

HERKESE 15 STICKER VE 2 DEV POSTER THE LAST OF US PART II, MOUNT AND BLADE II: BANNERLORD

#274 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Kasım 2019 / 11 - 12.50 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



LEVEL

DEATH STRANDING

THE OUTER WORLDS

Biraz Borderlands,
biraz No Man's Sky...

THE LAST OF US PART II

Uzun süren bekleyişin ardından
son geriye sayım başlıdı.

FLIGHT SIMULATOR

2020'nin en iyi grafikleri
bu yapımda!

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 anlama sahip...
Tipki yeni Performans Serisi gibi...

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



philips.com.tr/tv



BÜYÜK PROTESTO

Hong Kong'taki protestolar uzunca bir süredir devam ediyor fakat bizden çok uzaktaki bir ülke olduğundan ve sonuçta demokrasi mücadeleşi verildiğinden, durumdan pek de haberimiz yok.

Geçtiğimiz ay bir Hearthstone turnuvasında, ünlü bir katılımcının daha sonra bir yayına gaz maskesi ve protesto sloganlarıyla birlikte çıkması, Blizzard'i harekete geçirdi ve oyuncunun önce 1 yıl, daha sonra 6 ay süreyle yasaklanmasıyla sonuçlandı.

Eh, internet alemi boş durur mu, tüm gençler Blizzard'i boykota başladi. Ardından Amerikalı politikacılar firmaya bir kinama mesajı yolladı,

Overwatch'un ünlü ismi Mei, protesto kahramanı haline getirildi.

Blizzard elbette para kazanma gayeli, büyük bir firma. Durup dururken Çin'le papaz olma niyetinde değil ama bu sırada oyuncuların gözüündeki saygınlığını da yitiriyor.

Protestoları bir kenara bırakalım, dergide ne oluyor ona göz atalım.

Tahmin edeceğiniz üzere kapağımızı Death Stranding süslüyor.

Oyun ne kadar iyi, alınır mı, alınmaz mı, geniş incelememizde sonucu ve detayları öğrenebilirisiniz.

Diğer önemli incelemelerde Ghost Recon: Breakpoint ve The Outer Worlds bulunuyor. Call of Duty: Modern Warfare'ı dergiye malum nedenlerden ötürü almadık, oyunu tam olarak değerlendirdikten sonra konuk edip etmeyeceğimize karar vereceğiz.

Her türlü bölüm sonu canavarına değindiğimiz, En Baba Boss'lar dosya konusu ve The Last of Us Part II konuları da bu ayın dikkat çeken, mutlaka okunması gereken diğer konuları.

Gelecek ay görüşmek üzere, herkes kendine iyi baksın...

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

Death Stranding

Şimdiye kadar yaptığı hiçbir sos bozuk çıkmayan Kojima, yine turnayı gözünden vurabilecek mi?

Sayfa
38

H27

İÇİNDEKİLER

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

İLK BAKIŞ

- 16 Flight Simulator
- 20 The Last of Us II
- 22 Dying Light

26 Art Kaede

DOSYA KONUSU

- 28 Unutulmaz Boss Savaşları

İNCELEME

- 38 Death Stranding
- 48 Ghost Recon: Breakpoint
- 52 The Outer Worlds
- 56 Concrete Genie

- 58 GRID
- 59 John Wick Hex
- 60 Trine 4: The Nightmare Prince
- 61 The Surge 2
- 62 Valfaris
- 64 Stygian: Reign of the Old Ones
- 66 The Legend of Zelda: Link's Awakening
- 67 Daemon X Machina
- 68 Doreamon: Story of Seasons
- 69 Mistover
- 70 Close Combat: The Bloody First
- 72 MediEvil
- 73 Little Big Workshop
- 74 Indivisible
- 75 Deliver us the Moon
- 76 Magic: The Gathering Arena
- 78 Yooka-Laylee and the Impossible Lair
- 79 Intruders: Hide and Seek
- 80 In Between
- 80 Neo Cab

- 81 Contra: Rogue Corps
- 81 The Elder Scrolls Online: Scalebreaker
- 82 Untitled Goose Game
- 82 The Wild Eight
- 83 Mobil İncelemeler
- 87 Online
- 94 Anarşist**
- 97 Donanım
- 104 Film, Kitap, Müzik
- 106 PhD
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazılıarı
- 114 LEVEL 275



PS4®

Pro

4K
HDR

A HIDEO KOJIMA GAME

DEATH STRANDING™

GELECEK SENİN
ELLERİNDE

TÜRKÇE ALTYAZI

18™
www.pegi.infoPS4 Pro
PS4™ PRO ENHANCEDKOJIMA
PRODUCTIONS

Death Stranding™ ©2019 Sony Interactive Entertainment Inc. Also, PS4™ is a trademark of the same company.
PlayStation® and PlayStation® are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, PS4™ is a trademark of Kojima Productions. Death Stranding™ is a trademark and developed by Kojima Productions. Death Stranding™ is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe Ltd, created and developed by Kojima Productions. Death Stranding™ is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved DEATH STRANDING™ outputs 240p. Games and entertainment streaming services can output up to 1080p.
PS4 Pro upscales lower resolutions to 240p. HDR not supported by all games and entertainment streaming services. 4K/HDR TV required for 4K and HDR. All rights reserved.



Kasım

5 Kasım

Just Dance 2020

(PC, PS4, XONE, Switch, Wii, Stadia)

Mario & Sonic at the Olympic Games

Tokyo 2020 (Switch)

Planet Zoo (PC)

Red Dead Redemption II (PC)

Konsol oyuncularına imrenerek bakan

PC sahipleri için büyük gün. RDR2

nefesinizi kesmeye geliyor.

7 Kasım

The Coma 2: Vicious Sisters (PC)

Garfield Kart: Furious Racing

(PC, PS4, XONE, Switch)

8 Kasım

Death Stranding (PS4)

Disney Tsum Tsum Festival (Switch)

Need For Speed Heat (PC, PS4, XONE)

New Super Lucky's Tale (Switch)

Cthulhu's Catharsis (PC)

11 Kasım

Romancing SaGa 3 (PC, PS4, XONE, Switch, Vita)

14 Kasım

Age of Empires II: Definitive Edition (PC)

Stormland (Rift)

15 Kasım

Star Wars Jedi: Fallen Order (PC, PS4, XONE)

Astroneer (PS4)

Jumanji: The Video Game (PC, PS4, XONE, Switch)

Pokémon Shield (Switch)

Pokémon Sword (Switch)

19 Kasım

Shenmue III (PC, PS4)

Football Manager 2020 (PC)

21 Kasım

BattleTech: Heavy Metal (PC)

22 Kasım

Civilization VI (PS4, XONE)

Sniper Ghost Warrior Contracts (PC, PS4, XONE)



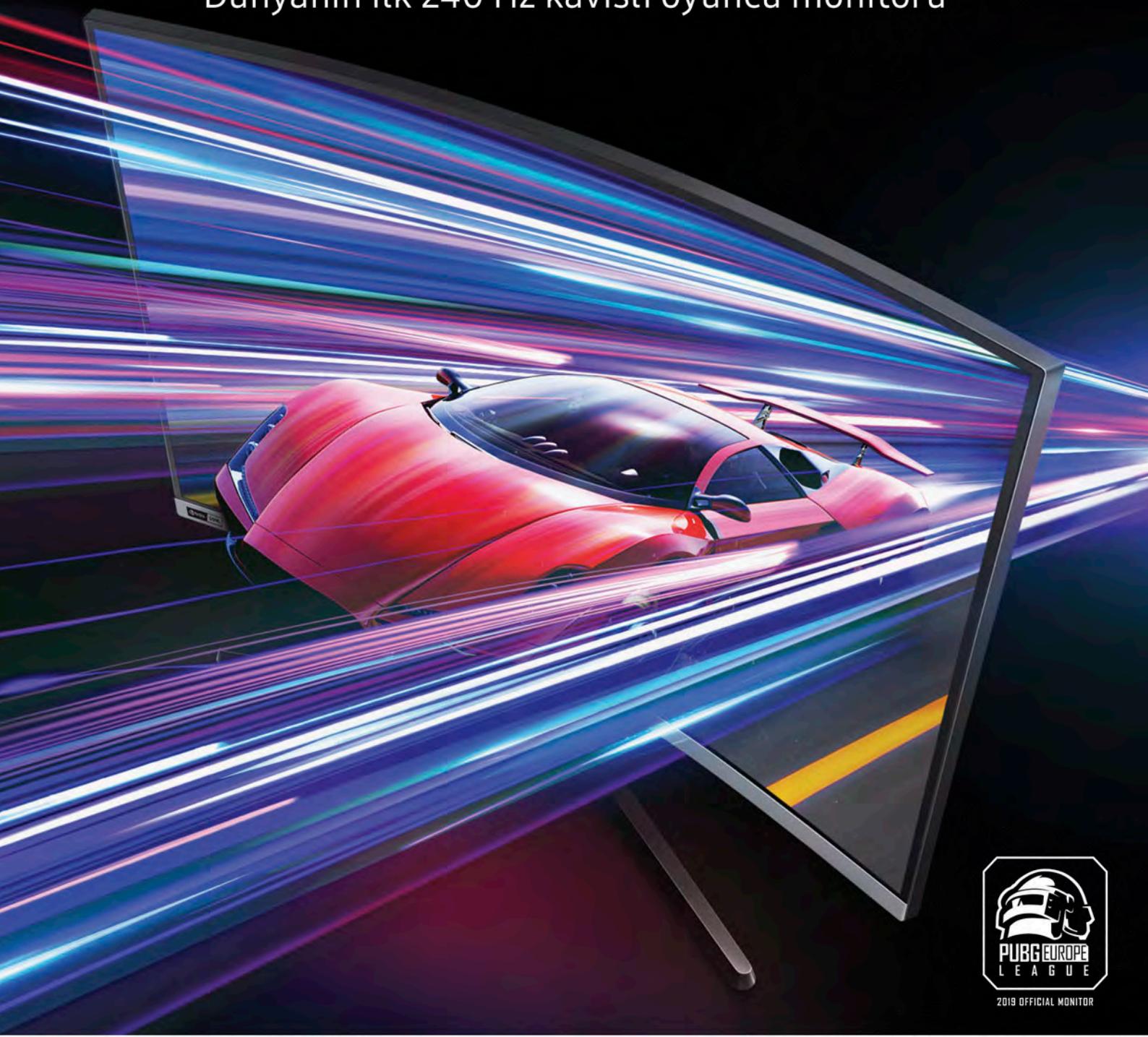
TAKVİM

SAMSUNG

Curved Gaming Monitor

Nefes kesen hız, sürükleyici oyun deneyimi

Dünyanın ilk 240 Hz kavisli oyuncu monitörü



2019 OFFICIAL MONITOR

27" CRG5 4 ms 240 Hz FHD Kavisli Gaming Monitör

240 Hz Yenileme Hızı | 1500 R Kavisli Ekran | NVIDIA G-sync™ uyumlu | 3000:1 Kontrast Oranı



samsung.com/tr
/SamsungTurkiye



KÜHEYLAN

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

Gençler ne alemdesiniz? Yakında tüm YouTuber'ları Exatlon'da göreceğinizi biliyor musunuz? Acun açıkladı, herkes ortalıkta koşup duracak. Yarışmayı nerede izleyeceğimiz meşhul ama Danla Bılıç Vs. Enes Batur'u izlemek için sabırsızlandığınızı da billyoruz, siz küçük çakallar...

Efendim bu muhteşem haber dışında, yine geçliğimiz ay bildığınız olaylarla geçti. Bir Blizzcon heyecanı var bu defa zira Diablo IV'ün açıklanacağı kabak gibi ortaya çıktı. Hayır millet Diablo IV'ten ne bekliyor ki? Yine dan dun yaratık kesip, 1 milyonluk vuruşlar yapıp manyak gibi loot toplayacağız. Eee? Şu The Lost Ark Online vardı, o çıksayıdı bunların hiçbiri olmazdı ama o da çıkamadı, gitti. Neyse, maksat muhabbet olsun zati, biz Darksiders Genesis oynayacağız. İyi günler.

Geçen ay bunlar oldu:

1. Riot Games yeni Blizzard olmak istediğini, yaptığı farklı farklı oyun açıklamalarıyla resmen belli etti. Emre bu konuya "Olmaز öyle şey" diye yanıt verdi. (Blizzard fanıdır kendisi. Vantillatör anlamında, Blizzard'ın genel dağıtımıcısı.)
2. Nintendo Switch Lite çıktı, bizim dergiye uğradı. Teşekkürler Nintendo Türkiye!
3. Müthiş bir sanat eseri olan Borderlands 3 kapımız nedense pek tutmadı. Neden, açıklayın?!
4. Tuna The Outer Worlds oynamken bir kez görüntülendi, sonra kendisinden haber alınmadı. Oyunu çok beğenmediğini belirtip ortadan kaybolana da ne denir, siz ismini koyun sevgili okurlar.
5. Death Stranding'in başına geçen Özay'dan da haber alınmadı. Büyük ihtimalle bu oyun Kojima'nın alternatif gerçeklik projesiydi ve oyunu oynayanlar içine çekiliп yok oldu.
6. PS5'in prototip görseli ortaya çıktı. Kaç defadır siyah bir kutu yapan Sony'nin bu defa uzay gemisi inşa etmeye heveslendiği ortaya çıktı.
7. Acun kendi kanalındaki bir magazın programında, telefonundan 0 Ses Türkiye'den bir kesit gösterirken eski eşi Şeyma Subaşından Mialdeki otelle ilgili bir mesaj geldi, ortalık çalkalandı. (Bizde olsa ancak, "Derginin şu sayfasını attım, bir baksana" diye mesaj gelir.)

