğmeleri kullanarak oynadığınızda ister istemez "Ben n'apiyorum burada?" diye kendinizi sorguluyorsunuz.

İlginc bir kendinizi sorgulama sürecine girmemek için belki 6 saatlik hikaye modunu deneyebilirsiniz ancak ne yazık ki burada da hikaye çok yetersiz ve anlamsız kalıyor. Dr. Eggman, Bowser, Sonic ve Mario'nun bir retro oyununda mahsur kalmasıyla ilgili olan oyun, uzun ve anlamsız diyaloglarıyla baştan aşağı mantıksız bir hikaye sunuyor. Açıkçası, hikaye modunu oynarken, çıkışın rahat rahat mini oyunları oynamayı bile tercih edebilirsiniz.

Yine de Olympic Games'in içindeki mini oyunların sayısının hakkını vermek gerek.

Oyunda atletizmden sörfeye ya da karateye kadar 30'dan fazla etkinlik bulunuyor ve bunların 10 tanesi retro konseptiyle 1964 Tokyo Olimpiyatlarında geçiyor. Az önce bahsettiğim gibi, karakterlerimizin bir kısmı 1964 Tokyo Olimpiyatları temali bir retro oyun cihazına hapsoldukları için hikayenin yarısı retro bir oyun dünyasında geçiyor. Hikayedede ilerledikçe de buradaki oyunlar listeine ekleniyor ki bence bunlar en güzeliydi. Mario & Sonic at the Olympic Games: Tokyo 2020 beklenilerimin altında kaldı. Grup halinde oynamak için tasarlanmış ve kontrolleri hiç de fena olmayan bir oyunun hikayesi yarı yamalak olsa da en azından mini oyunlarının zengin olmasını bekliyor insan. Ne yazık ki bu etkinlikler de oyilesine sık ve kısa kalmış ki bir turnuva yapmak da pek mümkün olmuyor. Ayrıca yerel çok oyunculu mod sorunsuz çalışsa da çevrimiçi modda yaşanan gecikmeler zamanlammanın önemli olduğu oyunlarda sıkıntı yaratıyor. Tüm bu durumlar böylesine kapsamlı bir oyunun oynanabilirliğini oldukça kısıtlıyor.

◆ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Mini oyun ve karakter sayısı çok, grafikler başarılı, yerel çok oyunculu özelliği eğlenceli

EKSİ Zayıf hikaye, mini oyun süreleri çok kısa, kontroller zor



Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür Dans Platform PS4, XONE, Switch, Wii, Stadia Web ubisoft.com/en-us/game/just-dance-2020

Just Dance 2020 ♦

Baby Shark Doo-Doo-Doo!

Nintendo Wii'ye bile çıkışıyla dikkat çeken, 10 yıllık bir serinin son parçası olan Just Dance 2020, bana gecenin 1.30'unda Baby Shark dansı yapırarak tarihe geçmiştir, bunu lütfen not edin. Konunun bundan sonrası ise bildiğiniz Just Dance, ne eksiği, ne de fazlası var...

Yaklaşık 45 tane yeni parçayla birlikte gelen dans fenomeni, birçok ünlü ismi repertuarında toplamış. BLACKPINK'in Kill This Love'i, Billie Eilish'in Bad Guy'i, Bomba Estereo'nun Soy Yo'su, Ariana Grande'nin 7 Rings'i gibi ünlü şarkıların yanında, Pitbull'un Marc Anthony'le birlikte yaptığı Rain Over Me, Monty Python'da karşımıza çıkan Always Look on the Bright Side of Life gibi eski parçalar da oyunda yer alıyor.

Ve tabii ki Baby Shark da...

Oyunu giriş yaptığınız anda üç farklı seçenek önümüze sunuluyor. Eğer oyunu çocukların için açtıysanız Kids kismına geçtiğinizde, yeni parçaları tecrübe etmek için Just Dance'e, 10. yıl kutlamalarına katılmak içinse All Stars moduna.



All Stars'da durum şu; Just Dance'in geçmişindeki ünlü parçaları art arda tecrübe ettığınız bir yolculuğa çıkıyorsunuz. Katy Perry'le sıkıcı bir dans yapıp, Rasputin parçasında Rus ezgilerine gömülp Panic! At The Disco'nun High Hopes'ıyla da geçen yılı yad ederek konuyu kapatıyoruz. (Aradaki parçaları siz keşfedin diye söylemedim ama pek fazla değiller.) All Stars kısmındaki en büyük problemse parçaların internetten yükleniyor olması. Yüklenmek dediğim de bildiğiniz anlık gerçekleşiyor ve bu da internet hızınızla doğru orantıda oluyor. Hani 300+ TL verip aldığınız oyunda, internet hızınız düşükse 480p çözünürlükte bir görüntüye mahkum olabiliyorsunuz. Hatta daha kötüsü, sunucuya bir problem yaşanırsa –ki ben yaşadım– şarkının tam ortasında oyundan atılabiliriyorsunuz. Şurada 10 tane parça ya var ya yok, diske sığdırımadınız mı? Bir problem de bence şöyle yaşanıyor. Just Dance serisi aslında, kesinlikle her yıl çıkması gereken bir oyun değil. Zaten geçtiğimiz yıllarda Just Dance Unlimited adında bir üyelik hizmeti başlatıldı. Bu üyelikle 500'den fazla parçaaya, istediğiniz an ulaşabiliyorsunuz. Bu hizmet aslında kutulu, her yıl çıkan bir oyunun gerekliliğini de ortadan kaldırıyor lakin belli ki oyun her sene çıktığında bir şekilde satıyor, bu sisteme devam ediliyor. Oysaki Rock Band 4'ün yaptığı gibi ana oyuna sürekli parçalar eklenip de sistem devam ettirilebilir.

Oyunu hangi sistemde alırsanız alın, kontrol etmek için cep telefonunuza kullanabiliyorsunuz. (Telefona uygulama indirmek gerekiyor.) Xbox One'da opsiyonel olarak Kinect'i

kullanabiliyorsunuz, PS4'te sadece kamerası Kinect gibi kullanmak da mümkün ama daha hassas algılama için Move cihazını da tek elinizle kullanabiliyorsunuz. (Sadece tek elin hareketlerini yaparsanız, parça bittilken sonra çıkan videoda pek hoş görüntülerle karşılaşmıyorsunuz.)

Just Dance 2020'yi satın almayı düşünenler, oyunun gerçek müdafimleri olmalı ya da daha önce Just Dance'e hiç bulaşmamış olan dans meraklıları. Oyunun önceki versiyonlarına sahipseniz, Just Dance Unlimited üyeleriyle durumu idare etmek çok daha akıllıca.

♦ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Yeni eklenen parçalar hiç de fena değil.

EKSİ All Stars modunun interneti kullanması ve başarısız olması üzücü. Önceki JD oyunlarına sahipseniz, bu oyun pek anlamlı değil.

72



WWE 2K20

Uzun bir duraklamanın ardından, buyurun cenaze namazına...

Nereden başlasam acaba yaziya... iyi bir güreş oyunu nasıl olur? Elbette bir zamanlar izlerken gördüğümüz hareketleri sevdigimiz güreşçilerle veya kendi yarattığımız güreşçi ile yaparak. Özel hareketler, kırın kırana geçen takım dövüşleri ve The Rock – Undertaker – Edge gibi starları alt etmek. Peki, bu fonksiyonların hiçbirini doğru düzgün çalışmazsa? Ve milat öncesinden kalma komedi tadında grafikler olursa? İşte karşınızda WWE 2K20! Öncelikle yillardan bu yana değişmeyen demirbaş özellikleri sayalım: Envai çeşit maç, online veya offline karşılaşmalar ve düzinelere güreşçi her zamanki gibi yerini almış. Tabii birçoğu ilk başta kapalı ve oyun içi para ile satın alınması gerekiyor. Kadın güreşçileri de es geçmemek lazımdır. Birçok ünlü isim 2K20'de boy göstermeyecektir. Peki, bu sene ne olmuş? Açıkçası seri zaten 2K18 ve 2K19 ile parlak dönemler geçirmiyođdu. Ucu ucuna tutunan, "eh işte" dedirtecek cinstendi. Bu sene ise artık fış çekilmiş. İlk olarak grafikler gerçekten komedi. Tutmayan ten renkleri ve kocaman açılan gözler bir acayıp. Örneğin Undertaker'ı ele alalım. Sanki Undertaker değil de Undertaker cosplayi yapan birisi gibi. Diğer sıkıntımız ise kontroller. Oldukça katı ve geç tepki veriyorlar. Oynamabilirlik estetik değil ve güreşçiler zarif hareketler yapmak yerine kütük gibi davranışları yapıyorlar. Bir de nedense reversal (kontra atak gibi) ve finisher (bitirici) tuşlarının yerleri de değişmiş ki bu durum kafa karıştırıyor. Kafa karışıklığını geçtim, zamanla alışırısanız lakin 2K20'de yapay zekada da bir sıkıntı var ve reversallerimiz fazlası ile bloke ediliyor. Amerikan güreşinin esprisi rakibinizin saldırısını savuşturup kendi atağınıza gelişirmeniz ve bu oyunda o kadar az reversalde bulunabiliyoruzsunuz ki oynamabilirliği köküden etkiliyor. Karşınızda gerçek bir oyuncu varsa

sıkıntı yok fakat aynı kurallar bilgisayara işlemiyor. WWE 2K20'nin amiral gemisi My Career Mode var sırada. Gidin Youtube'dan arabalarını izleyin, içeriği az çok anlarsınız. Sırasıyla Tre ve Red olarak adlandırılan hem erkek hem de kadın güreşçi yaratmak ile ko-yuluyoruz işe. Akabinde iki arkadaş karakterin kariyerlerinde yükselişlerini, flashback dövüşleri ve Hall of Fame'e girme çabalarına tanıklık ediyoruz. Tipki Showcase Mode gibi oyun bize kötü grafikli bolca ara sahne izlettiriyor ve güreşmekten ziyade belirli aksiyonlar yapmamızı istiyor. Örneğin ipin üzerinden rakibine iki kere atla gibi. Durum böyle olunca özgürlüğümüz de kısıtlanıyor ve iki "itici" karakterin hikayesi de eklenince cilekes saatler geçtiyorsunuz. Yani öyle bir hikâye var ki, WWE'de tepelere gelmek için gerçekte harcanan çaba, azim ve efor sanki birer şakaymış gibi bir anlatım söz konusu. İki çizgi film karakteri lay lay lom geziyor ortada ve kendimi güreşçi ağabeylere/ablalara haksızlık yapılmış diye düşünmekten alıkoyamıyorum. İşin en gülünç yanı da Career Mode'un aslında komik olmaması gerekiği... WWE 2K20'yi koyu bir güreş hayranıysanız bile oynamayın. Oynamayın çünkü sevdigimiz bu insanlara hakaret etmiş olursunuz. Her sene cıalanarak piyasaya sürülmeyi anlırm lakin bu sene cila da yapılmamış ve adeta WWE'nin ipi çekilmiş. ♦ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI Güreşçi listesi kabarık
EKSİ Hantal kontroller, göz kanatan grafikler ve karakter animasyonları, çok kötü bir hikâye modu

40





Yapım Lemonbomb Entertainment **Dağıtım** rokaplay, Maple Whispering **Tür** Hayatta Kalma
Platform PC, PS4, XONE, Switch **Web** stranded-sails.rokapublish.de

Stranded Sails: Explorers of the Cursed Islands

Amatör Tom Hanks'erin oyunu

Yazlarının kahramanı Kürşat'la başlayalım gene. Müdürle konuşuyoruz, sanırım o esnada bütün Blizzard kodlarını aldığı için Emre'den nasıl nefret ettiğimi (bunu okuyorsanız Emre bunu makaslamamış demektir.) (*Testereyle girecektim de zor aldilar.* -Emre) anlatıyorum. Laf döndü dolaştı nılsıa Stranded Sails'a geldi, Kürşat bir şekilde S.O.S atıyordu. İşte o an One Punch Man gibi son anda sahneye girip, "Tamam!" dedim, "Ver ben yazıcımı!". Genelde listedeki oyunlara Youtube'den bakarım ama bunda körlemesine daldım ve pek de tarzım olmayan bir şey aldım. O yüzden beyler ve hanımlar; Ahoy! Derin sulara açlıyoruz!

Stranded Sails'da geçirdiği gemi kazası yüzünden issız bir adaya düşen talihsiz bir karakteri oynuyoruz. Oyunun amacı gayet basit, bu adada sağ kalarak gemi inşa etmek ve evimize geri dönmek. Emre -hani Blizzard'dan gelen bütün kodları alan Emre var ya o- sağa sola oyunun ekran görüntülerini atacaktır. Sırf bunlara bakarak incelemeyi es geçeğinizi düşünüyorum ama yapmayı. Stranded Sails her ne kadar ucuz bir Facebook oyunu gibi

gözükse de gayet eğlenceli ve mistik bir şekilde sizin ekranın başına kilitliyor.

Stranded Sails'da olayımız; keşif, sebze yetiştirmek ve eşya üretmek ve bunların hepsini yaparken Stamina barımızı dikkatle izlemek. Önce toprağı kazıp, tarayı oluşturmak sonra ekiğimiz mahsullerle ilgilenmek, olsaştıklarında toplamak eğlenceli ki vaktinde çok fazla Farmville ve Hayville oynamış, bunlardan baymış biri olarak bunu söylüyorum. Yukarıda yazdığım her anda, koştığınızda, bir şeyler inşa ettığınızda, tarla kazdığınızda, dövüşüğünüzde ekranın ortasındaki mavi stamina çubuğu tükenmeye başlıyor. Yemek yiyecek bunu toparlıyorsunuz, o yüzden bir şeyler yetiştirmek ve başka adaları keşfetmek için yola çıkarken çantanızı tıka basa doldurmanız lazım.

Özellikle diğer adalarla giderken önce kayıkla sonra da tabanvay olarak gayet zaman harcıyorsunuz ve uzaklaşıyorsunuz fakat farklı materyaller toplayabilmek için bunu yapmak zorundasınız. Oyunun en gicik noktalarından bir tanesi evden bu kadar uzaklaşmışken ölmek ya da daha doğrusu staminanız tükenmesi çünkü tükeğindeevinize geri işinlanıp sonraki güne en baştan başlıyorsunuz.

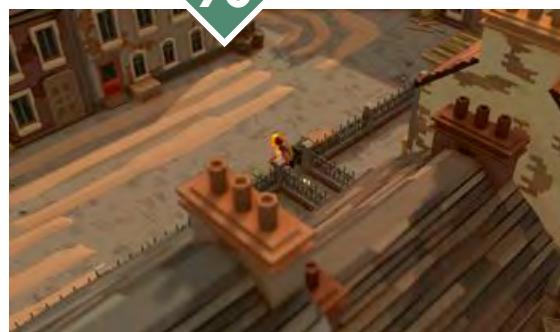
Topladığınız sebzeler yemek yapma konusu da biraz ilginç tasarılmış. Yapacağınız yemeğin tarifini deneyerek bulmak zorundasınız. Bunu denerken başarısız olursanız kullandığınız malzemeyi heba ediyorsunuz. Sizinle beraber gemi kazasında adanın başka noktalarına saçılmış ve takımınıza kattığınız arkadaşlarınızı beslemek de sizin göreviniz, bunun için güveç hazırlamalısınız. Güveç daha çok malzeme isteyen bir yemek çeşidi, deneme yanlışılma yöntemi ile çalışmak burada can sıkıyor fakat güveç yediğinizde çeşitli bonus-

lar alıyorsunuz. Alet edevat üretirken herhangi bir şeyi keşfetmek zorunda değiliz, yapacağınız eşyalar için ne kullanmamız gerektiğini biliyoruz. Stranded Sails birçok kişiye hitap etmeyecektir, beş dakikanızı bile ayırmak istemeyeceğinizden eminim. Fakat Switch'e sahipseniz zaman öldürmek için bu konsola muhteşem gider diyebilirsiniz. Sizden ziyade eğer benim gibi çocuğunuza varsa onun eğlenceli zaman geçirmesini sağlayabilir. Kızım üzerinde test edemedim çünkü Overwatch, World of Warcraft ve Mortal Kombat 11 ile meşgul kendisi -ne de olsa babasının kızı- ama sizin ufak sürümünüz Stranded Sails'i sevebilir. ♦ **Nurettin Tan**

KARAR

ARTI Sevimli, insana bir şeyler yapıyor hissini tattırın daha çok küçüklerle hitap edecek bir oyun.

EKSİ Çerezlik bir oyun, bunu oynarken aslında XXX (+18 değil ya sizin kötü sizin) oyunu oynayabilirdim diyebilirsiniz.



70



Yapım Grasshopper Manufacture Inc. **Dağıtım** Marvelous **Tür** Aksiyon Platform PC, PS4, Switch **Web** tsanmh.com/en

Travis Strikes Again: No More Heroes - Complete Edition

Switch'in altını üstüne getirdikten sonra gözünü PlayStation ve bilgisayarlara ditti

Garip Japon oyunlarını bilir misiniz? Hani tarz veya içerik olarak batıda asla bulamayacağınız yapımlar? Nier, Catherine veya Killer Is Dead gibi? Bir de Killer Is Dead'in kardeşi No More Heroes var. Birinci ve ikincisi ile gariplikler furyası yaratın ama çok da sevilen serinin üçüncüsü çıkmadan önce yapımcılar, bu senenin başında Switch için DLC tadında bir oyun çıkardı: Travis Strikes Again. Geçtiğimiz aylarda da Travis Efendi PS4 ve bilgisayar kullanıcılarının karşısına çıktı. Travis Strikes Again'de olaylar ikinci oyundan yedi sene sonrası konu alıyor. Travis artık kiralık katillikten istifa etmiştir ve vaktini video oyunları oynayarak geçirmektedir. Ta ki, vaktiyle Travis'in öldürülen Bad Girl'in babası Badman mekanı basana kadar. Adamcağız intikam almak için gelmiştir. Tam boşuma başlarken özel bir oyun konsolu olan "Death Drive MK-II" devreye girer ve ikili Badman'ın o an üzerinde bulunan oyunu Death Ball'ın içine çekiliverirler. Tipki yeni Jumanji filminde çocukların oyna çekildiği gibi. İkili üzerindeki şaşkınlığı attıktan sonra konsolun ve oyunun gizemini çözmeye başlarlar. Edindikleri bilgiye göre altı Death Ball bölümünü de geçebilirlerse bir

dilek hakları olacaktır. Mesela Bad Girl'i canlandırmak gibi! Oyun tipik bir Hack&Slash oyunu. İri ufaklı düşmanları alt ederek ilerliyoruz ve yeri geldiğinde farklı etkinlıklar çıkıyor karşımıza. Bulmacalar çözmek ve yarışmak gibi. Yolculuk boyunca bizlere kara mizah ve göndermeler de eşlik ediyor. Karakterlerin ramen yiyp İngilizce aksanla "itadakimasu!" demeleri gibi. Göndermeler ise popüler arcade oyunlar üzerine. Oyunda ilerledikçe karakterlerimizi de güclendiriyoruz. Topladığımız deneyimlerle Travis ve ikinci karakteri (ilk başta Badman) level atlattırıyoruz. Artı olarak yeni özellikler ekliyoruz. Mesela bir darbede önenüzdeki herkesi püşkürtmek gibi. Oyundaki kontroller basit ve tanındık. Tek yenilik şarj olayı. Karakterlerimizin silahlarının şarjı bitiyor ve sol analog kola basık tutarak gamepad hareket ettirdiğimizde şarj dolduruyoruz. Garip ama eğlenceli...

İçerik olarak farklı bir eğlence sunsa da Travis Strikes Again için çok da başarılı bir oyun diyemem. Sebebi ise tekrarlanan içeriği ve grafiksel sunumu. Açık konuşayım; PSN'deki 189 TL'lik oyun fiyatı bu oyun için çok fazla. Retro tarzı ve içeriğini göz önüne alırsak bir kere bu kadar para

etmez. Arcade tarzında olsun diye kare ekranda oynuyoruz ve görüntü retro diye-bileceğimiz tarzda. Aynı zamanda efektler de öyle. Ekranın solunda ve sağında karakterlerimizin durumları yer alırken orta alanda oynuyoruz. Bir müddet idare ediyor, hatta zevkli de ama ilerledikçe birkaç mini oyun dışında aynı şeyleri yaptığımızdan randımanı kaybediyoruz. Travis Strikes Again'i en verimli oynayabilmek için iki kişi oynayan arkadaşlar. Co-Op'un verdiği tatlı oyunu en azından sonuna kadar götürebiliyorsunuz. Ayrıca aynı ekranda offline co-op oynanabilirliği de bir hayli başarılı. Dolayısıyla tek başınıza oynarken pek bir şey beklemeyin fakat iki kişi için vakit geçirmek için güzel bir yöntem olabilir. ♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Hikaye ve mizah bakımından iş görür, diğer yapımlara yapılan göndermeler, Co-op oynaması zevkli

EKSI Sürekli tekrarlanan içerik, karakterlerin yetenekleri pek farklı değil, içerik ve fiyat olarak fazla orantısız, grafiksel olarak bir müddet sonra bayıyor

65





Yapım Illusion Ray Studio **Dağıtım** PlayWay, Movie Games **Tür** Korku **Platform** PC **Web** beastinsidegame.com

The Beast Inside ◆

"Zaman dilimleri ve korkular birbiriyle kesişirse ne olur?" sorusunun en güzel cevabı

Polonyalı yapımcıların Kickstarter projesi olarak başlayan The Beast Inside, sonunda resmi çıkışını yaptı. Korku oyunları benim gözümde ikiye ayrılıyor: Karakterimizin eline hiç silah almadığı (ve almak da istemediği?) hayatı kalma türünde olanlar ve canavarları tekmelediğimiz yapımlar. The Beast Inside, ilk bahsettiğim türe giriyor ve karınca sürüsü gibi geliştirilmeye başlanan bu tarz oyumlara ufak da bir yenilik getiriyor; İki hikâyeyi birleştirmesi ve son derece ayrıntılı tasarımlar oluşturmak için fotogrametri teknğini kullanması.

Oylar ormanlık bir alanda, gözlerden uzakta bir evde geçiyor. CIA'de analiz uzmanı olarak görev yapan birisi olarak buraya geliş amacımız bir nevi saklanmak ve projemiz üzerinde çalışmaya devam etmek. Bu arada, bu ev uzak bir akrabamıza ait. Tam esyalarımızı yerleştirmeye başlarken tamamlanmamış bir günlük buluyoruz. Günlük yazan garip olaylara ilk başta pek takılmak da lakin günlükte geçen ve geçmişte yaşananlar ile aramızda garip bir bağlantı hissetmeye başlarız. Çok

geçmeden davetsiz misafirler de bizi geçmişte yaşananları araştırmaya iter. Kendimizi ve eşimizi korumak ve etrafta ne olup bittiğini anlamak için kolları sıvarız.

Oyunda iki adet bölüm mevcut: Birisi günümüz, diğeri 1800'lü yılların sonları. Doğal olarak ortam, olayların geçtiği döneme göre değişkenlik gösteriyor. Karakterlerimizden birisi CIA mensubu, öteki de günlüğü yazan kişi. Her iki dönemin atmosferi de bambaska ve tek ortak özellikleri, ikisinin de ürkütücü olması. Günümüz bölümlerini oynarken genel olarak bulmaca çözerek gizemleri açığa çıkartıyoruz. Bulmacalar bir kapıyı açmak için anahtarı bulmaktan geleneksel puzzle tarzı bulmacaları çözmeye kadar uzanıyor. Bir de "Localizer" adlı bir aletimiz var. Yapımcılar karakterimiz bir CIA mensubu olduğu için farklı bir şey koyalım demisler ve bu aleti koymuşlar. Yaptığı ise bir nevi bir mekânda yaşamış olan olayları resmetmek. Biraz bilimkurgu vari bir şey.

Geçmiş dönemi oynadığımızda ise asıl korkun kaynağına iniyoruz. Hikâyeden ziyade paranormal olaylara tanıklık edip hayatı kalmaya çalışıyoruz. Yaptığımız şey basit: gün ışığında bile karşı karşıya kalmak istemediğimiz şeylerden uzak durmak (ki bizi arıyorlar) ve hedefimize sağ salim varmak. Oyunun bir kısmında elimize silah da alıyoruz ama öyle aksiyon dolu anlar beklemeyin. Yine de kısa süreliğine de olsa av yerince avcı olmak eğlenceliydi.

İki farklı dönemde geçtiği için farklı olan mekân tasarımlarında harika işçilik çıkarılmış. Kullanılan renkler, atmosferi ve oynanışa katkı-

si ile iki farklı oyun varmış gibi hissettiriyor. Tüm bunların üstüne eski bir evden çıkışını belliğimiz gıcırtıları, ormanın gelen sesleri de eklediğimizde tam anımlıyla yalnız olduğumuzu hissediyoruz. Oyunun iki farklı sonu var. Bu sonlara ulaşmak için sonda size sunulan seçimlerden birini yapmanız gerekecek. İki farklı dönemde geçmesi ve iki farklı hikâye anlatması The Beast Inside'in en büyük artısı. Genel olarak korkutup germeyi de başarıyor ama "jump scare" dediğimiz aniden çırak korkutma olayına biraz fazla bel bağlanmış. Bunun dışında The Beast Inside, hayatı kalma türünün başarılı örneklerinden biri.

◆ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI İki farklı dönemi başarılı bir şekilde yansıtması, başarılı bulmaca tasarımları

EKSİ Jump scare biraz fazla kullanılmış.

82



Yapım William Chyr Studio **Dağıtım** William Chyr Studio **Tür** Bulmaca **Platform** PC, PS4, iOS **Web** manifold.garden

Manifold Garden

Bir küp uçurumdan atladi, iki küp uçurumdan atladi, üç küp...

Bulmaca oyunlarına çok vakit ayırabildiğim söylememez. Aksi gibi bu ay iki tane birden geldi ve aynı sayfada sizlerle buluşuyorlar. Bunlardan ilki olan Manifold Garden, konseptiyle sizi alıp uzak diyarlara götürülecek potansiyele sahip. Hele de benim gibi uyku halde oynadığınız kafanızı bayaağa bi iyi yapabilir. Manifold Garden, eser miktarında platform öğeleri içeren, sanat yönetimi ve



garip konsepti ile hemen dikkatinizi çekecek bir bulmaca oyunu. Oyunun bir tarafı Portal'a benziyor, özellikle de dört duvar arasındaki. Duvarların dışına çıktığınızda ise daha önce gördüğüm hiçbir şeye benzemiyor, açık konuşmak gerekirse. Oyunda ne olduğumuzu, nerede olduğumuzu bilmez halde, önumüzdeki kapıya aşmaya yaranan bulmacalar çözüyoruz. Bize yardım eden ilk şey yerçekimini manipüle edebiliyor olmamız. Bildiğiniz anlamda değil ama. Mesela farenin sağ tuşuna basarak duvarda yürüyebiliyoruz ve ortamın rengi değişiyor. Bu renk değişimleri nerede olduğunuzu unutup iyice manyak olmayın diye eklenmiş. Kah yerdeki bir küpü alıp yerdeki platforma taşıyor, kah düğмелere basarak kapıları açıyor. Dışarı çıktığınızda ise, evet, işte oyunun açayı dünyasına hoş geldiniz. Oyunda bulunduğuımız platform, her biri birer hortumu andıran binlerce klonu ile tüm dünyamıza yayılmış halde. Kavafis'in şiiri gibi, nereye atlarsak atlayalım, ne kadar

uzaklaşırsak uzaklaşalım "bu şehir arkamızdan geliyor". Öyle ki, bu "tekrarlar" bazı bulmacaları çözmemizi de sağlıyor. Mesela elimizdeki küple paralelimizdeki platforma geçmemiz lazım ama zıplayamıyoruz. O zaman kendimizi aşağı bırakalım ve daha aşağıda sayılış kez tekrarlanan aynı platformun üstüne düşelim? Nasıl, basit evet. Sonuç olarak Manifold Garden yaklaşık 4 saatlik, bazen ne yapacağınızı bilemeyeceğiniz bir macera vadedyor. Bölüm tasarımları ve zekice konsepthe düşeceğini tahmin ediyorum. ♦ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Zekice hazırlanmış konsept. Yenilikçi fizik bulmaca mekanikleri.

Harika sanat yönetimi.

EKSİ Kafanızı ciddi anlamda karıştırıyor. Hikaye arayanlar başka kapıya. :/

78

Yapım Gwen Frey **Dağıtım** Gwen Frey **Tür** Bulmaca **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Stadia **Web** www.kinegame.com

Kine

Enstrümanlar üzerine, onları çalmaktan da zor bir bulmaca oyunu...

Gwen Frey'in hayal dünyasından, kalemin den ve orkestrasyonundan çıkan Kine, pek çok açıdan Manifold Garden'ın tersi bir yol izlemiştir. Bir kere dünyası çok daha renkli, daha tanık ve en önemli de anlatmaya çalıştığı bir hikayesi var. Oyunda üç adet robot enstrümanından oluşan bir grubu yönetiyoruz. Davulun adı Quat, akordeon Roo ve trombon Euler. Bu üçlüyle sonraki bölüme geçmek için bölümlerdeki notayı toplamanız (söylemesi kolay) gerekiyor. Kine'i ana kahramanlarının robot müzik aletleri olduğu bir Trine gibi düşünebilirsiniz. Her birinin yetenekleri farklı, Trine'da olduğu gibi anlık geçişler yapamasak da bazı bölümlerde birden fazlasını aynı anda kullanmamız gerekiyor. Quat mesela, uzun zil direği ile üç kare

öteye atlayabiliyor ama dar alanda hareket kabiliyeti çok kısıtlı. Açıçası en zor bölümler de Quat ile oynadığımız bölümler. Şunu da söylemem gerek, oyun bir hikayeye sahip olsa da bu hikayenin etkileyici olduğunu söylemek zor. Bunda bölümlerin giderek artan zorluğu ve içerisinde oluşturduğu gerilim kadar hikayenin bölüm pörçük olmasının da payı var. Grafikler gayet şirin şirin tasarlanmış, bulmaca mekanikleri iyi ve caz ağırlıklı müzikler de sevenlerini tatmin edecek kadar başarılı. Burada devreye bazı bölümlerde kontrolden çıkan zorluk derecesi giriyor. Eğer tecrübe bir bulmaca oyuncusu değilseniz ışık hızıyla laptopun ekranını kapatıp çay demlemeye gitmeniz mümkün, gerçekten sinirleniyorsunuz,

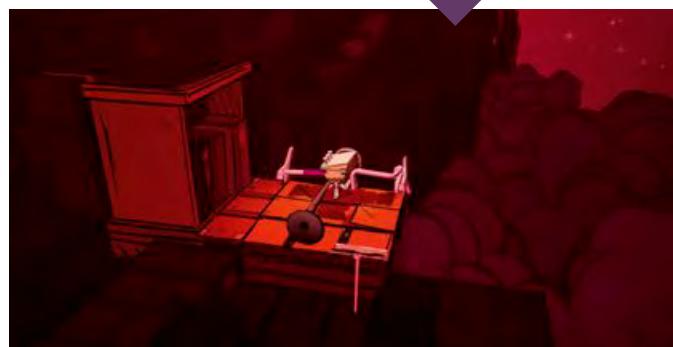
laf değil. Çözümler gerçekten de gözünüzün önünde ama onu görebilmek için elde olanların analizini yapmanız bayağı bir şart. Neticede Kine bulmaca oyunu sevenler için hiç fena bir alternatif değil. Tek kişinin elinden çıktıığı düşünülürse takdir etmemek de mümkün değil. İlginizi çektiye alın efendim. ♦ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Tek kişinin elinden çıkan bir oyun için çok derli toplu. Bulmacalar ve fikir güzel.