Baba-oğul sanat ortaklılığı!

Dergimizin okurlarından Erdinç Bayraktar, oğlu Seyit Kaan ile birlikte Ragnaros'u kağıda aktarırken, bu anı bizlerle paylaşımış, çok da iyi etmiş. "Ben Erdinç Bayraktar oğlum Seyit Kaan ile iş başındayız ve yine hali..." diyor Erdinç, biz de hem kendisine, hem de oğlu Seyit Kaan'a sevgilerimizi yolluyoruz; ellerinize sağlık!



Anarşist ile mini bir röportaj

L: LEVEL: Merhaba, sizi biraz tanıyalım?

A: Anarşist: Oğlum siz şu dandık dergi değil misiniz her halta 80 puanı basıp, her türlü saçma oyun için "hype" yapan?

L: Soruyu biz sormuştuk ama, siz de tanımiş olduk bu neticede.

A: Netice nenenin, sen de salaksın.

O: 0 derginin muhabiri olmaya utanıyor musun? Bak gıldip kimseının hiçbir halt anlamadığı Death Stranding'i kapak yapmış denyolar.

L: Ağır konuşuyorsunuz ama; ne güzel oyun Death Stranding.

A: Nesi güzel oğlum, nesi? Rüyasında gördüğü her şeyi oyuna dönüştürmeye çalışan elin Japon'unun her yaptığıni begenecek miyiz ya?

L: Sizi yeterince tanıdığını düşündürüyoruz.
Kendinize iyi bakın.

A: Dur, gitmel! Daha bitmedi... Ya da bitti lan. Tamam, git. Ben köşemde devam ederim, daha her şey yeni başlıyor!

L: Oldu, iyi günler.

A: İyi gün amcandır, hadi naş.

Unutulan oyun: Heroes of the Storm

Bak şimdi bu ay Blizzard Diablo IV'üdür, Diablo 2 Remastered'ıdır, Overwatch 2'sidir, hepsini açıklayıp duracak ve Hots tamamıyla tarihe karışacak. Bu aslında çok üzücü bir durum zira oyun halen eğlenceli, halen kaliteli. Tamam, bir LoL'deki gibi yeterneklerinizi fazlaıyla konuşturamıysınız belki ama tanıdık kahramanlar, bir dolu harita, uzayıp fenalık geçirtmeyen maçlar, falan... Olmaz mı?

Hayır bir de işin kötüsü oyunu halen bir ton insan oynuyor zira Quick Match'te en fazla 30 saniye bekliyorsunuz. Belli ki oyuncuların oyunu terk etmeye pek niyeti yok ama Blizzard elini eteğini çekmeye pek meraklı.

Hots LoL'den önce çıkmış olsaydı bunlar olmazdı ama ağır kanlı firmaların başında giden Blizzard, oyunu çıkartaná kadar atı alan Üsküdar'ı geçti. Kader işte...



Halısız da oluyor

Bakiniz akçaagaç laminat park, bakınız devasa LEVEL koleksiyonu. Gerçek ismini e-postasında belirtmeyen Chameleon Lizard takma adlı arkadaşımızın bu koleksiyonunu gerçekten tebrik etmek lazım; hatırlı sayılır miktarda LEVEL Dergisi gözlemeledik. "Merhabalar LEVEL allesi. Haziran 2014'ten beridir toplamış olduğum dergileri sergilemek istedim. Başarılı bir ekipsiniz, hepini tebrik ediyorum, herkese çok selam. (BigBoss'u özledik yeni maceralarını bekliyoruz.)" sözlerine de ancak teşekkür etmek düşer; bizden de selamlar.

Otaku Chan, daisuki!

"Ben Semih Bozan, İzmir'den yazıyorum. Animeleri ve oyunları çok severim. Bir gün okul çıkıştı derginizi gördüm ve 2017'den bugüne kadar derginizi alıyorum ve Otaku Chan bölümünü çok seviyorum." mesajı ve hafif bulanık fotoğrafıyla gerçek bir anime tutkunu olduğunu belli ediyor Semih. Merve bir bak buraya, fanatığın var!





PLAYSTATION 5

Uzay çağına ışınlanmamıza çok az kaldı

Geçtiğimiz ay Sony'nin yeni nesil konsolu, PlayStation 5 ile ilgili elimize tonla bilgi ve bir de tasarım geçti. Oyun yapımcılarına gönderilen "devkit" (Development kit), daha önce sizan bir PS5 tasarıminın aynısıydı ve kafalarda hemen şu soru oluştu: Finalde de bu tasarım mı olacak?

Bu sayfalarda gördüğünüz tasarım, dediğimiz gibi şu an PS5 için oyun hazırlığında olan firmaların ofislerinde yer alıyor. Hatta bu firmalardan bir tanesi, konsolun fotoğrafını sızdırdı.

Eğer daha önceki PS sistemlerinin devkit'lerinin fotoğraflarını gördüyseniz, bilirsiniz ki bu prototip konsollar genelde kara birer

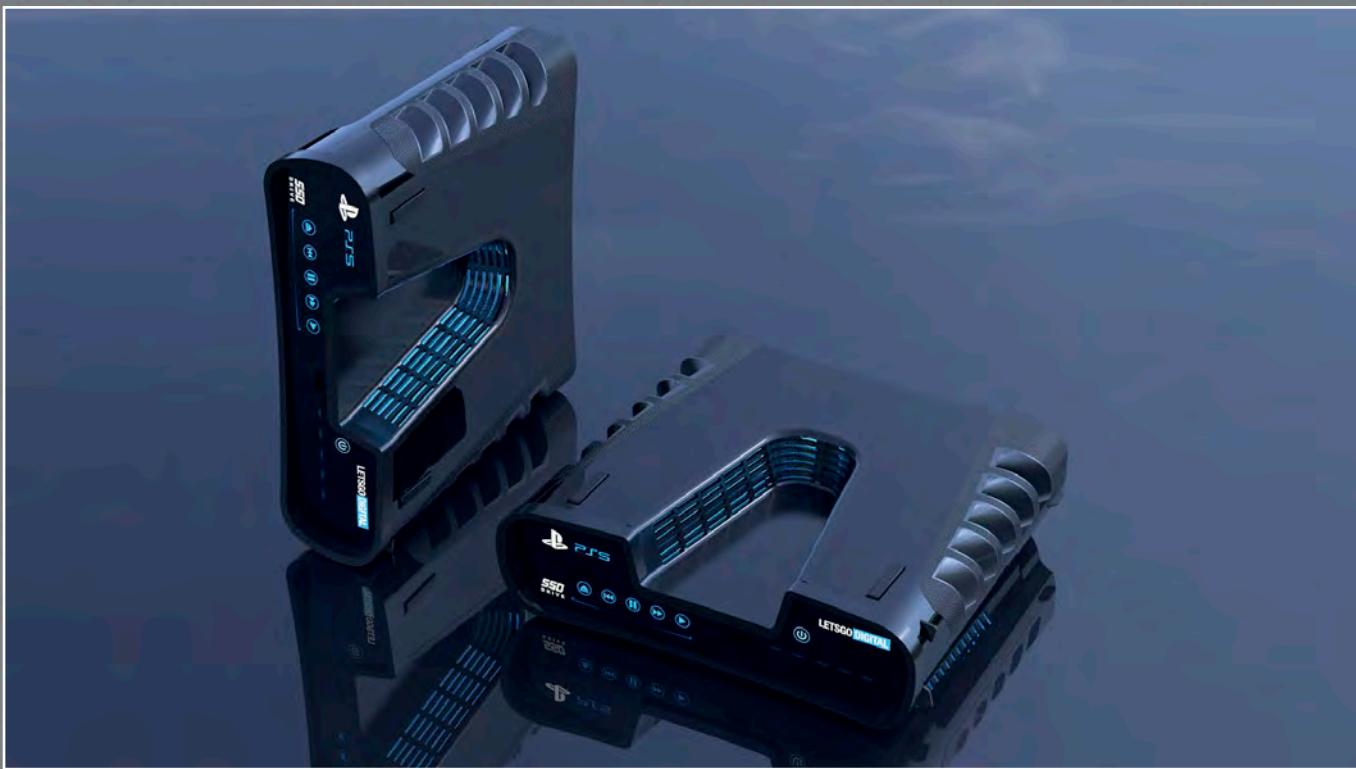
kutu olur – ki Sony, final PS tasarımlarında da çok harekete gitmemiştir. (Özellikle PS2 ve PS4.)

Bize soracak olursanız, şu anda firmalara dağıtılan konsol, final tasarımi olacak çünkü neden bir devkit için böylesine bir tasarım için uğraşılın? Ya da terk edilecek bir tasarım da neden devkit'lerde kullanılın? Sony ancak söyle bir durumda ters köşe yapabilir; bu tasarım aslında terk edilmiş ama çoktan devkit'lerde uygulanmıştır, o zaman finalde farklı bir tasarım görebiliriz. Fotoğrafi yayımlanan devkit'te tonla tuş, USB girişi ve ön paneli kaplayan bir dolu öğe görmekteyiz. Bunların final tasarımda tamamıyla

ortadan kalkاçğını rahatlıkla söyleyebiliriz. O kocaman alana söyle dokunmatik bir panel gelse, hatta orası da bir ekran olarak hizmet gørse, güzel olmaz mıydı?

Çıkış tarihi açıklandı!

Adının tam olarak PlayStation 5 olacağı da kesinleşen yeni konsolun çıkış tarihi de netleşti. Sony'den gelen açıklamaya göre konsol, gelecek yılın Aralık ayında piyasada olacak. Ve elbette bundan çok daha uzun bir süre önce konsolla ilgili bolca bilgiye kavuşacağız. Hatta gelecek yılki E3'te bir dolu PS5 oyunu görme olasılığımız da var. (Tabii Sony yine katılmamayı seçmezse.)



Gamepad'e yeni özellikler

PS4'te bir dokunmatik panele kavuşan DualShock, yeni versiyonunda çok önemli iki özellikle birlikte gelecek.

Bunlardan bir tanesi Haptic Feedback. Sony yetkilileri bu özelliği şöyle açıklıyor: "Örneğin aracınızla bir duvara toslamakla, bir spor oyununda çalım atmanın gamepad'deki titreşim yansımısi çok farklı olacak." Anlayacağınız artık elimizdeki gamepad, hisleri daha da gerçekçi bir biçimde bize aktaracak.

Bir diğer özellik de konsolun R2/L2 adı verilen alt omuz tuşlarında görülecek. Bunlar artık direnç gösterebilecek ve

yapımcılar bu tuşları, oyun özelliklerine göre tepki verecek şekilde düzenleyebilicek. Misal yayımızı gerip ok atmaya hazırlanırken bu tuşlar daha dirençli çalışacak.

Ve PSVR 2...

Her ne kadar Sony, PS5'in var olan PSVR ile tamamıyla uyumlu olacağını vurgulasa da PSVR'in rakipleri karşısındaki durum çok da iç açıcı sayılmaz. Eh, Sony de bunun elbette farkında ve yeni bir PSVR hazırlığında ve sızan patent görsellerinden yeni PSVR hakkında da bilgiler edinebildik.

Patent görsellerine göre PSVR'in ön kısmında iki tane, arkasında da bir tane kamera bulunacak. Ayrıca yeni Move cihazlarında da birer kamera olacağı ön görülmüyor. Kafamızda cihaz takılıken önumuzu görememe problemi de yine bu kameralarla aşılabileceği benziyor zira artık tek tuşla, aleti kafamızdan çıkartmadan önumuzu görebileceğiz. Ön kısmada iki kameranın olması ve iki gözümüzde ayrı ayrı hizmet etmeleri, Augmented Reality konusunun da PSVR ile sağlanabileceğinin işaretçisi.

Tüm bu haberler istahımızı biraz daha kabartıyor; bakalım Sony ne zaman büyük bir açıklamaya çok daha fazlasını duyuracak... ♦

Büyük firma, büyük problemler

Blizzard çok büyük bir firma. Her ne kadar geçtiğimiz yıl gerçekleşen BlizzCon'da o büyülüyü gösterecek herhangi bir yapımla karşımıza çıkamamış olsalar da, bu yılki etkinlikte bombaları patlatabilecekler gibi duruyor. (Az sonra bu konuya değineceğiz.)

Asıl olay ise Hong Kong protestolarıyla ilintili. Geçtiğimiz ay, Hearthstone Grandmasters Asia Pacific'in ardından, ünlü HS oyuncusu Blitzchung lakaplı Chung Ng Wai iki genç internet yayıcısının programına konuk oldu. Bu sohbete gaz maskesiyle katılan Blitzchung, "Hong Kong'a özgürlük. Çağımızın devrimi!" şeklinde slogan atınca yayın hızla kesildi ama herkesin buna şahit olmasının önüne geçilemedi.