EKSİ Zorluk saç baş yolduruyor. Hikaye çok bölüm pörçük, bir miktar da zorlama hissettiriyor.

70





Yapım Sky 9 Games **Dağıtım** Curve Digital **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** curve-digital.com/en-gb/games/detail/32/a-knights-quest

A Knight's Quest

Eğlence, eciş büçüş karakterler, buglar ve dahası...

Oyun için açık açık The Legend of Zelda klonu desem yanlış olmaz. Uzun oynanış süresinin içine kattığı platform bulmacaları çözerken Zelda sıkça aklınıza gelecek çünkü, buna grafik tarzı dahil. Zelda perdesini kaldırdığımızda ise içeride kendi capitanda bir şeyler denemiş, türdeşlerinden ilham almaya çalışmış, yeri geldiğinde eğlendiren, yeri geldiğinde teknik sıkıntıları ile cebelleştiren kendi halinde bir oyun görüyoruz.

Hikayemiz basit. Karakterimizin adı Rusty'dir. Kendisi, yanlışlıkla kötü kalpli iblisleri dünyaya salan Vali Bey'in oğludur. Rusty olarak bizim görevimiz de tahmin edeceğiniz üzere Peder Bey'in hatasını düzeltmek. Basit de olsa ilk okuduğunuzda senaryo ciddi gözükse de aslında mizah dolu. Garip tipli karakterler,

havada uçusan göndermeler ve espriler, fantastik bir dünyada geçmesine karşın modern topluma atıfta bulunmalar doğal olarak insanda ciddiyet bırakmıyor.

Legend of Zelda benzerliğini en çok platform kısımlarında ve bulmacalarda görüyoruz. Bu hem iyi hem de kötü. İyi tarafı, oyuncunun bu yönü hiç fena değil. Düşünmeye iten bulmacalar, zorlayıcı platform kısımları ve onları geçtikten sonra verdiği tatmin hissi başarılı. Kötü yanı ise kendine özgü değil. Aynı tarz bulmacaları defalarca gördük ve herhangi bir yenilik getirmiyor. Kötü değerlere ama özgün de değerlere. Oyunun en zorlandığı kısmı ise açık dünyası. Rusty ile seyahat etmek, Link ile seyahat etmek kadar eğlenceli değil. Oyun size çok az ipucu veriyor, nereye gideceğinizi

kestiremiyorsunuz. Keşfede keşfede gidelim deseniz, dünyası keşfedilecek kadar zengin içeriğe sahip değil.

Açık dünyası ve hatalarına rağmen A Knight's Quest, eğlenceli diyalogları ve başarılı bulmacalarının hatırlına oynanabilir bir yapıp. Evet, sınırlı biraklığım zamanlar da oldu. Fakat eğlenceli vakit geçirdim anlar daha fazlaydı. ♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Eğlenceli karakterler ve diyaloglar.

EKSİ Sıkıcı açık dünyası, can sıkıcı buglar.

75

Yapım Denki **Dağıtım** Curve Digital **Tür** Simülasyon **Platform** PC, Linux **Web** denki.itch.io/autonauts

Autonauts

Minecraft gibi, değil gibi...

İlk bakışta Minecraft'a benzese de Minecraft'tan çok farklı ve detaylı bir simülasyon var karşımızda. Oyundaki amaç basit; dünyaları gezerek kolonize ediyor, robotlar üreterek kendi kendine gelişmesini sağlıyoruz. Harikulade yardımcımız Robot Kanka, oyuncunun başından beri yanımızda olup bize yardımcı oluyor. Yavaşça, nasıl yüküründen, eşya nasıl toplanır kadar, ev inşa etmekten artık kendi kendine işlev gören kompleks yapılar nasıl inşa edilir, uygun bir dille bize aktarıyor. Autonauts'un size anlatmadığı ve aslında bir hayli önemli olan bir kısım da var. Uzaydan gelince iniş yerimiz neresi olacak? Haritadan iniş noktası seçebiliyorsunuz ve inecığınız yer kaynakları bakımından aslında çok önemli. En basitinden ne kadar ağaç var, taş durumu nasıl, su ne tarafta iyi seçmeniz lazımdır. Bir kaynaktan çok fazla ve diğer kaynaktan az var ise işiniz zor çünkü sürekli keşfe çıkmamanız gerekecek. Bu da bayağı bir gelgit demek. Dolayısıyla dengeyi tutturmayı özen

gösterin. Inişi gerçekleştirdikten sonra ilk aşama Minecraft'la neredeyse aynı. Odun topla, taş topla vb. Asıl farklılık ikinci aşamaya geçtiğinizde başlıyor. Otomasyon süreci başladığında teknolojik olarak level atlıyorsunuz ve eşsiz deneyim işte burada başlıyor. Hele ki ilk robotlarınızı geliştirmeye başladığınız zaman.

Programlama ile işçi arılarını oluşturuyor ve çalışmaları için salıyorsunuz doğaya. İlk başta robotları programlama aşaması karışık gelebilir ama endişeye mahal vermeyin. Autonauts, Minecraft'in aksine içerisinde düşman barındırmıyor. Benim açımdan rahat rahat işime bakmakta bir sıkıntı yok fakat bazlarımız biraz mücadeleye hazır demez diye tahmin ediyorum. Autonauts, rahat ve keyifle oynayabileceğiniz bir simülasyon oyunu. Robot geliştirmek, medeniyetin ilk adımlarını atıp teknolojik çağ'a ilerlemek keyifli bir süreç.

♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Kendi dünyınızı oluşturmanız eğlenceli, Robot geliştirmek ve onları izlemek keyifli

EKSİ Düşman veya felaket gibi herhangi bir zorluk sunmaması sıkıcılık hissi yaratır.

85





Yapım Fireblade Software **Dağıtım** Fireblade Software **Tür** Strateji **Platform** PC Web abandonshipgame.com

Abandon Ship

Denizleri aş da gel müridin olam, kurtar beni Cthulhulardan ne olur...

Abandon Ship ile geçtiğimiz yılın başlarında tanışmıştım. Henüz Erken Erişim sürecindeydi. Fakat bu batağa batmış diğer oyunlara da pek benzemiyordu. Potansiyeli olduğu her halinden belliymi. Aradan geçen zaman içerisinde tüm hatalar giderilmiş ve üzerine oyuncuların istekleri doğrultusunda eklemeler yapılmış.

Oyun birkaç farklı türü ve konsepti başarıyla harmanlıyor. Taktiksel strateji konusunda, FTL'nin başarıyla yerine getirdiği mikro yönetim biçimini kullanıyor. Ayrıca Cthulhu mitosunu ve korsancılık konseptini de bir araya getiren yegane oyunnardan biri.

Hikayemizde, Cthulhu (Oyunda açıkça adı belirtilmiyor) müritlerinin bir ritüeli sırasında, "30 yaşına şurada ne kalmış, ben gidiyorum

hacılar" diyen bir karakterin topuklama macerasını üstleniyoruz. Bir gemiyi kaçırmıyor ve kendi mürettebatımızı oluşturarak peşimezdekilerden kurtulmaya çalışıyoruz. Bunu yaparken de diğer limanlarla iyi geçinip kaynak toplayarak daha da iyi gemilere ulaşmaya çabalıyoruz.

Amacımız Roguelike tadındaki bu oyunda sona kadar ölümeden varabilmeyi başarmak. Sunduğu Captain's Log kayıt sistemi sayesinde en başa geri dönmenize gerek kalıyor. Ancak bu özelliği de sürekli kullanamıyorsunuz. Stratejik noktalarda kayıt almanız önemli oluyor.

Savaşlar ilk başlarda zorlayıcı olsa da tahmin edeceğiniz üzere biraz güçlendikten sonra işler kolaylaşmaya ve de monotonlaşma-

ya başlıyor. Yine de bu savaşların bir açıdan keyifli olduğunu söyleyebilirim. Bir FTL kadar kendine bağımlı yapmasa da konsept konusunda oyuncuların ilgisini çekmeyi başarıyor. Bağımsız oyunlar arasında bir baş yapıt ya da süper yenilikçi değil fakat bilinen elementleri güzel koruyarak oyuncuya sunmayı bilmış.

◆ Özay Şen

KARAR

ARTI İki konsepti güzel harmanlamış, Cthulhu mitosu sevenlerin hoşuna gider.
EKSİ Savaşlar monotonlaşıyor, hikaye ve görevler zayıf, grafikler kötü, yakınlaşırma özelliği olmaması göz yoruyor

63

Yapım Cocopo **Dağıtım** Cheesecake **Tür** Simülasyon **Platform** PC Web store.steampowered.com/app/1136160/Internet_Cafe_Simulator

Internet Cafe Simulator ♦

Hep müşteriydik, sırada patron olmak var

Cocukluğu Ataricide ve akabinde internet kafelerde geçmiş insanlar için muazzam olduğunu düşündüğüm bir yapımla karşınızdayım. Oyunumuzun isminden de anlayabileceğiniz üzere, amacımız bir internet kafe yapmak ve daha da önemlisi işletmek. Oyuna başlarken iki farklı seçenek buluyor. Startup yani 10.000 dolar ile ya da S-Startup ile 10.000 dolar + 10.000 dolarlık banka kredisi ile işe başlayabiliyoruz. Size tavsiyem ilk seçenek ile başlamanız zira bankaya belirli aralıklarla kredi ödemesi yapmak bir hayli zorlayabiliyor. Oyunumuzu FPS kamerası üzerinden deneyim ediyoruz. Başlangıçta sadece bize özel bir bilgisayar var ve siparişlerimizi buradan verebiliyoruz. Bu noktadan sonra aldığımız her türlü cihazı yerleştirmek bize düşüyor. Boş dükkanımızdaki bilgisayaramıza oturduktan sonra karşımıza birçok farklı firma ikonu beliriyor. Burada Şef'ten Bodyguard'a kadar birçok elemanı kiralamaya, Arcade makineden konsola, PC'den masa ve

sandalye siparişine kadar uzanan bir alım listesiinin içerisine dalıyoruz. Tüm bu genel alımların haricinde, dükkanımızda yapılacak ürünlerin hammaddelerini de bizzat sipariş veriyoruz. Poster gibi birçok irili ufaklı dikkat çekici eşyayı satın almak da mümkün. Hatta ve hatta Bitcoin gibi farklı yollarla yatırım bile yapabiliyoruz. Daha da ilginci kazı kazan gibi şans oyunlarına para yatırabilmek. Bunların haricinde tamamen dağınık başlayan mekâni temizlemek de bizim işimiz. Hatta birçok teknik işe de yine biz koşuyoruz. Tüm bu genel döngünün içerisinde yapmamız gereken bir diğer önemli hareket de dükkanımıza gelen müşterileri mutlu etmek. Kafalarının üzerinde bulunan smilelardan durumlarını öğrenebiliyor, kendilerini mutlu etmek için masalarına aniden kola bırakmak gibi müşteriyi mutlu etmeye yönelik hareketler yapabiliyoruz. Açıkçası grafik motoru çok zayıf olduğu için sınırlı bir deneyim sunuyor. Bir noktadan sonra da kendi içerisinde ufak bir döngüye giriyor. Daha

fazla etkileşimin ve opsiyonun olduğu bir oyun olsaydı, kesinlikle tadından yemez olurdu ama bu haliyle de hiç fena değil. ◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Yahu aşırı eğlenceli. Detay seviyesi hiç fena değil.
EKSİ Grafik motoru çok zayıf.

Sürüşüne bereket bug var. Sunduğu içerik baymaya müsait.

70





Yapım Just Add Water **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** Platform **Platform** PC, PS4, XBOX, Switch **Web** en.bandainamcoent.eu/ice-age

Ice Age: Scrat's Nutty Adventure

Verin şu meşe palamudunu artık, çürüdü yavrum koşmaktan!

Birçoğumuzun kalbine dokunan Buz Devri, Ice Age: Scrat's Nutty Adventure ile bu sefer sevimli kılıç dişli sincap Scrat'ın macerasına odaklanıyor. Hikayemiz, Scrat'ın "değerli meşe palamudunun" Scratazon Tapınağı'nda kilitli kalmasına başlıyor. Palamudu geri almanın yolu da kristal findıklardan geçiyor. Animasyon serisinden diğer karakterlerin muaf tutulduğu oyunda, birkaç konuşma baloncuğu dışında diyalog kısmı neredeyse yok. Aksiyon ve macera temasına odaklılsa bile aslında oyun, platform türünün nimetlerinden yararlanıyor. Pek tabii ki sevimli, 3D grafiklerle ve capcanlı atmosferle şekillenen oyunun bazı eksileri de mevcut. Scrat's Nutty Adventure'in en çok göz çarpan kısmı bölüm tasarımları. Diğer tarafta sorunsuz, eğlenceli bir oynanış de-

neyimi sunuyor. Hatta yiğinla toplanabilir eşya olması, trophy çığlığını sevindirecektir. Scrat öldüğünde, sizi son kayıt noktasına atıyor. Ek olarak Scrat, düşmanların (böcek, vahşi kediler veya kurtlar vb.) türüne göre onların zayıf noktasına nesneler fırlatıyor, onlara karşı kung-fu yeteneklerini sergiliyor, etraflarından dolanıp, yükseklere ziplayabiliyor. Oyun, animasyon serisinden tamamen bağımsız ve bu da sizi bilinmezliğin cezbedici güzelliğine davet ediyor. Boss'ların seviyeleri, normal düşmanlara oranla daha zorlu. Ancak bir kere sistemi anlayıp kontrollere alışınca, her türlü düşmanın üstesinden "çok kolay" gelebiliyorsunuz. Her boss'u alt ettiğinizde kristal findık toplayırsınız ve bunun karşılığında da iki kere ziplama gibi yeteneklerle ödüllendiriliyorsunuz. Oyun,

yaklaşık 4 saatte tamamlanıyor ve konsoldaki fiyat performansını düşündüğümüzde, satın almadan önce tekrar düşünmek isteyebilirsiniz. Scrat's Nutty Adventure, her yaştan oyuncuya eğlendirebilir, ancak mükemmel bir platform oyunu bekłentisine girmeyin. ♦

KARAR

ARTI Seviye dizaynı başarılı. Atmosfer çok sevimli. Scrat'ın şanssızlığı iyi yansıtılmış. Oynanış ve bulmacalar eğlenceli.

EKSİ Ufak tefek grafik bugları. Fiyatına göre çok kısa. Oyun, yeni değil de "remaster" tadında.

60

Yapım Funsolve **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** en.bandainamcoent.eu/jumanji

Jumanji: The Video Game

Yılın en kötü oyunu olmaya aday, cidden.

Jumanji isminin tadı herkeste farklıdır. Görünen o ki Funsolve, nostalji yapmak isteyenleri tatmin etmek yerine tüm efsaneyi öldürmeye başarmış. Kafalar karıştı mı? Güzel. Amacınız takım arkadaşlarınızla mücevherleri toplamak ve Jumanji'yi kurtarmak. Ancak daha ilk dakikada oyunda olmayan multiplayer modyla bunu nasıl yapabileceğinizi düşünüp duruyorsunuz. Eninde sonun-

da sadece AI ile oyunda takılıyorsunuz. Jumanji: The Video Game'de toplamda dört seviye ve bunlar için üç zorluk mevcut. Bölümlere girmek istediğinizde karakterinizi seçiyor ve yanınızda da "dilerseniz" yapay zeka ekliyorsunuz. TPS modundaki aksiyon oyunumuz, seviyelerde ilerlerken kötü adamları devirip, Jumanji parçalarını toplayıp, mücevherler aracılıyla kapıları aralamak ve obeliski bulmaktan ibaret. Her seviye aynı mantıkta ilerliyor, tek fark tasarımları. Obeliski bulmak çok kolay ve mücevheri tutan obeliski aktif edebiliyor. Ardından dalga dalga gelen düşmanlardan obeliski savunuyorsunuz. Silahların çoğu neredeyse aynı ve çeşitlilik anlamında pek bir şey yok. Diğer tarafta vuruş hissi de aynı oranda berbat, gerek silah gereksiz yakını mesafede aynı durum geçerli. Bombaları kullanıym deseniz tutturması zaten zor ve hasarı az. Ek olarak seçilebilir

dört karakterin her birinin özel yeteneği var ve bu noktada son filmden göndermeler de gözden kaçmıyor. Oyundaki her seviye aynı kalıptan ibaret. Hepside iki farklı tuzak odası var ve her şey kendisini tekrar ediyor. Doğal olarak bir sonraki seviyeyi oynamaya bahaneniz kalmıyor. Oyun diyalogları yok denilecek kadar az ve yapay zeka bildığınız iş. Kisacası birçok hatasıyla, sıkıcı ve tekrar eden oynanışıyla, etkileyici hiçbir yanı olmasıyla Jumanji: The Video Game, zaman ve para kaybından başka bir şey değil. ♦

KARAR

ARTI Yeni filmi sevenler karakter modellemelerini "belki" beğenebilirler.

EKSİ Fiyat / performans kötü. İnanılmaz mantık hataları. Kendini tekrar eden oynanışı.

20



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz



The King of Fighters ALL STAR ♦

Bir nesli büyütlen dövüş oyunu nihayet telefonlarımızda

Hiç oyundan anlamayan birini bile dövüş oyunlarının karşısına oturtun eminim zevk alacaktır. Strateji yapmanızı ya da kafanızı çalıştırmanızı hatta tuşları bile bilmenize çok gerek olmaz, rastgele, içgüdüsel oynayarak ekranın önünden deşarj olarak ayrılabilirsiniz. Bir Atari Salunu klasiği olan The King of Fighters, 25. Yılında tüm kahramanlarını mobilde toplamaya karar vermiş ve bağımlılık yaratılan bir oyun ortaya çıkarmış. Bu tarzın en bilinen oyunu Street Fighter olarak düşünülsede The King of Fighters

oyunculara daha çok eğlence sunuyor. Hikâye, turnuva, birebir dövüşler gibi seçenekler olan oyunda başlangıçta üç karakterden birini seçmeniz gerekiyor ama ilerleyen bölümlerde unutulmaz savaşçıların hepsine kavuşabiliyorsunuz. Hikâye kısmı oldukça zekli, haritada bulunan her bölümde öünüze gelen herkesi dövüp sonda gelen Boss'u nakavt etmeniz isteniyor. Her karakterin kendine özgü yeteneği olduğu için combo sistemine gerek kalmanın ekranда çıkan seçeneklere karşınız-

dakileri alt edebiliyorsunuz. Özel yetenekleri her an kullanamıyorsunuz ama başlangıçta kolay rakipler olduğundan çok zorlanmadan geçmeniz mümkün. Sopali serileri ya da kocaman Bosslar da gelse, ateşli tekmelerle hepsi yerle bir edebilme gücünüz var. Oyun fazlaıyla ayrıntılı olduğu için telefonunuzda 2GB'a yakın bir yeri dolduracak, benden söylemesi. Dövüş oyunlarını seviyorsanız bu efsane oyunu mutlaka indirip oynamalısınız. Özellikle hikâye kısmının sürükleyici olduğunu bilgisini verebilirim.

75



Tür Kart Oyunları Platform iOS Fiyat Ücretsiz

GWENT: The Witcher Card Game ♦

"En farklı" kart oyunu ile halen tanışmayanlar için.

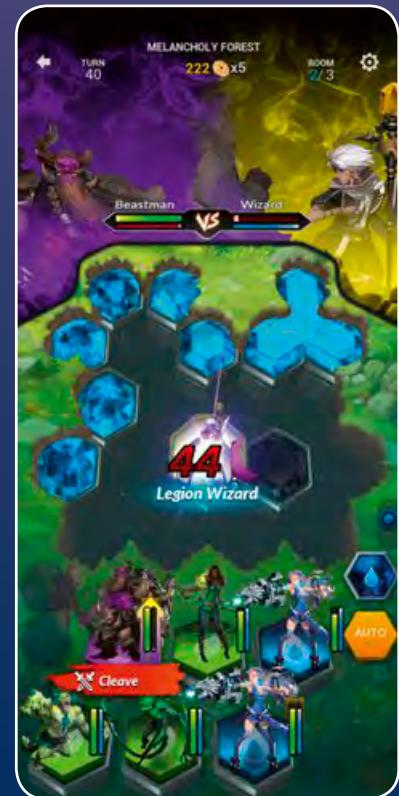
Ödüllere doymayan The Witcher, oyunları, dizisi derken hayatımızdan kolay kolay çıkacak gibi görünmüyordu. The Witcher 3 mesela, fazlasıyla ayrıntılı olduğundan 7-8 ay oynamama rağmen tam anlamlıya bitiremedi. Zaten içindeki kart oyununun bile başı başına bir "oyun" olması ne kadar başarılı olduğunu kanıtıyor. Gwent, 2016 yılından beri konsol ve PC'de oynanabiliyordu şimdi de iOS platformuna geldi. Oyun farklı kartlara ait beş desteden oluşuyor, yanı rakip bulmadan önce hangisi ile oynayacağınızı seçmeniz gerekiyor.

Oyunda ilerleyip ödüller kazandıkça yeni kartlar yaparak kendi destenizi de oluşturabiliyorsunuz. Oyunun en eğlenceli olan kısmı da bu, kendi destenizle oynamak. Oyun tahtasında oyuncuların iki sırası var, her kartın kendine özgü özelliği olduğu gibi birbiriyle olan etkileşimleri ve hangi sırada olduğu da önem taşıyor. Kartların ne işe yaradığını oynadıkça öğrenebilirsiniz ama rehberi okumakta da fayda var. Oyun başladığında iki tarafta da 10 kart dağıtılmış bunlardan üçünü değiştirme hakkınız var ama desteden ne gelirse onu kabul etmek

zorundasınız. Üç el oynanan oyunda ikisini alan kazanmış oluyor. Elinizdeki tüm kartları bitirerek kazanırsanız ikinci oyunda sadece üç kart geldiği için rakibinize karşı güçsüz kalırsınız o yüzden bazen çok öndeyseniz ya da kazanacağınızda emin olunca pas diyerek doğru bir hamle yapmış olursunuz. Gwent'i daha önce oynadıysanız grafikleri ve müzikleriyle tamamen aynı olduğunu söyleyebilirim. Kart oyunlarını seviyorsanız Gwent'e bir şans verin ama unutmayın, daha önce gördüğünüz oyunlara benzemiyor.

82





Tür RPG Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Battle Breakers

Epic Games yine şeytanı gözünden vurabilecek mi?

Epic Games, hem kendi sitesi üzerinden ücretsiz oynayabileceğiniz hem de telefon ya da tabletlerinize indirebileceğiniz bol kahramanlı Battle Breakers'ı geçtiğimiz günlerde sundu. Oyundaki amaç, krallığınızı kurtarmak için güçlü bir takım kurarak, sıra tabanlı bir sistemde, petek görünümü kristallere hapsedilmiş yaratıkları yok etmek. Ana menü biraz karışık, bu yüzden oyunun başlangıçta sizin yönlendirmesine izin verin. Savaş esnasında önungünüzde bulunan kristallerin altından bazen hiçbir şey çıkmadığı gibi yenmeniz gereken canavarlar da çıkabiliyor. Siz de ekibinizde bulunan karakterlerin yeteneklerine göre savaşa yönlendirmelerini sağlıyorsunuz. Otomatik oynama seçeneği de var, onu tercih ettiğinizde size arkanızda yaslanıp oyunu izlemek kalıyor. Her gün oyuna girdiğinizde ve savaşları başarılı bir şekilde

bitirdiğinizde yeni kahramanlar kazanma şansınız var. Hepsini yeteneğine göre nasıl dizeceğim diye de endişelenmeyin, burada da yardımınıza Hero Helper koşuyor, elinizde bulunan kahramanlarla en güçlü ekibi kuruyor. Oyunun bu kadar fazla müdahale etmesi açıkçası çok da hoşuma gitmedi, yardımcı kullanmak zorunda değilim ama olunca da kolayına kaçabiliyor insan. Seviye atladıkça harita üzerinde çeşitli özelliklere sahip binalar yapabiliyorsunuz. Takımıza güveniyorsanız arada bir düzenlenen etkinliklere katılıp kazanmanız durumunda daha büyük ödüller alabilirsiniz. Karmaşıklığını çok ayrıntılı olmasına bağlıyorum ama biraz daha kullanıcı dostu olabilirdi diye düşünüyorum. Sevgili Epic Games, satın alma seçeneklerini sürekli ekrana getirmen sinir bozucu olabiliyor, 71 bilgine.



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Overdox

Battle Royale konseptine farklı bir bakış

Ön incelemesi yapan internet siteleri Battle Royale'ın mobil için en uygun oyun türü olduğu konusunda hemfikir, açıkçası ben de aynı şekilde düşünüyorum. Çok başarılı örnekleri olduğu için bu türde ayırt edici özelliklere sahip bir oyun yapmak çok da kolay değil. Overdox, genel olarak bakıldığından iyi düşünülmüş, güzel özelliklere sahip bir oyun ama yeni olmasından kaynaklanan rakip bulamama olayı ve yaşanan teknik sorunlar yüzünden puanı düşüyor. Arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz dostluk

maçı, normal mod ve çok yakında olacağı söylenen takım maçları olmak üzere üç seçenekiniz var. Oyun başladığında kendinizi diğer oyuncuların da olduğu kapalı bir alanda buluyorsunuz ve benzerlerinden farklı olarak amaç sadece rakipleri yok etmek değil. Yolda gördüğünüz kristalleri toplayıp, çeşitli ödüllerin bulunduğu sandıkları açabilir ya da saksıları kırabilirsiniz. Oynarken çok kafaniza göre hareket etmek doğru değil çünkü bazı bölgelerden çıkışınız için geri sayım anonsu başlıyor ve siz orada kalmışsanız

sonunuz ölüm olabiliyor. Çevrenizde rakiplerin yanı sıra tuhaf yaratıklar da çıkabiliyor kısacası oyunda önungünze çıkanı öldürmeniz isteniyor. Ateşli silahlar yerine kılıçlar ya da mızrakların olması oyunu daha eğlenceli kıliyor. Grafiklerin, karakterlerin ve mekanların ayrıntıları da oldukça başarılı. Oynamabilirliği de oldukça tadında, neredeyse her aksiyon için ayrı bir tuş var ama herhangi bir karmaşa durumu söz konusu olmuyor. Teknik aksaklıkları da ilerleyen zamanlarla da çözeceklerine inanıyorum. 73





Tür Yarış Platform iOS, Android **Fiyat** Ücretsiz

Rebel Racing

"Bana hız verin, başların gerçekçiliğe" diyenler buraya!

Yarış oyuncularıyla sizin aranız nasıl bilemiyorum ama ben araba kullanmadığım için bu eksikliğimi bu tarz oyunlarla kapatmaya çalışıyorum. Hem o kadar geniş yolları ve 1972 model Ford Mustang'ı gerçek hayatı nerede bulacağım? Gerçek hayatı birebir olanlarını da çok sevmiyorum. O kadar zorlanacaksam oyun oynamamın ne anlamı var, öyle değil mi? Rebel Racing'ı de benim gibi düşünenler geliştirmiş olacak ki oyunda zorlanacak hiçbir nokta yok. Muhteşem bir gökyüzünün altında, okyanus kenarındaki bir yolda, kendi hızında giden şahane bir otomobil, güzel kadınlar/adamlar ve neredeyse on beş saniye süren yarışlarla hayalimdeki oyun olabilir. Diğer taraftan bu haliyle kaç kişiyi mutlu edebilir çok bileyorum. Oyunda tek yapmanız gereken, arabayı sağ ya da sola yönlendirmek ve sahip

olduğunuz tek turboyu doğru yerde kullanmanız. Rebel Racing, aslında ana fikir olarak iyi düşünülmüş, bir harita var; sadece para kazandığınız, sırayla seviye atlayacağınız ya da Boss'la kaptığınız bölümler var. Bu kısımlar da farklı aşamalardan meydana geliyor, bitirdikçe haritada yeni bir yer açabiliyorsunuz. Kazandığınız paralarla arabanın gücünü yükseltebiliyor ya da görüntüsü değiştirebiliyorsunuz. Yeni arabalar açıldıkça elinizdeki satılıp daha iyisini alabilirsiniz. İlginç ayrıntılar varken yarış kısmını neden bu kadar basit ya da özellsiz yapıtlarına anlam veremedim. Zorlu bir oyun yapmak istememişler bunu anlayabiliyorum ama yarışların başlamasıyla bitmesi bütün heyecanı kaçırıyor. Bu anıtlarım işğında "tam bana göre" diyorsanız buyurun indirin.

67



Tür Aksiyon Platform iOS, Android **Fiyat** Ücretsiz

Minecraft Earth

Evinizi kutu donatmaya hazır mısınız?

Gelen bilgilere bakılacak olursa ülkemize bu yıl sonunda gelecek olan Artırmış Gerçeklik (AR) oyunu Minecraft Earth, başlangıç olarak sadece Birleşik Krallık, ABD, Kanada, Güney Kore gibi yerlerde oynanmaya başlandı. AR özellikle oyunlar Pokemon GO ve Wizards Unite'in ülkemizde oynanmadığını dü-

sünecek olursak yine başka bir ülke hesabıyla indirip, erkenden oynamakta fayda var diye düşündük. Hiç bilmeyenler (?) için Minecraft aslında bir hayatı kalma oyunu, açık dünyada kendinizi dış dünyadaki tehlikelerden korumak için topladığınız malzemelerle akliniza gelebilecek her şeyi



Nevarı İhan
78



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları



1. Ink Inc – Tattoo Tycoon



2. Sand Balls



3. Word Rush: Race with friends



4. Call of Duty Mobile



5. Brawl Stars

En Popüler Ücretli iOS Oyunları



1. Football Manager 2020



2. Hitman Sniper



3. Hermes: KAYIP



4. Earn to Die 2



5. Plague Inc.



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları



1. Sand Balls



2. Rescue Cut - Rope



3. PUBG Mobile Lite



4. Brawl Stars



5. Subway Surfers

En Popüler Ücretli Android Oyunları



1. Football Manager 2020



2. Earn to Die 2



3. Minecraft: Pocket Edition



4. Real Drift Car Racing



5. Construction Simulator 2014

ARALIK

SAYISINI KAÇIRMA

20
POSTER

25
STICKER

Hediye

DEFTER

+
TAKVİM

+
KAPI ASKİSİ

+
TELEFON AKSESUARI

+
KİTAP AYRICI



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

www.heyygirl.com.tr

f facebook.com/heyygirldergisi

t twitter.com/heyygirlonline

i instagram.com/heyygirlonline

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

KINGDOM UNDER FIRE II

Gittik, gördük, oynadık. Peki, MMO dünyasında
yerini sağlamlaştıracı ilecek mi?

Sayfa

90





WAR THUNDER

Çinliler geldi, İtalyanlar yolda!

Böyle muazzam bir oyuncu havuzuna sahipken Çinlilerin oyundan daha fazla uzak kalması beklenemezdi sanırım. Beklenenden uzun süren bu eksikliğin ardından Çin araçları da hem kara hem de havada savaşa dahil oldu. Bu araçlara ilk baktığınızda çoğunu size tanıdık geldiğini tahmin ediyorum, ama hemen moralinizi bozmayın. Biraz daha yakından baktığınızda hemen anlayabileceğiniz gibi, daha önce oyunda sadece koleksiyoncuların envanterinde bulunan bazı araçlar (M8 Greyhound, LVTA Zis-2) ve oldukça

dikkat çeken bazı yeni tanklar (CM 11, ZTZ96, Type 65, Type 59, Type 62) teknoloji ağacında yerini almış durumda. Ve uçaklar tarafında da aynı durum geçerli. Steroidli bir Mig-15 olan Shenyang F-5'i Premium paket olarak satın alabileceğiniz Çin hava kuvvetlerinde pek çok milletten uçağı bulabilmeniz mümkün. Bu da Çin taraflına benzeri çok az ülkede bulunan bir çeşitlilik katıyor. 1.93 yamasında ise ana odak İsveç! Her ne kadar sadece iki uçakla (Biri Saab J29 Uçan Varil) oyuna dahil olsa da kapıyı açması açısından önemli

zira İsveç hem havada hem de karada son derece ilginç tasarımlara sahip olan, üstelik bunları gerçege dönüştürmeyi başarabilmiş bir ülke. Ayrıca T129 ATAK'ın öncül versiyonu olan A129 Mangusta da oyunda Premium paket olarak kendisine yer bulmuş durumda. ATAK gelir mi? Yeterince talep olduktan sonra neden olmasın, karşımızda bir Altay ve M60T Sabra (Armored Warfare) örnekleri var neticede. Girip bir bakın derim zira War Thunder giderek mükemmelle doğru bir adım daha yaklaşıyor. ♦

ASTELLIA

Yapımcı yol haritasını açıkladı!

Blae & Soul'un ışıltısının söndüğünü söylemek çok da yanlış olmaz. Yine de hala kendi oyuncu kitlesi tarafından oldukça sevilen oyunda gerçekten etki yaratabilecek önemli güncellemeler yayınladı. Yayınlanan bilgilere göre PVP ve PvE istatistikleri sistemi artık oyunda birbirinden tamamen ayrılmış bir yapıda. Bu durum hangi istatistiklerin hangi oynanışa nasıl etki edeceğini oyuncuların daha iyi görmesini sağlıyor. Böylece oyuncular karakterleri üzerinde çok daha etkili ayarlamalar yapabiliyor. Aynı

zamanda bu sayede yapımcı ekip PvE ve PvP dengelerini gelecekte çok daha iyi hale getirecek. Yenilikler sadece bununla sınırlı kalmıyor elbette. Unity sisteminde seviye sınırı 120'den 150'ye yükselen durumda. Aynı zamanda altı yeni radiance taşı slotu her bir taş tipine iki tane olmak üzere eklenildi bile. Tüm bunların yanında oyuna Legendary özellikle Wildsong, Stormsiege ve Thunderscall adında üç yeni bracelet, bir yeni zindan ve bir yeni raid eklenidi. ♦





PUBG BADLANDS

Yeni bir sezon, yeni deneyimler!

PUBG hala, gerek oyunda gerekse canlı yayın mecralarında yüksek kitlelere sahip ve sevilin bir yapılmayı sürdürüyor. Diğer rekabetçi oyunlara daha hızlı sezon geçişlerine sahip olan PUBG, beşinci sezonu 29 Ekim tarihi ile giriş yaptı. Yeni sezonla beraber gelen 5.1 ve 5.22 güncellemeleri bir çok yeniliği de beraberinde getiren geniş güncellemeler bu arada. Sadece yenilikler değil, var olan içeriklerin yeniden elden geçirilmesi de oyunda büyük etki doğuracak gibi. Ayrıca yeni Survivor Pass ile yine birçok görevin peşinden koşup sayısız yeni ve gösterişli içeriğe sahip olabiliyoruz. Öncelikle oynanışa etki eden bazı yenilik-

lerden bahsetmeye yarar var. Bunalardan biri takım arkadaşlarımıza aramızdaki yardımlaşmayı farklı bir boyuta taşıyan ve taktikse olarak avantajlı bir şekilde kullanabileceğimiz yeni bir özellik. 5.1 yaması ile beraber artık cephanelerimizi arkadaşlarımıza uzaktan fırlatarak onların çaresiz kalmalarını engelleyebiliyoruz. Tabii ki burada düzgün fırlatmak önemli olacak. Öte yandan fırlatabildiğimiz tek şey cephe değil. Bundan böyle yakın dövüş silahları da düşmanlar üzerine fırlatılabilir olacak. Açıksa bu durum oyuncunun her bir aşamasında dar mekanlarda karşılaşılan düşmanlar için oldukça faydalı olacağı

benziyor. Bunun yanında artık Win94 sadece Miramar'a özel ve kendinden dürbüne sahip bir silah olacak. Ayrıca direkt oyunun içinde ulaşabileceğiniz PUBG Labs ise 5.22 güncellemesi ile devreye girdi. PUBG Labs, oyuncuların oyuna getirilmesi planlanan yeni içeriklerin test edilmesi ve geri bildirimde bulunulması için getirilen yeni bir özellik. Yapılan geri bildirimler hem oyuncunun hem de PUBG Labs'ın şekillenmesinde önemli bir rol oynayacak. Son olarak bu güncelleme ile Vikendi haritasında bazı görsel güncellemelere de gidildi. Görünüşe göre 5. sezon oldukça farklı bir deneyim sunacak. ♦

PUBG LITE

Sistem dostu Battle Royale!

Sistemleri zorlamayan yapısıyla meraklı oyunculara PUBG deneyimini sunan PUBG Lite, PUBG'nin kendisinden aşağıda kalıyor. PUBG Corp. PUBG Lite'ye pek çok içeriği aksatmadan ekliyor. PUBG Lite henüz beta aşamasında olsa da ücretsiz olarak sunulması ve optimize bir yapı sunması ile önemli bir oyuncu kütlesini şimdiden edinmeyi başardı, malumuz. Henüz çıkış tarihi belli olmasa da her geçen gün yayınlanan yeni güncellemeler ile oyuncunun dünyası genişlemeye devam etmekte. Henüz oyunda sadece Erangel, Miramar ve Sanhok haritaları var, karlarla kaplı Vikendi haritasının gelmesi de oyuncular tarafından bekleniyor.

PUBG Lite oyuncularının da her geçen gün yeni içeriklerle ve etkinliklerle karşılaşma fırsatı verirken geçtiğimiz ay Ekim ayında ikinci sezonunu da giriş yapmıştı. Lite Pass ile pek çok görev ve eşyaya erişebilirken

Challenge görevleri ile belirli özelliklere sahip meydân okumalar, oyuncunun oynamayı kolaylaştıran öğeler olmuş durumda. Bunun yanında geçtiğimiz Kasım ayında özellikle nişancılık çalışmak için birebir olan Priverika ve Bordi gibi etkinlikler de Lite Pass sayesinde ekstra görevleri ve ödülleri açtı.

31 Ekim güncellemesi ile 9mm mermi kullanabilen Skorpion silahını oyuna kazandıran yapıcı ekip günlük giriş ödülleri sayesinde özellikle BP kazanımında oyunculara ekstra ödüller dağılıyor. 5 Aralık'ta sona erecek ikinci sezonda 12 Aralık tarihine kadar oyuncular ödüllerini alabilecekler. Bunun yanında genel oyuncu bakımları da devam ederken nişangah, FPS kamera dengelemeleri de yapıldı.

Bu taze içerikler sunulmaya devam

ettikçe ve oyuncunun optimize yapısı korunduğu sürece, PUBG Lite en önemli PUBG alternatifisi olarak kalmaya devam edecek görünüyor. Bakalım gelecek sezon görünkımız yenilikler neler olacak? ♦





KINGDOM UNDER FIRE II

Bersia'nın kontrolü için, omuz omuza savaş!

Cıkmak bilmeyen oyunlar kervanının bir üyesi olan Kingdom Under Fire II, bir anda yayıncı buldu ve oyun dünyasındaki yerini aldı. Bundan tam 11 yıl önce açılan ve 2009 çıkış tarihiyle Xbox 360'ın büyük oyunlarından birisi olması hedeflenen MMORPG, günümüzde uzanan süre zarfında Kore'de birkaç kez yayıldı, denendi ve nihayet Gameforge'un oyunun yayıcılığını üstlenmesiyle bilgisayarlarımıza geldi.

Lanet olsası Encablossianlar!

İşk Tanrısi olan Nibel, yıllar öncesinde Encablossa'yı kendi boyutuna göndermiş ve dünyayı barışla buluşturmıştı ama iblis ırkı rahat durmaz, Encablossa karanlık bir geçitten yaratıklarını tekrar dünyaya göndermeye başlıdı. Bu yetmezmiş gibi insanlar da kendi içlerinde karanlık ve aydınlat taraf diye ayrılmış, Bersia'yı büyük bir kaos hakim almış ve tekrar büyük bir savaş başlamış. Bu mücadelenin ortasında, karanlığı ve Encablossian ırkını durdurmayı hedefleyenler de bizden başkası değiliz.

Hikaye kulağa hoş geliyor ve ortada bir MMORPG olduğu için sanıyoruz ki istediği-

miz ırka ait bir sınıfı seçebileceğiz. Lakin böyle bir şey olmuyor ve beş sınıfın birini seçerek, direkt olarak kötülüğe karşı savaşan taraftaki yerimizi alıyoruz.

Sınıflar fena değil, standart Warrior, Archer muhabbetinden biraz daha uzaktız. Gunslinger, Spellsword, Berserker, Elementalist ve Ranger sınıfları hizmetinizde, çok yakında da Dark Sorceress geliyor. Bahsi geçen sınıfların

hepsi birer silah kullanıyor ama bazıları büyüğe biraz daha yükleniyor, bazıları daha çok ellerindeki silahlarda işleri hallediyor.

1'e karşı 1000

Dynasty Warriors serisinin herhangi bir oyununu oynadıysanız, KUFI'nın nasıl oynandığını da hemen anlayacaksınız. Tek tuşla saldırular gerçekleştirdiğimiz ve aynı



anda üzerimize tonla düşmanın hücum ettiği bir savaş yapısı söz konusu. Yani çoğu MMORPG'den alıştığımız, "hedefi seç, yeteneğe tıkla" mantığından uzağız. Savaşlarda tek tuşa bol bol basarak kombolar yapıyor, bunları sağ fare tuşu ve 1-2-3-4 gibi tuşlara yayılmış olan özel yeteneklerimizle süslüyoruz.

Yetenekler seviye atladiğça karakterimize ekleniyor bunları daha sonra Mastery Skill'ler ile daha da geliştirebiliyoruz. (Standart yetenek ağaçları anlayışı da yok, biraz daha basite indirgenmiş, aksiyona yönelik bir yapı var.) Oyunun ilk 10 seviyesi müthiş yavan geçiyor ve eğer bu 10 seviyede oyunu kenara atmazsanız, daha sonrasında daha çok eğlenebileceğinizi belirtelim.

İlk 10 seviye resmen "tutorial" olarak hazırlanmış ve kısıtlı bir alanda, kısıtlı miktarda görev yapıp daha çok oyunu öğreniyoruz. Bu görevlerin tam ortasında, eğer oyunla ilgili daha önce bir bilgi almadıysanız, oyunun RTS, yani gerçek zamanlı strateji kısmına da rastlayıp bir şaşırıyorsunuz.

KUFII'yi farklı yapan en önemli özelliklerden bir tanesi, büyük görevlerde yanınızda üç farklı birim getirebilmeniz ve görevi strateji formatında götürebilmeyiz. F1, F2 ve F3 tuşları, sahip olduğunuz üç farklı birime atanmış durumda ve F4 ile de tüm birimleri aynı anda seçebiliyorsunuz. X defansif pozisyon almalarını sağlıyor, C üniteleri yanıtına getiriyor, Z ise ne görürlerse saldırılmasını sağlıyor. Dilerseniz standart RTS'lerdeki gibi birimleri seçip düşmanlara direkt saldırabiliyorsunuz da.

Oyunda tonla farklı birim var; standart savaşçılar, okçular, büyütüler, baltalılar, dev yaratıklar, daha ufak yaratıklar... Hem oyunu oynama şeklinize, hem de stratejinize göre farklı birimleri geliştirip savaşlarda kullanabiliyorsunuz. Troop sistemi verilen bu bölüm, oyunun çok önemli kısımlarından olmuş, bir tarafa ayırip tek başınıza savaşmanıza imkan olmuyor. Zaten –özellikle büyütüler- savaşın seyrini değiştirebilen o kadar müthiş büyüler yapabiliyor ki, 200 tane düşmana karşı tek



başınıza savaşacağınızı basıyorsunuz meteor yağmurunu, geriye çekiliп savaşın kendi kendine çözülmesini izliyorsunuz.

Zeplinle yolculuk

Uzun süredir geliştirilmekte olduğu için KUFII her türlü oyundan esinlenmiştir. İlk görevlerde hemen World of Warcraft esintilerini alıyorsunuz zaten. Onunla konuş, üç tane yaratık kes, birkaç eşya topla vb. görevler eski dönemin MMORPG oyunlarından geliyor. 10. seviyeden sonra ise direkt olarak gemimize atlayıp farklı bölgeleri ziyaret edip büyük savaşlara giriyoruz.

Oyun aslında tam bir MMORPG tecrübesi sunamıyor. Hani söyle kocaman bir dünyada keşfe çıkmak, yüksek seviye bölgeye gelince gerisin geri kaçın, bir görev aldıktan sonra onu yapmak için uzun mesafeler kat edin... Bunlar KUFII'de yok. Onun yerine sürekli ama sürekli birileriyle konuşmanız gerektiren ama bu kişilerin de zaten aşırı yakında olduğu bir seri görevin içine düşüyor, ancak büyük savaşlara girmek için gemiye atlayıp şehirden uzaklaşıyor ve karma bir tecrübe içinde buluyorsunuz kendinizi.

Üç tane yaratık kestigimiz görevler niyevardi diye soruyoruz mesela. Daha sonra diyoruz ki niye 10 kişiyle art arda konuşum, siz kendi

aranızda çözemiyor muyduınız? Sonra kocaman bir savaşa girip üç tane uyduruk eşya ile savaştan çıkışır ve arada neredeyse hiç loot düşmediğini görüyor, toptan olayı sorguluyoruz. Evet, KUFII yavaş gelişen bir oyun ama bir düzensizlik hakim. Kurguda müthiş bir problem var ve bunun da oyunun 10 yıldır hazırlık aşamasında olmasından ötürü olduğunu tahmin ediyorum. Silah, zırh ve ekipman oluşturabileceğimiz Crafting kısmının yanında, bu eşyaları büyülü hale getirebileceğimiz Enchanting de 10. seviyeden sonra kullanıma açılıyor lakin malzeme bulmak en başta kolay olmadıгından, yine bir süre daha elimizdekilere mahkum oluyoruz. Ve yine bana kalırsa bunlar da oyunu MMORPG yapmaya yeten öğeler değil.

Diger oyuncular ne yapıyor?

Başka MMORPG'lerde olduğu gibi, burada da Guild'lere katılmak, grup kurmak mümkün ama olayın en heyecanlı kısmı PvP'de. Şehirlerdeki PvP kısmına uğrayıp giriş yapabileceğiniz PvP savaşları, RTS mekaniklerinin de islediği savaşlardan oluşuyor. Bu savaşların sonunda yine token'lar kazanıp bunları PvP'ye özel dükkanlarda harcayabiliyorsunuz.

Yerimiz daraldığından mütevelliit size oyun hakkında daha fazla detay vermeyeceğim ama ve sonuca geleceğim.

KUFII bedava bir oyun değil ama üyelik de istemiyor. Tek bir sefer parasını verip oyuna çıkacak yeni içerikleri de bedavaya alarak sonsuza dek oynayabiliyorsunuz. (Sunucular kapanmazsa.) Oyunun yıllar içerisindeki gelişimi ise bana yeterli gelmedi açıkçası. Sizi oyunu oynamaya itecek kısmı bence çok zayıf kalmış; ne loot sistemi, ne savaş mekanikleri, ne görsellik, ne hikaye, ne PvP, PvE... Hiçbirini çağın standartlarını yakalayamıyor. Potansiyeli olan bir oyun fakat sancılı bir üretim sürecinden geçtiği de kendini çok belli ediyor. Keşke 2009 yılında çıksayım; o zaman çok daha olumlu konuşabilirdim... ♦





Karşılıarında saygıyla eğilmeden duramazsınız,
öylesine karizma sahibi kendileri.
(Ortadakının de Russell Crowe olduğundan eminim!)

REICHENSTEIN'İN HAKİMİ!

Bir kale nasıl ele geçirilir, anlatalım...

Günlerden siz deyin Sali, ben diyelim Çarşamba... Öyle saçma bir günde Kürsat'tan bir haber geldi, "bir ay sonra Frankfurt'a çağırıyorlar, boş musun" deyiverdi. Baktım işim gücüm yok, giderim dedim. "Gameforge Kingdom Under Fire II'nin lansmanını yapacak, ona çağırıyoğalar." dedi ve ekledi: "Etkinlik eski bir kalede, Reichenstein'da..."

Bana böyle şeylerle geleceksiniz işte. Öyle bir otelin konferans salonuna tıkılıp oyun fragmanı izleyeceğim, şu yaşimdada üç günlüğüne yurt dışına gidemem. Ama eski bir kale, ortaçağ teması, akşamına parti dediğinizde direkt oradayım!

Frankfurt'a gidiş

Bu kısımda hiçbir numara yok ama finalde havalimanına indikten sonra Gameforge'un bizi karşılaması güzel; transfer şoförümüz –Frankfurt'un %50'si gibi- Türkçinca direkt kendinizi evinizde hissediyorunuz. Otele vardıkten sonra dinlendim ettim, öteki gün geldi çattı ve sabah koşa koşa kaleye gittik. Gameforge resmen dünyanın dört bir yanından iki otobüs adam toplamış, kaleyi resmen kuşatmaya gidiyoruz.

Mekana varınca bir baktık Game of Thrones'dan fırlmış gibi duran adamlar, bir saray soyfartısı, bir müzisyen ortalıkta, bayağı RPG'nin içindediz. Bu ekip bizi o kadar güzel karşıladı ki anında kale havasına girdik. Soyfartı bir ara ufak bir hikaye oluşturmak için bazı katılımcıları çağırıldı, birini prenses, birini

kral, birini prens ve birini de kule yaptı, herkes bir hayli eğlendi. (Kuleye söz gelince "dong" diyordu sadece.)

Sonra elimize bir Quest Log tutuşturdular. Beş tane farklı görev, hepsini yapmak için kısıtlı bir zaman. Görevler şu şekildeydi:

- Kütüphaneye git ve bir savaş simülasyonu-



Evet, elimdeki düdük kadar kalkan ile çok karizmatik olduğumu düşünüyorum...

da mücadele et. (KUFII'yi bilgisayarda dene diyor kısaca.)

- Kale girişindeki simyacıyı bul ve onunla düşmanın planları hakkında konuş.

- Kalenin bahçesindeki gözcülerı bul ve düşman hakkında bilgi al.

- Silah deposuna git ve silahlarını kuşan.

- Kendine bir Azilia Şövalyesi simgesi oluştur. Bilgisayarda oyun oynama hikayesi dışında kilerin hepsinde, bahsettiğim ortaçağ temali ekipten birileri rol alıyordu.

İlk önce hangi görevi yapamış diye düşünürken oyunu deneme kısmını aradan çıkartmaya karar verdim ama inanılmaz bir sıra olduğu için, dedim bari kaleyi gezeyim, Quest NPC'lerine bir yerlerde rastlarım... Ve kalenin saçma bir yerinde, hiç bilmememe rağmen simyaciya götürülmesi gereken tüpleri veren bir kadına rast geldim. "You have found me..." dedi ve iksiri elime tutuşturdu. "I wasn't looking for you heheh" diye sırtarak oradan ayrıldım.

Sonra simyaciya uğradım, müthiş komik bir adam getirmişler, herkesi eğlendirerek farklı bir iksir yaptırttı, arada bir kaza da oldu, tüm masa yanıyordu ama ucuz atlatıldı.

Kale bahçesindeki gözçü olayında da çeşitli çeşit egzotik kuş vardı. Eğitimsiz kartallar, şahinler, baykuşlar... Şahane bir şov izledik. Silah deposu görevi ise hiçbir sahte gibi gözükmemen silahları, zırhları kuşanıp fotoğraf çektiğimize dayanıyordu. Oradaki fotoğrafımı yanda bulabilirsiniz. (Lauren ve Sam'e de selamlar!)

Olayın en heyecanlı kısmı demir para şeklindeki simgeyi yaratmaktadır. Bunun için işlenmemiş bir simge bulmak ve kaledeki çeşitli oyundan 12 puan toplamak gerekiyor. Kaledeki oyunlarda ok atma, fındık kırma, dart ve türevi birçok farklı ufak oyun bulunuyordu, hepsi de eşek gibi kazıktı. İşlenmemiş parayı bulmak içinse kuleye çıkmak gerekiyor ve kalenin önündeki savaşçıyla, plastik kılıçlarla savaşmak gerekiyordu. Her hali ciddiye aldığı gibi bu işe de ciddiye aldım ve adamları bildiğim kılıç dövüşüne girdim. "Sen bana iki kez vurmadan, ben sana iki kez vurursam tekrar aşağı inersin" demişti, nasıl ciddiye almayayım. Gerçekten şartsızlık taktikleri ve türlü numaralarla iki kez vurmayı başardım, sonra da tepeye çıkıp iki şövalyenin önünde diz çöküp simgemi aldım.

Etkinlik dediğin böyle olur!

Buradan gerçekten Gameforge'a teşekkürlerimi sunuyorum. Çok uğraşılmış ve özenilmiş bir etkinlik hazırlamışlar, şimdiye kadar hiç böyle bir aktivitenin içinde bulunmamıştım. Bütün bir günü sıkıcı tanımlar, bitmeyen oyun deneme süreçleriyle geçirmek yerine gerçek bir RPG heyecanı ile güzel bir tecrübe yaşamış oldular, emeği geçen herkesin eline sağlık. ♦



10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

125 TL

LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!!



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

Sennheiser MOMENTUM 3 Wireless

Olağanüstü konfor, olağanüstü ANC performansı.

Sayfa
96



DONANIM

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

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



Monster Tulpar T7 V19.5

Bu defa RTX 2070 ile geliyor!

Ounculara özel önemli dizüstü bilgisayarlar üreten Monster'in geçen ay Tulpar serisinden T7 V19.6 modelini incelemiştik hatırlarsanız. Tulpar T7 V19.5, tasarımıyla tipki geçen ay incelediğimiz T7 V19.6 ile benzer yapıda bir dizüstü bilgisayar. 17.3 inch büyüğünde bir ekrana ve aynı boyutlara sahip olan laptop, 27 mm kalınlığında ve 2.5 kilogram ağırlığında bir model.

İnce ekran çerçeveleri ile çevrili 17.3 inch büyüğünde bir ekran bulunduran notebook'ta, panel 144Hz tazeleme hızına sahip. Yüksek tazeleme oyunlardaki performansı artıracak unsurken, panelin mat malzemeden oluşması da yansımaları azaltacak olmasına sevindirici bir detay oluyor. Ekran 1920x1080 piksel çözünürlüğünde görüntü üretiyor.

Notebook'ta bulunan ekran kartı da başta söylediğimiz gibi RTX 2070 olunca, ekranın 144Hz tazeleme hızı ile beraber Full HD çözünürlükte keyifli bir oyun deneyimi sunuyor laptop bizlere. Teknik kadrosunda, ekran kartı dışında diğer modellerle benzer yapıda olan Tulpar T7 V19.5, işlemci olarak Intel Core i7-9750 işlemci bulunuyor. 6 çekirdekli yapıda bu işlemci maksimum eforla 4.5 GHz frekansa erişebiliyor. 16 GB RAM bulunan modelde, RAM'lerin 8 GB'lık çift kanal olarak tercih edilmiş olması güzel bir seçim olurken, SSD de ADATA SX8200 M.2 olarak yer alıyor. Bizim de CrystalDiskMark'ta yaptığımız teste 2923 MB/s sıralı okuma, 1028 MB/s sıralı yazma değerlerine ulaştığını bu noktada söyleyelim. Tulpar T7 V19.5, 8 GB kapasitesinde GDDR6 belleklerden güç sağlayan GeForce RTX 2070 ekran kartıyla gayet başarılı bir performans gösteriyor.

Fiyatıyla da dengeli bir model olan Tulpar T7 V19.5, piyasada 12299 TL fiyatla şu an bulunabiliyor. Bu anlamda şu an rakip modellerle de kıyasladığımızda, Tulpar T7 V19.5 fiyat/performans konusunda da öne çıkan bir model oluyor.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Uygun fiyat, RTX performansı, üst seviye performans, 144Hz ekran, geniş bağlantı seçenekleri, SSD performansı, mekanik RGB klavye.

EKSİ Yük altında fan sesi, HDD 5400 RPM

92

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



Sennheiser Momentum 3 Wireless

Kulaklarınızda bir müzik resitali...

Sennheiser'in akliniza gelebilecek her türlü yüksek kalite kulaklıktan oluşan Momentum serisi geçtiğimiz aylarda konumuz olmuştu bildiğiniz gibi. Momentum'un Wireless serisi de kısa süre önce üçüncü nesline ulaştı. Bir önceki modele göre devrimsel değişikliklerle gelmek yerine ufak tefek detaylara odaklanan kulaklığın tüm detayı buraya sığacak gibi değil. LEVEL Online'da yazının uzun haline ulaşabilirsiniz.

Momentum alışındık ve sevilen hatlarını yeni modelde de koruyor. Elips şeklindeki kulak yastıkları kuzu derisinden pelerle desteklenmiş. Baş desteği kısmında da yüksek kalite deri kaplama mevcut ve kulaklığın genel konforu olabileceği kadar iyi. Ürün paslanmaz çelikten bir iskelete sahip ve katlanmış halini açtığınız anda online hale getiriliyor, bu da sürekli yeniden eşleştirme yapmanızın önüne geçmiş. Kulaklığın taktığınızda çalışmaya başlıyor, boynunuza indirdiğinizde müziği durduruyor ve katıldığınızda da kendisini kapatıyor. Ayrıca Bluetooth 5.0 teknolojisini destekleyen ürün aynı anda iki cihaza bağlanabiliyor.

Sennheiser Momentum Wireless'ın bizi ses kalitesi kadar etkileyen özelliği ses kesme performansı oldu. Sennheiser Smart Control programı ile Anti Pressure (kulaktaki basıncı azaltan minimal mod), Anti Wind ve Max olmak üzere üç ayrı moda ayarlanabilen ANC özelliği sağ sürücü üzerinden de açık veya kapalı duruma getirilebiliyor. Dışarıdaki sesleri duymamanızı sağlayan seçenekler her iki taraftan da aktif hale getirilebiliyor. 260 gram ağırlığındaki ürün sadece rahatlığıyla değil, ses kalitesi ile de kulağınıza okşuyor. Bluetooth aptX desteği, yüksek kalite sürücüler ve son derece geniş olan sahnesi (soundstage) ile Momentum saatlerce size arkadaşlık edip dünyadan kopartabilecek bir ürün. 17 saatlik batarya dayanım süresi rakiplerinin altında olsa da 3200 TL'lik yüksek fiyatını hak ettiğini söyleyebiliriz rahatlıkla. Tabii ki karar size ait. ◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Çok yüksek ses kalitesi, muhteşem ANC performansı, zekice tasarlanmış auto-on özelliği, Bluetooth 5.0 desteği

EKSİ Pil ömrü uzun sayılmaz

95



Corsair Void Elite Wireless RGB

Void artık eskisinden de iddialı!

Corsair'ın kulaklık serisi son günlerce ciddi bir atak içinde. Void Elite Wireless da görünüm anlamında Void Pro ile aynı olsa da bazı geliştirmeler ile beraber gelen bir ürün. Bunları inceleyeceğiz ancak dilerseniz bu aileyi ve genel tasarım tercihlerini biraz daha yakından inceleyelim.

Alışmadık bir tasarıma ve kafa bandına sahip olan ürünün son temsilcisi olan Void Elite Wireless siyah ve beyaz olmak üzere iki renk seçenekine sahip ve hayli büyük bir 2.4Ghz vericisiyle beraber geliyor. Ağırlığı ise 390 gram ve "ağır sıklet" olarak adlandırılabilecek bir sınıfı mensup. MicroUSB kablosundan şarj olan ürünün batarya dayanımı 16 saat. Kötü haber, bu kablo üzerinden Void Elite Wireless'ı kablolu olarak kullanmak mümkün değil. Void Elite'in Pro'ya göre bazı geliştirmeler ile geldiğini söylemişlik. İlk olarak 50mm sürücüler değişmiş. Artık 20Hz-20Khz değil 20Hz-30Khz arasında frekans aralığını destekliyorlar. İnsan kulağının 20Khz'nın üstündeki frekansları algılayamadığı bir gerçek olsa da unutmamak gereklidir ki bu sürücüler destekledikleri frekansın alt ve üst noktalarına doğru bozulmalar yaşayabiliyorlar. Diğer değişiklik, Discord onaylı bir mikrofonla beraber geliyor olması.

Ürünün oyuncuların çok ilgisini çekenek olan Surround desteği son derece başarılı. Konum doğruluğu ve efektlerin derinliği konusunda en ufak bir sorun yaşamadığımızı belirtmem gereklidir.

Müzik tarafında ise bu ay ürünü hem Asus TUF Gaming H7 hem de Sennheiser Momentum Wireless ile birebir kıyaslama imkanımız oldu. Kumaş kulak yastıklarıyla sesi bir miktar dışarı kaçırıcı da Void Elite'in sahnesini H7'ye göre daha geniş ve başarılı bulduk. Baslar konusunda ise diğer ikisinden geride kaldığını belirtmem gereklidir.

Momentum zaten çok ayrı bir dünyada, zaten işi bu.