Asıl olaylar ise sonradan boy gösterdi... Blizzard, ünlü HS oyucusunun

Grandmasters'dan elendiğini ve bir yıl süreyle de hiçbir Blizzard turnuvasına katılamayacağını açıkladı. (Aynı şekilde iki internet yayıcısı da yasaklılar listesine girdi.)

Bu açıklamaya birlikte, özgürlüğe ve özgür ifadeye ket virulduğu düşünüldü, tüm internet aleminde Blizzard'a karşı boykot çağrıları yapıldı.

Blizzard yerden yere vurulurken, Amerika'daki bir üniversiteler arası HS turnuvasında da, canlı yayında bu takımlardan bir tanesinin "Free Hong Kong, Boycott Blizz" pankartı açması sahnelerini. Yine yayın kısa sürede kesildi ve herkes beklemeye başladı; bu takımın başına ne gelecekti?

Elbette Blizzard yine şaşırmadı ve takımın

aktivitelerine belirsiz bir süre ara verdiğini açıkladı. Bu sırada Blizzard'ın ofislerinde çalışanlar da yerlerinde durmuyordu. Ofisin hemen dışında yer alan "Her ses önemlidir – Every voice matters." yazısı, ofis çalışanları tarafından kağıtla örtüldü; Blizzard'ın kimsenin sesini duymaya tahammülü olmadığını vurgularcasına... Blizzard'ı boykot etmeye zekayla birleşiren birileri de Overwatch'un ünlü karakteri Mei'yi, Hong Kong protestolarının simgesi haline getirdi ve bu trend de internette hızla yayıldı. Hatta Cosplay olarak bile Hong Kong sokaklarına taşındı. Amerikalı politikacıların Blizzard'a, firmayı tutumundan ötürü kinayan bir mektup yazmasıyla iyice alevlenen durum, biz bu yazıyı hazırlarken halen bir hayli hararetiyydi, bakalım BlizzCon'da ne gibi protestolar göreceğiz?

BlizzCon 2019

Hong Kong protestolarını bir kenara bırakıp BlizzCon'daki sürprizlerin ön göstergesine alalım sizi. Gamestar adlı Alman oyun dergisinde yayımlanan bir "Art of Diablo" reklamıyla birlikte, Diablo IV'ün BlizzCon'da boy göstereceğini resmen anladık. Reklamda dört Diablo oyunundaki çizimlerin bir kitapta toplandığından bahsediliyordu. Zaten daha önceki sizıntılarıyla ünlenen bir isim de Diablo IV'ün, Diablo 2 Remastered ile birlikte duyurulacağından bahsetmişti. Diablo IV büyük bir sürpriz söylemeyeceğini, Overwatch 2'nin de BlizzCon'da tanıtılacağını söylüyor. Siz bu satırları okurken belki de hepsi açıklamış olacak, hep birlikte deneyimleyeceğiz... ♦



IRON MAN VR

Ghost'la tanışma vakti

Tony Stark Marvel Cinematic Universe'den silinmişken, kendisini oyunlarda görmeye devam ediyoruz. Bundan ayalar önce açıklanan Iron Man VR, Tony Stark'ın teknolojik hükümdarlığına son vermek isteyen ve çizgi-romanlarda gördüğümüz bir kötüyü, Ghost'u karşımıza getirecek. Daha ikonik süper kahramanların ve süper kötülerin de yer aldığı belirtilen oyunda Ghost, Tony Stark'ın dünyanın dört bir yanında yer alan şirketlerine sızmasını konu alacak.

Tabii bir VR oyununda senaryo ne kadar önemli, o kısım tartışılır ama boş boş uçup bir şeylere ateş edeceğimize, bunu neden yaptığımiza dair arka planda bir hikayenin dönmesi de güzel olacaktır.

Daha önce yayımlanan fragmanlar ve bilgilerden öğrendiğimiz kadariyla Iron Man VR'da bol bol havada süzülecek ve otomatik olarak ilerlerken önmüze çıkan hedefleri ortadan kaldırıma çalışacağız. (Biraz Rez'i andırıyor.) Kahramanımız zırhının fırladığı birçok özelliği kullanabilecek ve önüne gelen tüm engelleri aşmaya çalışacak.

28 Şubat'ta sadece PSVR için piyasada olması beklenen oyunun hem kutulu, hem de dijital versiyonu bulunacak. Digital Deluxe Edition adıyla biraz daha pahalıya satılacak olan versiyonda ise Golden Avenger, Black Centurion, Sun Stinger ve Stealth Armor adındaki dört farklı Iron Man zırhı, 12 Araştırma Puanı (Silah ve ek özellik açmaya yarayan puanlar), dijital müzik albümü ve PS4 Iron Man teması yer alacak.

Büyük ihtimalle pek de uzun bir oyun süresine sahip olmayacak olan Iron Man VR'ı yine de heyecanla bekliyoruz..♦



ANALOGUE POCKET

Geçmiş önmüze getiren, yeni el konsolu

1989 yılında satın alınmış olan bir Game Boy elbette çalışabilir ama ekranını saran sarı çizgiler yüzünden konsolu kullanmak pek mümkün olmayacağından. İşte burada, 2020 yılında çıkacağı açıklanan Analogue Pocket devreye giriyor. Game Boy, Game Boy Color ve Game Boy Advance oyun kartuşlarını direkt kullanabileceğimiz bu enteresan el konsolu, çeşitli adaptörlerle Sega Game Gear, Neo Geo Pocket Color ve Atari Lynx oyunlarını da destekleyecek.

3.5"lik, 615ppi, 1600X1440 piksel çözünürlüğe sahip LCD bir ekrana birlikte gelecek olan Pocket, stereo hoparlörler ve artık el cihazlarından yavaş yavaş uzaklaşan 3.5mm kulaklığa girişine de sahip olacak. Cihazı direkt şarj edebileceğiz, micro SD'ler ile kapasitesini artırabile-

ceğiz ve Game Boy stili bir kablo girişiyle iki cihazı birbirine bağlayabileceğiz.

Analogue Pocket'in bir diğer özelliği de Nanoloop adındaki synthesizer'a sahip olması. Bu sayede cihazla müzik yapma imkanımız da olacak –ki birçok dijital müzik sanatçısı, Game Boy'la bu işi görüyor.

Pakete dahil olup olmayacağı henüz belli değil ama Pocket'ın bir dock'a sahip olacağı da belirtiliyor. HDMI çıkış, çift USB girişi ve Bluetooth gamepad'lere uyum da getirecek olan bu dock ile el konsolunu ufak bir ev konsoluna dönüştürmek de mümkün olacağa benziyor.

Analogue Pocket'in satış fiyatı 199\$ olarak belirtiliyor ve umuyoruz ki ülkemize de bir şekilde ulaşır.♦



SON DAKİKA!

- ◆ XCOM benzeri bir oynanışa sahip olması beklenen Divinity: Fallen Heroes'un yapımı Larian Studios tarafından durduruldu. Oyunu belki hiçbir zaman göremeyeceğiz...
- ◆ **Life is Strange 2 Aralık ayında son bölümne kavuşturacak ve yine bu ay, oyunun kutulu, koleksiyon versiyonu da satışa çıkacak. Kutulu oyun sevenlere duyurulur!**
- ◆ CD Projekt'ten gelen bir açıklamaya göre Cyberpunk 2077 muhtemelen Nintendo Switch'e çıkmayacak. Kesin değil, olası da değil...
- ◆ **Crackdown 3'ün PvP modunun yapımcısı Ruffian Games, Rockstar Games ile birlikte adı belirli olmayan bir oyun üzerinde çalışmaya başladı. Yoksça GTA VI'nın PvP modu için mi?**
- ◆ Starbreeze Studios'un başarılı oyunlarından biri olan Payday'in üçüncü oyununun 2022-2023 aralığında çıkacağı açıklandı. Adamlar planlı, şimdiden haber veriyorlar.
- ◆ **Zamanının sağlam adventure oyunlarından biri olan The 7th Guest'in ruhani takipçisi, The 13th Doll, 31 Ekim'de satışa çıktı, bir göz atmanızı tavsiye ederiz.**
- ◆ Müzikalleri seviyorsanız eski Dragon Age yazarlarından David Gaider'in kurduğu firmanın ilk oyunu, Chorus: An Adventure Musical'ı radaronuzda alabilirsiniz.
- ◆ **2025'ten önce çıkması olası gözükmenen Star Citizen'a Alpha 3.7 güncelleme-si ile birlikte mağaralar eklendi. Milyon dolarları üst üste koyup da oyunu bitirmek istemeyen bir firma daha görülmemiştir herhalde...**
- ◆ PS4'e gelen son güncellemelerden birinde, Facebook entegrasyonu ortadan kalktı. Belli ki Mark Zuckerberg ile Sony arasındaki anlaşmada bazi pürzüler var.
- ◆ **Normalde bu ayın 22'sinde çıkması gereken Doom Eternal, 20 Mart 2020'ye ertelendi.**
- ◆ Beğenilen hayatı kalma oyunu Surviving Mars'ın devamı, Surviving the Aftermath'in hazırlık aşamasında olduğu açıklandı.
- ◆ **Hatırı sayılır bir hayran kitlesine sahip olan Crusader Kings'in üçüncü oyununun 2020'de PC için çıkacağı, Paradox Con'da açıklandı, sevinç naraları atıldı.**
- ◆ Gayet güzel gözüken, farklı bir Darksiders oyunu olan Genesis'in 5 Aralık'ta PC için çıkacağı belirtildi.
- ◆ **The Sims 4 ekleni paketi almaya devam ediyor ve son açıklanan paket, bizi üniversiteye taşıyacak. Discover University bu ayın 15'inde satışa...**



MARTHA IS DEAD

Tamam da, neden öldü?

The Town of Light'ı anımsar misiniz? Dergide incelemesine de yer verdigimiz, bir akıl hastanesinde geçen bu gerilimi ve mistik macera oyunu, LKA tarafından hazırlanmış ve aynı firma, yepyeni bir gerilim oyunuyla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. 1944 yılında, Toskana'da geçecek olan Martha Is Dead, bir kadının boğularak ölmesini konu ediyor. Bir Alman askerin kızı olan merhumun ikiz kız kardeşi, bu ölümle birlikte elbette sarsılıyor ve kardeşinin ölümünü araştırmaya başlıyor. Bu yolculuğunda da onu elbette karabasanlar karşılıyor...

Firmanın önceki oyununda olduğu gibi daha çok anlatıma dayalı bir oynanışa sahip olması planlanan Martha Is Dead, görsel açıdan da vuruğu olmayı planlıyor. Oyunun Ray Tracing desteğine sahip olacağı bildiriliyor; bu sayede daha gerçekçi ve atmosferi daha da iyi hissettirecek bir görselliğe ulaşılacağı açıklanıyor. Martha Is Dead'in şu an PC için çıkacağı kesinleşmiş durumda ama konsol sistemlerinden hangilerine uyarlanacağı belirsiz. Oyunun çıkış tarihi içinse genel bir 2020 ifadesi kullanılıyor. ♦

ROLЛИC GAMES

Rollic Game Hub duyuruldu

Mobil oyunlar söz konusu olduğunda önde gelen isimler arasında yer alan ve Overloaded!, Onnect, Picker 3D ve Water Shooty gibi oyunlarından tanıdığımız Rollic Games, geçtiğimiz aylarda sosyal medya hesaplarından yaptıkları duyurularda büyük bir sürprizin yolda olduğunu açıklamıştı. Sürpriz niyet ete kemiğe büründü ve Rollic Games, İstanbul'daki merkezinde bir GameHub açtı. Burada 6 farklı stüdyo ve 42 yazılımcı / tasarımcı, ihtiyaç duydukları her şeye sahip olacaklar. Burada oyun yapımı için gerekli tüm cihazların yanı sıra tüm günlük ihtiyaçla-

rın da karşılandığını belirtelim. Yapılan açıklama şöyle: "Ağustos ayında büyük bir sürpriz geleceğini duyurmuştu, şimdi açıklama zamanı! Eylül ayı içerisinde, 6 stüdyo ve 42 yazılımcı / tasarımcı ile beraber İstanbul merkez ofisimizde ilk Rollic GameHub aktif oldu. Bu özel merkezde Rollic stüdyo partnerleri kendi ofis alanlarına, cihazlara ve günlük tüm ihtiyaçlara sahipler. Yakında İzmir, Ankara ve yoğun talep üzerine İstanbul'da 2. merkezimizi de stüdyolarımızın kullanımına açacağız. Birlikte paylaşıp, birlikte üretiyoruz!" ♦



THE LAST OF US PART II

2020'nin en fazla beklenen oyunu için ısınma turları...

Sayfa
20



İLK BAKIŞ

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz



Microsoft Flight Simulator

Bulutlara ve ötesine!

Hatırlayanlarınız olacaktır, birkaç sene önce sizler için simülatörler üzerine bir dosya konusu hazırlamış ve türün pülerliğinin zirvede olduğu doksanlardan, az ama kemik (ve çok para harcayan) bir kitleye hitap ettiği günümüze nasıl geldiğini uzun uzun anlatmıştım. Simülasyon türü oyuncuların değişen zevkleri neticesinde kolay tüketilebilen, ek çevre donanımları gerektirmeyen basit oyunların (FPS'ler başta) yükselişi karşısında "azalarak çoğalma" yoluna gitmiş, her köşe başını tutan en az bir sağlam simülasyonun olduğu ve bunların on sene ve üzerinde hayatı kaldırdığı canlı bir pazara dönüşmüştü. Bugün dile kolay, son oyunu 2006 yılında çıkış bir seride halen deliller gibi ücretli DLC üretiliyor, topluluk tarafından tasarlanan havaalanlarının sayısı binlerle, modların sayısı ise on binlerle ifade edilmekte.

Flight Simulator X, zamanında DirectX'in son sürümünün (10.0) öünü açan ve gözlerimizi ekrandan ayıramadığımız (çoğu makinede 3-5 fps alınabildiğiinden görüntü de genelde sabittil) bir teknoloji geliştirme platformu iken günümüzde DLC'ler, profesyonel sektörel simülasyonlar ve mod desteği gibi konularda dimdik ayakta durmaya devam etmekte. VATSIM ve IVAO gibi platformlarda insanlar tipki gerçek pilotlar gibi kurallara uygun uçuşlar yapıyorlar, sanal ATC (hava trafik kontrolörü) olarak görev yapan ve işlerini son derece ciddiye alan gönüllüler var. Hatta burada uçan insanların bir kısmı gerçek pilotlar! Yani, buncu bolluk içinde yeni bir oyunun eksikliğini hissediyor muyduk, belki, diğer taraftan FSX kendisini sürekli yenileyerek bize bu eksikliği hissetirmeme konusunda elinden geleni yaptı. 13 destansı yılın

ardından ise kenara çekiliyor ve yerini bu yılın en fazla konuşulan duyurularından birisine bırakıyor.

Yılın en iyi grafikli oyunu

Beklemiyorduk, açık konuşalım. İlk duyuru Microsoft o kadar iyi hazırlanmıştı ki bu defa karşımızdaki oyunun birkaç yıl önce "bebelerle balon" tadında duyurulan ve kısa sürede burun üstü çakılan Microsoft Flight benzeri bir garabet olmadığını hemen anladık. Vallahi doğruydu, kapanan Aces Studio ile beraber tarihe gömülüdüğünü zannettigimiz o seri, sıradaki Microsoft Flight Simulator kapı gibi karşımızdaydı. Tüm karmaşıklıyla, muhteşem grafikleriyle, ilk kez denenen bazı teknolojilere ev sahipliği yapmasıyla ve aklinizi uçuracak bazı detayları ile.

Bilmeniz gereken ilk şey, iki "kocaman"



DVD ile gelen Flight Simulator X'in kapladığı alan fazla geliyorsa, yeni simülatörün nefesinizi keseceği. Resmi bir açıklama yapılmasa da geleneksel olarak "tüm dünyayı ve hemen tüm havaalanlarını" kapsaması beklenen FS'nin sırıf yeryüzü datasını bile bilgisayarınıza kurmak istesek 2000 terabayt yere ihtiyacımız var. Peki bu iş nasıl olacak? Microsoft yeni simülatörde Azure AI ile senktron çalışan bir cloud servisi kullanacak. Böylece Flight Simulator sadece en gerekli dosyaları bilgisayarınızda tutacak ve grafik ayarlarınıza (çizim uzaklığı gibi dolu faktör var) artı seçtiğiniz rotaya göre her seferinde gerekli coğrafik datayı bilgisayarınıza baştan indirecek. Bu elbette internete sürekli olarak bağlı olma zorunluluğunu ve maalesef hızlı bir internet bağlantısını mecbur kılıyor. X mesafedeki bir uçuşun ne kadar download gerektirdiği gibi detaylar henüz açığa kavuşmasa da data yönetiminde eski datanın silinerek üzerine yeni datanın yazılması yönteminin kullanılacağı kesin gibi. Elbette bu konuda da oyunculara seçenekler sunulacaktır.

20000 Blu-Ray tutan oyun!

Deneyim etmiş olanlar biliyor, ağaçlar ve birebir modellenmemiş şehirlerde Autogen adı verilen, belki bir sınıftaki bölgeyi otomatik olarak belli kaplama larla dolduran bir teknoloji kullanırıdı eski Flight Simulator'lar. Her ne kadar oyunda 20.000'den fazla havaalanı bulunsa da bunların tam detaylı olarak modellenmiş olanlarının sayısı 25-30 kadardı. Şehirler konusunda da aynıydı durum, onca şehir arasında 20 kadarı yüksek detaylı olarak modelleniyor, yapımcı gerisini mod yapımcılarına ve paralı DLC'lere bırakıyordu. Yine de gerçekçilik anlamında ortaya çıkan şeyin tammin ettiğini söyleyemem, tabii 2000'lerden bahsediyoruz. Peki bu durum ne kadar değişecek, bayağı değişecek. Artık Azure AI devrede ve iki petabaytın üzerindeki arazi dası sayesinde şehirleri neredeyse fotorealistik olarak modellemeye başmış oyun. Gördüğüm her ekran görüntüsü, her videooda öyle minik minik detaylar vardı ki, bunların şov amacıyla seçildiğini de hiç sanmıyorum. Microsoft seneler önce ilk çıktığında aklımızı alan

Google Map'i almış, üzerine tüm geliştirme lerini yüklemiş (Bing haritaları kullanılıyor, örnek yanlış anlaşılması), yetmemiş bunları fotorealistik seviyede modellemiş ve alıp önemizde koca bir dünya haritası koymuş. "GTA haritası mı daha büyük Wildlands mi?" temali videolarara şimdije kadar hep göz ardı edilen Flight Simulator girdiğinde ortalığın epeyce karışacağı kesin.

Nasıl bir bilgisayar gerekecek buna?

Gereksinimler yüksek olacak, hiç şüpheniz olmasın. FSX beraberinde Dx10 desteğiyle (kısa süre sonra yama ile kazandırıldı) geldiğinde ne evimizde Dx10 ekran kartımız vardı, ne de full grafikle oyunu kaldıracak bilgisayarımız. O vakitler hayli iyi bir sistemim olmasına rağmen söyleyorum bunu. Oyundan verim almamız, makul bir performansa ulaşabilmemiz çok zaman aldı. Flight Simulator'in yenisinde bu konuda daha cömert olmayacağı, özellikle de oyunun PC için geliştirildiğini ve konsolda çalışabilmesi için optimize edileceğini göz önüne alındığında. Oyunun Game Pass'e dahil olacağını da belirtelim.



SERİNİN EN SEVİLEN UÇAKLARI!

Bugüne kadar tasarılmış ya da uçmayı başarmış olup da Flight Simulator serisine modlanmamış uçak sayısı çok azdır. Böyle bir bolluk içinde neye uğradığımızı şaşırıksak da oyunda efsaneleşen bazı uçakların yeri çok ayırdır.



PMDG 747-400

Namı diğer Queen of the Skies. Boeing'in oyunun ana paketinde bulunan 747 modelini alıp en ufak detaylarına kadar yeniden yaratan bu ücretli (50\$) mod, oyunda biraz zaman geçirmiş herkesin alışveriş listesindeydi. Son derece karmaşık olan bu bebeğe tam anlamlı hakim olduğunuzda aldığınız keyif ise bambaşkaydı.



LEVEL-D 767

Bir diğer ücretli (55\$) ve detayın dibine vurmuş uçak. Hatırlıyorum da simülasyonda benden daha tecrübeli bir abimden "senin daha on fırın ekmeğ yemen lazım o uçak için" nasihatini aldıktan sonra uzun bir müddet denemeye cesaret edememiştim. Her bir motorunda 60.000 lb/f itiş gücü saklayan bu dev, azimli oyuncuların en sevdikleri arasında.



Aero Commander AC500

Flight Simulator serisinde gerçek hayatı popülerliğini geride bırakan bir uçak söylevin deseniz aklına ilk olarak AC500 serisi gelir. 35 sene boyunca üretimde kalmasına rağmen bu kitada çok tanınmayan uçak Flight Simulator'ın en gözde modlarından birisi. İki piston motoruyla şehirden şehre yapılan kısa yolculukları keyifli hale getirecektir.



Douglas DC-3

Benim görüşüm kendisinin en başarılı "default" uçak olduğu yönünde. Son derece dayanıklı, hata affeden ve güvenilir bir uçak olan DC-3, Flight Simulator serisiyle beraber gelen uçaklar içinde en iyi modellenmiş olanlarından birisiydi ayrıca. Koca bir kıtă ikinci Dünya Savaşı'nda neden bu uçağa güvendi, uçunca daha iyi anlıyoruk.



Kittyhawk 737-700

Kariyerine ücretli bir mod olarak başlayan bu uçak daha sonradan ücretsiz hale geldi ve tüm FS tutkunlarının harddiskinde kendisine yer buldu. 737 NG serisinin kısa versiyonu olan 737-700, son derece başarılı olan modellemesi, ek modüllerle takviye edilebilmesi ve eli yüzü düzgün bir jet uçağı deneyimini ücretsiz olarak sunabilmesi ile gönlümüzü kazanmıştır.



Dave Maltby's BAC-111

Hemen hepinizin Air Crash Investigations'da "ön camının uçması sonucu pilotu dışarı çeken uçak" olarak tanıdığı BAC-111 kendi döneminde sınırlı başarı kazanmış, bölgesel bir uçaktı. Dave Maltby'nin son derece gerçekçi ve alışması zor olan modeli de size analog bir jet uçurmanın ne kadar güç olabileceğini birinci elden gösteriyordu.





Devam edelim, oyunun son derece iyi doküman desteği sağlayan bir Insider programı devam etmekte. Buraya katılan şanslı oyuncuların içinden bir kısmı belli başlı alfa ve beta aşamalarında oyunu deneyim etme şansına sahip oluyor ve hangi ay oyuna ne ekleneceği, nelerin eklendiği tek tek duyurulmuş durumda. Geçtiğimiz günlerde yayınlanan 30 dakikalık oynanış videosunda gördüğümüz kadarıyla kullanımda radical değişiklikler olmayacağından emin. Eski oyolların başında 4000 saatte yakın zaman harcamiş birisi olarak gördüklerim, uçağın tepkileri gayet tanıktır.

Mod desteği tam gaz devam!

Insider programından son zamanlarda gelen en iyi haber bu. Daha önceki oyunlarıyla paralel eklenti (DLC) sektörünü adeta yaratan Flight Simulator'da hem Microsoft'un ürettiği DLC'ler, hem üçüncü parti DLC'ler hem de topluluk üretimi modlara tam destek verecek. Üstelik ortada çok başarılı bir model varken bunu değiştirme gereği de görmemiş Microsoft, oyuna verilecek olan resmi destek herhangi bir oyunun hayal edebileceği kadar uzun: 10 yıl! Bu süre zarfında yeni yamalar, eklentiler, yeni uçaklar, grafik ge-

listirmeleri alacak oyuncular sürekli olarak. Müthiş, değil mi? Eski oyuların mevcut olmayan havaaalanlarını bulmak pek güçlü, biliyorsunuz. Microsoft işi biraz daha abartmış, dağı taşı taraması ve oyundaki havaaalanı sayısını da 24.000'den 40.000'e çıkartmış. İnsanın aklı çıkar ya, özellikle de serise yabancısısanız. Oyunda yer alan gerçek şehir ve kasaba sayısı ise 2.000.000 (yazıyla iki milyon!). Emin olun, grafiksel açıdan zayıf olan, detaylı yetersiz kalan neresi varsa mod yapımcıları o boşluğu jet hızıyla dolduracaktır. Zaten Microsoft da gerçekçilik anlamında daha fazla kişiye ulaşma adına hiçbir seyden fedakarlık edilmeyeceğini, oyunun en az eski yapımlar kadar gerçekçi olacağını dağa taşa duymuş durumda. Akla gelebilecek her türlü joystick ve ileri seviye simülasyon ekipmanı desteklenecek, bunun yanında geliştirilmiş klavye ve fare desteği de oyuna adapte edilecek.

Karanlıkta kalan konular

Aklıma bir süredir takılan noktalar var. Mesela, bu kadar cloud datasına sisteme bağlı bir sistemde multiplayer nasıl olacak? IVAO ve VATSIM gibi oluşumlar destek alabilecek mi? Kendilerini uydurmaları ne kadar



zaman alacak? Bunlar şimdilik açılığa kavuşmayan konular arasında. Bir diğer nokta, üst atmosfer ve nihayet uzay. Flight Simulator X'in Acceleration eklenisi ile kavuştuğu üst atmosfere çıkabilme özelliği hakkında, yeni oyun tarafında hiçbir şey söylenenmedi henüz. Bu konuda bir ekran görüntüsü veya ipucu da görmedim. Henüz erken ama ben oyunda FSX'te olduğu kadar üst katmanlara çıkamayacak olmamızın hayatı güclü bir olasılık olduğunu düşünüyorum. Diğer konu, VR tarafı. Oyunun VR desteği, ne kadar ve neyi destekleyeceği ile alakalı konularda bildiklerimiz hayli dağınık. Belki oyun çıktıığında hazır olmayacak olması, belki de getireceği ek sistem yükü sebebiyle belki Microsoft henüz bir şeyler söylemeye hazır değildir, en azından benim düşüncem bu. Yapımcı Asobo'nun HoloLens konusundaki tecrübesi de göz önünde tutulması gereken bir diğer önemli nokta.