Neticede Void Elite Wireless sevilen seride son derece başarılı bir revizyon olmuş. Rahat, performanslı bir oyuncu kulaklığını arayan oyunculara hitap eden ürünün Türkiye fiyatı henüz belli değil, yurt dışı fiyatı ise 100\$. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Başarılı sanallaştırma performansı, ilk başta anlayamayacağınız kadar rahat, daha iyi sürücüler ve mikrofon ile güçlendirilmiş

EKSİ Kablolu kullanma seçeneği yok, biraz ağır ve büyük

85

LEVEL
**EDİTÖRÜN
SEÇİMİ**



Logitech G502 Lightspeed

Çok sevilen fare artık kablosuz!

Seneler önce G502 Core Proteus olarak tanıdığımız, ardından elden geçirilerek Core Spectrum haline gelen ve nihayetinde Logitech'in Hero sensörüne kavuşarak G502 Hero adını alan fare, sonunda kablosundan da kurtuldu. 8 adet programlanabilir tuşu, ek ağırlıkları ve agresif tasarımıyla oyuncuların her dönemde favorisi olan G502'nin en kötü özelliği bir tuğla kadar ağır olmasıydı hatırlayabileceğiniz gibi. Hemen içinzizi rahatlatalım, G502 Lightspeed'in sevilen tasarımını eski modellerle birebir aynı olsa da kabuğunun altı tamamen yeniden tasarlanmış. Bu da ağırlığın artması bir tarafa, 8 gram azalarak (ağırlıksız) 114 grama düşmesini sağlamış. Tabii beş adet 3.4 gramlık ağırlığı gerektiğinde kullanarak fareyi özelleştirmeniz mümkün.

G502 Lightspeed'de piyasanın en iyilerinden HERO16K sensör kullanılıyor. 400 IPS hız ve 40G hızlanma değerlerine sahip olan sensör 16000dpi hassaslığı kadar ayarlanabiliyor. Lightspeed adaptörü oldukça ufak ve kullanılmadığında farenin içinde taşınabilir. Işıklardırmalar açıkken 48 saat, kapalıken de 60 saat kadar batarya dayanımı söz konusu ki değerler gayet ideal.

Teknoloji kullanımı HERO16K sensörüyle de sınırlı değil. Logitech'in akınıza gelen tüm teknolojileri G502 Lightspeed'de bir araya getirmiştir. Bunlardan ilki Lightspeed. 1ms gecikme değerine sahip olan fare en iyi kablolu fareler ile aşık atabilecek kadar çabuk tepki veriyor. Lightsync yazılı sayesinde de Logitech G Hub üzerinden diğer Logitech ürünlerini ile senkronize bir ışık gösterisi sunmaktadır. Diğer özellikle ise Powerplay uyumluluğu; bu mousepad üzerinde G502'yi ister kullanın ister kullanmayın fareniz sürekli şarj ediliyor. Görüdüğünüz gibi teknik detaylar mükemmel yakın. Gelelim fiyat kısmasına. 1300 TL fiyatla piyasada bulunabilen ürün ciddi anlamda pahalı. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Çok yüksek performans, çok sayıda programlanabilir tuş, Lightspeed, Lightsync ve Powerplay desteği, ek ağırlıklar

EKSİ Fiyatı pahalı, G HUB yazılımı bu aralar çok problemlidir

92



Lenovo Legion T530 + Y27G (2019)

Gerçekten de "hepsi bir arada!"

NVOyun bilgisayarları ilk kez palazlandıktan günlerden beri epey yol kat etti. Önce “ofis/oyn” diye kendisine bir kulvar yarattı sonra da kendi içinde “masaüstü/laptop” diye aradan bir yol daha geçirdi. Geldiğimiz noktada masaüstü bilgisayar tercih eden oyuncuların sayısı halen yadsınamaz miktarda olsa da herkes donanım bileşenlerini kendi zevki doğrultusunda belirleyecek tecrübe sahip değil. Lenovo'nun kendi içinde farklı konfigürasyonlara ayrılan Legion T530 modeli de, eğimli oyun monitörü Y27G ile birleştiğinde alışverişe gidiip eve gereken tüm bileşenlere sahip, sık, kaliteli ve yetenekli bir oyun bilgisayarı ile dönmek isteyen oyunculara hitap ediyor.

Dilerseniz T530'dan başlayalım. Legion T530 üst sınıftaki abisi T730'un sahip olduğu RGB aydınlatma ve metal dış yüzey olmadan bile sık durabilen bir ürün. Kırmızı renkte aydınlatmaya sahip olan yapım kaliteli plastik bir dış yüzeye sahip. Üst kısmında yer alan tutacak sayesinde rahatlıkla yeri değiştirilebilen T530 bağlantı seçenekleri anlamında hayli cömert olsa da maalesef bir Type C portuna sahip değil. Cihazın ön kısmında bir çift USB 3.0 bağlantı portu olması da beğenimizi kazandı. Kasa sık gözüküğü kadar da hafif ve fonksiyonel. 11 kg ağırlığındaki T530 oldukça iyi bir havalandırma sistemiyle donatılmış.

KARAR (T530)

- ARTI** Yüksek malzeme kalitesi. Çok sayıda port. Başarılı soğutma performansı.
- EKSİ** Test konfigürasyonunda 8. nesil Intel işlemci mevcut. Type-C portu yok.

dirmaya sahip ve sessizlik ile performansı aynı potada eritebiliyor. T530'un bizdeki konfigürasyonunda Intel Core i7-8700 işlemci, 16GB tek kanal DDR4-2666MHz RAM, Nvidia GeForce 1660Ti ekran kartı, 256GB Samsung SSD ve 2TB HDD bulunmaktadır. T530'da yer alan Samsung PM981 SSD yaptığımız CrystalDiskMark testlerinde 3485 MB/s sıralı okuma, 1569 MB/s sıralı yazma değerlerine ulaştı ki bu oyuncular ve günlük işlerinizde performans alacağınızı göstergesi. GTX 1660Ti ekran kartı ve İ7-8700 işlemci de günümüzdeki hemen tüm oyuncularda yüksek performans vadettirmekte. GTX 1660Ti'ın RTX 2060'e yakın (%10 daha düşük benchmark) skorlarına ulaşlığını da belirtelim.

Y27G'ye geçelim. Lenovo'nun eğimli ekranaya geçiş yapmak isteyen ama bütçesi çok dolgun olmayan oyunculara yönelik tasarladığı bu monitörün 2019 revizyonu 27" ebadında ve 1080p çözünürlüğü destekliyor. 144Hz yenileme hızına sahip olan Y27G'de 1800R eğimli VA panel kullanılıyor ve tepki süresi de 8ms'den 4ms'ye indirilmiş. G-SYNC desteklediğini de belirtelim. VA panel her ne kadar IPS panele göre kendisine göre bazı avantaj ve dezavantajlara sahip olsa da 178 derecelik görüş açısına sahip. Renk doğruluğu (özellikle

siyahlarla) konusunda avantajlarını ve 3000:1 kontrast değerini de dikkate almak gerekiyor. Malzeme kalitesi son derece başarılı olan ürün -30/+30 derece arasında dönebiliyor ve -5/+30 derece arasında eğilebiliyor. Tüm bu değerleri alt alta dizdiğimizde Y27G'nin gerek tek başına kullanım, gerekse simülasyoncuların bayılacağı çoklu setler içini iyi bir alternatif olduğunu söyleyebiliriz.

Bize gelen test sürümünde T530 ve Y27G'nin yanında promosyon amaçlı bir mekanik oyun klavyesi ve bir de oyuncu faresi bulunmaktadır. Lenovo'nun kendi markasını taşıyan bu ürünler yüksek performanslı olmasalar da giriş seviyesi oyuncuları tatmin edebilecek kadar iyiler. Farede ağırlık desteği olduğunu da belirtelim. Biz bu yazımı yazdığımız sırarda T serisi RTX serisi ekran kartları ve Intel'in dokuzuncu nesil işlemcileri ile güncellenmek üzereydi. Fiyatları ise henüz belli değildi. Y27G'nin eski modelleri de piyasada halen bulunabilmesine rağmen Y27G'nin 2019 modeli henüz ülkemizde bulunmuyordu. Fiyat konusunda bir sürpriz beklemedigimizden kaliteli ve birbirine uyumlu bir masaüstü sistem toplamak isteyenler için Legion T serisi ve Y27G oldukça iyi bir ikili. Elbette aynı güçte bir laptopu daha ucuz satın alabilmek mümkün. Karar da size ait. ♦ **Kürşat Zaman**

84

KARAR (Y27G)

- ARTI** VA panel. G-SYNC desteği. 1800R eğim. Geniş görüş açısı. Başarılı işçilik kalitesi.
- EKSİ** Kulaklı askısı yok. Ayaklıklar zemine çok iyi oturmuyor.

88

LEVEL
**EDİTÖRÜN
SEÇİMİ**



Asus ROG Chakram

Fare üzerinde joystick mi? Neden olmasın?

Asus ROG Chakram ilk bakışta kendisini belli edebilecek kadar ilginç bir ürün. Bir oyuncu faresinin üzerine joystick yerleştirme fikri yeni olmasa da (Lexip Pu94 modelinde kullanılmıştı) Asus gibi dev bir üretici tarafından fikrin benimsenip böyle etkileyici bir ürünlerde kullanılması son ayların konuşulan konuları arasında.

ROG Chakram ilk bakışta iri bir fare. 121 gram ağırlığında ve ön kısmında şerit halinde olmak üzere üç bölge RGB aydınlatma ile beraber geliyor. Frenin iki tarafında kavrama hissini desteklemek için daha yumuşak ve kaplamalı bir yüzey kullanılmış. Ne demetmiş, Chakram'ın alametifarikası üzerindeki joystick. İki farklı uzunlukta gelen bu joysticki rahat kullanabilmek için ellerinizin biraz büyük olması gerekiyor. Elbette farenin üzerinde olması yüzünden oyunlarda kullanırken başta yadrigiyorsunuz. Kendi adıma War Thunder'da başta sıkıntı çekmemeye rağmen sağa sola bakiş gibi kritik konularda büyük faydasını gördüm. Yönlendirme konusunda ise çok rahat ettim diyemem. Neticede joystickin yerini tam olarak tutması mümkün değil.

Asus bu modeli mümkün olduğunca kişiselleştirilebilir kılmaya gayret etmiş. Üst kapak ve iki ana tuş çıkabiliyor ve altındaki Omron switchler kolaylıkla değiştirilebiliyor. Her şey manyetik ve çat diye yerine oturmaktır. Arka kısmındaki ROG logosunu çıkartıp kendinize yaptığınız logoyu koyup aydınlatmanız bile mümkün. Teknik kısmada ise Asus son dönemin en yeni sensörlerinden olan Pixart PAW3335'i kullanmış. Çok beğenilen Pixart PMW3360'ın daha az güç tüketen ve elden geçirilmiş bir versiyonu olan bu sensör 400 IPS hız ve 40G hızlanma değerlerine sahip. Ayrıca tam şarjda 2.4Ghz modunda 100, Bluetooth modunda ise 125 saatte varan bir pil ömrü mevcut ki oyun farelerinde alıştığımız bir durum değil.

Gelelim fiyat'a, elbette tüm bunların bedeli yüksek. Ülkemiz fiyatı belli olmayan ürün dışında tam 150\$. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Performansı yüksek, batarya dayanımı uzun, Joystick inovasyonu, Bluetooth desteği, kutu içeriği zengin.

EKSİ Fiyatı yükseki, büyük ve ağır

90



Viewsonic Elite XG270QG

1ms gecikme, 165Hz Nano IPS panel

Viewsonic'in monitör söz konusu olduğunda akla gelen ilk markalardan birisi olduğu malumunuz. Her bütçeye hitap eden modellere ürün gamında yer veren firma bu defa oyuncuların rüyalarını süsleyecek bir modelle çıktı.

27 inch ebadındaki XG270QG 2560x1440 (WQHD) çözünürlüğü destekleyen bir Nano IPS panelin etrafında kurulmuş. 1ms gecikme süresiyle oyuncuların taleplerine cevap veren ürün 350 nit parlaklığa / 1000:1 kontrasta sahip. Overclocksuz 144Hz, overclock ile 165Hz yineleme hızı sunuyor. G-SYNC desteğinin de yanında geldiğini ve ürünün renk doğruluğu konusunda da iddialı olduğunu (DCI-P3 renk uzayının %98'ini görüntüleyebiliyor) belirtelim. Ayrıca ürün 10-bit renk derinliğine sahip. Görüş açısı ise 178 derece.

Teknik taraftan başladık, dizayndan devam edelim. Ürünün kurulumu son derece kolay. Viewsonic bu modelde üç köşesi çerçevesiz bir tasarım kullanmış ve malzeme kalitesi de hemen kendisini belli ediyor. Ayrıca Elite serisinin üyesi olmasını sağlayan bazı geliştirmeler (EDE) de mevcut. Bunlar arasında güneş perdelerinden kulaklık askısına, fare kablosu tutacağından arka panelde RGB desteğine kadar her şey var. Müdahale etmediğiniz taktirde fişe takılı olduğu sürece yanın RGB panel oldukça hoş gözükyor. OSD de hızlı ve kullanımı kolay. Benim bu tarafta gördüğüm tek eksikslik arka panelde Type-C portuna yer verilmemesi. Son olarak ürün 2x2W hoparlörler ile geliyor. Test ürünümüz erken üretim modellerden olduğundan birkaç ufak (ekran glitchleri gibi) probleme sahipti ancak seri üretim modellerde bu sorunların yaşanmasını beklemiyoruz. Neticede karşımızda son derece üst seviye bir oyuncu monitörü var ve açıkçası renk doğruluğu göz önünde tutulursa grafikerler ve profesyoneller tarafından kullanılmaya da uygun.

Bu yazı yazıldığında fiyatı henüz belli olmamıştı, yurt dışı fiyatı ise 600\$. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Zengin yan donanımlar, yüksek performans ve renk doğruluğu, kolay montaj ve kullanım, 165Hz yineleme hızı, RGB desteği.

EKSİ Type-C portu yok, fiyatı yüksek.

89



Asus TUF Gaming H7 Wireless

Kocaman ve konforlu...

Asus'un TUF serisi kağıt üstünde ROG serisine daha uygun fiyatlı bir alternatif olsa da, belki firmanın da beklememiği seviyede öne çıkmaya başladı. Geçtiğimiz aylarda incelediğimiz TUF K7 klavyenin ardından test merkezimize konuk olan H7 Wireless da son derece beğenimizi kazanan bir ürün oldu. Asus'un TUF H7'de kullandığı kocaman kulak yastıkları hayli heybetli, dışında kullanmak üzere tasarlanmadığını on metreden anlamak mümkün. Bu tasarımın altında Asus'un 53mm Essence sürücülerini ve Hybrid kulak yastıkları yer alıyor. Kulak yastıkları hayli yumuşak ve kaygan bir kumaş ile kaplı. Ürünü çok sıcakta test edebilme şansım olmadı ama bu kaplamanın sıcak havalarda terletme ihtiyatlı yüksek. Kocaman yastıklar kulağınıza tamamen kaplıyor ve saatler süren kullanımda bile rahat hissettiyor. 20Hz-20Khz frekans aralığını destekleyen ürün 380 gram ağırlığında. Mikrofon çıkartılabilir, performansı ise yeterli. Asus bu modeli kafaniza göre ayarlayabilmeniz için hareketli aksam yerine gerdürme bandı kullanmış. Sonuç hiç fena değil. Paslanmaz çelikten kafa bandı da ürünün dayanıklılığını artırıyor.

H7'nin Wireless modeli bağlantı olarak 2.4Ghz kullanıyor ve USB portundan bağlanan bir adaptöre sahip. 25 metrelük bağlantı mesafesi vadeden ürün sözünde durmayı başarmış. Tam şarjda pil dayanımı yeterli, 15 saat civarında. H7 Wireless oyunlarda her türlü sesi yaşamınızı sağlarken konum doğruluğu açısından da başarılı bir ürün. Müzik performansı konusunda ise, sahnesini hiç fena bulmadım. Corsair Void Elite'in bu konuda daha başarılı olmasını ise yüksek bas oranıyla teflifi etmemi başarmış. Neticede müzik tarafında beklentiniz yükseksse zaten Sennheiser Momentum'a bakıyorsunuzdur diye düşünüyorum. Neticede karşımızda son derece başarılı bir ürün var. Fiyat konusunda ise durum tam tersi. Ürünün fiyatı 900 TL civarında ve bu kablolı modelin neredeyse iki katı. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

- ARTI** Son derece konforlu, gecikmesiz kablosuz bağlantı, yeterli batarya ömrü, oyun performansı çok başarılı.
- EKSİ** Fiyatı yüksek, kulaklık kaplaması sıcak havalarda terletebilir

85



Asus ROG Eye

Profesyonel yayncılar için ideal bir web kamerası

Notebook kullanan herkesin iyi kötü bir web kamerası oluyor. Masaüstü PC kullanıcıları için ise bu bir seçenek. Eğer bilgisayarınızı görüntülü görüşme yapmak için de kullanmak istiyorsanız öylesine bir web kamerası satın alabilirsiniz. Ancak sosyal medya üzerinde özellikle de oyun yayıncılığında bir kariyer yapmayı planlıyorsanız muhteşem oyun grafiklerinin üzerinde yüzünüzün kalitesiz ve takılarak görüntülenmesini istemeyeceğinize eminiz. Dolayısıyla kesinlikle oyunlardaki akıcılığı yakalayacak bir web kamerasına ihtiyacınız olacaktır. Bu noktada Asus'un tamamıyla oyuncular için oluşturduğu ROG serisinden piyasaya sunduğu yeni web kamerası Asus ROG Eye iyi bir seçenek olabilir.

Benzer web kameralarının aksine Full HD çözünürlükte 60fps sunan kamera yeterince akıcılık sunarken aynı zamanda WDR teknolojisi ve mavi cam ile hem infrared ışıkların oluşturduğu negatif etkiye yok ediyor hem de arkadan ışık gelen durumlarda görüntünün parlamasını engelliyor. Üzerinde bulunan Face AE teknolojisi ise yapay zeka ile yüzü arka plandan ayırip aydınlatarak daha net görüntülenmesini sağlıyor.

ROG Eye ses konusunda da üzerinde yer alan çift mikrofon ile diğer web kameralarından ayrılıyor. Beamforming teknolojisi sayesinde karşısındakilerin sesini daha net almasını yanı sıra çok başarılı bir şekilde fan gürültüsü, klavye tikirtısı ve oyun ses efektleri gibi dış ses kırılıklıklarını de başarılı bir şekilde filtreleyebiliyor. ROG Eye 96kHz/24 bit kalitede ses kaydedebiliyor.

Sadece 17mm'lik inceliği ve küçük yapısı ile de dikkat çeken ROG Eye'i cebinize bir koyup istediğiniz yere de taşıyabilirsiniz. Ayrıca kutusunun içinde standart tripod'lara da bağlayabileceğiniz alüminyum tabanlı bir ayak da bulunuyor. Profesyonel yayınlar yapabilmeniz için tüm ihtiyaçlarınızı karşılıyor.

♦ **Mahmut Karslıoğlu**

KARAR

- ARTI** Full HD 60 fps görüntü, yakalama, WDR teknolojisi ve mavi cam lens, Face AE ve çift mikrofonlu beamforming teknolojisi, ergonomik küçük yapı
- EKSİ** Sadece 2.1mp fotoğraf çekebiliyor ve face tracking yok

85



Sayfa
104

KÜLTÜR & SANAT

FORD v FERRARI

Motosporlarının popülerliği gün geçtikçe artarken uzun
sure hatırlanacak bir film ile tanışık...

KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

The Mandalorian ve Star Wars Jedi: Fallen Order'ın ayrı ayrı iyi çıkışlarıyla birlikte müthiş bir Star Wars ayı yaşadık, çok mutluyuz!

ALBÜM

MILKY CHANCE MIND THE MOON

Çok değil, bundan belki altı ay önce radyoda çalan bir parçaya kulak kesildim. Melodisi, şarkıcının sesi çok güzel geldi ve bu nedir diye bir baktım ki şarkı 2013 yılında yayımlanmış. Bundan tam altı sene önce! Bu altı sene boyunca kişi uykusunda olduğumu idrak etmemle birlikte Stolen Dance ve Milky Chance ile tanışmış oldum. Geç olsun da güç olmasın.

2013'teki Sadnecessary'den sonra 2017'de Blossom'ı yayımlayan grup, geçtiğimiz ay da üçüncü stüdyo albümleri olan Mind the Moon'u yayımladı. Sadnecessary bir klasikse, Blossom bir hit'i ve Mind the Moon da "sağlam bir albüm" kategorisine giriyor.

12 parçadan oluşan albümün her parçası kesinlikle iyi, boş parça yok. Fado, The Game gibi şarkılar çok akılda kalıcı, Daydreaming direkt eski Milky Chance şarkılarına gönderme yapıyor. Grubun türünü pop olarak tanımlayabiliriz elbette ama bence çok daha değişik bir

noktalalar. Yumuşak ve melodik yapılarıyla, sanki her dönem dinlenebilecek gibiler. Arkada baskın bir tempo, sürekli kafanızı vuran bir davul, diğer müzik türlerine yakınlamalar gibi konular yok, şarkılar resmen ayrı bir alemden takılıyorlar. Özellikle biraz kafanızı dinlemek istediginizde ve hayal kurma ihtiyacı duyduğunuzda, açın bu albümü, aksin gitsin zaman... ◆ Tuna Şentuna



FİLM

SCARY STORIES TO TELL IN THE DARK

Ne olduğunu kesinlikle bilmemiştim ama genel eleştirmeler yerinde olmayan filmleri izlemeyi, keşfetmeyi çok seviyorum. İsmi aşırı uzun olan ve kısaltarak Scary Stories diye anacağım bu korku filmini de rastgele bulup izledim ve başından çok da memnun kaldım.

Hikaye 1968 yılında, Pennsylvania'da geçiyor. Liseli arkadaşlar bir Cadılar Bayramı gecesinde eğlenmek için terk edilmiş ve hayaletli olarak anılan bir eve giriyor, burada da gizli bir oda keşfeliyor. Efsaneye göre de bu evde Sarah adında bir kız kilitli bırakılmış ve o odadan, dışarıdakilere hep hikayeler okumuş. Filmde bu gizli oda da Sarah'nın hikaye defterini bulan arkadaşlar, bir anda bu kızın hikayelerine maruz kalmaya başlıyor ve korkunç olaylar bir bir gerçekleşiyor.

Genel olarak çok orijinal bir senaryo yok, hatta The Ring'i andıran bir konu var bile diyebiliriz. Lakin Sarah'nın hikayelerinin işlenmesi ve sürükleyicilik o kadar iyi ayarlanmış ki filmde ne bir dakika sıkılıyorsunuz, ne de olaylar çok saçma gelip "Aman bu ne ya?!" diye serzenişte bulunuyorsunuz -ki korku filmlerinde bu tip durumlara düşmek çok olasıdır.

Çok korkmadan, daha çok bir çeşit Stranger Things izlemişsinizde vakit geçirmek istiyorsanız, Scary Stories tam aradığınız isim olabilir. ◆ Tuna Şentuna



FİLM

FORD V FERRARI

Motorспорларының son döneme ciddi anlamda popülerleştiği ve 80'lerdeki o "şövalye savaşları" atmosferine doğru yol aldığı bir gerçek. Elbette bu beraberinde talebi de getiriyor ve Netflix'in Formula 1 belgeselinde olduğu gibi yüksek bütçeli yapımlar birbirini izliyor. Ford v Ferrari de motorsporları tarihinin en garip finalerinden birisine ev sahipliği yapan 1966 Le Mans 24 Saat yarısını ve arkasında dönen dolapları anlatan bir yapım. Hikayeye girersek, Ford'un baş aşağı gitmeye başlayan bilançosunu toparlamak için motor sporlarında başarılı olmanın gerekliliğini fark etmesi ve başarısızlıkla sonuçlanan Ferrari'yi satın alma girişimi, motorsporları tarihinin en ikonik araçlarından birisi olan Ford GT40'ın doğmasına vesile olur. Takım patronu Carroll Shelby'nin, teknik bilgisine ve pilotluk yeteneğine çok güvendiği Ken Miles ile oluşturduğu ekibin yolu uzun ve diktir zira sadece Ferrari'nin artıkkusuzlaşan, makine düzenindeki yarış ekibiyle değil, kendi içlerindeki iş bilmez tepe yöneticilerle, pilot seçimindeki problemlerle, GT40'ın bebeklik sorunlarıyla da yüzleşmeleri gerekmektedir. Neticede ilk iki senede akla gelebilecek her türlü şey başa geldikten sonra 1966'ya gelinir. Yani Shelby'nin deyimiyle "daha hafif, daha hızlı ve daha çirkef" oldukları yıla. Bu noktada hemen söylemek isterim, film bir motorsporları tutkunu olan beni çok fena yakaladı kalbimden. İleri seviye ilgili insanları bile yakalayacak minicik detaylara önem verilirken bu işle hiç alaklı olmayan insanları da ekran başında hop hop hoplatacak kadar rafine bir anlatım var filmde. 8.4'e kadar ulaşan IMDB puanından da fark edebileceğiniz gibi, Ford v Ferrari izleyen herkesi fena halde memnun halde evelerine uğurladı. Sizin için de farklı olacağını sanıyorum, bu sporla alakanız olsa da, olmasa da. Bir de, ilk fragmanı izlediğimde söylediğimi tekrarlıyorum, "Ken Miles'i birilerinin hatırlamış olması bile muhteşem." ♦ **Kürşat Zaman**



Dizi

THE MANDALORIAN

Disney+ dijital servisinin hizmete girmesiyle birlikte, normalde görme olasılığımız düşük olan dizilere ve animasyonlara kavuşturacağız gibi duruyor. Bunların ilk örneği de Star Wars evreninde geçen The Mandalorian olarak ekranlardaki yerini aldı. Seneler öncesinin Return of the Jedi'ının beş yıl sonrası konu eden dizide Boba Fett'ten iyi tanıdığımız bir "kafa avcısı"nın hikayesine şahit oluyoruz. Bir Mandalorian olan bu arkadaşımız neredeyse Boba Fett kadar iyi ve çoğu dövüşten, mücadeleden alınının akiyla çıkışır. Bu anlamda da kafa avcıları arasında namı almış yürümuş. Yine basit birkaç kafa avcılığı görevini yerine getiren kafa avcısı, daha sonra bir hayli iyi bir para alacağı bir görevi kabul ediyor ve görev, hedefi bulup olabilirse canlı olarak geri getirmek. Spoiler vermek istemiyorum ama Mandalorian'ın hedefine ulaşması ile birlikte bu canlıyı hemen tanıyor ve bir anda inanılmaz seviyoruz. Onun neden bu kadar değerli olduğu da ikinci bölümde zaten kendini belli ediyor.

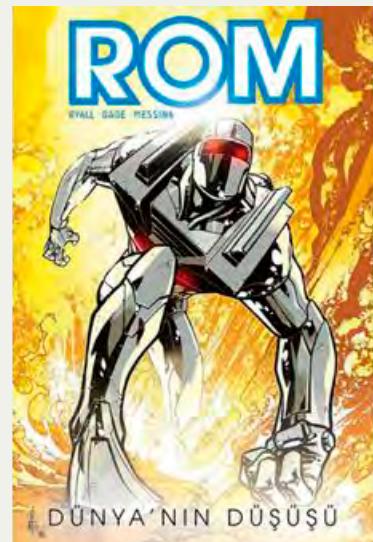
Dizi resmen bir film kalitesinde ve atmosferi gerçekten çok sağlam. Adeta Star Wars evreninde geçen bir Western'in içinde gibi hissediyorsunuz. Müzikler, aksiyon, diyaloglar, karakterler... Hepsi bana çok çok iyi geldi; Star Wars fanatığı olup olmamanız fark etmez, bu diziyi izlemelisiniz. ♦ **Tuna Şentuna**

ÇİZGİ-ROMAN

ROM: DÜNYA'NIN DÜŞÜŞÜ

Cizgi-romanlarla benim gibi kağıt ilk defa bulunduğunda tanıştıysanız, Rom adını duyduğunduzda da aklınıza A5 boyutunda, sararmış ve renksiz sayfalı bir çizgi-roman gelecektir. Vaktinde nedense çok beğendiğim Rom'un Türkiye'de, yeni haliyle yayın hayatına başlamasıyla birlikte de tekrar geçmişe döndüm. Presstij Yayınları'ndan çıkan Rom, kesinlikle tanıtımı ihtiyaç duyan bir çizgi-roman çünkü her yeri Marvel, DC ve Manga'lar ele geçirmişken bu underground eserin keşfedilmesi biraz zor. Bir zamanlar bir canlı olan ama daha sonra mütiş güçlü bir zırhlı donatılmış bir robota dönüşen

Rom, İfrıt adı verilen uzaylı ırkı evrenden silmeyi hedefleyen bir koruyucu. İfritler istila ettikleri gezegenlerdeki canlıların kılığına girerek o gezegeni zaman içerisinde yavaş yavaş ele geçiriyor ve gezegenin asıl sahiplerini yeryüzünden siliyor. Rom'un dünyaya sürpriz geliş, bir süredir dünyada hükümdarlıklarını kuran İfrit'leri şaşırtıyor ve büyük bir mücadele başlıyor. Bir uzay şövalyesinin maceraları olarak özetlenebilecek Rom, eski dönemin anlatımına ve hikaye basılılığıne sahip, iyi bir çizgi-roman serisi. Umuyorum ki serinin devamı yayımlanma ya devam eder. ♦ **Tuna Şentuna**





X-Men: Yeniden Doğuş
"Bana gelin X-Men'lerim!!!"



1 990'larda öğrenci ve sabahçı diye ayrımlar vardı, şuan hiç bilmiyorum hala devam ediyor mu ama öğrencinin en güzel kısmı eve döndüğünüzde televizyonda o muhteşem intro müziğiyle birlikte X-Men Animated Series'e denk gelmekti. Tam eve döndüğüm anda başlayan çizgi film, süt ve kakaolu bisküviyle birleştiğinde rakiplerinden fersah fersah öndeymişti. Jim Lee'nin çizimleriyle dünyanın en çok satan çizgi romanı rekorunu elinde tutan X-Men, 1991 yılındaki serisi satışa çıktığında çizgi roman dünyasını kasıp kavurmuştu, yıllar geçtikçe X-Men'in popülerliği azaldı, eski halinden eser kalmadı ve bitme noktasına geldi. Şimdi ise yeniden doğuyor. Bu ay köşemizde dünyanın belki de en politik ana akım çizgi romanlarından birinin hikayesini izliyoruz!

"Come to Me My X-Men"*

Bu X adamların ve kadınların kim olduğunu bilmeyenler için çok kısa bir özet vermemiz gereklidir, herhangi bir X-Men üyesi radyoaktif bir örümcek tarafından isırılmıyor ya da bir şekilde inanılmaz boyutlardaki gamma radyasyonuna maruz kalıyor. Onlar birbirinden farklı güçlerinin hepsini genlerinden alıyorlar. Yani böyle doğmuşlardır. Stan Lee ve Jack Kirby onlara "Mutantlar" adını vermek istiyor ancak dönemin Marvel editörü, Mutant kelimesinin anlamının her okuyucu tarafından anlaşılmayacağını ve kafa karışıklığına sebep olacağını düşünerek, ismini doğrudan Charles Xavier'dan almasını öneriyor. Ve böylece sevdigimiz X-Men doğuyor.