Gel de uçur bizi!

Flight Simulator serisi beni tanıyan herkesin bildiği gibi hayatında önemli bir yere sahip. Haliyle, şu ana kadar gördüklerimden sonra Half-Life 3'ün duyurulması bile pek umurumda olmazdı. Oyun 2020 yılında önce Windows'a, ardından da Xbox One ve Microsoft'un yeni nesil konsoluna çıkacak gibi gözükmüyor. Böyle dev bir projede olası gecikmeleri de her zaman hesaba katmakta fayda var. Bir devir kapanacak, bir devir açılacak. Bu yazıyı okuyanların çoğu da oyunu merakla edinip ilk bir saatin ardından hevesini kaybedecek, biliyorum. Bakalım aranızdan kaçını bir simülasyon tutkunu haline getirecek Flight Simulator. :) ♦ **Kürşat Zaman**



İLK BAKIŞ

Yapım Naughty Dog
Dağıtım SIE
Tür Aksiyon / Macera
Platform PS4
Web 29 Mayıs 2020
Çıkış Tarihi www.thelastofus.playstation.com

6



THE LAST OF US

DAHA HIRCIN
VE YETENEKLİ
BİR ELLIE'YLE
TANISMAYA
ÇOKAZ KALDI

Pek az oyun The Last of Us kadar ses getirmiştir herhalde. Tüm PlayStation sahiplerini aynı noktada buluşturan bu efsanevi aksiyon/macera oyunu, öylesine büyük bir gümbürtü kopartmıştı ki PS4'e Remastered versiyon geldi ve neredeyse PS3 versiyonu kadar ilgi gördü.

Oynanış mekanikleri açısından zaten yetenince iyi olan oyun, Joel ve Ellie adındaki iki "zombi kıyameti" afetzedesini başrole oturtuyordu. Yozlaşmış olan toplum ve tehlikeli mutantlardan öte, oyunda bu ikilinin ilişkisi ön plana çıkıyor ve oyunun sonrasında göz yaşları içinde kalıyoruz.

Böylesine ilgi görmüş olan bir oyuncun devamının gelmesi de kaçınılmazdı elbette ve Naughty Dog'un yetenekli ellerinde, firmmanın en büyük oyunu olarak lanse edilen The Last of Us Part II doğmuş oldu. Uzunca

PART II

bir süredir çıkış tarihini de merakla beklediğimiz oyunun son yayımlanan demosunda da oyunla ilgili birçok yeni bilgiye ulaştık.

Jackson'dan sonra Seattle

Daha önce yayımlanan fragmanlarda Ellie'nin başına çok vahim bir olayın geldiğini görmüştük. Bu oyunun temasını oluşturan "nefret'in çıkış noktasını da bu fragmanla anladık zaten. Artık flört edecek yaşa gelen Ellie, Jackson'da Dina adında bir kızla tanışıyor ve şakalaşmalar, sohbetler derken konu ilerliyor, ikili birbirine ilgi



duymaya başlıyor. Tabii dışarıda kaos halen hüküm sürmekte ve zombiler cirit atmaktı olduğundan, Ellie ile Dina birbirlerinin evine gidip Instagram'da dolanıp Story'ler atmıyor, onun yerine dışarı çıkıp güvenliği sağlamaya çalışıyor. İşte bu rutin görevlerin bir tanesinde maalesef Dina sağ kalmayı başaramıyor ve Ellie, nefretini de yanına alarak bir maceraya atlıyor. Bizi daha fazla insan düşmanla buluşturacak olan hikaye, elbette zombileri de karşımıza çıkartacak fakat kendi hükümdarlığını ilan eden daha çok insan göreceğimiz de aşikar.

Koş, saklan, saldırır

Joel'e göre çok daha atık bir karakter Ellie. Tırmanıyor, zıplıyor, atlıyor, rakiplerinin saldırıldından kaçabiliyor...

Evet, yeni Last of Us kesinlikle önceki oyuna göre daha dinamik. Ellie daha hareketli olduğu için de bir binaya çok daha farklı noktalardan girip, içerisinde de çok daha özgürce hareket edebiliyor.

Bir Clicker tarafından yakalanınca kurtulmak belki zor ama Ellie, diğer düşmanlarının saldırıldından kaçarak kontur atak yapabiliyor ve bu sayede artık daha az ölüceğimizi tahmin ediyorum.

Ellie'nin sahip olduğu silahlar önceki oyuna göre daha çeşitli ve bunların neredeyse hepsini modifiye edebilecek. Susturular, daha geniş

cephane kapasitesi vb. güçlendirmelerle silahlarımız daha etkin hale gelebilecek.

Tabii gizlilik de yine ön planda olacak. Önceki oyundaki gibi bir taşı, bir şىşeyi bir yerlere atıp düşmanlarımızın dikkatini o yöne çekip arkalarından yaklaşabileceğiz.

Bu hareket özgürlüğü için güzel bir örnek daha vereyim. Elimizde bir yay var ve fark edildik, kaçıyoruz. Peşimizden de son hız bir adam geliyor. Koşarken bir anda otların arasına, yüzükoyun uzanıyor, hızla dönüyor ve yerde yatarken yayımızı kaldırıp üzerimize çullanmaya çalışan adamın kaşının ortasından oku geçiriyoruz. Buradaki animasyon da o kadar gerçekçi ve iyi gözüküyor ki, sanki bir aksiyon karesinden alınma gibi bir görüntüyle baş başa kalıyoruz.

My beautiful shambler!

Yapay zeka önceki oyuna göre daha da gelişmiş bir halde karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Özellikle insan düşmanlarımız daha dikkatli olacaklar ve basit, isimsiz birer beden olmanın ötesinde, birbirlerine isimleriyle seslenebilecekler. Bu da birilerini öldürdüğünüzde, içерiden bir yerden, "Sarah!" diye acıyla bağırın birinin bizi daha çok etkilemesini sağlayacak.

İnsan düşmanlarımızın bazıları köpekleriyle birlikte gezecek ve bu köpekler, bir hayli tehlikeli olacak. Köpekler kokumuzu alabildikleri için onları saklanarak ödüremeyeceğiz. Bir kez pe-

şimize düşüklerinde de koku izimizi takip edebil-diklerinden, onlardan kurtulmamız da zor olacak. Ateş etmek için fazla hareketli olacaklar, onları nihayet ölürebildiğimizde de sahiplerinin acıyla haykırdıklarına şahit olacağız. Eğer önce köpeklerin sahiplerini ortadan kaldırırsak da köpeklerin şaşkınlık içerisinde kaldıklarını göreceğiz.

Açıklanan yeni zombi arkadaşlarımızın arasında da bayağı tehlaklı bir imaj çizen Shambler'lar bulunuyor. Bunların yakınına hiçbir şekilde girmemiz gerekecek çünkü etraflarına zehirli bir gaz salgılayacaklar. Dayanıklı oldukları için sıradan kurşunlarla öldürülmeleri zor olacak, Molotov kokteyli ile ıcaplarına baktamız gerekecek.

Bu çatışmalarda bize yapay zeka bir arkadaşımız da eşlik edecek. Önceli oyundaki gibi biz bir yerdere gizlendiğimizde o da düşmanın gözüne gözükmemek için çaba harcayacak, maraton koşucusu gibi düşmanların öünden geçmeyecek.

Şu eve de bakalım, şuna da, şuna da...

Hatırlarsanız Uncharted 4 senaryo olarak çizgisel bir oyundu ama Naughty Dog serisi geliştirmek adına dördüncü oyuna "açık alanlar" eklemiştir. Bunlar senaryoyu değiştirmiyor, oyuncun akıcılığını da etkilemiyor ama bir koridorda ilerliyorum hissini de ortadan kaldırıyor.

Last of Us Part II'de de benzer bir durum söz konusu olacağa benzıyor. Oyunun demosunda Ellie bir evin içinden geçerek arkadaş açık bölgeye geliyor, burada istediği gibi gezebililiyor. Hatta ufak bir bulmacayı çözmesi de gerekiyordu.

Oyunda bu tıpkı özgür alanların daha çok ekipman bulmak adına işe yarayacağı tahmin ediliyor. Sonuçta oyuncun hayatı kalma kısmı da gelişkin olduğu için elimizin altında bolca cephane, silah ve başka faydalı eşyalar olması gerekiyor.

Her anlamda çok iyi bir yönde ilerleyen oyuncun bir klasik olacağı şimdiden belli. Benim tek isteğim senaryoyu fazla zorlamamaları ve oyuna mücadele katmak için lüzumsuz çatışmaları ön plana çıkartmaya çalışmamaları. Eğer bir denge tutturulursa, oyuncun bu ikinci bölüm, ilkini bile gölgdede bırakabilir, o derece bir mükemmel yetiş söz konusu... ◆ Tuna Şentuna





Yapım Techland **Dağıtım** Techland Publishing **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** dyinglightgame.com **Çıkış Tarihi** 2020 İlkbahar

Dying Light 2 4 ★★★★

Daha kalabalık, daha ölümcül bir salgına, insanın vahşiliğine hazır mıyız?

Zombilerle beraber yaşamak hiç kolay bir iş değil. Son 20 senede popüler kültürü işgal eden zombi filmleri ve oyunları sayesinde bu gerçek aklımıza kazındı ve artık daha bilinçliyiz. Misal, ilk kez zombilerle karşılaşlığımız 1980'li yıllarda hangimiz zombileri öldürmek için kafalarından vurmamız gerektiğini biliyorduk? Ama The Walking Dead'in heyecanla izlendiği son 10 yılda, zombi görünce headshot yapması gerektiğini bilmeyen kimse kalmadı.

Zombi temasını işleyen efsanevi video oyunlarından Dying Light ve onun öncülü olan benzer zombi oyunları sayesinde de zombileri farklı farklı şekillerde yok edebileceğimizi öğrendik, deneyimledik, test ettik. Misal, Dying Light bize zombilerin üzerine su döküp elektrik vermenin etkili bir yöntem olduğunu gösterdi. Elimizdeki silahları modifiye ederek zombi bıçme makinesine nasıl dönüştüreceğimizi öğrendik. Bugün bir zombi salgını yaşansa, ben şahsen mutfaktaki ekmek bıçağını alıp dışarı çıkmam. Ekmek bıçağına evdeki malzemelerden ekleme yapar, yan etkileriyle daha ölümcül hale dönüşen modifiye ekmek bıçağım olmadan rahat edemezdim. Bize bu bilinci kazandıran oyun işte Dying Light idi.

Dying Light'in merakla beklenen devam oyunu ile karşılaşmaya hazırlanıyoruz. Dying Light 2 için yapılan duyurular bizi heyecanlandırmaya çoktan yetti. Peki Dying Light 2, hangi özelliklerle karşımıza çıkacak?

Serinin ikinci oyununda, biraz daha fazla RPG kıvamı olacağını anlıyoruz. İlk oyunda zombiler tarafından işgal edilmiş bir oyunda serbestçe dolaşıp keyfimizce FPS türü bir oyun oynuyorduk. Yapımı bu kez FPS ile RPG'yi daha fazla entegre etmiş görünüyor. Oyun, yine açık dünya

formatında oynanıyor. Çok büyük bir şehir oyunlarımız olarak tanımlanmış. Ancak bu kez, asıl düşmanımız zombiler değil de şehri parsellemiş olan fraksiyonlar olacak. Zombi kardeşlerimiz ise belki bu oyundaki en masum canlılar olarak günahsızca kesilip biçilecekler. Masum insanları köleleştirip çalıştırıp isteyen çeteler, acayıp acayıp fraksiyonlar derken, şehirde zombilerin varlığını bile unutabilirsiniz.

Oyunun can alıcı noktası ise burada başlıyor. Tüm bu fraksiyonlar arasındaki çekişmede size bazı önemli tercihler yapmak düşüyor. Yapacağınız seçimler ise şehrin kaderini kökünden değiştirecek. Üstelik bu seçenekler, birbirini etkileyeyecek kümülatif bir özgürlüğe sahip. Dolayısıyla, sonsuz sayıda farklı olasılığın ortaya çıktığı bir seçenekler ağı ile karşılaşacağız. Misal, bir fraksiyon var, geliyor üssünü basıyor, adamlarınızı dövüyorlar. Peşlerinden gidiyorsunuz, bunların kaleye çevirdiği şehrin barajını basıyorsunuz. Şehre su

vermedikleri için ortam sıkıntılı. Gidip baraja sizyorsunuz ve şehre su verecek vanaları açıyorsunuz. Böylece hem şehir halkı suya kavuşuyor hem de baraj yapısın diye su altında bırakılan bir mahalle ortaya çıkıyor. Keşfedebek yeni bir mahalleniz var artık. Fakat o da ne, barajdaki su çekilişce, barajın altında gömülü durumda olan süper zombiler dışarı çıkıyor. Hadi iyiyorsa keşfedin şimdi o mahalleyi.

Oyunun yapımcısı Techland, çıkış tarihi olarak 2020'nin ilk baharını veriyor. Ancak bu sırada oyunculardan istek almaya da devam ediyor. Yani oyun 2020 baharına kadar yeni özelliklerle güncellenebilir.

Bakalım son sürümde nasıl bir oyunla karşılaşacağız. Açık dünya formatı, güçlü grafik yapısı, bolca silah ve modifikasyon, zengin bir NPC çeşitliliği, NPC'lerin yer aldığı sosyal alanlar, yaşayan bir şehir ve karanlık köşelerde avını bekleyen zombilerle Dying Light 2, 2020'nin en etkileyici oyunlarından biri olabilir. ♦ Cem Şancı



PS4

W2K20

STEP INSIDE



16
www.pegi.info

2K

© 2005-2019 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive software, Inc. All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. © 2019 WWE. All Rights Reserved. All other marks are property of their respective owners. The "PS" Family logo are registered trademarks. "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.



YENİ

All About Space

TÜRKİYE'DE

UZAY BİLİMLERİ VE ASTRONOMİ
DERGİSİ



POPULAR SCIENCE
EKİBİNDEN YENİ BİR DERGİ

İLK SAYISI
BAYİLERDE
KACIRMAVİN!

Hediye 2 POSTER
Muhteşem Samanyolu & Dev Einstein

ÜCRETSİZ e-kitap

kodunuz dergide



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDE

Merhabalar, sevgili LEVEL okurları. Okurları diyorum çünkü; okumaya, kağıda dokunmaya devam edin. Kitap, dergi gibi fiziki temas edeceğiniz yayınlar- dan uzak kalmayın. Sayfaları çevirin, dijital düzenin kölesi olmayın.

Geçen ay bahsettiğim gibi bu ay video oyunlarında "crafting" ve "level up" konularından bahsedeceğim. Crafting, araç gereç yapma, alet üretme; level up ise karakter gelişimi olarak Türkçeye çevirebilir.

Oyunlarda kendini geliştirerek yeni bölümlere geçmeyi ilk SNES'te (Super Nintendo) Super Metroid oyununda görmüştüm. Samus adlı ana karakter, Zebes adlı bir gezegende ateşe, aside dayanıklılık için zırhlar, top olma, takla atarak uçma gibi özellikler alarak yeni bölgelere ilerleyebiliyorduk. 1994 senesinde bir aksiyon/platform oyunu için öncü bir özelliği. Resident Evil oyunlarında da topladığımız bitkilerle yaralanma, zehirlenme gibi durumlara karşı crafting özelliğinden faydalanzırdık. Resident Evil 3: Nemesis ile birlikte mermi yapma özelliği de geldi. Günümüzde de açık dünya oyunlarında alet-edevat yapmak çok önemli yere sahiptir. Bunlarla birlikte karakter gelişimi, oyunda ilerleme için elzemsidir.

Oyunlarda malzeme yapımı ve karakter gelişimi

PS4 konsolu için çıkan yeni nesil oyunlarda eşya yapımı, gelişim kritik bir yere sahiptir. Örneğin, Horizon Zero Dawn oyununda ana karakter Elloy, çeşitli bitkiler toplar. Bunları ok yapımında kullanır. Ayrıca robotların parçalarından da çeşitli silahlar ve mermiler yapar. Teller, kablolardır, elektronik kalpler, lensler Elloy'un takasta ya da crafting'te kullanacağı mekanizmalar olacaktır. Karakter gelişimi yani level up ise

oyunda önemli bir özellikle çünkü; oyunda karşılaştığımız boss dövüşlerinde Elloy'un gücü önemlidir. Harita bile çeşitli görevlerin hangi level için olduğunu belirtir. Ayrıca çeşitli yetenekleri de yetenek puanları ile satın alırız. Ok atarken yavaşlama, kritik vuruş, sessiz koşu gibi önemli özellikler

görevleri başarıyla atladıkça açabiliriz. Metal Gear Solid V oyununda ise crafting biraz daha teferruatıdır. Örneğin, uzman, maddiyat ve bulunduğu level silah geliştirmek için gerekli şartları sağlar. Param çok her silahı geliştireyim diyemeyiz, oyunun kaderine göre gelişmeler de



açılacaktır. MGS V'de bir güzel özellikler badilerimizi geliştirmemizdir. Atımız ve kurdumuz (DD) bizimle birlikte gelişime açıktır. Hatta helikopteri bile donatabiliriz. God of War oyunu da Horizon Zero Dawn gibi özellikleri satın alma, crafting ve level up seçeneklerini sunar. Krotos, tıplı Elloy gibi zırhını geliştirir. Zırhın içerisinde yerleştirdiği özelliklerle kendi gücünü de arttırm. Baltasını ve kılıçlarını da geliştirir. Güçlü vuruşlar, arka arkaya komboları da satın alırız. Bunun için level atlamamız önemlidir yine. Saydığım tüm oyunlarda bu geliştirmeleri oyunu durdurduğumuz pause menüsünde yaparız. Yalnız, Last of Us oyunu yukarıdaki tüm oyunlardan bir açıdan farklıdır ve son derece gerçekçi ama sinir bozucu bir yenilik getirir. Tüm crafting, oyunun akışı sırasında yapılmalıdır. Yaralanınca sağa bezi sarma, molotof kokteyli yapma, sopaya bıçak bağlama, bunların hepsini oyun sırasında yapmak zorundayız. Ateş hattında, çatışma sırasında insanı panikleten bir yeniliktir bu. Bu oyunlara soluk getiren deneysel yenilikler gerçekçiliği son derece artırır. Artık oyun süresi kadar, menüde de zaman harcayarak taktiksel düşünmemiz gerekecektir.

Peki ya filmler?

Karakter gelişimi sadece oyunlarda karşımıza çıkmaz; filmlerde ve animelerde zaman zaman karşımıza çıkar. Beyazperde de en sevilen şeylelerden biridir karakter gelişimi. Oyunlardaki gibi level up olarak göremeyiz ama zihinsel olarak aydınlanma, fiziksnel olarak güçlenme sık sık karşımıza çıkar.

Örneğin, Geleceğe Dönüş'te Marty ve babası George Mcfly, gelişim içerisindeki karakterlerdir. Müzik elemelerinde elenen Marty babasından aldığı cesaretle gitar çalmaya devam eder. Babası George ise Biff'e attığı yumrukla cesaret bulur ve bilim kurgu romanları yazmaya devam eder (George'un gençliğinde, oğlu Marty'nin babasını walkman'le ziyereti de önemlidir). Bugün Aslında Dündü filminde de Phil yıllarca aynı günü yaşayarak ahlaki olarak gelişimine şahit oluruz. Kasabadan çıkışması için hayatın merkezine kendisinin yerleştirmesinin yanlığını görmesi gerekmektedir.

Thelma ve Louise filminde kocasından korkan, erkek hegemonyasına boyun eğen Thelma'nın en son Brad Pitt tarafından dolandırılmışından sonra "daha uyanık hissediyorum" sözünden sonra asıl sözü geçen karakterin Thelma'ya doğru evril-



mesi açısından önemlidir. Scarface filminde ise Küba'dan kaçak gelen Tony karakterinin bulaşıcılıktan mafya babalığına uzanan kanlı yolundaki gelişimi gözlemleriz. Burada hirsli olan Tony Montana, karakter olarak değil ama maddiyat olarak gelişimi sağlar ve elimine ettiği diğer patronlar gibi kendi sonunu hazırlar.

Matrix filminde Neo (Anagram olarak One, yani tek) film başlarında eğitim alır. Seyirci gelişimi tamamlayıp kurtarıcı olmasını bekler. Neo'nun diskten yüklenme yöntemiyle hızlı öğrenmesi filmin çıktıığı 1999 yılının da özetidir aslında. Monolog dünyadan, dijital dünyaya geçiş...

Animelerde de karakter gelişimi en sevilen, takip edilen bir durumdur. 1 sene okulumun uzamasına neden olan ve tv'de yayınlanan Slam Dunk (Basket) adlı animede Sakuragi Hanamichi karakterinin basketbolu öğrenmesi çok keyif vericidir. İyi sıçraması sayesinde ribaund kralı olacak ve basket atmayı öğrenecektir. 101 bölümde Hanamichi'nin sماق basmasını bekler seyirci. Hajime no Ippo adlı boks animesinde ise Ippo'nun tabiri caizse dayak yiye yiye dövmeyi öğrenmesini izleriz. Tipik spor animelerinde olduğu gibi Ippo'da da öğretme, izleyen aydınlatma önemlidir.

Dizi dünyasında ise en bilinen ve sevilen gelişim hikayesi Breaking Bad olacaktır.

Kanser hastası olduğunu öğrenen kimya hocası Walter White, kaybedecek bir şeyim yok maddosuyla meth üretmeye başlar. Önceleri korkak, ezik bir karakter olan Walter sezon boyunca geçirdiği değişimlerle kartele kafa tutan bir efsaneye dönüşecektir. Walter yillarda göre evrim geçirecektir. Dizinin filmlere göre avantajı daha uzun soluklu olmasıdır. Böylelikle gelişimi daha iyi görebilir.

Gerçek hayat

Oyunlar, filmler, animeler ve TV dizileri karakter gelişimi açısından hayatı benzer her yönden. Örneğin ergenken (oyunlarda level 1-3 olarak değerlendirilebilir) karşı cinsle iletişim çabalарımız, lisede bölüm seçimimiz, üniversite tercihimiz, karakterimizin şekildeceği insan ilişkilerinde deneyimsizliğimiz hayatımı belirler. 30'lu yaşlarında yapmayı düşüneceğimiz hataları yapmışızdır. O yüzden şimdiki bilincimizle eskiye dönemeyiz. Bunlar sadece kurgularda karşımıza çıkan sevilen hikayelerdir. Hayatımızın akışını belirleyen sınavlar, yaptığımız hayatı konuşmalar, seçimler bizi bugüne getiren belki de düşük bir Level'de kalmıştır. Oyunlardaki gibi geri dönüşü olmayan, kayıpların geri gelmediği ve sürekli ilerlemek zorunda olduğumuz bir mecadır. Hayat ve oyun da sürekli mücadeleleri gerektiren, yetenek, zeka ve yaratıcılık gerektirir. ♦

UNUTULMAZ BOSS SAVAŞLARI

**HER GÜZEL ŞEYİN BİR SONU VE HER OYUNUN SONUNDA DA
BİZİ ÇILEDEN ÇIKARACAK YA DA AKILLARIMIZDA YER EDİNECEK
BİR BOSS, YANI OYUN SONU CANAVARI VARDIR.**

Bu dosya konusunun başına oturmadan önce ne yazmak istedigime tam karar verememiştim açıkçası. Boş sayfaya, boş gözlerle bakarken bir anda kafamda bir soru işaretü belirdi. Biz yillardır oyunlarda öyle ya da böyle bir düşmana karşı mücadele veriyoruz. Aksiyon oyunlarında bu eli silahlı uzaylılar, spor oyunlarında rakiplerimiz, simülasyon oyunlarında da ekonomi bizim düşmanımız oluyor. Yani oyuncuya zorluq çıkaracak ve sonrasında plan yapmasına neden olacak engellerle karşılaşıyoruz. Madem oyun oynamayı bu kadar seviyoruz, düşmanın her türlüne de kucak açmalyız. İşte tam bu noktada kafamda oluşan soru şuydu: "Hangi manyak, bir boss savaşını oyuna koymayı düşünmüştür?". Bu soruyu birazdan cevaplayacağım çünkü işin biraz felsefi tarafına da bakmak lazım. Tamam, hemen korkmayın. Dergiyi açınız, elinizde sıcak çayınız ya da kahvenizle kafa dağıtıyorsunuz. Şimdi nereden çıktı da işin felsefesine girelim. Girelim çünkü sizin de hoşunuza gidecek.

OYUN OYNAYAN İNSAN: HOMO LUDENS

Bundan birkaç yıl önce, bu sayfalarda da enfes yazılar yazmış Berker Güngör ile oyunlar hakkında muhabbet ederken bana söyle demişti: "Oyunlar, aslında insanların gerçek hayatı yapamadıklarını kısa sürede başarmasını sağlayan simülasyonlardır." Ne oynuyorsak olalım, işin keyfi bir tarafa oyunların temelde birer simülasyon olduğunu unutuyoruz. Ancak bunu unutmamızı sağlayan yegane şey, karşımıza çıkardığı engelleri aşıp sonunda ödülü ulaşabilmek.

Gerçek hayatı böyle değil midir? Çok uzun süreler boyunca uğraştığınız projenin üstleriniz tarafından kabul edilmesi ve terfi almanız; yıllarca devam ettirdiğiniz spor serüvenin sonunda profesyonel olup kupa kaldırmanız; taşı taşığı satıp birikiminizle Ege'den arazi alıp oraya yerleşmek...