Stan Lee X-Men hakkında şöyle diyor; "her yaratılan kahramana ilginç bir orijin hikâyesi yazmak oldukça zordu. Ben de işin kolayına kaçtım ve zaten öyle doğduklarını söyledim." Kirby ise olaya biraz daha felsefi yaklaşmış ve X-Men'i yaratırken söyle düşünmüştür, "elinizde zararsız küçük kız ve oğlan çocukları olsa ne yaparsınız? Onları eğitir ve topluma yararlı bireyler haline getirmeye çalışırız. Bana göre mutantlar insanlara yardım edebilirdi ve bu yüzden yaratıldıkları."

Gelgelim X-Men pek çok zaman Marvel'in yaratmış olduğu en politik çizgi roman oldu. Alegorik açıdan da derin mesajlarıyla da hep toplumdaki sansasyonel olaylara parmak bastılar. Değişen yazar-cizer kadrosu ise genelde de serinin bu çizgisinin pek dışına çıkmayı tercih etmedi. İlk basıldığı dönemde başlayarak toplumda eşitsizlik, azınlık hakları, demokrasi tartışmaları, din,ırkçılık, LGBT, alternatif kültür ve soykırımı gibi konularda sesini çıkarmaktan asla geri kalmadı. 1960'larda Amerikan toplumu içerisinde kanayan çok büyük bir yara olan Afrikali-Amerikalı azınlık haklarını temel olarak söyleyen X-Men çizgi romanları daha sonra ilgili dönemin önemli konularını da hedef gösteren ilk ana akım çizgi roman olma özelliğini korudu. Bir anlamda X-Men yazarları belki de bir Hulk çizgi romanında olmayan özgürlüklerle X-Men direksiyonuna geçtiler hep.

Tabii her zaman da bu özgürlük iyi sonuçlar vermedi, aşırı ofansif bulunan çizgi roman kapakları, Amerika'nın özellikle cumhuriyetçi kesimini rahatsız eden olaylar ve en son birkaç sene önce Endonezyalı bir çizer olan ve yaptığı bu işe kendi kariyerini bitiren Ardian Syaf'ın X-Men Gold çizgi romanına yerleştirdiği gizli Anti-Semitic ve Hristiyan dini karşıtı simgelerle bir kez daha eleştirileri topladı. Tabii X-Men Gold ve Marvel'in başlığı diriltme rüyası da Syaf'la birlikte gömülümiş oldu. Peki, bu Marvel ne oldu da bu

IT'S 1987. DO YOU KNOW WHAT YOUR CHILDREN ARE?



Paid for by citizens in support of
The Mutant Registration Act.



AYIN VARIANTı

X-Men #2 Shannon Maer
Exclusive Variant



kadar X-Men rüyasını yeniden görme peşindeydi. X-Men hikayeleri iyi gitmiyor muydu, insanlar okumayı ve satın almayı bırakmış mıydı, sorun neredeydi?

Böyle bakarsak aslında çizgi romanda herhangi bir başlığın sıfırlanıp yeniden başlaması oldukça popüler bir pazarlama ve yenileme hamlesi. Ancak mesela Batman bundan pek fazla zarar görmezken (tabii ki hazırlıklı) X-Men gibi başlıklar ise sadece kendini eskitti. Dümende Jack Kirby varken oldukça popüler olan X-Men, ilk reseti direksiyona Len Wein geçtiğinde yedi. Aynı zamanda Wolverine karakterinin de yaratıcısı olan Wein, 1980'lere kadar başarıyla gelen seriyi bana göre gelmiş geçmiş en iyi çizgi roman yazarlarından biri olan Chris Claremont'a bıraktı. Halen en iyi X-Men dönemlerinden sayılan Claremont dönemi, kendi efsanesini başlatacak Jim Lee ile devam etti ve işler buradan sonra batmaya başladı. 1991'de başlayan ve Jim Lee'yi en sonunda DC Comics'in başına getiren yolu açacak seri X-Men için ise sonun başlangıcı oldu. 1991'den 2019 senesine kadar bana kalırsa eli yüzü düzgün sadece iki dönem yaşayan X-Men, milenyuma berbat girdi. Joss Whedon ve Grant Morrison dönemi dışında neredeyse 28 seneye yakın bu başlık için eli yüzü düzgün bir çizgi roman çıkaramayan Marvel'in bu süreçte takdir edileceği tek yönü varsa denemeye hep devam etmesiydi. İçerisinde Bendis'in olduğu yazar ve akılınız gelebilecek en iyi çizerlerin yer aldığı kadrolarına rağmen Jonathan Hickman'a kadar X-Men insanların sadece ilk sayısını satın alıp gerisyle ilgilenmediği bir çizgi roman evreni çöpü haline gelmişti. Aslında Terri-

gan sisi, Cyclops haklıydı, "no more mutants", bebek Cable ya da Age of Apocalypse gibi kültür cümle ve hikâyelerle bir şekilde sektörde tutunsada kötüyüdü işte.

Kimi komplot teorilerine göre doğru düzgün bir X-Men serisinin çıkmamasının altında yatan neden, film anlaşmaları. Marvel elinde olmayan X-Men film hakları için Fox'un nemalanacağı bir hikâye vermemeye gayret etti ve bu yüzden olmadı. Şahsen ben buna inanmıyorum ancak altındaki mantığı anlayabiliyorum. İnanmama nedenim de şu; orijinal X-Men kadrosundaki tüm karakterler kendi solo serileri ya da Avengers, Inhumans ya da Civil War gibi başlıklarda Marvel evreni içerisinde hep çok önemli roller aldılar ya da kendi efsanelerini yaratıllar (bkz. Old Man Wolverine) bu karakter ve hikâyeler de gayet nemalanabilir işlerdi ki nitekim Fox; Logan filmi için OMW'nin etinden sütünden faydalandı ve çok güzel bir film ortaya çıktı.

İyi, çok güzel anlatın da su an ne oluyor diyorsanız, işte tam olarak oraya geldik. Jonathan Hickman son dört aydır çizgi roman endüstrisinde yepen bir sayfa açıyor. Daha önce Fantastic Four'da yaptığı gibi bitmiş bir başlığı resmen diriliyor. Bir anlamda Marvel çizgi romanlarının necromanceri diyeboleceğimiz Hickman, House of X ve Powers of X'le başladığı Dawn of X hikâyesine periyodik hale gelen yeni X-Men serisiyle devam edecek. Aynı zamanda New Mutants, X-Force gibi başlıklardan da beslenecek X ailesi hem çizgi romana yeni başlayacaklar hem de daha önce bir sebepten ara verenleri içine çekerek kalitede. Bizim gibi

pek ara vermemişleri de oldukça mutlu eden Hickman'ı neden bu kadar abartığımı anlatmaya başlamalıyım artık. Her şeyden önce yazar artık görünmeyen bir başlığı tekrar görünür hale getirdi ve bunu yaparken sansasyonel ancak ucuz bir "süper-kahraman ölümü" yerine kendi içinde birbirine bağlı ve üç farklı zaman ve uzay ekseninde gezen bir hikaye tasarladı. Hickman belli ki yalayıp yuttuğu X-Men külliyatından beslenirken de yepyeni bir öyküyü bize sunuyor. Özelle, Charles Xavier yepen bir mutant devleti kurmakta ve bunu yalnız başına değil daha önce düşmanı olduğu mutantları da birleştirerek yapıyor. Daha önce X-Men okuyanlar Magneto'nun Genosha'sının başına gelenleri iyilir, Charles ise bu sefer işini şansa bırakmıyor ve ülkesini "işletmesel kararlar ve ticaret" ekseinde dünyaya kabul ettiriyor. Evet, mutantlar hala korkutucu, homo sapiens hala onlardan nefret ediyor ve yollarına taş koymaya çalışıyo-ru ancak bu sefer Prof. X'in beraber barış içinde yaşama rüyası ancak onları kabul ettiğimiz kadar güvenli. Hickman'ın burada göstermek istediği şey aslında modern dünya politikaları. Eğer ortada bir süper güç varsa biz onun iyi olmasını umuyoruz ve dediklerini yapıyoruz. Krakoa şu an tam da öyle!

Cizgi romanın en güzel yanlarından biri rutinden kaçış sağlarken aynı zamanda rutin hakkında da söyleyeceklerini derin metinlerde ya da görsellerle söyleyebilmesi. Bir süper kahramanın birilerini tekme tokat dövmesi ya da çok seksi çizimlere bakmak evet itiraf edelim ki güzel, ama bir yere kadar. Cizgi romanın bize daha çok şey vermesi lazım ve Hickman X-Men'i köklerine geri döndürüyor. Korkusuzca, ciddi bir şekilde ve her mutantın kendi özelliklerine saygı durusu şeklinde X-Men'in en başından beri değiştiği toplumsal konulara vurgu yapıyor. Siz de bu heyecana çok geç olmadan katılm diyelim!

◆ Metehan İğneci

OTAKU CHAN

19 ve 20 Ekim'de Comikon
İstanbul'daydım ve Japonya'dan
gelen misafirlerimizle süper
röportajlar yaptım!

Geçen ay kısaca tanıtmıştım. Sabo'nun seslendirme sanatçısı Toru Furuya, Dragon Ball'dan tutun da Detective Conan, Bleach, Gundam'dan Sailor Moon'a (neredeysse benim yaş grubumdaki kızların çoğunu ilk aşık Mamoru Chiba yani Tuxedo Mask'a) kadar müthiş karakterleri seslendirmiş biri.

Tanışınca çok da tatlı biri olduğu ortaya çıktı. Kendisine Mamoru Chiba yüzünden ilk aşık olduğunu söylediğimde saygılı bir tavırla oturduğu yerden kalktı ve ellerimi sıktı. Yaptığımız röportaj boyunca da rahatlığı ve esprileriyle bizi mest etti.

Merve Çay: Kendisi çok küçük yaşlarda Gekidan Himawari tiyatro grubunda oyuncuydu. Sonrasında seslendirme sanatçılığına geçiş yaptı. Bu geçiş nasıl oldu?

Toru Furuya: Beş yaşında Gekidan Himawari'ye girdim ve sahne almaya başladım. Lise 1'de Star of the Giants animesinin ana karakterini seslendirmem benim için bir ilkti. Ve bu eser Japonya'da çok ünlü oldu. Ardından üç sene bu karakteri seslendirmeye devam ettim. Bittiğinde üniversitede giriş sınavları vardı, Gekidan Himawari'yi bırakmak durumunda kaldım ve üniversite hayatım boyunca gelecek planlarım üzerine kafa yordum. Mezun olmaya yaklaşlığında Star of the Giants'in etkisiyle bu sektörde geri mi girsem diye düşünmeye başladım. Önce bir produksiyon firmasında işe başladım. Ama geçmişimde hem oyunculuk hem de seslendirme sanatçısı olarak çalıştığım için 25 yaşında Gundam'ın baş karakteri Amuro Rey'i seslendirme imkânı buldum. Seslendirme sanatçılığının eğlenceli oluşu ve animelerin sonsuz olasılıklarını görmek bu sektörde ilgimi artırdı. Gundam'dan sonra da bu meslekte kalmaya karar verdim.

MC: Kendisi müthiş şanslı; daha ilk işinde,



hem de lisede bir baş karakteri canlandırma imkânı buluyor, ayrıca gerçekten Japonya'da müthiş ünlü hâle gelmiş bir anime bu. Ardından gelen rol de Gundam'dan Amuro Ray oluyor. Yani Allah'ın sevgili kuluymuş diyorum. Bu rollerden sonra da Saint Seiya, Dragon Ball, One Piece gibi önemli anime lerde çok farklı karakterlerin sesi oldu. Bu karakterlere nasıl hazırlandınız?

TF: Ben temelde yeni bir karakter canlandıracığım zaman hem eserin, hem de karakterin bilgilerini beynime isliyorum. Ve bu bilgiye dayanarak nasıl bir ses, nasıl bir oyunculuk kullanacağımı düşünüp seslendirilecek metin elime ulaşlığında söyleyeceğim sözleri o karakter gibi davranışarak okuyorum. Hareketleri de kullanarak o karaktere bürünyorum. (Resmen oyunculuk yapıyor adam mikrofonun arındırda) O yüzden benim seslendirme metinlerim bir sürü not ve ek bilgiyle doludur ve karman çorman bir hâle dönüşürler. (Gülüyör)



MÇ: Bu sene 13th Seiyuu Ödülleri’nde Detective Conan’daki Zero rolüyle kazandığınız ödülü dolayı tebrik ediyorum. 50 seneyi aşın süredir seslendirme sektöründe oluşunuz ve önemli bir usta olmanız göz önünde bulundurulduğunda, sektör ne gibi değişimlerden geçti diyebiliriz

TF: Anime sektörüne ilk girdiğim zamanlar da, seslendirme sırasında sinemadaki gibi kocaman bir ekranda (perde herhalde diye düşünüyorum) görüntüyü izler ve önünde mikrofonla seslendirmeyi yapardık. Şimdi her şey dijital olarak hallediliyor. Genelde stüdyoda kayıt yapıyoruz. Üç mikrofon bulunuyor stüdyoda ve her birinin önünde 30"lik bir ekran duruyor. Elbette teknik süre de çok değişti, gelişti. Önceden kasetlere kayıt yapılyordu, sonradan düzeltme (edit) imkânı da çok iyi değildi, bir kelimeyi ya da cümleyi yanlış söylediğinizde bütün o sahne en baştan herkesle birlikte tekrar seslendiriliyordu. Şimdi ise sadece yanlış olan kısmı sonradan bir tek o seslendirme sanatçısı ile tekrar çekerek düzeltebiliyorsunuz ve bu yaptığımız işi çok rahatlatan bir şey oldu.

MÇ: Ne kadar çok karakter seslendirdiğinizi düşünerek en sevdiğiniz ya da kendinize yakın bulduğunuz karakterler hangileri?

TF: Gerçekten de pek çok karakter seslendirdim, hepsiyle duygusal bir bağım var. Şu an seslendirdiğim Dedektif Conan'daki Amuro Toru (Zero), iki yıldan beri Japonya'da çok ünlü. (Gerçekten de Japonya'da Zero uchu gitti, bir serinin içindeki tek bir karaktere özel film yapıldığı tek örnek olabilir.) Ve çok geniş bir yaşı yelpazesinden hayranları var. Tabii ki One Piece'den Sabo'yu da çok seviyorum. Bu ikisinin bende yeri ayrıdır.

MÇ: Son olarak; İstanbul'u ve Comikon'u nasıl buldunuz?

TF: İlk defa Türkiye'ye geldim ve gerçekten tarihi dokudan ve dünya mirası diye bileceği binalardan çok etkilendim. Türk yemekleri de, şarapları da çok güzeldi; zaten alkole de bayılırım. İstanbul gerçekten çok güzel bir şehirmiş. Türk insanları bizim Japon olduğumuzu öğrenince çok sıcak ve yakın davranışları, konuşmaya başlıyorlar. Bu sebeple Japonya ile Türkiye'nin arasındaki iyi olduğunu hissettim. Anime bağlantısıyla bu iki ülke yakınlansa ne güzel olur, ben de keşke tekrar gelebilsem buraya...

Toru Furuya'nın ardından Robin'i seslendiren Yuriko Yamaguchi'yle röportajım başlıyor. O da Evangelion'dan InuYasha'ya, Full Metal Panic'den Pokemon'a çok önemli serilerde çalışmıştır. Kendisi hanım hanımcık biri. Üstümdeki Japonya'dan aldığı Zoro tişörtünü görüp ay benim çocukta da aynısı var, çok



seviyor Zoro'yu deyince zaten muhabbet'e dalıverdim ve röportaja öyle başladık.

MÇ: Kendisine ilk sorum seslendirme sanatçısı olmaya nasıl karar verdiği yönünde...

YY: Tiyatro oyuncusuydum, Evangelion'daki Ritsuko Akagi karakteri için seçme yapıldığı haberini kulağıma çalındı, girince geçtim ve böylece sektörde de girmiş oldum.

MÇ: Evangelion'da Ritsuko Akagi, Naruto'da Orochimaru, One Piece'te Nico Robin'i seslendirdiniz. Hepsi de çok gizemli ama çok farklı karakterler. Bu rollere nasıl hazırlanınız?

YY: Karakterlere hazırlanırken sahneye hazırlınlardır gibi çalışıyorum. Senaryoyu okuyup ne hissettiğime bakıyorum ve bu hislerle karakteri kafamda canlandırıyorum. Ardından nasıl bir konuşma tarzı bu karaktere uyar diye denemeye başlıyorum. İlk seferinde o karakterin hayatını, yaşadıklarını düşünerek başlıyorum.

MÇ: Nico Robin karakteri için bildiğim kadarıyla seçme yapılmadı... Siz rolü nasıl aldınız?

YY: One Piece öncesinde Toei'nin Kindaichi serisinde çalışırken produktöryle tanışmıştım, kendisi aynı zamanda One Piece'in de produktörüydü. Kindaichi'de rolüm kısaydı sadece iki ay sürmüştü. Ama produktör beni oradan hatırlamış. Ve Nico Robin karakteri için benim adımı sunduğunda ekip de onaylamış.

MÇ: Nico Robin, Luffy'nin ekibine daha farklı bir şekilde katıldı. Çok zorluklar çekmiş ama bir o kadar

da ilginç bir mizah anlayışına sahip ilginç bir karakter ve Yamaguchi-san'ın Robin'i çok sevdiği biliniyor. Hatta bir röportajında ondan çok şey öğrendiği ni de söylemişti. Sizi en çok etkileyen, unutamadığınız bir replik var mı?

YY: Daha Nico Robin değil de Miss All Sunday olarak adı geçenken, Luffy'lerle düşmanın kullandığı bir sözdü. Kendi gücü tüketindede, Luffy onu kurtarmadan önce söylediği sözdü. Unutamam.

"Benim hayalimin önünde çok fazla düşman var." (Önce bir gözlerini kapadı, birkaç derin nefes alıp karaktere girdi ve repliği Robin'in sesiyle söyledi, vallahi canlı şahit olunca insanların tüyleri diken diken oluyor.)

MÇ: Ve son olarak Comikon ve İstanbul'u nasıl buldunuz?

YY: Hem İstanbul ve Comikon, hem gelen insanlar ve şehirde karşılaşlıklarımız benim tahminimin ötesindedeydi, çok naziklerdi. Çok iyi huylu, yumuşak huyluydu. Bu yüzden burası vakit geçirilecek çok rahat bir yer. Japonlara çok yakın hissediyorlar, bu durum da sanırım demin söylediğim bir parçası. Türklerin ve Japonların gönlüleri de birbirine yakın olabilir diye düşünüyorum. Gerçekten çok kibar insanlar. Çok mutluydum burada geçirdiğim zaman boyunca.

Gelecek ay yönetmen Noriyuki Abe ile yaptığımız röportajla devam edeceğiz. Ve son olarak soruları ben hazırlasam da kem küm Japonçamla koca röportajı yapamayacağım dan vakit ayırip müthiş Japoncasıyla hayatı kurtaran Kaan Togashi'ye ve sonrasında röportaj kayıtlarının tamamını çeviren Güneş Sargüney'e çok çok teşekkür ederim.

◆ Merve Çay

COS- PLAY REPUBLIC

Cosplay ve kostümcülük
arasındaki farklar

Zaman geçtikçe kendini geliştiren ve bir noktada tabii ki pahalılaşan cosplay kavramı, günümüzde inanılmaz teknolojilerle yükselmeye devam ediyor. Ledli kılıçlar, nefes almayı zorlaştıran maskeler, plastik makyajla süslü yara izleri, 3D modellemeler ve dahası. Ayakta duramadığınız kostümlerde bile sırı eğlenebilirsiniz diye kilometrelerce yol gidersiniz, laf değil. Ne de olsa işin ucunda sizinle muhabbet etmeyi arzulayacak yiğinla insan ve sizin de görmek istediğiniz arkadaşlarınız var. Diğer tarafta özellikle iş hayatınız aktifse, cosplay sizin için hobi olmanın ötesine geçemiyor. "Hafta sonları biraz dinleniyim" cılık de oynayabilirsiniz, ancak gitmek istediğiniz etkinliğe sadece 2 hafta vardır ve kostümünüzü bir an önce hazırlamak da istersiniz.

Kostümcülük nedir?

Cosplay ile ne kadar içli dışlisiniz bilemiyorum ancak özünde "kostüm" konusu, birçok insanın kafasını karıştırır. Cosplay ve kostüm aynı kategoride yer alsa bile, aslında aralarında fark var. Hayatında ilk defa ilginç makyaj yapmış, elinde silahıyla birisini gören "sıradan bir insan", cosplayi tam olarak kavrayamaz. Yakın zamanda Cadılar Bayramı kostümüyle bir eğlenceye gitmeye karar veren ben, sokakta bunu yadırgayan çok sayıda insana denk geldim. Kimisi karakteri tanıdı ve fotoğraf çekerek teşekkürünü iletti, kimisi ise "nedenini" sorgularmış gibi korkarak uzaklaştı. Cosplay kültürü, özünde birçoğumuzun tanıdığı bir hobi. Ancak buna rağmen ülkemizde kat etmesi gereken yol hala uzun. Bir yabancının bakış açısına bakıldığından cosplay ile mağazadan alabileceğiniz kostüm arasında çok fazla fark yokmuş gibi görünebilir. Bu karmaşa, bazı cosplayerler için onların craft ettiği yani yarattığı, ortaya çıkardığı emeği özetleyen önemli kavramdır. Sonuçta cosplay demek, kendi emeğinizle kostümünüze veya eseri-



Hazır satın alınan kostümlere eklenen detaylar cosplayden sayılır.





Kostüm, her şeyden bir karakter olarak giymektir.



nize hayat vermek demektir. Cosplay, bazıları için yaşam tarzı ve bazıları için ise meslektir. Pek çok cosplayer, cosplay yapma sanatını inanılmaz ciddiye alır. Canlandırdığı karaktere bürünür ve kostümün mükemmel olması adına her detayıncı incik cincik didikler. En önemlisi geniş ölçüde canlandıracabilecekleri bir topluluk oluşturmak için çok fazla zaman ve çaba harcarlar. İnsanlarla çok sık sosyalleşir ve aynı şekilde kendileri de etkinliklerde boy gösterirler. İşin en tartışma yaratılan kısmı ise; bir kostümü genellikle bir kere kullanırsınız. Mesela Cadılar Bayramı kostümlerini düşününebilirsiniz. Bir kostüm dükkânına gider, kostümü ve gerekli parçaları alır, bir kez giyer ve işiniz ertesi gün biter. Tüm kostüm işi, aksesuarlar ve daha fazlası hazırlıdır. Cadılar Bayramı kostümü satın

almakta elbette sıkıntı yok ve parti kostümü için de aynı durum geçerlidir, ancak daha sonra kostümü kenara asar ve bir sonraki Cadılar Bayramı'na kadar giyemeziniz. Kısacası o kostümle işiniz biter. Bu fark bazılarınızın kaşlarını çatabilir.

Cosplay nedir?

Hani "bir kere kostüm giydim, elimden çıkarttım, o zaman ben cosplayer olmuyor muyum?". Hayır, açıklamaya çalıştığım kesinlikle bu değil. Kostüme karşı cosplay tutumu, daha sert ve disiplinlidir. Kostümler daha kaliteli ve detaylıdır. Ayrıca birçok cosplayer, cosplay için parçaları satın alıp sadece kostümü giyme kısmında da işlere sahiptir. Hepsinin özünde amacı, cosplaye hizmet etmektir. Çok ufak da olsa kostüm ve cosplay arasındaki fark, orada var. Kendi kategorilerinde bu fark, göze görülecek kadar büyük olmasa da mesela Cadılar Bayramı kostümlerini kendileri yapanın cosplaye başlangıç yaptığı da söylenir ki gayet mantıklı bir varsayımdır. Birçok insan Cadılar Bayramı gazına gelip, korkutucu veya hazırda var olan karakterin karanlık tarafını kendi hayal güçleriyle birleştirip, kostümlerini yapıp giymek ister. İşte tam bu noktada kostüm ve cosplay arasındaki farkı anlarsınız. Kostümünüüz aylar önce planlamaya başlarsınız, mükemmel ve doğru aksesuarları bulmak için çabalarsınız, işte o zaman cosplay dünyasına girmiş olursunuz. Bir günde öylesine bir partide kostümle eğlenceye gitmekle ile cosplay arasındaki terim farklı tam olarak burada ortaya çıkarıyor. Diğer tarafta cosplayin sadece profesyonel insanlara ait olmadığını da bilin. Yani aylar önce kostümü planlamak ile bir haftada planlamak arasında fark yoktur. Zamanınızı kontrol edebiliyorsanız ne mutlu. Sadece sıradan bir parti yerine, etkinlikte sergilemek istediğiniz kostüm,

cosplayde gözden kaçmayan noktalardan biridir. Unutmayın ki cosplay, bir noktada kostümü hazır satın almaktan daha pahalı olabilir. Sonuçta hazır satılan kostümlerin bazıları istediğiniz gibi çıkmaz. Mat kumaş yerine kullanılan parlak saten, tüm hevesinizi kırar. Bu yüzden cosplay, sık araştırma ve okuma yanında belli noktalarda yardım almanızı da gereklilik duyar. Cosplay, bir filmden, kitaptan, video oyunundan, diziden karakter olarak giyinme uygulaması kavramıdır. Bir kostüm ise aynı şekilde kitap, film, dizi, oyun hatta her şeyden bir karakter olarak giymektir. Özünde ikisi de aynı kapiya çıkarır, ancak emek varsayımlı farklı. Kostümün daha ucuz, kolay korunabilir ve kaldırılabilir olduğunu unutmamak gereklidir. Bununla birlikte, kostümler gerçekçi, çok dayanıklı değildir ve genellikle daha sönüktür. Öte yandan cosplay; pahalı, saklanması zor olabilir ve yapmak için çok çaba ister. Daha gerçekçi, etkileyici ve karakter doğrulayıcıdır. Baktığınız an, o karakter olduğunu anlar ve benzerliğine hayran kalırsınız. Savaş zırhı yapmak veya hazır alıp giymek özünde kolaydır. Ona hayat vermek için savaş yaraları yaratmak, o karakteri yaşamak ise zordur. Filmlerde özellikle bazı karakter zırhları parlak ve mükemmelken, bazıları derin yaralara sahiptir. Birisi pompalı tüfek kullanırken, diğer kalkanıyla gezer. Cosplay ile tam olarak karakteri yaşamak ve görenin de aynı duyguları beslemesi için o anı yaşamanız gereklidir. Poz verirken yerinizde durmaz, o karakterin moduna girersiniz. Hazır satın aldığınız kostümlerde "bu savaş yarası" muhabbeti veya karakteri yaşamamanız için ihtiyacınız olan detaylar yoksa, zaten amacının dışına çıkar. Ancak diğer tarafta bu detayları kendiniz de ekleyebilirsiniz. Ve yine cosplay dünyasına eninde sonunda adım atıp, kostümculükten çıktınız. Tebrikler.

◆ Ceyda Doğan Karaş





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sanci

Mühendislik oyunları kendilerini aştı

2013 yılında hayatımıza giren Space Engineers, geçtiğimiz aylarda erken erişimden çok incelememize de konu olmuştu hatırlarsınız. Ancak sadece Space Engineers değil, Empyrian: Galactic Survival, Minecraft'in galaksi içerisindeki bir benzeri olan StarMade ve yakında karşımıza çıkmasını beklediğimiz Dual Universe gibi oyunlar da yıllardır heyecanla bekleniyor. Geçtiğimiz aylarda Space Engineers'in son sürümünü inceledikten sonra, rakipleri ne yapıyor diye merak edip hızlı bir geri dönüş yaptım ki, bu alanda en gelişmiş oyun olduğunu düşündüğüm Space Engineers'in artık çaylak çıktığını fark ettim. Öyle ki, tamamen oyuncuların yeni mekanizmalar yaratıp devasa uzay gemileri, uzay istasyonları, üsler kurmaları için tasarlanmış ve en ufak hesap hatasında fizik kurallarının kurbanı olduğunu Space Engineers, rakiplerinin karşısında artık amatör kalmış durumda.

2015'te erken erişime girdiğinde çok zayıf duran Empyrian: Galactic Survival hala alfa aşamasında olmasına rağmen, Space Engineers'i görsel ve içerik olarak katlaya katlaya geçmiş. İsterseniz keşif yapın, isterseniz NPC'ler ile çatışarak aksiyon peşine düşün, dilerseniz yeni tasarımlarla kendinize bir imparatorluk kurmak isteyin, Empyrian çok etkileyici imkanlar sunuyor. Eğer yapımı firma yorgun düşüp de oyuna ilgisini bırakmazsa, Empyrian efsane bir hayatı kalma-mühendislik oyununa dönüştürbilir. Hatta, kişisel bir sezgi olarak Dual Universe'in aslında içi boş bir

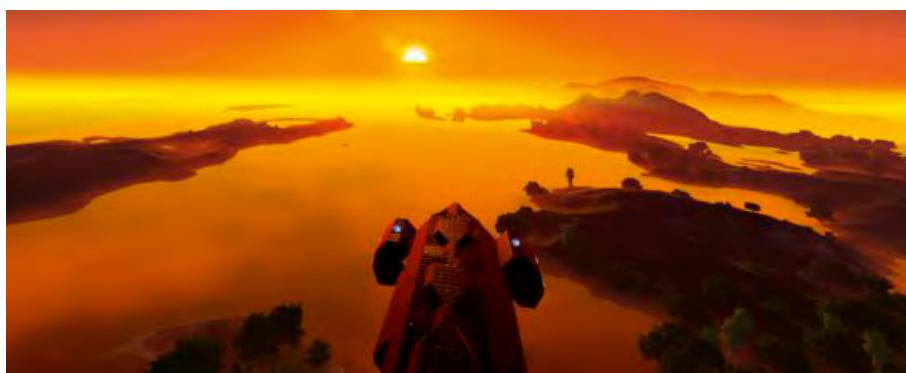
balon olabileceğini ve Empyrian'un onu da ezip geçeceğini düşünüyorum zira karşımıza sadece oyun fuarında "etkileyici" bir video çekmiş olan Dual Universe'in canlı, kanlı, oynanabilir demolarını bir türlü göremiyoruz. Bu da oyun dünyasında genellikle "piyasaya çıktıığında hayal kırıklığı yaratan oyun" semptomlarındır. Umarım korktuğumuz olmaz.