İnsan olarak karşımıza çıkan engelleri aşmak en büyük güdülerimden birisi. Aynı şekilde oyunlarda da her bir hamlemizi iyi hesaplayıp sonuca varmaya çalışıyoruz. Kafa dağıtmak için girdiğimiz oyular sonucunda bizi ödüllendiriyor. Fakat en büyük ödülü oyun sonu canavarlarını alt ettiğimizde hissediyoruz.

Yani oyun oynamayı sadece dijital alanda sınırlamamak gerekiyor. Gerçek hayatta tecrübelerimizle de karşılaşduğumuz zamanlar oluyor.

Bu dosya konusunun girişini biraz uzun tuttum farkındayım ancak araştırmayı yaparken bunları düşünmeden edemedim. Genel olarak kötüden iyiye ya da en unutulmazlar gibi bir sıralama yapmadan en unutulmaz boss savaşlarını listedim. Bunu yaparken de sadece oyun sonu canavarlarından seçmeye yapmadım. Oyuncularda yer edinmiş, bölüm sonu canavarlarını da bu konu içerisinde görebileceksiniz. Örneğin Far Cry 3'ün oyun sonu canavarını sorsanız (Hoyt mu neydi?) akıma gelmez. Fakat oyundaki ara düşmanlardan biri olan Vaas'ı kim unutabilir? Bu yüzden Vaas gibi bölüm sonu canavarı olarak nitelendirilen karakterleri de listeye bolca ekledim.

Ayrıca dönem ve nesil göz ardı etmedik. En eskilerden, en yenilere kadar karışık bir listeye karşınızdayız. O zaman bu sorduğum soruya cevaben ve bu manyaklı başlatan (Vaas değil, hayır) oyunla girişi yapalım.

İLK BOSS: ALTIN EJDERHA

TARİH: 1975 OYUN: DUNGEONS & DRAGONS

İlk oyun sonu canavarı yani Boss'u, 1975 tarihli yazılım tabanlı ve PLATO bilgisayar sistemleri için geliştirilen DnD oyununda gözükyor. Dungeons and Dragons isimli masaüstü rol yapma oyunundan esinlenerek hazırlanan DnD, dönemin oyularından farklı olan bir şey yapmıştır. İlk defa bir oyun sonu canavarına sahipti ve onu yenmeden oyunu da mağlup etmiş sayılmiyor-dunuz.

Bu canavarın bir ismi yoktu. Kendisi çok önemli bir büyülü kükreyi koruyan altın bir ejderhaydı. Dungeons and Dragons oynayanlar zaten hak verecektir; bu oyuna da bir ejderha yakışırımsı.

THE ORB:



+ This is the Orb



Somewhere down in the dungeon (levels 17-20) lies the almighty ORB, which makes the holder (you) so invincible that when you get it out, you must be retired to the Elysian Fields. However, there are a few things you must know about the Orb before you begin your quest.

The Orb is guarded by the deadliest monster in the dungeon: The Dragon! Only by killing the dragon can you get the Orb. You may be able to get the Dragon simply by fighting, or with a magic spell, but you can be reasonably sure that you can get him with a Dragon spell. This spell uses almost all of your spells, so don't use it without discretion. The dragon has been known to cause as many as 100,000 hits of damage, and if you are carrying gold on you, the dragon will become VERY fierce!! If you want to live long and prosper, it isn't a good idea to be carrying gold when you fight the dragon.



EN TANIDIK BOSS: BOWSER

TARİH: 1985 OYUN: SUPER MARIO BROTHERS

Benim kendimce aklıma gelen ilk boss, Bowser olmuştu. Eve gelen ilk atاريyle birlikte Super Mario Brothers'a akmış nesildenseniz neyden bahsettiğimiz anlamış olacaksınız. Defalarca oynamanıza, onu yenmenize rağmen karşınıza çıkan ve Princess Peach'i inatla kaçırıma devam eden Bowser'in oyun tarihindeki yeri de ayrıdır.

Japonya'da Büyük İblis Kral, yani Daimao ismiyle de bilinen Bowser, Mario'nun en azılı düşmanıdır. Neredeyse tüm Mario oyunlarının sonunda Bowser ile büyük bir karşılaşmaya girmemiz gerekiyordu. İlk oylarda genellikle saldırılardan kaçip doğru zamanda altındaki köprüyü kapatmamız üzerineydi. Daha sonrasında Nintendo, daha yaratıcı dövüşlerle de karşımıza çıktı.

EN EFSANE BOSS: LICH KING / ARTHAS

TARİH: 2008 OYUN: WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Hayatına bir strateji oyunu olarak başlayıp sonrasında MMORPG türüne yön verecek olan Warcraft, ek paketleriyle büyüp dinamik dünyasını genişleten nadir evenlerden biridir. Warcraft III ile birlikte yeni bir karakterle tanışmıştık. Lordaeron'un varisi Prens Arthas, kendi krallığını korumak için yolandan şaşmış ve sonunda Lich King adı verilen mistik varılıkla bütün olmuştu.

Vanyla WoW ve sonrasında The Burning Crusade boyunca, kendisini pek düşünmemişti açıkçası. Ancak Northrend'in soğuk rüzgarlarının Wrath of the Lich King ile gelecek olması herkesi heyecanlandırmıştı. Tüm ırkları tehdit eden Lich King'e karşı bir olup Icecrown Citadel'in tepesine kadar çıkmıştı.

Kendi hikayesi gereği WoW oyuncuları tarafından çok sevilen Arthas'ın ruhunun kefaretinin ödendiği an tüm oyuncuların akıllarında yer edinmiştir. Bir daha bu oyuna onun kadar derinlemesine işlenmiş bir karakterin geldiğini de göremedik.



EN MANYAK BOSS: SHODAN

TARİH: 1994 OYUN: SYSTEM SHOCK 1 VE 2

Cyberpunk 2077'nin çıkışına gün saydığımız şu günlerde, unuttuğumuz bir gerçek var. Cyberpunk türünü en iyi işleyen oyun serilerinden biri olan System Shock, 90lar'ın en unutulmaz RYO oyunlarından biriydi. Ayrıca oyun tarihinin en megalomanyak karakterlerinden birine ev sahipliği yapıyordu. Tanrı kompleksine sahip ve insanları yok etmeyi amaçlayan yapay zeka Shodan, çağımızın kabuslarının merkezindedir. Özellikle System Shock 2'nin finalinde, daracık odada yaptığımız dövüş halen hafızalarda tazedir. Shodan'ı sadece bir oyun sonu canavarı olarak düşünmemiz de yetmez. Oyun tarihinin en unutulmaz kötü karakterlerinden ve en korkunç karakterlerinden biri olabilir.

"I am SHODAN" diyerek kendini tanıttığı sahne akla geldikçe tüyler ürpertir.



EN BEKLENMEDİK BOSS: BALDUR

TARİH: 2018 OYUN: GOD OF WAR

Aslında God of War serisinin oyun sonu ve bölüm sonu canavarlarına apayrı bir dosya konusu hazırlayabiliyoruz. Tanrılarla kafa tutup Ares'in yerini alan sonra yerinden olan fakat Titanlar'ı galeyana getirip Olympos'a tırmanan Kratos, yolculuğu boyunca tepiklemediği tanrı ya da canavar bırakmamıştı.

Orijinal üçlemede en akılda kalıcı olanlar arasında Rodos Heykeli ve Chronos sayılabilir. İkisi de bitmek bilmeyen, devasa boyutlarda

savaşlardı. Ancak son oyunda, daha oyunun ilk dakikalarında öyle biriyle karşılaştık ki aman yarabbi...

Stranger ismiyle karşımıza çıkan Baldur, oyundaki ilk ve son düşmanımız. Daha oyunun ne anlatığını anlamaya çalışırken müthiş bir dövüşün içine çekilmişti. Kratos'un bitmek bilmeyen öfkesine karşılık sürekli ayağa kalkıp üzerimize gelen Baldur, hem oyunun başında hem de sonunda keyifle patakladığımız tanrılardan biriydi.

EN GARABET BOSS: MASTER

TARİH: 1997 OYUN: FALLOUT 1

Ben arlanmaz bir Fallout sevdalısıyım. Ne yazık ki oyunun geldiği son halden de memnun değilim. Ancak dönem dönem klasik Fallout oyunlarına dönüp nostalji yapmayı da çok seviyorum. Neticede ilk iki oyun kıyamet sonrası dünyayı en iyi aktarabilen yapımlar arasındaydı. Aslında Fallout başlığı için ikinci oyunun ölmek nedir bilmeyen bossu Horrigan'ı listeye alabilirdim. Ancak Fallout 1'in sonunda karşımıza çıkan o garabet, iğrenç ve melun yaratık Master'ı kimse unutamaz sanırı. Mutasyona uğramadan önce bir barınak sakini olan Master, tüm insanlığı bir üst kademe olduğuna inandığı mutantlara dönüştürmek için gizli bir savaşa başlamıştı. Hikayenin sonunda onunla karşılaşıp diyalog penceresinin açıldığında nutkum tutulmuştu. İnsanlık dışına çıkışmış bir et parçasına dönen Master, garip seslendirmesiyle kendisinden iksindirmiştir. Ha, bu arada Master'ı sadece aksiyona girip yok etmek tek tercihimiz değildi. Eğer yeteri kadar bilgi toplarsınız ve de üzerine yüksek karizma puanınızı eklerseniz, kendisini imha etmesi için ikna edebiliyordunuz. Eski oyunların tadı da bir başka canım.



EN BABACAN BOSS: BIG DADDY

TARİH: 2007 OYUN: BIOSHOCK

BioShock'un ilk oyunun finalinde Frank Fontaine'in deli saçma güçlere kavuşması ve onunla kirişliğimiz son kısım, aksiyon bakımından iyiydi ancak akıllarda yer edinmemiştir. Oyunda ilk defa bir Big Daddy ile karşılaşlığımızdaysa ne yapacağımızı şanslımıştık. Rapture şehrinin onarım-bakım işlerine bakması için tasarlanan Big

Daddy'ler, ADAM tüketmenin bir sonucu olarak kafayı yemeye başlıyorlardı. Little Sister adı verilen minik manyak kız çocukların korumak için biz oyunculara yapmadıkları işkence kalmamıştır herhalde. İkinci oyunda bunlardan birini canlandırmıştık fakat düşman olarak karşımıza çıkmaları daha güzeldi.



EN AKIL ALAN BOSS: PSYCHO MANTIS

TARİH: 1998 OYUN: METAL GEAR SOLID

MGS tarihinin en beğenilen ve övgüye boğulan oyunu Metal Gear Solid olabilir. Dönemin konsol teknolojisini sonuna kadar kullanan, pek çok konuda ezberimizi bozan MGS, Kojima'nın da en iyi çalışmalarından biriydi. Hikayesi ve seslendirme kalitesiyle, dönemin en başarılı oyunuydu. Bize tanıştırdığı Psycho Mantis isimli, dördüncü duvarı yakıp aynı zamanda aklımızda alan bir de bölüm sonu canavarı vardı. Mantis, telepatik güçlerini kullanıp etrafında ne var yoksa üzerimize atıyordu

ama aklımızla da oynamayı ihmal etmiyordu. Oyun kolunun yerini değiştirme ve hafıza kartını okuma güçleri vardı.

Eğer hafıza kartınızda başka bir Konami oyunu varsa "Ooo bakiyorum da Konami oyunlarını çok seviyorsun" gibi konuşmalarda bulunuyordu. Çoğu oyuncu oyun kolunu, birinci slottan ikinci slota almayı fark edemedikleri için Mantis'i yenememişti. Bu açıdan bakıldığından da çok yenilikçi ve bir o kadar da Kojima'nın dehasını gösteren düşmandı.

EN SÜPER İKİLİ BOSS: ORNSTEIN VE SMOUGH

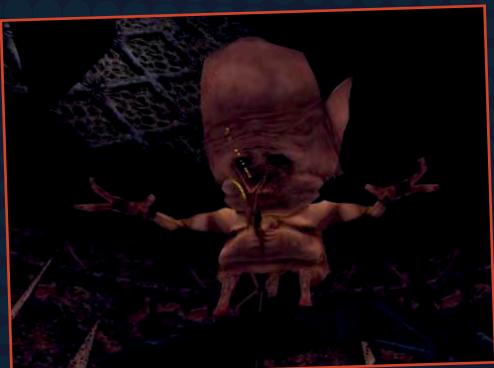
TARİH: 2011 OYUN: DARK SOULS

Souls serisi göz önünde bulundurduğunda (Bloodborne da dahil), saç baş yoldurtan, kontrolcü fırlattıran, klavye ıstıttıran bosslara sahip olduğunu herkes biliyor. Adamlar, her oyunla birlikte kendi çitlerini daha da yükseğe çekiyor resmen.

Ancak bir ikili var ki akıllara zarar! Dragon Slayer Ornstein ve Executioner Smough ikilisi, Souls

serisinin en unutulmaz bosslarından olmalı. Birini öldürdüğünzdə işiniz kolaylaşıyor sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Çünkü hayatı kalan diğerinin güçlerini kendine çekip daha da sert saldırımıya başlıyor.