Öte yandan, 2012'den beri geliştirilen ve bir süredir de erken erişimde olan StarMade sinsi sinsi iletleyip etkileyici bir oyun yaratmış. "Minecraft" tarzında, "Lego" görünümlü oyunları kişisel olarak çok tasvip etmiyor hatta bir noktada itici buluyor olsam da bu oyunların yaratıcı güdüyü kamçıyan güçlü etkisini inkar etmek mümkün değil. Hatta, boş zamanım olsa, oturup ben bile bu oyunlara gömülebilirim. "Tarz" olarak sevmemek ayrı, başarılı bulmak ve saygı duymak başka bir detay. StarMade öyle bir evren yaratmış ki tüm o yıldız sistemlerini bir ucundan diğerine dolaşmaya kalksanız, 10000 yılınızı ayırmak zorundasınız. Öylesine devasa bir evren yaratılmış ve bu evren yaşıyor. Yaratığınız gemilerle, üslerle, uzay istasyonlarıyla, kurduğunuz yapıyla keşiflere çıkışır bu dev evrende yeni keşifler yapıyorsunuz, uzaylılarla, korsanlarla, gizli üslerle karşılaşıyorsunuz, savaşıyorsunuz, stratejiler geliştirip varlığınıza güçlendiriyorsunuz. Tabii tüm bunları yapabilmek için zekanızı çalıştırır, o küçük "Lego" parçalarıyla, sağlıklı ve güçlü şekilde işleyen mekanizmalar kurmak zorundasınız. Hatta kendi silahlarınızı bile

tasarılıyor olmanız çok etkileyici bir özellik. 2000'lerin başında, CHIP ve LEVEL ofislerinde oyun tasarımına üzerine tartışırken, oyuncunun kendi tasarımını olacak modüler silah sisteminin oyunlara adapte edilemeyeceğini konuşurduk. O zamanın yazılım teknolojisiyle bunun nasıl mümkün olabileceği, nasıl bir algoritmayla kod yazmak gerektiğini tartıştık. FPS oyunlarında bunu biraz makajılı sistemlerle, oyuncunun elindeki tabancayı tüfeği renklendirmek için kullandılar ama dev bir uzay gemisindeki silahları sıfırdan dizayn etmek gibi bir yeteneği ancak 20 sene sonra StarMade gibi oyunlarda görebiliyoruz. En büyük oyuncu kitlesine sahip Space Engineers dahi henüz tam anlamıyla bunu yapabilmemiş değil.

Kısacası, bu oyunlara artık "Hayatta Kalma-Mühendislik" oyunları ismini vermek istiyorum zira, sadece "Survival/Hayatta Kalma" ifadesi Space Engineers türevi oyunları tam anlamıyla ifade edemiyor.

Fallout 4 ve No Man's Sky bile, sağa sola ev ve bitki döktiğimiz bir tür "Survival" oyunu olarak geçiyor ancak bunlar tamamen farklı türler. İçinde "mühendislik" detaycılığı ile ince ince mekanizmalar kurup dev yapılar inşa edebil diligimiz oyunları artık "mühendislik" ifadesiyle ayırtırmamız gereğine inanıyorum. Zira hepsi de almış başını gitmiş durumlardalar ve bu oyunları takip eden, oynayan, her gün yoğun bir mesaiyi bu oyunlarda dev uzay gemileri, uzay istasyonları kurmak için harcayan yüz binlerce insan var. Yaratıkları işleyen/çalışan yapıları gördüğünüzde de çok etkileniyorsunuz. Beklediğimiz diğer oyunlar da erken erişimden çıktıığında, oyun dünyası artık eskisi gibi olmayacağı düşünüyorum. Sadece Dual Universe'in bir küçük videosu ile herkesin bu oyuna "ağzı açık şekilde" hayran kaldığını hatırlayın. Sonra da Empyrian ve StarMade'in Dual Universe tanıtım videosunda gösterilen detaylardan çok daha etkileyici detaylarla sahip olduğunu ve bunların şu anda oynanabilir olduğunu da bir düşünün... Ortalık karışacak dostlarım. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

1989

Artık hatırlaların puslu hayallere dönüştüğü ve ancak -çok da görmek istemediğim- bunama zamanlarında ortaya çıkacağı yaşlardayım sanırım. 1989 yılını hatırlamak kolayken yazmak istedim. O yıllarda pek çok arkadaşım gizli. Kimisi ile hala görüşüğüm ve -yaşadığım mahalle varoşlar olduğu için- onlara benzer insanlar bulma şansını hiç yakalayamadığım arkadaşlarım. Kiminden çok şey öğrendim, kiminden de neleri yapmamak gerektiğini. Yazarlık yaptığımız derginin ve yaptığımız şeylerin de önemi kalmadı belki. İnsanlar bana bunun böyle olmadığını göstermeye devam ediyor ama. Ülkenin hiç tahmin etmeyeceğim yerlerinden biri çıkarıyor, yüzüme bir gülümseme veriyor onun için ifade ettiğini anlatlığında. Kaybolma-

masını bu yüzden istiyorum en çok. Keşke hepsini yakından tanıyalısem ve sordukları sorulara cevap verebilsem. Olayların profesyonel yanından bahsetmemeye çalışacağım çünkü ortada kandırmamacan başka, emek sömürüsünden başka bir şey yoktu. Bizler, bazen bir hanın odasında, bazen de herhangi bir evin katında serbest bırakılmış, oyun oynayan çocukların gibi. Bizim başımızdaki insan da bunu iyi biliyor, neşe içinde geçen bu saatleri başka yerde bulamayacağımızı çok da yüzümüze vurmadan ergen bahçesinde oynamamıza izin veriyordu. Arkadaşlarımlı da Türkiye'de benzerini görmediğim bu ortamızda tanımıştım. Şunu altını belirterek söylemek isterim ki o dönemde bilgisayar sahibi olmak ortak

bir rekabet ortamına girmekti. Herkesin elinde aynı makineler, herkesin elinde aynı oyunlar vardı. Bu kaybolaklı neredeyse 30 sene olacak, önemli bir ayrıntı olarak görüyorum. VGA'nın keşfine de tanık olduk ve satın alabilen/alamayan olarak ikiye ayrıldık; böyle devam etti/ediyor. Dergi ortamındaki rekabeti ve serfligini tahmin edersiniz. Bu kadar gizlilik yapmanın asıl sebebi artık benim de unutmaya başladığımı hissettiğim bazı şeyler yazmak, çoğu basit ve komik, bazıları benim için önemli. Unutulmasın istedim işte, mazur görün.

Sene 1989 (tamam çok eski, ne yapalım?) Derginin hamallık yaparak eşyalarını Orhan'la taşındığımız ofisindeyiz. Orhan benim ilkokul arkadaşım, ona zorla telefon ettirmişim gaza getirip (bazen ikna ederek telefonla eşek şakaları da yapılırdım, ayı gibi güllerdi) yazar olmayı becermiş. İyi kötü her hafta sonu oradayız, hatta bazen hafta içi gidip gecenin köründe dönüyoruz. Her nedense ergenlikten kelli kendimizi oranın obisi sayıyoruz, yaş 15 ama gider 1500. Her yazarın belirli bir statüsü var, bu kedilerin kendi arasındaki hiyerarşisi gibi, durumda oynamalar minimal ve sınır bozucu.

Dergiye geldiğimde daha önce hissetmediğim bir şeytanlık hissettim, akşam üstü ve uzun boylu birinin yanında (ki bu alpha Osman) kısa boylu sınır bozucu bir tip var. Burnu sıvı, göz kontağı kurmuyor, ellerini sallayarak konuşuyor ve saçları liseye gitmeyen biri olarak uzun. Gurbetçiler gibi "Nayn Davud" dercesine bir aksan kulağıma çalınıyor ki heften uyuz oluyorum. Nereden bileceksin bu kıl insan gelip beni her açıdan daha iyi biri olmaya iten tek adam olacak... ♦

(Yazının devamını "1989" başlığı ile LEVEL Online'dan okuyabilirsiniz...).





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

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

Materyalist arzular

Uzun bir süredir oyun denildiği zaman aklimiza achievementlar geliyor. Başarım olarak Türkçeye gayet güzelce çevrilmiş olmasına rağmen, İngilizce hali o kadar ön planda ki yapacak bir şey yok. Bir dönemler, sadece bir oyuna ulaşmak bile kendi kendisine bir başarıken, bugün bir oyun içerisindeki başarıları konuşur olduk. Hangi oyunda, hangi başarımları kazandın? Varsa Steam üzerinden göster de görelim gibi bir yapı söz konusu. Daha da ilginci, Steam başta olmak üzere, birçok platformun bu başarımlar üzerine yoğunlaşmış olması. Fakat bu bir sürpriz değil. Oyun oynayan insanların büyük bir kısmı, deneyim ettiğleri yapımlarda anlık hazlar almanın yanında, geçilmesi güç olan engelleri aşmak için de büyük ölçüde ter dökmektedirler. Tipki gerçek hayatı olduğu gibi ego bizi

bambaşka bir şekilde yönetir. Zorluk olacak ki onu gecebileyim, daha doğrusu ilk geçenlerden birisi olayım... Baktığımız zaman temelde MMORPG'lerin ortaya çıkıştı da tam da bu duygudan beslenen bir yapı üzerine kuruludur. MMORPG'ler bir şekilde bitmez; daha doğrusu hırslı bir oyuncu içinitti noktaya gelmek için çok ama çok çalışmak gerekmektedir. Oyun-cuya sürekli yapacak yeni bir şey sunar ve bir şekilde zor hedeflere doğru ilerlemesini sağlar. Peki, 2000 ile 2010 yılı arasında ne oldu da MMORPG bir şekilde başrol oyuncusu olamaz hale geldi? Bilmem ne kadar MMO oynadınız ama benim birçok farklı oyunda, uzun süren deneyimlerim oldu. Geçtiğimiz gün de IGN World of Warcraft: Classic çıkışına kadar gelip geçen 25 farklı MMO oyun hakkında bir makale yayınladı. Bakın 25! Bir değil, iki değil,

on değil! 25 tane! Bu isimlerin birçoğu artık aklimiza bile gelmemesine rağmen dönemi için muazzam yapımlardır. Fakat yitip gittiler. Şu an piyasadaki isimlere baktığımız zamansa 5 milyon oyuncu sayısını gecebilem rastlamak neredeyse mümkün değil. Daha doğrusu değil! WoW: Classic ile birlikte birçok oyuncu MMORPG denen "şeye" geri döndü. Bu bağlamda bir anda oyuncuların 2004 yılında olmuş, görece eski bir oyuna neden yeniden olduklarını düşündüm. Naçizane vardığım sonuç, zorluk hissiyatı. Her ne kadar günümüzdeki online oyunlar eskiye kıyasla çok daha kolaylaşmış olsa da aslında aranan hissiyatın zorluk olduğunu düşünüyorum. Daha doğrusu, oyuncunun oynanış zorluğundan ziyade, ulaşılacak eşyalara ve başarımlara ulaşmanın çok daha zor olması, saniyorum eski ve yeni tüm oyuncuların dikkatini çekmeyi başardı. Bu da beraberinde devasa bir WoW: Classic oyuncusunu beraberinde getirdi. Birçok eski WoW oyuncusu arkadaşım, "Abi oyunu unuttun. Bak çıktıktı zaman uğraşmak istemeyeceksin." demiş olmasına rağmen, dünya genelindeki oyuncu rakamları ortada ki hatırlı sayılır miktarda oyuncu, 2004 ile 2008 arası aktif WoW oynayan, bugün birçüğü evlenmiş, çocuk sahibi olmuş insanlardan oluşuyor. Demem o ki MMORPG türünün bir anlamda piyasadaki payının azalması, oyunların giderek kolaylaşması gibi gözüküyor. Tabii burada MOBA türünün zaman içerisinde RTS ve MMO'nun farklı bir harmanı olarak kendisine yer bulması da bir diğer dikkat çeken başlık. Fakat MOBA'lara da yakından baktığımız zaman, tipki MMO'larda olduğu gibi belirli bir noktaya gelme arzusunu tetiklediğini görmekteyiz. Belirli bir seviyenin girebildiği maçlara katılabilmek, para ile alınamayan Skin ya da eşyalara ulaşabilmek yine MMORPG kültürünün ortaya çıkardığı, materyalist bir yaklaşımından pek farklı değildir. Demem o ki ulaşılması güç olan, her daim dikkat çeker ve öyle görünüyor ki belirli bir skala çekmeye de devam edecek gibi gözüüyor. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com 🐦 cepejderi

Popüler oyun dediğin ne ola ki?

Oyunlar söz konusu olduğunda, zamanın ne kadar hızlı geçtiği konulu o karmaşık dünyaya her gün bir adım daha atıyorum. Ne alaka dediğinizi duyar gibiyim. Şöyled ki işiniz oyun oynamak olunca, kendiniz için değil de başkası için zaman harcıyor gibi hissediyorsunuz. Aslında gibisi fazla bile, bayağı öyle. Bazı durumlarda meraklı beklediğiniz popüler oyular için harcadığınız zaman asla rahatsız etmiyor. Kimi zaman ise popüler olsa dahi zaten beklenizinin düşük olduğu ve hatta kötü çıkacağından emin olduğunuz oyuna yine zaman harcıyoruz. FPS türünden hoşlanmayan bir oyuncuya bunu dayattığınızda sonuçların pek hoş olmadığını hepiniz biliyorsunuz. Aynı durum MMO oynamaktan zevk almayan adama aksiyonu dayatmak gibidir. Bir noktada aradan yıllar geçtikçe her şey rutine bağlar ve bir baksızınız siz de sürünen beyaz bir parçası olmuşsunuz. Kara koyun olmak zaten zor bu hayatı. Uyum sağlamaينca hemen "yuh"lanır ve farklılığını yüzünden dışlanırsınız. Milletin ağızından düşüremediği Death Stranding mesela. Nasıl başardım

bilmiyorum, ortalarda kaldım arkadaş. Ya, nasıl çok sevmesin? İşte "böyle böyle yani". Aa, nasıl seversin ya, boş oyun. O ne öyle, kargo taşı geç. "Ama abi hikaye tatlı, sinematikler de güzel falan hani". Niye o zaman aksiyon oyunu demişler, yok ki öyle bir şey. Derken kekelemelerle dolu karman çorman bir hayat ve eleştiri silsilesi. Herkes haklı zaten, çünkü kişisellik kavramın önüne geçemezsiniz. Diğer tartışma yaratılan nokta ise Red Dead Redemption 2. İnanılmaz sorunlu PC çıkıştı, yüzlerce oyuncunun eleştirisini aldı. Ama adamlar sağ olsunlar çalışıyor ve oyunu düzeltmeye devam ediyor. Bir şey itiraf edeyim ki RDR2 oynarken çok daha fazla eğlendim. Ne yani, diğeri daha popüler diye onu mu seveyim, yok öyle bir şey. Her ne kadar iğrenç de olsa Fallout'un ölüsünü dirisini seven biri olarak Fallout 76'da 40 saatimi harcamış bir insanım. Oyunu gördüm mü? Hem de öyle böyle değil ama oynadım bir şekilde. Bir noktada insanları anlamakta zorlanıyorum zaten. Sınıfta kalan oyular arasında bir de Star Wars Jedi: Fallen Order var mesela. Popüler ama, lüt-

fen. Souls benzeri oynanışı al, üzerine zorlama oynanış mekanikleri koy, oyunun dengesizliğine girmiyorum bile. Bir de parkur kafasına gir falan. Görsellik muazzam ama içi boş oyunun. Kim ne derse desin sevemedim ki Star Wars da aynı şekilde ölü diri candır gözümde. Sırf Star Wars olduğu için "zorla" sevmeye çalışıyorum, o da ayrı mesele. Diğer tarafta başka bir sıkıntılı isim var, NFS Heat. Olmamış, i h. O yarış sivrini bir türlü hissettiremiyor, üzerine bir de rakiplerine oranla yeni bir şey de sunmuyor. Aynı paraya türünün daha iyisini bulmak mümkün. Kisacası popülerlik kavramının kölesi olmak yerine, aynı paraya daha iyi yapımları hayatına sokabilirsiniz. Ancak eleştirileri de dikkate alarak (özellikle profesyonellerin), kararınızı yine sen son siz verirsiniz. Mesela ayıldır yüzüne bakmadığım Hearthstone'un Battlegrounds moduna bir sardım, çakamıyorum arkadaş. Bir şeylerin benzeri olduğu kesin ama eğlendiriyor. Sonucunda sizi kişisel tatmin eden her oyun güzeldir. Gerisini çok da şey etmeyin siz. ♦



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

EDITÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.trTuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztnaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Burak Güven Akmenel

Ceyda Doğan Karaş

Cumhur Okay Özgör

Enes Özdemir

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Süngü

Gizem Kiroğlu

Hasan Elmaz Öfke

İlker Karaş

Mahmut Karsioğlu

Merve Çay

Metehan İñeci

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltasar

Sonat Samir

Şahin Derya

Tolga Yüksel

Tunahan Ertas

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, İşıl Baysal Turan

Satış Koordinatörü Burcu Keşver Karaçam

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezinur Balıkçığlı

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balibey

Tel: 0 312 207 00 72 - 73

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka

Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

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

Reservasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Reklam Bölgeler Satış Müdürü: Dilek Ünlü

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

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

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12

Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22-23, 34387, Şişli, İstanbul

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

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

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

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, 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

DB Abone Hizmetleri Hattı:
 Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

Çalışma saatleri: Her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.



NEXT LEVEL DARKSIDERS GENESIS

Kimseyi memnun edemeyen üçüncü oyunun
ardından her şey sil baştan...

Kartuş Derdine Son

Kaliteden ödün vermeden
düşük maliyetli baskı.



YAZICI FOTOKOPI TARAYICI FAKS KABLOSUZ

AĞ BAĞLANTISI

MFC-T910DW



Yüksek Baskı Hızı

Yüksek baskı hızıyla, iş yerinizdeki
verimliliği artırır.



Etkin Kağıt Kullanımı

Farklı kağıt boyutları için ayarlanabilen
kağıt çekmecesi ile çeşitli yazdırma
işlemlerini gerçekleştirebilir, ADF ile tarama,
kopyalama ve faks işlemlerini kolaylaştırır.



Verimli Kullanım

USB yuvası sayesinde PC'ye
bağlanmak zorunda kalmadan
yazdırılabilir veya tarama yapabilirsiniz.



Bağlantı Seçenekleri

Esnek bağlantı seçenekleriyle, tüm çalışma
ortamlarına uyumak üzere tasarlanmıştır.



13000
sayfaya kadar

siyah baskı kapasitesi ile
düşük sayfa başı maliyeti

*Yaklaşık verim Brother'in ISO/IEC 24712
test standartlarına uygun orijinal metod
esasında hesaplanmıştır. Yalnızca siyah
murekkep için belirtilmiştir. Renkli baskı
kapasitesi 5000 sayfadır.



**Japon
Harikası**

100 yıldan uzun bir süredir

SAMSUNG

Gerçeküstü Performans, Gerçek Oldu

V-NAND SSD 970 PRO | EVO PLUS

Samsung'un en yeni NVMe M.2 SSD'si

Çığır açan performans. Daha dayanıklı*. Yüksek kapasite seçenekleri. En son V-NAND teknolojisi ve Phoenix kontrolörüyle, olağanüstü performans sunmak için tasarlanmış yeni NVMe SSD serisiyle tanışın.

samsung.com/ssd | samsungssd.com



*Samsung 960 serisi SSD'lere göre.

YILBAŞI

Aşşveriş

REHBERİ

295

HEDİYE ÖNERİSİ

Mutlu
yıllar!

Yılbaşı hediyesi

Hepsiburada'da bulursun



hepsiburada

AKILLI ALIŞVERİŞ ARKADAŞIN: WORLD MOBİL

World Mobil ile kampanyaları takip et,
kazandığın puanları ve indirimleri gör,
kartlarını dilediğin gibi yönet,
alışverişte sınırları kaldır!



HEMEN İNDİR!

YapıKredi
WORLD

YENİ UMUTLAR

Milenyuma girdiğimiz gün daha dün gibi ama şimdi konfetiler 2020 için patlatılacak. Muhasebe defterimizin ‘bu 20 yılda neler oldu?’ başlıklı sayfasını açtık. Güzel ve üzücü tüm anlarıyla şimdi arkana dönüp baktığınızda ‘iyi ki’ dediğiniz günler yaşamışsınızdır umarız. Sağlıklı, para, aşk ve iş hayatınızda her şey dileğiniz gibi olsun bu sene de. Yeni kararlar, başlangıçlar, vazgeçişler için sadece bir motivasyon olduğunu bilsen de; biz yine umutlarımızı 1 Ocak'a bağlamayı seçiyoruz. İnanıyoruz, sevdiklerimiz yanımızda olduğu sürece hayat sadece sınavlar yapacak bize ve biz atlatmayı başaracağız.

31 Aralık gecesini neden seviyoruz biliyor musunuz? Belki de aylardır konuşmadığımız arkadaşımızdan telefon geldiği, saat 00.00'yi vurdüğunda en sevdiklerimizle sık sık sarıldığımız için... Hediye konusu ise belki de sadece bir ayrıntı; ama güzel değil mi hatırlamak ve hatırlanmak, sevinmek ve sevindirmek. O zaman mutlu olma hakkımızı kullanıyoruz ve onlar için en doğru sürprizi aramaya başlıyoruz.

Sayfaları çevirmeye başlayın şimdi. Onlarca hediye alternatifinden ‘bu tam da onluk’ dedikleriniz olacak eminiz. Olmadı mı? Kocaman bir öpücük de yeter bazen...

Sevgi, umut ve mutlulukla gelsin yeni yıl...

YAYIN DİREKTÖRÜ

Ferhan Kaya Poroy

YAYIN YÖNETMENİ

(Sorumlu) Gözde Kaynak

HAZIRLAYANLAR

Gülru İncu, Simay Engür

YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ

Filiz Şeref Kulu

GÖRSEL YÖNETMEN

Koray Gökkaya

ÇOK MUTLU YILLAR!



HOTİÇ BOT, ₺ 1284

Gülümseyin!



FUJIFILM INSTAX MINİ, ₺ 449



H&M SALATA SERVİS SETİ, ₺ 79.99



DERİMOD CLUTCH, ₺ 129



THE MERCHANT OF VENICE
100 ML PARFÜM, ₺ 1350

MR.&MRS.

*2020! Söylerken bile özel. Tarzınız neden genel olsun?
Şıklığınızıla unutulmaz geceye imzanızı atın.*



MYBESTFRIENDS
₺ 1850



YARGICI
₺ 99.99



RALPH LAUREN ₺ 579



IPEKYOL
₺ 559

GAIOS
DESIGN
₺ 435



SARAR
₺ 125.99



COTTON BAR
(BOYNER)
₺ 24.99



EMPORIO
ARMANI
₺ 2590



W COLLECTION
CEKET: ₺ 1295
PANTOLON: ₺ 384



DIVARESE ₺ 399.50

KABAN BAŞA- RILI



KABAN
499,99
TL

ALTINYILDIZ ☆ CLASSICS

axess | advantage | CARDFINANS ▶ PEŞİN FİYATINA 9 TAKSİT

SADE & ELEGAN

'Işıltı ve pırıltı mümkünse dünyamda olsun; üzerimde değil' diyenler; sade üzeri elegan dokunuşlarla gecenin yıldızı olun.



ZARA ₺ 169.95



VAKKO ₺ 2395

RAISA
VANESSA
€ 350



COS ₺ 590



H&M ₺ 119



TOM
FORD
₺ 1330

VAKKORAMA
₺ 158



KİP
₺ 349



BANANA
REPUBLIC
₺ 429.95



MUDO
₺ 599.99





1.699 TL
Pırlanta Baget Kolye

Bu Yıl Arış Pırlanta İle
Fark Yarat!

Pırlanta Baget Kolye ile
Tüm Gözler Üzerinde Olsun





yeni
**ESKİ OL
KALMA**

AVVA
X MURAT BOZ



2020'de evlere antrasit şıklığı:

Beko Antrasit Serisi

Teknolojiyi modern tasarımlarla birleştiren Beko, Antrasit Serisi ile mutfaklarınızı taze bir soluk getiriyor.

Son zamanların dikkat çeken trendleri arasında yer alan, modern dekorasyonun tamamlayıcı rengi olarak ön plana çıkan antrasit ile Beko hem zevkinize hem de hayat tarzınıza hitap ediyor.

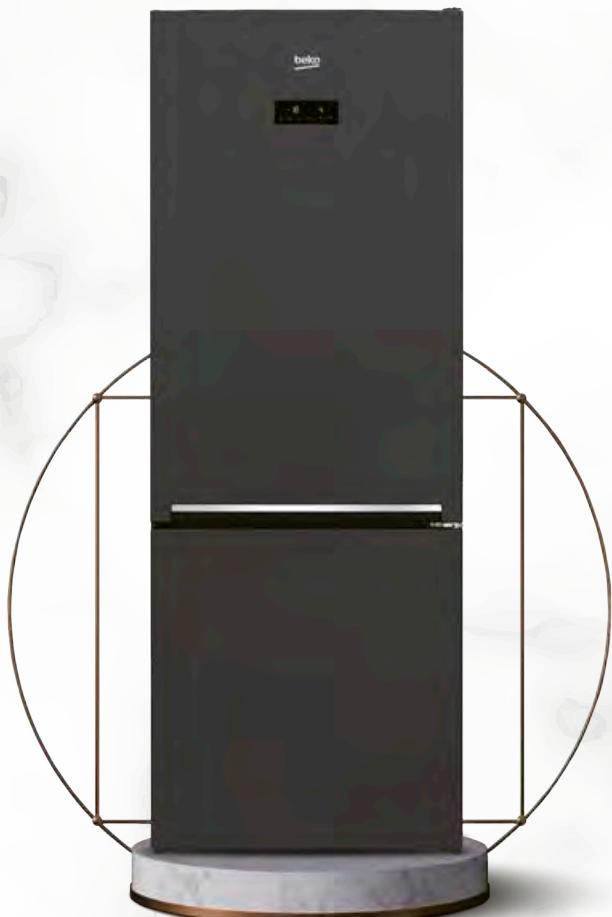
Beko Antrasit Serisi ile mutfağınıza tazelik getirirken minimal ve cesur bir dekorasyona imza atabilirsiniz.

BEKO NEOFROST ANTRASİT BUZDOLABI

Antrasit rengi ve tasarımıyla mutfağa estetik hava katan NeoFrost buz dolabı, akıllı teknolojileriyle de beslenme alışkanlıklarına tazelik katacak.

NeoFrost soğutma sistemi sayesinde nem optimum seviyede tutularak daha uzun süre tazelik ve içerisindeki havanın kalitesinin maksimum seviyede olması sağlanır. Bu sayede daha az sıcaklık salınımı ile yiyecekler daha uzun süre saklanır.

Mavi ışık teknolojisi ile aydınlatılan sebze ve meyveler tipki tabiatattaymış gibi ışık almaya devam eder. Işığın dalga boyu gıdaların doğal tazeliklerini korumalarını sağlar.



BEKO ANTRASİT BULAŞIK MAKİNESİ

Rengiyle mutfağınıza katacağı estetik dokunuşla beraber, Beko antrasit bulaşık makinesi hayatınıza pratiklik katacak bir deneyim sunuyor.

Ekstra durulama fonksiyonu ile daha uzun süre durulama yaparak en yüksek temizlik seviyesine ulaşmanızı sağlıyor. 30 dakikalık mini programı ile bulaşık yıkama süresini kısaltarak size zaman yaratıyor.

Geniş iç hacmiyle kullanım kolaylığı sunan Beko antrasit bulaşık makinesi, "Bardak Koruma Sistemi" ile de hassasiyetini gösteriyor.



BEKO ANTRASİT FIRIN

8 farklı fonksiyonu ve homojen ısı dağılımını sağlayan 360 ısı teknolojisi ile onunla yemek pişirmek yeni bir deneyim.

3 farklı yemeği kokuları birbirine karışmadan pişirebilirsiniz.

İki adet yapışmaz yüzeyli tepsİYE sahip Beko antrasit solo fırında, kurabiyeLER tepsiden alınırken dağılmaz, üstelik tepsiyi temizlemek çok kolay.

Mutfağında fark yaratmak isteyenler için Beko fırın yenilikçi teknolojisi ve estetik tasarımlı ile şıklığı ve kolaylığı bir arada sunuyor.



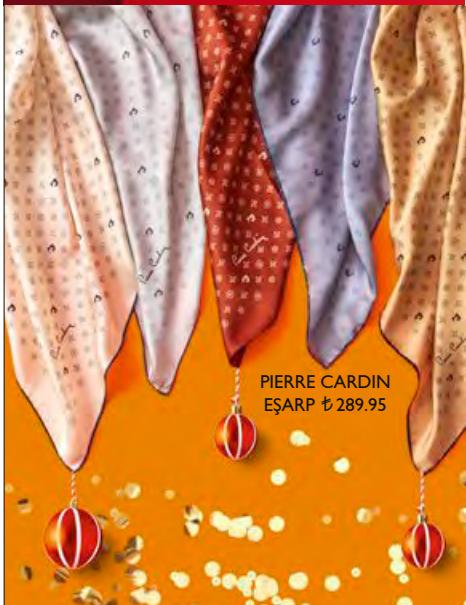
FABRİKA ÇANTA (ÜST) ₺ 447.95
ÇANTA (ORTA) ₺ 612.95
ÇANTA (ALT) ₺ 447.95



DE'LONGHI FİLTRE KAHVE MAKİNESİ ₺ 499.90
BAMBUM ZEBO FRENCH PRESS 350 ML
₺ 49.90



BEYMEN CÜZDAN ₺ 634.95



PIERRE CARDIN
EŞARP ₺ 289.95

FESTİVAL TADINDA ALIŞVERİŞ

Yılın heyecanla beklenen
en özel ayını rengarenk
hediye paketleriyle
karşılamaya hazır mısınız?
Boynar gömlekten
kazağa, küpeden çantaya,
küçük el aletlerinden ev
aksesuarlarına kadar uzanan
hediye alternatifleriyle
festival tadında bir yeni yıl
vadediyor.

AÉROPOSTAL ATKI ₺ 94.95
BERE ₺ 94.95



GEORGE HOGG ATKI ₺ 139



KAR KÜRESİ
₺ 29.90
KUPA ₺ 42.90



AKEL EŞARP ₺ 47.95



FABİRKA
KAZAK ₺229.95
PANTOLON ₺299.95



BAY ŞAPKACI BERE
(SAĞDAKİ) ₺69.95
(SOLDAKİ) ₺39.95
FONEM ATKI ₺109.95



THE NORTH FACE MONT (KIRMIZI) ₺1101.95
THE NORTH FACE MONT (SİYAH) ₺1482.95
THE NORTH FACE AYAKKABILAR ₺846.95, 740.95



FABİRKA GÖMLEK ₺189.95
COTTON BAR KRAVAT ₺49.95

SWAROVSKI BİLEKLİK (ORTADAKİ 4'LÜ) ₺399
KOLYE (SAĞ ÜST) ₺479
BİLEKLİK (SAG ALT) ₺399
KÜPE (SOL ÜST) ₺799
KÜPE (SOL ALT) ₺729



LANCÔME LA VIE EST BELLE 30 ML ₺299
CALVIN KLEIN ONE 100 ML ₺270
CACHAREL AMOUR AMOUR ELECTRIS KISS ₺99
VERSACE CRYSTAL NOIR 90 ML, ₺650
ARMANI SI PASSIONE 50 ML ₺595
DIESEL SPIRIT OF THE BRAVE 125 ML ₺525
LANCÔME IDOLE 50 ML ₺595



MAVİ PANTOLON ₺199.95
LEVI'S PANTOLON ₺429.90
LEVI'S PANTOLON ₺429.90
JACK&JONES PANTOLON ₺269.95



OX TWISTER
BÜYÜK BOY VALİZ ₺489.95
ORTA BOY VALİZ ₺434.95
KÜÇÜK BOY VALİZ ₺379.95
HAND BAG ₺164.95



RAHAT&COOL

*Evde, arkadaş ortamında, tombala oymarken...
Rahatlıktan ödün vermeden tarz sahibi olsun.*



ATASAY ₺ 565



LC WAIKIKI ₺ 35.99



BENETTON
₺ 229.99



GOLDEN
GOOSE
₺ 1749



UNDER
ARMOUR
₺ 109.90



GAP
₺ 179.95



MAVİ
₺ 109.99



PUMA ₺ 419



Kaliteli kumaşlar, sağlıklı adımlar

'Çocuk modası' deyip geçmeyin! Bilinçli bir şekilde tasarlanmış, uluslararası kalite standartlarına uygun şekilde üretilmiş kıyafet ve ayakkabılar çocukların sağlıklı gelişimi için büyük önem taşıyor.



DOĞALLIK VE ÖZGÜRLÜK HİSSI

Hayatının ilk yıllarda ayak yapıları hızla değişen bebeklerin ihtiyaçlarını göz önünde bulunduran Chicco, özel patentli Natural Footprint tabanlı ayakkablarıyla yalnız ayakmış gibi özgür bir his vadediyor. Bebeklerin ayaklarını korurken aynı zamanda ayağın doğal gelişimine uygun rahatlıkta, hafif, esnek ve ayak tabanını uyaran ayakkabılar tercih edilmesi gerektiğini savunan Chicco, ayakkabalarını tasarlarken de bebeğin ayaklarının özgürce hareket edebilmesi ilkesini savunuyor. Ayakkabıları hafif, bebeğin ayak kaslarını gerip, zorlamıyor. Kullanılan malzeme sayesinde bebeğin ayakları nefes alıyor, ayrıca dayanıklı ve esnek. Bu sayede ayağın doğal hareketine uyum sağlayarak ayağın gelişimine destek oluyor. Kullanışlı ve kolayca giyilebilmesine uygun olarak tasarlanmış.

Italyan stilini çocuk modasına taşıyan Chicco, bebeğinizin doğumdan itibaren altı yaşına kadar hayatının her alanında ihtiyacı olacak tüm kıyafet ve ayakkabı ürünlerini anne ve babaların beğenisi sunuyor. Chicco 2019 Sonbahar/Kış koleksiyonu en kaliteli malzemeler, kumaşlar, aksesuarlar kullanılarak tasarlanmıştır. Koleksiyonda yenidoğandan itibaren giydirebileceğiniz tüm ev içi kıyafetleri Oeko-Tex sertifikali. Bu sertifikanın yer aldığı ürünler, uluslararası standartlara göre test edilmiş ve onaylanmış yüksek kalitede ürünler. Zararlı maddeler içermiyor ve üretimin tüm aşamalarında test ediliyor. Ayrıca ev için tasarlanan kıyafetlerin tamamında hayvan derisi, kürkü ve hayvansal ürünlerden elde edilmiş ürün kullanılmıyor.



Chicco kıyafet ve ayakkabalarını; Akasya, Capacity, Mall of İstanbul, Forum İstanbul, Maltepe Park, Viaport, Bursa Korupark ve Ankamall AVM Chicco mağazalarında bulabilirsiniz.

ASİL&ŞIK

Bazı çocuklar çok şık! Siz tarz sahibi stilinizle boy gösterirken onun farklı olması düşünülebilir mi?



ZARA
₺ 159.95



GUCCI
₺ 1999



KOTON ₺ 90.99



MANGO ₺ 35.99



H&M ₺ 79.99



LC WAIKIKI
₺ 29.99



DOLCE&GABBANA
₺ 4649



CAMPER
₺ 529

SANTA YENİ YILA HAZIR, YA SEN?



COLLAQUIN HYDROLYZED COLLAGEN 30 Saşe Aktif Bileşenler (1 Saşede)

Kolajen (Sığır Kaynaklı) 10.000 mg
Tavsiye Edilen Günlük Doz (1 saşe)



COLLAQUIN

COLLAQUIN COLLAGEN MIX 30 Saşe Aktif Bileşenler (2 Saşede)

Kolajen (Sığır Kaynaklı) 6000 mg
Vitamin C 1000 mg
Resveratrol 500 mg
Hyaluronik Asit 100 mg
Biotin 5000 µg
Tavsiye Edilen Günlük Doz (2 saşe)



Detaylı Bilgi, Satış Noktaları ve Online Satış için
www.collaquin.com

/@collaquin

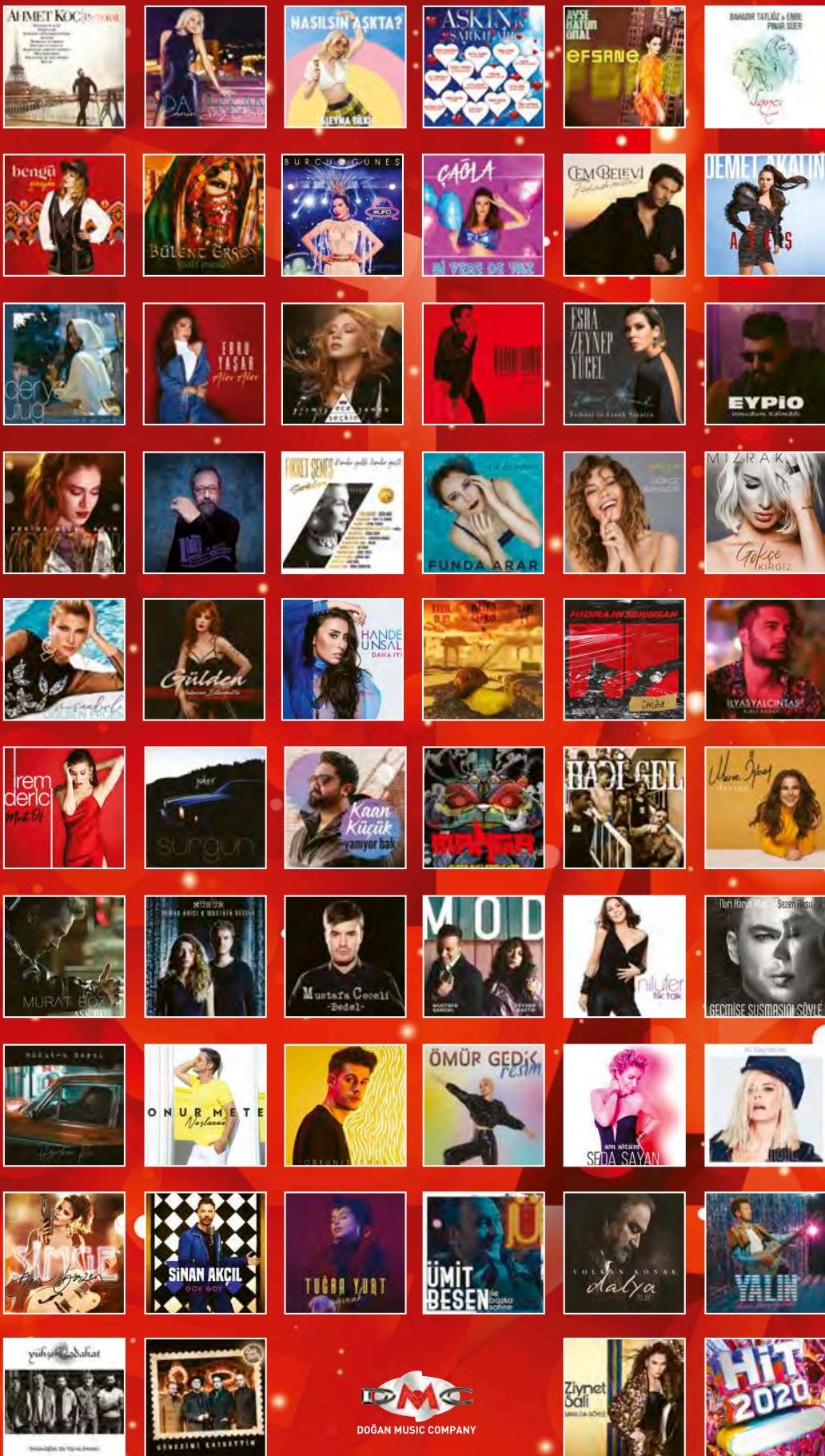
Yeni IŞILTISI

Yeni yıl şıklığınız çarpıcı bir aksesuar ile yolunu çizerek üst rütbeye ulaşın. Gösterişli bir ayakkabı, çanta ya da takıyla parlamaktan ve iddianızı ortaya koymaktan korkmayın.

1. CHRISTIAN LOUBOUTIN ₺ 3725
2. VAKKO ₺ 1495
3. SWAROVSKI ₺ 629
4. MAC ₺ 105

FOTOĞRAF: NURDAN USTA
STYLING: FERAY KANPOLAT
STYLING ASİSTANI: AHSEN ZELİHA CAN

2019, Müzikle Dolu Dolu Geçti. Yeni Yayınlarımızla 2020'de Yine Birlikteyiz!



DMC
DOĞAN MUSIC COMPANY



*Kadife ve incinin
asaleti ile geceye
iddialı bir giriş
yapın. Bu yılın
parlayan yıldızı
siz olmalısınız...*

1

2

3

4

1. GIA COUTURE ₺3895
2. LONGINES ₺13.950
3. WANDERING ₺1555
4. LELE SADOUGHI ₺2225



MUTLU YILLAR D&R'LA BAŞLAR

Yüz binlerce yeni yıl hediyesi D&R'da

YÜZ BİNLERCE
KİTAPTA
2.YE
%50
İNDİRİM

ELEKTRONİK
ÜRÜNLERİDE
%30
'A
VARAN
İNDİRİM

Kampanyalar 31 Aralık 2019 tarihine kadar D&R mağazalarından D&R Kart ile yapılacak alışverişlerde geçerlidir. Yüz Binlerce Kitapta 2.Ye %50 İndirim ve Elektronik Ürünlerde %30'a Varan İndirim kampanyaları seçili ürünlerde geçerlidir. Kampanyalar dr.com.tr ve havaalanı mağazalarında geçerli değildir. D&R kampanya koşullarında değişiklik yapma hakkını saklı tutar. Kampanyalar stoklarla sınırlıdır.

HEDİYE



YVES ROCHER DUŞ JELİ, ₺ 37.90



DIPTYQUE (BEYMEN) MUM, ₺ 529



MINIZOO DEKORATİF OBJE, ₺ 200



EURO FLORA KAPI ÇELENGİ, ₺ 119.99

Bir sihri YAŞAMAK

Festival rühunu sevdiklerinize
beraber yaşamak için renklerden
ve desenlerden yararlanın.
Anahtar kelimelerimiz; kırmızı,
yeşil, ekose ve kış!

1983 BEYOĞLU ÇIKOLATA, ₺ 40



BOYNER KUPA, ₺ 24.95



KATZZE TABAK, ₺ 159



L' OCCITANE YILBAŞI KÜRESİ, ₺ 89



ENGLISH HOME TABLO, ₺ 29.99

arnica™



Arnica Rose serisi ile mutfağınıza şıklık katın.



Arnica
Master

Arnica
Master Cook

Arnica
Tostit Maxi

Arnica
Orbimix

Arnica
Demli

Arnica
Rapid Pro

3
yıl
garanti





PAŞABAHÇE
DEKORATİF
OBJE, ₺ 895



MUDO 120X80 CM TABLO, ₺ 1290



FORNASETTI
(BEYMEN HOME) TABAK,
₺ 1899



MOSCOT (ATÖLYE GÖZLÜK)
GÖZLÜK, ₺ 3647



EXQUISE BLUZ, ₺ 339



SHEBO JEWELRY KÜPE, ₺ 330



VİKO TREND A ELEKTRİK
ANAHTARI, ₺ 38



AYŞE RODOSLU
SAFİR KÜPE, ₺ 2650



ELLE BOT,
₺ 299.90



NOCTURNE BLUZ, ₺ 509



YARGICI
MUMLUK,
₺ 89.99



TEPE
HOME
MUMLUK,
₺ 120



FORNASETTI
(BEYMEN HOME) TABAK,
₺ 1899

Ona DEĞER

*Gold, renk paletinde başlı başına
bir değer: İhtişamına eklenen
siyahın asaleti ise değerini
yükseltiyor.*





Mutlu Yıllar

EFOR®

www.efor.com.tr

efor.com.tr ONLINE SHOPPING

   Efor



WOUF MAKAJ
ÇANTASI, ₺ 200



FAİK SÖNMEZ MONT, ₺ 759.95



TWIST
AYAKKABI,
₺ 459



BERSHKA SUNİ KÜRK KABAN, ₺ 479.95



LONGCHAMP
GÖZLÜK, ₺ 1140



CEMILE
(ALTINCI CADDE) TEPSİ,
₺ 129



DOLCE&GABBANA
STILETTO, ₺ 4838



KARACA 4'LÜ KAHVE
FINCANI, ₺ 99.99

Mekanın SAHİBİ

*Orman kanunlarından,
modanın ihtişamlı
topraklarına... Hayatınızdaki
leoparsever'e istedığını verin!*



AYAKKABI DÜNYASI CLUTCH, ₺ 89.90



MACHKA ELBİSE, ₺ 1995



İPEKYOL
ÇANTA, ₺ 559



RUMİSU FULAR, ₺ 480



VAKKO BOT, ₺ 1361.50



mutfak
temizliği



halı & koltuk
temizliği



duşakabin
temizliği



yağ & kireç
çözücü



pimapen &
cam temizliği

**tüm lekelere
tek çözüm**

TOMMY HILFIGER ŞAL, ₺319

BLOOM BAG KARTLIK, ₺220

SOBE TERLİK, ₺1200

PENTİ ATKI, ₺69.95

ALTINCI CADDE TABAK, ₺32.90

Çizgisi BELİ

Geometrik desenlerin zamansız tavrını hediyenize entegre edin; A noktasından B noktasına giden özel bir hediye yolda.

İPEKYOL PANTOLON, ₺359

MISSONI HOME ÖRTÜ, ₺5750

BEYMEN KAZAK, ₺490

NETWORK KABAN, ₺3995

KNITTS TULUM, ₺1295

MAC FAR PALETİ, ₺249

BERNARDO 6'Lı ÇAY BARDAĞI SETİ, ₺279

YARGICI MUM, ₺129.99

Garenta

Kiralayan Çok, Böylesi Yok!

Yeni Yılın Keyfini Siz Sürün!

30 Aralık – 2 Ocak tarihleri arasında, en az 3 günlüğüne araç kiralayın,
günlüğü sadece 169 TL'ye yeni yılın keyfini sürmeye başlayın!*

Üstelik Günlüğü
**Sadece
169 TL**



*Renault Megane, Seat Leon ve benzeri araçlarda geçerlidir.
Detaylı bilgi için: www.garenta.com.tr
Stoklarla sınırlıdır. Bu kampanya yalnızca katılan bayilerde geçerlidir.

garenta.com.tr / 444 5 478
/Garenta /Garenta

HEDİYE



H&M KIRLENT, ₺ 74



SWATCH
SAAT,
₺ 345



EXQUISE
ELBİSE,
₺ 879



TEPE HOME
DEKORATİF
OBJE,
₺ 175



SOBE TERLİK,
₺ 1450



PIP STUDIO TABAK, ₺ 269



FAİK SÖNMEZ TİŞÖRT, ₺ 179.95



DOLCE&GABBANA
GARDEN 50 ML
PARFÜM, ₺ 665



FONFIQUE
PORTFÖY,
₺ 350



MERVE BAYINDIR ŞAPKA, ₺ 8750



GIZIA ELBİSE, ₺ 3671

Kış BAHÇESİ

Bir çiçek yeter, kalbinizdeki
duyguları anlatmaya...
Floral desenlerin romantik
kumaşıyla, bu kez
arkadaşlarınızı
şimartin.



SWAROVSKI
KÜPE, ₺ 379

GOLD COLLAGEN®

HİDROLİZÉ BALIK KOLAJENİ



Cilt Bakımı
Bir Yudum ile Başlar

GOLD COLLAGEN® cildi içерden besler ve her yaşta harika görünmenizi sağlar.

- İngiltere'nin orijinal sıvı güzellik takviyesi
- Avrupa patentli kompleks
- Klinik çalışmalarla desteklenmiştir.



GDO Yok, Yapay Koruyucu Yok, Alkol Yok, Şeker Yok, Sadece 22 kcal, Glutensiz

Tel : +90 (312) 219 41 82 – 219 43 81

goldcollagentr.com

goldcollagen_uzer

HEDİYE

LC WAIKIKI
HOME 20'Lİ
PEÇETE, ₺ 12.99

BOYNER
KUPA,
₺ 9.99

KARACA KAVANOZ,
₺ 42.45

YARGICI SEPET, ₺ 289.99



TWIST ELBİSE,
₺ 599

SAHİDEY
TABAK, ₺ 125

PRADA
GÖZLÜK,
₺ 1700

Doğanın SEŞİ

*Doğal olan, doğadan gelen ve
doğayı çağrıştıran her detay,
gerçekliğe ve huzura davet
ediyor. Rol yapmayan, doğal ve
gerçek dostlara gelsin...*

LINENS
TABAK,
₺ 44.90



ZARA GÖMLEK, ₺ 169.95

HOTİC
STILETTO,
₺ 884



BEYMEN 4'LÜ TABAK SETİ, ₺ 269



PORLAND KAHVE FİNCANI, ₺ 38.99

GREYDER®

ŞEHİRİN KIŞ MODASI

SONBAHAR / KIŞ 19-20

greyder.com

JBL T500
MİKROFONLU
KABLOLU
KULAKÜSTÜ
SİYAH
KULAKLIK



VERSACE EROS
EDT 200 ML
ERKEK PARFÜMÜ



PHILIPS
AQUATOUCH
TİRAŞ MAKİNESİ



CAN DÜNYA
KLASİKLERİ SETİ
(5 KİTAP TAKIM)

ARADIĞINIZ HER ŞEY BURADA!

Aklınıza gelen ve hatta gelmeyen her türlü hediye alternatifisi [hepsiburada.com](#)'da sizi bekliyor. Cep telefonundan bilgisayara, televizyondan kozmetiğe binlerce ürünü uygun fiyatlar ve ücretsiz kargo fırsatıyla satın almak için doğru yerdesiniz!



SAMSUNG GALAXY NOTE 10
PLUS 256 GB



DKNY BE
DELICIOUS FRESH
BLOSSOM EDP
100 ML KADIN
PARFÜMÜ



SAMSUNG
GALAXY
WATCH
ACTIVE2 40 MM
AKILLI SAAT



TEFAL WIZZO QB3177
HİZ+TURBO FONKSİYONLU
PASLANMAZ ÇELİK MUTFAK ŞEFİ

hepsiburada



PRATIGO MUG
TERMOS



APPLE AIRPODS 2. NESİL
BLUETOOTH KULAKLIK



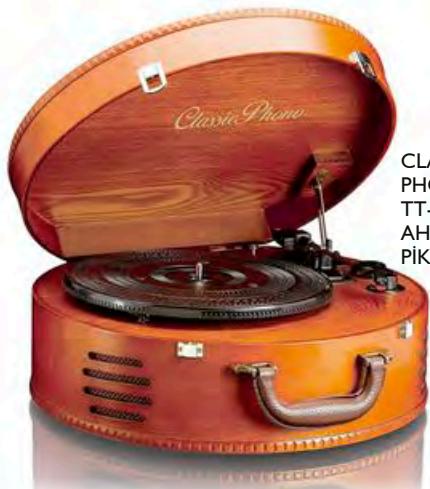
ARZUM OK004-K OKKA MINIO
TÜRK KAHVESİ MAKINESİ



MICHAEL KORS MK5735
KADIN KOL SAATİ



iPAD 7. NESİL 10.2 32
GB WIFI



CLASSIC
PHONO
TT-34
AHŞAP
PİKAP



MANNHART BY SPIGEN B203
ÇİFT KATMANLI TRAVEL
MUG TERMOS 500 ML



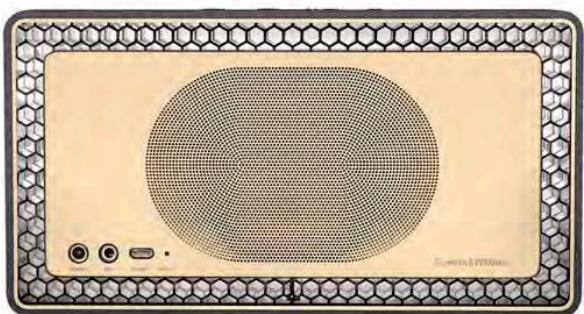
ADIDAS UNISEX GÜNLÜK SPOR
AYAKKABI B28128 FALCON W



ADIDAS KADIN GÜNLÜK SPOR
AYAKKABI EF1994 FALCON W



FUJIFILM INSTAX MINI 9 KİT ICE



BOWERS&WILKINS T7 ALTIN
BLUETOOTH TAŞINABİLİR
HOPARLÖR

hepsiburada

Tüm ürünler
stoklarla sınırlıdır.



HOUSE OF SILLAGE
PASSION DE L'AMOUR
75 ML PARFÜM, ₺ 2950



H&M
BODY,
₺ 119



SO CHIC
KÜPE,
₺ 249

DKNY SAAT,
₺ 1380

İşk ÇAĞI

*İşl ışıl bir döneme, ihtişamlı
bir başlangıç yakışır. Bakışları
üzerinde hissetmeyi sevenler
için en kestirme yol taşlarından
ve payetten geçiyor.*



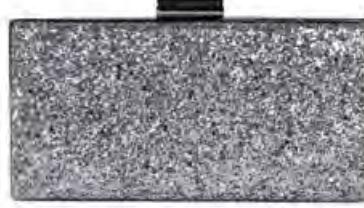
GIZIA CEKET, ₺ 911



MIU MIU
(BEYMEN)
AYAKKABI,
₺ 4499



HOTİC ÇANTA, ₺ 335.30



AYAKKABI DÜNYASI CLUTCH, ₺ 119



TWIST BİLEKLİK, ₺ 129



STRADIVARIUS ELBİSE, ₺ 199.95



ARZU SABANCI FOR KOTON
ELBİSE, ₺ 299.99



Bazı hediyelerin
yeri dolmaz,
Yeni Yıl
Hediyesi
KARACA'SIZ
olmaz.

KARACA

PAYLASACAGIMIZ COK SEY VAR

KARACACOM

HEDİYE

PENTİ
BERE, ₺ 13



FAİK
SÖNMEZ
YELEK,
₺ 659.95



BOBBI BROWN LUXE GEMS
FAR PALETİ, ₺ 550



EXQUISE
YAĞMURLUK,
₺ 1339



GUESS (BOYNER)
ÇANTA, ₺ 509.98



TEPE HOME
DEKORATİF
OBJE, ₺ 199

Metal FIRTINA

*Yepyeni bir döneme ışık hızıyla
giriş yapıyoruz! Yansımaları
takip edin...*



BEYMEN
STUDIO
STILETTO,
₺ 489.99



HOTİC
BOT,
₺ 427



EASTPAK SIRT
ÇANTASI, ₺ 459



FUJI INSTAX
LIPLAY (D&R)
FOTOĞRAF
MAKİNESİ,
₺ 1249



BERSKHA
MONT,
₺ 299.95

A close-up, high-contrast portrait of actress Iris Law. She has light brown hair pulled back, blue eyes, and is wearing a dark top. Her right wrist is visible, showing a Lacoste watch with a blue face and a dark strap.

IRIS LAW
#CROCODILEINSIDE

LACOSTE 

LIFE IS A BEAUTIFUL SPORT

HEDİYE

AVVA PALTO, ₺ 749.99



RAY-BAN GÖZLÜK, ₺ 1580

VICTORINOX
ÇAKI, ₺ 429



STAR
WARS
X LEVI'S
CEKET,
₺ 759.90



BRAUN (BOYNER)
ISLAK KURU TIRAŞ
MAKİNESİ,
₺ 1199.90

Karizma SAHİBİ

O eskidendi! Erkeklerde hediye almak zordu. Şimdi hayatınızdaki genç yaşı, sportif klasik tüm erkekler için, karizmatik seçimler yapmak kolay.

Ve eğlenceli!

CELESTRON
TELESKOP,
₺ 693



ZARA SIRT
ÇANTASI, ₺ 699.95



HEMINGTON KAZAK,
₺ 1399



TIMBERLAND GÖMLEK, ₺ 599



FLO AYAKKABI,
₺ 169.99



SENNHEISER
KABLOSUZ
KULAKLIK,
₺ 1999



SHEAFFER KALEM, ₺ 941

UNITED COLORS
OF BENETTON.



RENKLİ BİRYIL!

2020'den heyecan bekliyoruz,
enerji bekliyoruz, renk
bekliyoruz! United Colors
of Benetton'un rengarenk
parçaları ile hem kendinizi
hem sevdiklerinizi şımartmaya
hazır mısınız?



Ailenin tüm üyelerinin uyumu düşünülen koleksiyonda United Colors of Benetton, yılın en sevilen deseni tartan ile elbiseler ve üstler tasarlıyor. Yeni yıla evde giren küçükleri için ise eğlenceli ve renkli pijama takımları ve pijamalarla uyumlu aksesuarlar bekliyor. United Colors of Benetton renkli koleksiyonunda yer alan tasarım ürünlerile hediye arayışında da kurtarıcı oluyor. Yeni koleksiyonunda Jean-Charles de Castelbajac tarafından yeniden yorumlanan trikolar, bere ve atkı gibi aksesuar alternatiflerinin yanı sıra, yeni yıl ruhunun olmazsa olmazı kiş motiflerinden ilham alan pijama, battaniye, çoraplar da yeni yıl için alınabilecek hediyeler arasında.

benetton.com

www.instagram.com/benetton_turkiye





BERSHKA
TİŞÖRT,
₺ 99.95



SAGAZA
BLUZ,
₺ 1700



ALTINCI
CADDE
ÇAYDANLIK,
₺ 78

Retro. ETKİ

Nostalji kuşağıını sevenler için, yeni yılda eski düşünün. Tasarımıyla ve ruhuyla 'dönem'sel göndermeler yapan hediyeler anlamlı olabilir.



GIFT

for the Special One

SEVGİ VE UMUDUN SİMGESİ
OPAL TAŞI LUZDEMİA'NIN HARF KOLYESİYLE BULUŞTU.

ÇÜNKÜ HER İSİM ÖZELDİR..HER İSİM AYRI BİR HİKAYEDİR.
#YOURNAME #YOURSTORY #EVERYNAMEHASASTORY

2020
—♦—
UMUT VE SEVGİ
DOLU OLSUN.



LUZDEMIA

WWW.LUZDEMIA.COM

HEDİYE



PORLAND
TABAK, ₺ 65



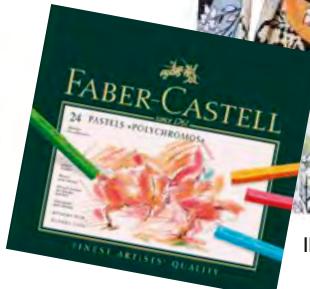
IPEKYOL CEKET, ₺ 699



VANS AYAKKABI, ₺ 339



FABER-CASTELL
PASTEL BOYA,
₺ 308



Soyut DÜŞÜNCE

Sanatseverler kemerlerini bağlayın.
Sanatın duyguları kuşatan
yaratıcı evrenine onu, anamlı bir
hediyeyle davet edin.

KNITTS ELBİSE, ₺ 1120



TWIST ETEK, ₺ 359



GUVENSANAT.COM
ESKİZ SETİ,
₺ 113.95



ALTINCADDE.COM
DEKORATİF KUTU, ₺ 48



EXQUISE SWEATSHIRT,
₺ 879



DERİMOD ÇANTA, ₺ 179.99

YENİ BİR BAŞLANGIÇ

Yeni yıl; doğanın iyileştirici, yenileyici ve rahatlatıcı gücünü bilimle birleştirerek cildinizin doğal güzelliğini ortaya çıkarmanın tam zamanı.



Doğadan güç alarak, yaşama değer katan, hayatı kolaylık ve renk veren ürünler geliştirmek hedefiyle yola çıkan Lyn Skincare ürünleri; defnenin ilhamı ve bilimin gücüyle yepyeni bir hikaye yazıyor. Yeni yılda yenilenmiş bir cilt istiyorsanız Lyn Skincare'in ürünleriyle doğanın hediyesi olan defneyi yeniden keşfetebilirsiniz. Defne, aromaterapide kıymeti en az bilinen bitkilerden biri. Dört mevsim yeşil kalan yapraklarıyla adeta zamansız, duru güzelliğin sembolü. Cilde iyi gelen faydalarının yanında en büyük özelliği etkileyici kokusu sayesinde zihinde rahatlatıcı bir etki yaratarak içsel dengeyi sağlaması.

GÜCÜNÜ DEFNE'DEN ALIYOR

Lyn, yılbaşı için hazırladığı iki farklı kofre seçeneğiyle hediye telaşını keyifli hale

getiriyor. İster serum-peeling ikilisini, ister serum-günlük nemlendirici kofrelerini seçebilirsiniz. Cildinizin nemini ve parlaklığını kaybettiğinden endişe ediyorsanız Yaşlanma Karşıtı Serum tam size göre. Yaşlanma belirtilerini önlüyor ve cildi canlandırırken yeniliyor. Arındırıcı Peeling, defne yaprağı parçacıklarıyla cildinizi ölü hücrelerden arındırıyor. Cilde kaybettiği parlaklığı ve renk dengesini geri kazandırıyor. Yoğun Nemlendirici Krem ise cildin nem ihtiyacını karşılarken daha yumuşak bir cilt ve daha canlı bir görünüm vadediyor.





TCHIBO TERMAL SWEATSHIRT, ₺ 109.95



DECATHLON KATLANAN BİSİKLET, ₺ 1749



LEVI'S ŞAPKA, ₺ 249.90



HUAWEI FREEBUDS KULAKLIK, ₺ 1099



SKECHERS AYAKKABI, ₺ 699



VETEMENTS AYAKKABI, ₺ 4165



NIKE AYAKKABI, ₺ 649



PUMA AYAKKABI, ₺ 979



ADIDAS ORIGINALS AYAKKABI, ₺ 749

Hiper AKTİF

Sportif ruhların yerinde duramayan enerjisi için renkli ve rahat seçimler yapın.



EASTPAK BEL ÇANTASI, ₺ 699



OYSHO ÇANTA, ₺ 179.95



PULL&BEAR TOP, ₺ 99.95



VANS PANTOLON, ₺ 369

Yılbaşı lezzetleri Migros Sanal Market'le sana geliyor!

İndir Migros Sanal Market'i,
yeni yıl gelirken tüm ihtiyaçların kapına gelsin.

Hemen indirin!

Soğutuculu
araçlarla
taşıma

Migros'la
aynı fiyatlar

Kendin
seçer gibi

Kapıda ödeme
ve iade

MIGROS
sanalmarket
Migros sana geliyor

HEDİYE



PENTİ
KULAKLIK,
₺ 44.95



LCW HOME DİZ BATTANIYESİ,
₺ 49.99



BERSHKA
KAZAK,
₺ 119.95



ELLE BOT, ₺ 379.90



NETWORK ÇANTA, ₺ 599



TCHIBO
SABAHLIK,
₺ 149.95



HARLEY DAVIDSON (BOYNER) BOT, ₺ 699.95

İçim ISİNDI

*Kimine ilk görüste insanın
içi kaynar ve o öyle
devam eder. İşte öylesi çok
sevdiklerinize, her zaman
yumuşak davranışın!*



TEKZEN PUF, ₺ 269



ZARA SUNİ KÜRK CEKET,
₺ 299.95



İPEKYOL ŞAL,
₺ 359



Her Morhipo Paketi
Bir Hediye!

MUTLU YILLAR

 App Store

 Google Play

morhipo
.com

Tek tıkla moda

GÜZELLİK

BÜYÜLÜ DAMLA

Yeni bir yıla başlarken kendinize de hediye almayı unutmayın! Aşk ve tutkuyla süslü romantik bir başlangıç, sizi yansıtacak bir parfüm olmadan olmaz.





Hep Birlikte Olacağımız Renkli Sofralara...

Mutlu Yıllar



Cosmos Collection

porland porlandkurumsal www.porland.com

gia global
innovation
awards
honoring housewares
retail excellence

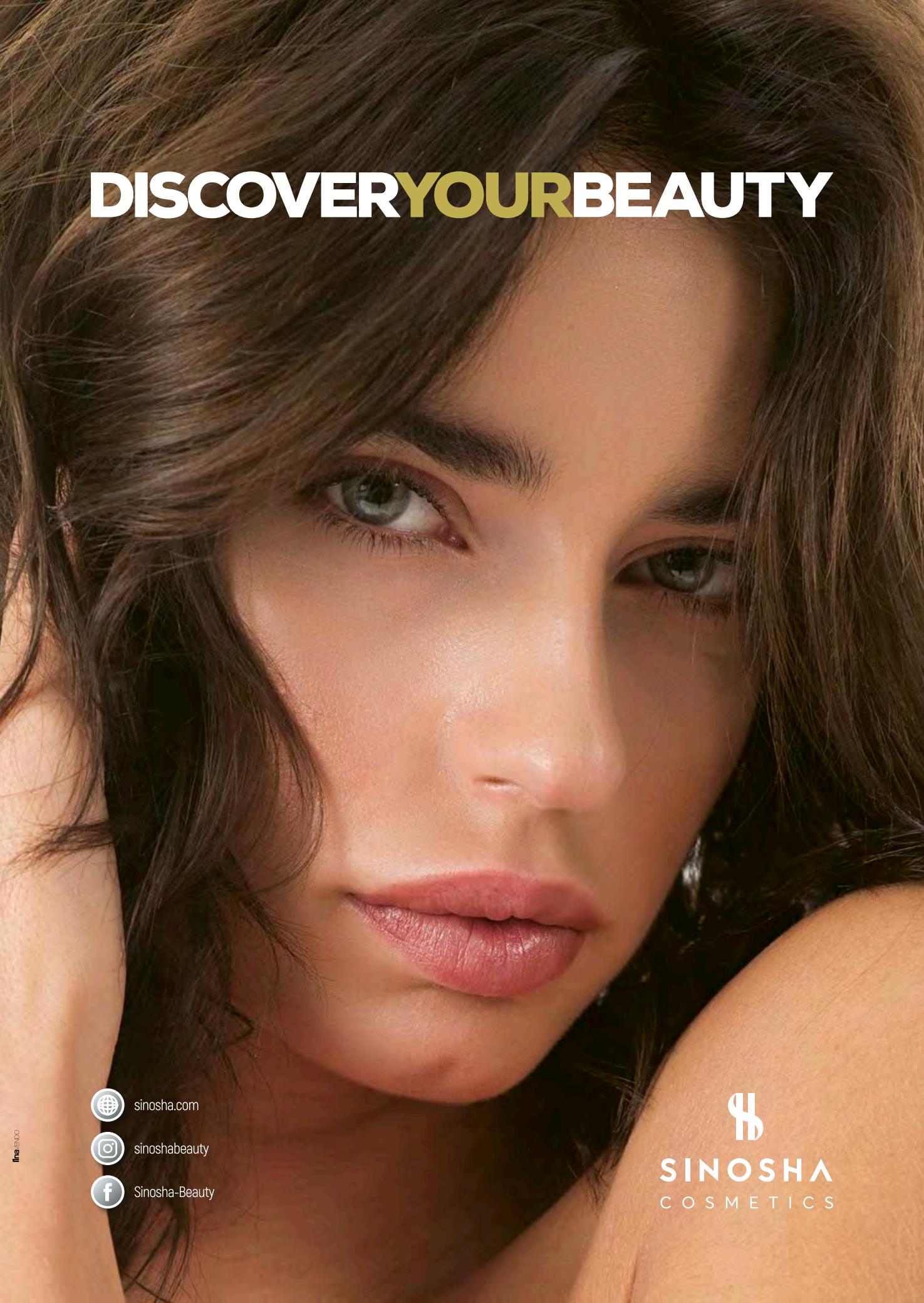
2019 global honoree
perakende mükemmellik ödülü

GÜZELLİK

GÜÇLÜ ETKİ

Erkek çekiciliğinin vazgeçilmez şifresi. Şik, çekici, güclü ve karşı konulmaz erkeği tanımlamak için kokuların dünyasından ilham alın. Sevdığınız erkekler için en ideal hediye!





DISCOVER YOUR BEAUTY



sinosha.com



[sinoshabeauty](#)



[Sinosha-Beauty](#)

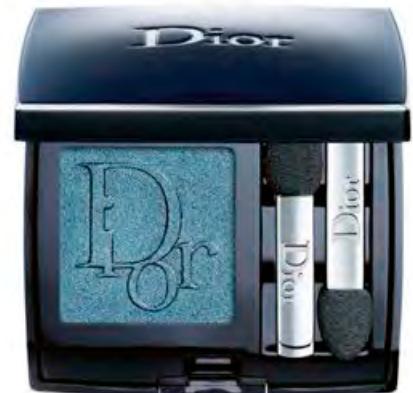


SINOSHA
COSMETICS

MUGLER



CLARINS FAR, ₺ 202



DIOR FAR, ₺ 120



LANCOME ALLIK, ₺ 365



SHISEIDO MASKARA, ₺ 95



SMASHBOX GÖZ KALEMI, ₺ 82.50

MÜCEVHER İŞİĞİ

Kadife gibi bir cilt, dumanlı göz makyajıyla dans eden renkler ve tabii ki çokça ışılıtı. Yeni yılın gelişini festival havasında kutlarken göz kamaştıracak parti makyajınız için pek çok önerimiz var.

DUMANLI GÖZLER

Chanel'in 'küçük siyah elbise'si modada nasıl bir etki yarattıysa dumanlı göz makyajı da güzellik dünyasında aynı etkiye yarattı. Yıllara meydan okuyan dumanlı göz makyajından vazgeçemiyoruz elbette ama klasik siyah-gri ikilisinden sıyrılanlar için güzel bir haberimiz var. Altın rengiyle birleşen mavi ve lacivert tonları bugulu göz makyajının en yeni trendi. Gözlere odaklanmak için allık seçerken pembe ya da şeftali gibi yumuşak tonlara yönelin.

*Celebrate The New Year
with us!*



Sabrosa

Avantgarde Orkestra
Avantgarde Orchestra

Gabbro

Royals Orkestra
Royals Orchestra

Chalet

Alplerde Yeni Yıl
Alpine New Year

31 Aralık / December 31st, 2019

Res: +90 543 326 8111

[swissotelthebosporus](#)

swissôtel THE BOSPHORUS
İSTANBUL

SARAP RENGİ DUDAKLAR

Dramatik, romantik ve seksi. Yeni kırmızı; şarap rengi. Bordoya çalan ve oldukça baskın karakterli bu koyu kırmızıyı kullanmanın bir inceliği var. Dudaklara odaklanmak için göz makyajında koyu tonlar yerine açık hatta tercihen hafif parlak renkleri kullanın. Cildinizin pürüzsüz ve olabildiği kadar doğal tonlarda olmasına da özen gösterin. Çünkü mat ya da yarı mat bir bitiş makyajınıza modern bir hava katacak.



FLORMAR FAR,
₺ 19.99



YVES ROCHER
İKİLİ AYDINLATICI,
₺ 104.90



ESTEE LAUDER
RUY, ₺ 265



NARS RUY,
₺ 225



GUERLAIN
RUY, ₺ 189



CHLOE

KADİFE YUMUŞAKLIĞI

Bazlarımız yüzdeki parlaklığı sever, biliyoruz ama ten makyajında yükselen trend pürüzsüz ve mat görünüm. Hedef noktamız doğallık. Kadife yumuşaklığında bir görüntüye sahip olmak için ihtiyacınız olan tek şey ten rengi bir fondöten ve yumuşacık bir görüntüyü kucaklayan pudra. Makyajınızı yapmadan önce cildinizin pürüzsüz görünmesi için peeling yapın ve parlamayı denegeleyen bir nemlendirici sürüp. Renklerde naturel tonlardan ayrılmayın. Metalik krem bir far, nude tonlarda ruj, maskara ve kaş farı yeterli.



BOBBI BROWN KAŞ
MASKARASI, ₺ 285



LANCOME
FONDÖTEN,
₺ 325



CLARINS
RUY, ₺ 178



CLINIQUE
PUDRA, ₺ 225



KIKO İKİLİ GÖZ
FARI, ₺ 79.99



GUY LAROCHE

BİR PARÇA İSLİTİ

Hangi yaşta olursak olalım ışılıtya karşı koymamamızın özel bir nedeni olmalı. Hem elmacık kemiklerinde kullandığımız aydınlatıcılarında hem far, ruj ve eyeliner'larda parlaklıktan vazgeçemiyoruz. Parlak tonlara buluşturan grafik göz makyajı sezonun yükselen trendi. Yüzünüzde ayna etkisi yaratmak için gözler, elmacık kemikleri ve çenede biten bir ışılıt üçgeni yaratın.



NARS ALLİK, ₺ 265



DOLCE&GABBANA
AYDINLATICI,
₺ 316



YSL RUY,
₺ 275



DIOR BEŞLİ
GÖZ FARI, ₺ 419



FLORMAR
OJE, ₺ 9.99



VALENTINO



TCHIBO İLE
Mutlu Seneleñ

Tüm sevdiklerinize sıcak bir sürpriz yapacağınız
yeni yıl hediyeleriniz Tchibo'da!

HEDİYE



KARACA COOKPLUS
MUTFAK ROBOTU, ₺ 599.99



DELONGHI KAHVE
MAKİNESİ, ₺ 499.90



FAKIR EL
MİKSERİ, ₺ 282



TEFAL INGENIO SET, ₺ 934

Küçük kahraman

Bazlarının evdeki
'yardımcı'sı konuşamıyor
ama çok iş正在做: Bu küçük
yardımcılarla mutlu olacak
sevdiklerinizi tag'leyin!



KITCHEN AID
BLENDER, ₺ 699



THERMOMIX DİJİTAL MUTFAK
ALETİ, ₺ 5990



BERNARDO DÖKÜM
TENCERE, ₺ 359



PHILIPS BLENDER,
₺ 329.95



HOMEND
KETTLE, ₺ 369.90



MADAME COCO
SOS TENCERESİ,
₺ 169.99

Yeni

V
e
r
n
e
l
max

Aromatherapy+

ile modunu
yükselet



*Dolabın içinde muhafaza edildiğinde 100 güne kadar ferahlık.
Parfüm kapsülleri etkisi Bağımsız Test Enstitüsü tarafından test edilip, onaylanmıştır.

HEDİYE



LOGITECH
KABLOSUZ
MOUSE, ₺ 179



L'OBJET
(BEYMEN)
BÜYÜTEÇ,
₺ 1245



LECOLOR AJANDA, ₺ 130.32



NUDE
TERARYUM, ₺ 365



IKEA
SANDALYE,
₺ 699



LENCO (D&R) DAHİLİ
HOPARLÖRLÜ PİKAP,
₺ 564



STARBUCKS
KUPA, ₺ 114



HERSCHEL
BİLGİSAYAR
ÇANTASI,
₺ 645



MUDO
AYDINLATMA,
₺ 1590



TCHIBO BLUETOOTH
HOPARLÖR, ₺ 349.95



APPLE İPAD MINİ 64 GB
(HEPSIBURADA.COM),
₺ 2698

KAWECO KALEM, ₺ 536

Stressiz OFİS

Acaba bu sene ona ofisinde
sizi hatırlacak, aynı zamanda
huzur ve keyif verecek bir
hediye mi alsanız?



VORWERK

thermomix

**YENİ YILDA
THERMOMIX®'LE TANİŞIN,
LEZZET DOLU SOFRALAR
HAZIRLAMANIN
KOLAYLIĞINI YAŞAYIN!**



30 dakikada 3 çeşit yemeği hazır hale getiren, 12 fonksiyonlu Thermomix® ile kendi evinizde de tanışabilir, 3 arkadaşınızı davet ederek tanıtımıza ev sahipliği yapabilirsiniz.

Tanıtım talebi oluşturmak için web sitemizde yer alan "**Tanıtım Talep Edin**" butonuna tıklayabilirsiniz.

**TANITIM
TALEP EDİN**

WWW.THERMOMIX.VORWERK.COM.TR



ONLINE ALIŞVERİŞ



thermomixtr

VORWERK Satış Noktası

kanyon'da

İNTEMA

YAŞAM

Mağazasında

SÖLEN BAŞLASIN

Yılın en coşkulu gecesini karşılamaya hazır mısınız? 31 Aralık gecesini dışında geçirmek istiyorsanız, özel olarak hazırlanan ve sık bir ambiyansa eşlik eden menüler eşliğinde otellerin keyifli alternatiflerine göz atmadan karar vermeyin.



BOĞAZ'A KARŞI

Conrad İstanbul Bosphorus, yeni yılı Boğaz'ın panoramik manzarasına karşı, canlı müzik eşliğinde ve konuklarına adeta ziyafet şöleni yaşatacığı yılbaşı menüleriyle karşılamaya hazırlanıyor. İhtişamlı atmosferinde bu yıl iki farklı mekanda iki ayrı programla misafirlerini ağırlayacak olan Conrad İstanbul Bosphorus'un Dünya mutfağına özgü lezzetleriyle ünlü mekanı Manzara Restaurant ve 270 derece benzersiz İstanbul manzarası sunan mekanı Summit Bar&Terrace, büyülü bir yılbaşı gecesi geçirmeniz için seçkin alternatifler sunuyor. Tel: (0212) 310 25 25

FARKLI ALTERNATİFLER

Renaissance Polat İstanbul Hotel, yılbaşı gecesi tüm misafirlerinin zevklerine hitap ederek, farklı eğlence alternatifleriyle unutulmaz bir yılbaşı gecesi vadediyor. Daphne Restaurant&Grill, Marmara Balık Lokantası ve Bar Noblesse'de canlı performanslar eşliğinde eğlenceli yılbaşı programları, sölene dönüştürülmüş yeni yıl büfeleri ve 2020 sürprizleri siz bekliyor. Yeni yılın ilk gününü Renaissance Polat İstanbul Hotel'de geçirmek istiyorsanız, Özel Yılbaşı Konaklama Paketi'nden yararlanabilir, 2020'nin ilk sabahına Yeni Yıl Brunch'ı ile 'merhaba' diyebilirsiniz. Tel: (0212) 414 18 00

LÜKS VE İHTİŞAM

Titanic Hotels'in İstanbul ve Antalya'daki otelleri her yıl olduğu gibi bu yıl da sürprizlerle dolu bir yılbaşı programı hazırladı. Titanic Mardan Palace, yeni yılı görkemli bir sarayın gerçek lüks ve ihtişamıyla karşıyor. Dilek Taş Jazz Trio eşliğinde Lobby'de yılbaşı kokteylini alarak başlayacağınız gecede Topkapı Orchestra eşliğinde yılbaşı gala yemeği, sonrasında Moulin Rouge ile Monkey Club'da eğlenceli saatler sizleri bekliyor.

Tel: (0242) 319 41 00



DAĞ EVİNDE YILBAŞI

Swissotel The Bosphorus, İstanbul yeni yıl coşkusunu baş aşçı Ali Ronay ve ekibinin hazırladığı menülerle karşılayacak. İsviçre Alplerinden getirilen 120 yıllık dağ evi Chalet'de 21 Aralık'ta özel cooking workshop düzenlenecek. 24 Aralık'ta gerçekleşecek Noel Arifesi menüsünde, Chalet'nin klasikleşmiş peynir fondüsü, kızarmış hindi, çikolatalı fondü ve Noel kurabiyesi siz bekliyor. 31 Aralık yeni yıl akşamını Chalet'de geçirmek isteyenleri ise fırında hindi, tatlı patates, Züricher Art, kızın yağı içinde masanızda hazırlanan küp şeklinde doğranmış dana etleri, meşhur Genova keki ve yeni yıl kurabiyerinden oluşan bir menü yer alacak. Tel: (0212) 326 11 00

Yeni yılda, yeni bir şıklık

Şık ve dingin görünümünü, zarif çiçek desenleri ile tamamlayan **BELLY NEVRESİM TAKIMI**, yeni yılda yatak odalarında göz alıcı bir tarz yaratıyor.



HEDEFİMİZ GENÇLİK VE SAĞLIK

Son günlerde adını sıkça duyduğumuz likit kolajenlere bir yenişi daha eklendi. Gold Collagen, daha genç görünen bir cilt, azaltılmış kırışıklıklar, daha güçlü saç ve tırnaklar için üretildi. Pure Gold Collagen 25-40 yaş arası görülen erken yaşlanma belirtileri, Forte Gold Collagen 40 yaş üzeri, yaşlanmış ve oksidatif stresin gelişmiş belirtileri, Active Gold Collagen ise aktif ve yoğun yaşam tarzını benimseyen erkekler ve kadınlar için üretilmiş.



ŞIK SOFRALAR İÇİN

Karaca, yılbaşı konseptindeki ürünlerle sofralara şıklık getiren yemek takımlarından birbirinden kullanışlı mutfak eşyalarına kadar sayısız hediye alternatifisi sunuyor. Karaca mağazalarında bulabileceğiniz yüzlerce ürün seçenekleri içerisinde sevdiklerinizin tarzına uygun bir armağan seçebilirsiniz.



KUSURSUZ İŞİLTİ

Ariş Pırlanta, yeni yılda parıldamak, ışığıyla fark yaratmak isteyenler için birbirinden sık tasarımlar sunuyor. Usta ellerde sanatla işlenen, kusursuz bir iççilikle hazırlanan ve pırlantanın sonsuz ışığını yansitan yüzükler, kolyeler ve küpelerle yeni yılda göz kamaştıracaksınız.

MÜZİKSİZ ASLA!

Eski popülerliğini tekrar yakalayan pikaplar müziği nostaljiyle bir araya getiriyor. Geçmişin unutulmaz sanatçılarını dinleyebileceğiniz 45'lik plak çeşitlerinin yanı sıra günümüz sanatçılarından örneklerde yer veren D&R mağazalarındaki Ion Max LP Premier ve Lenco TT 34 gibi pikap modelleri nostalji hissini yaşamak isteyenlere hitap ediyor.



MUTFAĞINIZDAKİ MUCİZE

Sağlıklı ve lezzetli yemeklerin sırrı Thermomix, hem zamanдан hem de enfes yemeklerden ödün vermek istemeyenlerin favorisi! 12 mutfaık aletinin yaptığı işi yapabilen çok fonksiyonlu dijital mutfak aleti Thermomix, gıdaları besin değerlerini kaybetmeden, doğrular, karıştırıyor, yoğuruyor ve pişiriyor.



DÜET ZAMANI

Mustafa Sandal ilk olarak Harbiye'de verdiği konserlerinde sevenlerine 'Mod' isimli çalışmasının hazırlıklarına başladığını ve Zeynep Bastık'la düet yapacağını müjdelemiştir. Ünlü şarkıcı, sözü ve müziği kendisine ait olan, aranjesi Erhan Bayrak tarafından yapılan, yönetmenliğini ise Tolga Akiş'in üstlendiği 'Mod' adlı şarkısını Zeynep Bastık'la yorumladı. Mustafa Sandal ve Zeynep Bastık'ın düeti 'Mod' DMC etiketi ile dijital platformlardaki yerini aldı.

SEKTÖRÜN YENİ OYUNCUSU

'Güzelliğini keşfet' mottosuyla yola çıkan Sinosa Kozmetik, geniş ürün gamı ve kalitesiyle sektörde hızlı bir giriş yaptı. Fransa'da üretilen ve fondötenden far paletine, eyeliner'dan ruja uzanan ürünler uzun süre dayanıklılığıyla dikkat çekiyor, ayrıca paraben içermiyor. Sinosa, Boyner, Harvey Nichols, Galeries Lafayette ve Brandroom mağazalarında satışa sunuluyor.



ŞİMARMA ZAMANI

Tchibo, hediye almak kadar vermeyi de sevenler için hem eğlenceli hem de işlevsel seçenekler sunuyor. Yeni yılı evde kutlayacaklar için renkli ev aksesuarları ve yılbaşı süslerinden eğlenceli oyunculara, sık takı ve saatlerden kişisel bakım ürünlerine kadar sayısız hediye seçenekleri hem kendinizi hem sevdiklerinizi şımartmak için sizin bekliyor.



ÖZEL BİR TASARIM

Luzdemia'nın en yeni koleksiyonu olan opal harf kolyeleri, iş hayatından spor şıklığı kadar günün her anında şıklığından taviz vermeyen kadınların favorisi olabilir. 14 Kt mikron kaplama ile üretilen 925 gümüş kolyelerde gerçek opal ve renkli zirkon taşları kullanılmış. Opal taşın içindeki gizli potansiyeli ortaya çıkardığına, negatif etkilerden koruduğuna ve şans getirdiğine inanılıyor.



2020'DEN NE BEKLİYORSANIZ METRO'DA!

Çeşit çeşit süslemeler, herkesin yüzünü güldürecek hediyeler, sofralarınız için taptaze malzemeler ve yeni yıla dair aradığınız binlerce ürün Metro'da.



METRO



HIZLA BüYÜYOR

Yenilikçi uygulamalarıyla kiralama sektöründe adından söz ettiren Garenta, günlük kiralama operasyonunu franchise sistemiyle genişletmeye devam ediyor. Son olarak Ankara'da ikinci şubelerini açtıklarını belirten Garenta ve ikinciényi.com Genel Müdürü Emre Ayyıldız, kısa bir süre önce İstanbul Maltepe'de de hizmet vermeye başladıklarını vurguluyor.



YENİLİKÇİ BAKIŞ

Avva, yılın en özel gecesinde smart casual stil ile kendi yılbaşı hikayesini yaratmak isteyen erkeklerle ilham veren öneriler sunuyor. Yılbaşı seçimlerinde favoriler arasındaki smokinlere, Avva erkeğinin yeni yorumu olan basic tişört ve balıkçı yaka trikololarla eşlik ediyor. Ön plana çıkan tasarımlar arasında slim fit, desenli gömlekler ve zincir detaylı flannel pantolonlar da var.



LEKELERE TEK ÇÖZÜM

Tek ürünle tüm lekelere, ağır kirlere ve yağlara veda edebilirsiniz. Organik bitki özlerinin yüksek oranda saflaştırılmasıyla üretilen Eya Clean, doğal ve kokusuz bir leke çıkarıcı ve yağ çözücü ürün. Koku, bakteri ve kük oluşumunun engellenmesine yardımcı oluyor. Uzun süreli koruma sağlıyor. Doğada artık madde bırakmıyor ve tamamen çözümüyor.



YENİ BİR SEN

İhtiyaçla yönelik iki farklı kolajen içeceği sunan Collaquin, geçen yıl müşterisiyle buluştu. Ankara'da Sağlık Bakanlığı

GMP sertifikasına sahip bir ilaç fabrikasında yerli olarak üretilen Collaquin, 2020 yılında yeni ürünlerini paylaşmayı planlıyor. Eczaneler, güzellik merkezleri ve collaquin.com sitesinde satışa sunuluyor.



AYDINLIK BİR CİLT

Lyn Skincare ürünlerini; defnenin ilhamı ve bilimin gücüyle yepeni bir hikaye yazıyor. Koyu yeşil rengiyle cilde enerji, canlılık veren defneyaprağı, güçlü antioksidan kapasitesi sayesinde birçok cilt probleminde önleyici ve iyileştirici özelliğini ile önde planda. Lyn Yaşlanma Karşıtı Antiaging Serum, içerisindeinde yüzde 100 doğal bitkisel yağılarla cildinize ışılı veriyor, yaşlanma belirtilerini önlüyor ve cildi canlandırırken yeniliyor.



KLASİKLERE SAYGI

Dünyaca ünlü Fransız markası Lacoste, yılbaşını 'Croco Magic' özel saat koleksiyonuyla karşıyor. Kadın, erkek ve çocuk olarak üç farklı versiyonu olan Lacoste Croco Magic; beyaz renk kasası, markanın klasikleşmiş polo tişört dokusunda tasarılan beyaz petit pique dokulu kayışı ve 50 metreye kadar su geçirmez özellikle unutulmaz bir hediye seçeneği sunuyor.



SÜRPRİZ KAMPANYALAR

Greyder mağazalarının yeni yıl kampanyasında ayakkabı, bot ve aksesuar koleksiyonlarında büyük fiyat avantajları var. Kadın koleksiyonunda sezonun trend rengi beyaz öne çıkarken; canlı renklerin parıltılı detaylarla harmanlandığı ürünler sık ve konforlu bir kiş vadediyor.



KIR EVİ SICAKLIĞI

Yataş Bedding'in yılbaşına özel hazırladığı Country Koleksiyonu en özel hediye alternatifleriniz arasında yer alabilir. Yılbaşıının vazgeçilmezi olan kırmızı, bej renk ile Country Koleksiyonu'nda bir araya geliyor. Jüt keseler, ketenler ve ekose desenler, yeni yılı bir dağ evinde şömine başında sıcak çikolata eşliğinde karşıladığınızı hissettiriyor.



EVİNİZDEKİ TAZELİK

Vernel Max Aromatheraphy+ doğanın tazeliğini ve sakinleştirici etkisini giysinize taşmanız için özel olarak tasarlanmış. Kremsi formülüyle duyularınızı rahatlatan ve ruhunuzu besleyen Vernel Max'in içerisindeki özel parfüm kapsülleri, yeni yanmış giysilerinizi giydığınızda her hareket ve dokunuşunuzda aktive oluyor.



EvimdeHobi.com, Türkiye'nin craft sektöründe hizmet veren öncü ve lider markası Cadence Boya'nın e-ticaret bayisi olup, tüm ürünlerini bünyesinde bulunduran bir firmadır. Geri dönüşüm, yenileme, hobi, el sanatları ve dekorasyona dair tüm

ürünleri bulabileceğiniz bir internet sitesidir. Amacımız; profesyonellerin dekorasyon tarzını ve kullanımını herkes için daha erişilebilir ve kullanılabilir hale getirmektir. Bunu başarmak için pazardaki değişimleri benimsedik ve modern perakende tekniklerini iş modelimize uyarladık. EvimdeHobi.com 5000'den fazla ürün çeşitliliği ve tüm Türkiye'ye sunduğu kargo avantajıyla, hobi ve craft sektöründeki ürünlerini sizlere ulaştırır. Geniş ürün yelpazesi ve renk skalası ile hayal gücünüzü yansıtabileceğiniz, eğlenerek uygulayabileceğiniz ürünlerimizle daha uzun yıllar ilk günde heyecanla sizlere ilham vermeye, rehberlik etmek devam edeceğiz.

- Boyalar

- Rölyef Pastalar

- Mediumlar

- Yapıştırcılar

- Çatlatmalar

- Fırçalar

- Vernikler

- Dekoratif Yan Ürünler



Cadence Eskirome Kremi
Distress Pasta



Cadence Hybrid
Multisurface

Danışman olun!

Kolay Ödeme Yöntemi

Çarkifelek

Güvenli Teslimat

Aynı Gün Teslimat



Danışman olup
fikirlerinizi kazanca
dönüştürmek için
bizimle iletişime geçin.



Cüzdan hesabınıza
dilediğiniz zaman bakiye
yükleyebilir, canınız
istediğinde bu bakiye ile
sipariş ödemelerinizi
gerçekleştirebilirsiniz.



Çarkifelek uygulaması ile
anında indirim kuponu
kazanabilirsiniz.



Yurt içi ve Yurt dışında
UPS Kargo güvencesi
ile teslimat.



İstanbul içi siparişlerde
aynı gün Motokurye
ile teslimat hizmeti.



Sosyal medya üzerinden bizleri takip ederek yeni fikir ve ürünlerden haberdar olun..

www.evimdehobi.com



Ahmediye Mahallesi, Halk Caddesi, Emin Onan Sokak, No: 8/A, Üsküdar - İstanbul

@evimdehobi /evimdehobi /evimdehobi info@evimdehobi.com +90 850 346 46 24



Axess'te devir değişiyor chip-paralar kaybolmuyor



KAYBOLMAYAN
 CHIP
PARA

Şimdi Axessleyenler chip-paralarını dilediği gibi
biriktiriyor, hayalinde ne varsa alıyor.



AXESS yaz 5990'a gönder, başvurun onaylandığında kartını en yakın şubeden hemen al.

Axess kazandırır

Kart kampanyalarından kazanılan chip-paraların silinmemesi uygulaması; 21 Ekim 2019 tarihinde kartınızdaki mevcut chip-paralar ile, bu tarihten itibaren kazanılacak chip-paralar için geçerlidir. Chip-paraların kazanım ve kullanım alanlarına ilişkin sınırlamalar/detaylar kampanya özelinde değişiklik göstermektedir. Akaryakıt sektöründe kazanılan chip-paralar sadece akaryakıt sektöründeki Axess üye işyerlerinde akaryakıt ve otogaz alımlarında kullanılabilir. Akbank T.A.Ş. kampanyayı durdurma ve kampanya şartlarında değişiklik yapma hakkını saklı tutar.