Üzerlerine yüzlerce video çekiliplik binlerce rehber hazırlanan Ornstein ve Smough'u yok etmek gerçekten de her yiğidin harcı değil.



EN GARİP BOSS: NIHILANTH

TARİH: 1998 OYUN: HALF-LIFE

Half-life serisinin gerçek kötüsü kimdi? Tüm olayların arkasındaki gizemli isim G-Man mı? Yoksa daha en başında o deneye elimizi attığımız için asıl kötü adam biz miydi? Bir de oyunun sonundaki devasa bebek-ahşapot canavar Nihilanth var tabii. Kendisi Xen Irkının lideri olmakla birlikte oyun dünyasının görüldüğü en garip tasarıma ve boss savaşlarına

sebep olan karakterdir. Tüm hikaye boyunca Black Mesa'dan çıkmaya çalıştıkten sonra kendimizi bu garip uzaylı dünyasında bulmuştuk. Sonucunda da bize her yeri dar eden Nihilanth ile karşılaşmamız gerekiyordu. Mekan bulmacası ve aksiyon kısmını bir araya getiren Nihilanth, unutulmaz oyun sonu canavarları arasındaki yerini hak ediyor.

EN ZALİM BOSS: ADOLF HITLER

TARİH: 1992 OYUN: WOLFENSTEIN 3D

Birincil gözden oynanan aksiyon oyunlarında çığır açan Doom ve Wolfenstein olmasaydı, oyun dünyası ne durumda olurdu bileyemiyorum. Alternatif bir tarih süreci yaratın Wolfenstein'da, oyunun sonuna geldiğimizde modern çağın en zalm isimlerinden biri olan Hitler'i alt ediyoruk. İlk olarak bir Mecha zırhi içerisinde

karşımıza çıkan Hitler, belirli oranda hasar aldıktan sonra zırhından çıkıyordu. Bundan sonrası biraz zordu fakat yok etmeyi başardığınızda Hitler bir et torbasına dönüşerek parçalarına ayrıliyordu. Wolfenstein 3D, gerçek bir tarihi kişiliğin ilk defa bir bilgisayar oyununa yansıtılmış olabilir. Bu açıdan da önemlidir.



EN TANSİYONU YÜKSEK BOSS: DAVID

TARİH: 2013 OYUN: THE LAST OF US

The Last of Us, baştan sonra hikaye odaklı bir oyundu. Büyük düşman ya da garip bir makinayı yok etmeyi hiçbir zaman amaçlamadık. Kıyamet sonrası bir dünyada, süper güçlere sahip olmayan naif kahramanlarımız Joel ve Ellie ile birlikte yolumuzu bulmaya çalışıyordu. Ancak öylesine dengesiz bir düşmanla karşılaşışındaydık ki oyunun en akılda kalıcı sahnelerini bizlere sunmuş oluyordu. Joel'in yaralanmasının ardından, ilaç ve yiye-

cek bulmak için kara kışın göbeğine atlayan Ellie, sonradan kabusu olacak David isimli bir adamlı tanışır. David ile daha sonrasında bir restoran içerisinde köşe kapmaca oynamaya başlarız. David'in sinir bozucu konuşmaları, mekanın yavaş yavaş alevler içerisinde kalması, Ellie'nin sürekli kaçmak zorunda olması; her saniyesiyle tansiyonu tavan yapan bir alandı. En sonunda dev bir palayla David'e saldıran Ellie'nin hislerini paylaşmıştır.

EN PİS BOSS: GREAT MIGHTY POO

TARİH: 2001 OYUN: CONKER'S BAD FUR DAY

Nintendo 64 konsolunun ikonik oyularından biri olan Conker's Bad Fur Day, klasik bir platform oyunundan fazlasıydı. Seslendirme ve hikaye konusunda çok başarılı bir iş çıkartıyordu. Ayrıca kendine has mizahiyla da en sevilen oyularlardan biri olmuştu.

Oyunun en akılda kalan düşmanlarından biri de Great Mighty Poo isimli dev

kaka canavarıydı. Evet, kendisi tamamen kakadan oluşuyordu ve ilk karşılaşmadında, kendisini tanıttığı inanılmaz akılda kalıcı bir şarkı söyleyordu. Attığı kaka parçalarından kaçarken, ağızından içeriye tuvalet kağıdı fırlatmamız gerekiyordu. Sonunda da üzerine sifonu çekiyorduk. Daha yaratıcı bir son olamazdı herhalde.



EN KAÇINILMAZ BOSS: GANON

TARİH: 1998 OYUN: THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Halen birçoğuna göre en iyi Zelda oyunu olan Ocarina of Time, dönemine göre de birkaç kademe üstte bulunan başlıklardan biriydi. Sadece müzikeri bile oyunun kalitesinin ne kadar iyi olduğunu gösterebilir. Oyun boyunca bize bela olan Ganondorf'u alt edip kaleinden kaçmaya başladığınız-

da, her şey bitti diye düşünmüş olabilirsiniz. Ancak Triforce of Power'ı kendi amaçları doğrultusunda kullanan Ganondorf, Ganon isimli dev bir iblise dönüşüp Link'i son bir dövüse davet eder. Biz de kendimizi oyun dünyasındaki en sinematik dövüşlerden birinin içinde buluruz.

EN HEYBETLİ BOSS: MALUS

TARİH: 2005 OYUN: SHADOW OF THE COLOSSUS

Konsol tarihinin en iyi oyunlarından biri olan Shadow of the Colossus'a genel olarak baktığımızda, amacımız dev Colossiler'i, yani bölüm sonu canavarlarını yok etmek gibi gözükebilir. Ancak her bir devi yok ettiğimizde, hikayeyle olan bağımız artmaya başlar. Final kısmına gelindiğinde de

gözyaşları sel olur, akar gider. 16. ve son Colossi olan Malus, diğer devlere göre daha büyük olarak tasarlanmıştır. Zayıf noktasına ulaşabilmek ve üzerinde uzun süre kalabilmek oldukça zordur. Oyuncu olarak çaresiz hissetmenin ne demek olduğunu göstermişti bana.



EN ÇILDIRTAN BOSS: PHOTOSHOP FLOWEY

TARİH: 2015 OYUN: UNDERTALE

Cıktığı dönemde tasarımsal açıdan oldukça beğenilerek toplayan Undertale, dövüş mantığına da farklılık katan bir oyun olmuştu. Ayrıca Flowey isimli arkadaşla da tanışmıştık. Altı insan ruhunu emikedikten sonra grotesk bir yapıya dönüşen Flowey, oyun dünyasının alt

etmesi en zor düşmanlarından biridir. Sürekli şekil değiştirmesi, oyun sahasını kendi amacı doğrultusunda şekillendirmesi ve rahatsız edici görüntülerle Photoshop Flowey'nin oldukça yaratıcı bir aklın ürünü olduğunu kabullenmek lazımdır.

EN SOĞUK BOSS: MR. FREEZE

TARİH: 2011 OYUN: BATMAN ARKHAM CITY

Arkham Asylum ile birlikte dinamik yapıya sahip çizgi roman uyarlaması oyunlara merhaba demişti. Asylum'un belirlediği standartları şu an birçok oyun mekanığı içerisinde görebilirsiniz. Kendi serisi içerisinde doğruları ve yanlışları olsa da Arkham Asylum ve City'nin başarısını da göz ardı etmemek gerek.

Hikaye odağının yanı sıra, yapay zeka kullanımı da çok başarılıydı. İlk başlarda bize yardımcı olmaya çalışan Mr. Freeze'in son dakikada köprüleri yakmasıyla birlikte,

kendimizi amansız bir kavga içinde bulmuşuk. Mr. Freeze'i, diğer boss savaşlarından ayıran özellik, yapay zekanın oyuncuya takip etmeye ve hafızaya almasına dayandırdı. Eğer Mr. Freeze'e korkuluklardan saldırsınız buraları buzla kaplıyordu. Üstten ikinci ya da üçüncü kere saldırmak istediğinizde nereden geleceğinizi tahmin ediyordu. Sürekli olarak strateji değiştirmek ve ondan saklanmak zorundaydınız. Batman olsanız da kudretli düşmanlarınızın açıklarını doğru zamanda yakalamanız lazımdır.



EN EĞLENCELİ BOSS: GLADOS

TARİH: 2007 OYUN: PORTAL 1

Özünde Yunan Mitolojisi'ndeki bir hikayenin yansıması olan GLaDOS, şahsen en eğlenceli bulduğum düşmanlardan biri. Tüm oyuncu boyunca asıl düşmanımız olan ve yarattığı labirentlerle çıkış bulmamızı engellemiştir. Final kısmında onu yenmeye çalışırken susmak

nedir bilmeden konuşmaya devam etmesini çok eğlenceli bulmuştum. GLaDOS ile olan beraberliğimiz burada sonlanmamıştı tabii ki. Kendisini devam oyundan yardımıcımız olarak yanımıza alıyordu. Yoksa o mu bizi yardımcı olarak alıyordu?



OKUT DİNLE!



EN TEMİZİNDEN SIYIRMIŞ BOSS: VAAS

TARİH: 2012 OYUN: FAR CRY 3

Üçüncü oyunıyla birlikte Far Cry serisi farklı bir yola yönelmişti. Sonrasında kendisini tekrar etse de Far Cry 3, en deli manyak, en temizinden sıyrılmış düşmanlardan birine sahipti. Hem de bu kişi oyun sonu canavarı bile değildi. Ara sıra karşımıza çıkıp konuşmalarıyla bizi rahatsız eden, bölüm sonu canavarlarından biriydi.

Vaas ile ilk karşılaşmadanın ardından, ne kadar dengesiz olduğunu hemen anlıyorduk. Askeri kamptan kaçmamıza göz yuman Vaas, bizi kendi oyuncu gibi görüp sürekli olarak peşimize düşüyordu. Her karşılaşlığımızda da "Sana daha önce deliliğin anlamını anlatmış mıydım?" diye nutuk çekmesi de en efsane diyaloglardandır.



EN KORKUNÇ BOSS: NEMESIS

TARİH: 1999 OYUN: RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Düşünsenize peşinizde dev yarması, açıkta kalıp da bozulmuş kasap etine benzeyen bir canavar var. Zırt pırıt karşısına çıkıp "Staaars" diye hömkürerek sizi sıkıştırma çalıyor. Bu arada oyunda envar çeşit zombiler, düşmanlar olduğundan ve bu süreçte hayatı kalmanız gerekiyor.

Nemesis, Resident Evil serisinin en akılda kalıcı kötü karakterlerinden biriydi. İlk iki oyunda başardıklarını koruyup üzerine pek bir şey ekleyememişlerdi ancak Nemesis'i peşimize takmayı başarmışlardır. Laf değil, kapıları açıp peşinizden gelen kaç tane boss gördünüz?

Aynı formülü elden geçirilen RE2'de Mr. X ile denediler ama bir Nemesis etkisi yaratmadı bence.

EN ANIME BOSS: GONGEN WYZEN

TARİH: 2012 OYUN: ASURA'S WRATH

Bossları büyülüklere göre sıralayabileceğimiz bir listede, üst sıraları zorlayacak olan Gongen Wyzen, Asura'yı alt edebilmek adına kozmik güçlerini ortaya çikaran, inanılmaz güçlere sahip bir tanrı. Hatta tanrıların tanrıları olarak görülmektedir.

Wyzen ile yaptığımız dövüş sonuçlandı diye düşünürken, kendisi bir gezegen boyutuna

ulaşıp parmağıyla bizi ezmeye çalışıyor. Tabii tam o sırada bir anime klasiği olarak geçmiş hatırlıyor ve hatırlarımızdan ders çıkarıp öfke patlamasıyla kozmik tanrıyı parçalarına ayırrıyoruz.

Şimdi YouTube'u açıp bu dövüşü izleyin derim. Anime seven kitleyi tatmin edecek bir sinematiğe sahip.



EN HAVALI BOSS: RED

TARİH: 1999 OYUN: POKÉMON GOLD/SILVER/CRYSTAL

İkinci nesil Pokémonlar'ın dahil olduğu ve Johto kıtasıyla tanıdığımız yeni seride yapılabilecek onlarca şey vardı. Johto rozetlerini toplayıp Pokémon Ligi'ni bitirdikten sonra Kanto'ya geçip buradaki rozellere ve ilk nesil Pokémonlar'a da dadanabiliyorduk.

Yakalanabilecek ve gidilebilecek o kadar çok yer vardı ki ilk oynadığım zaman başımın döndüğünü hatırlıyorum.

Fakat en büyük sürpriz oyunun içerisinde gizlenmiş olan en güçlü düşmandı. İlk oyunlardan adını alan Red ile karşılaşmadan önce bir dizi görevi yerine getirmeniz gerekiyordu. Kendisi oyundaki en güçlü Pokémonlar'a sahip eğitmendi. Karşılaştığınızdaysa hiçbir kelime etmeden sizinle dövüşüyordu. Yenemelisiniz (Biraz zor), yine kelime etmeden ortamdan uzaklaşıyordu.

EN GİZLİ BOSS: COW KING

TARİH: 2000 OYUN: DIABLO 2

Diablo başlığında, Diablo'nun kendisinden bahsetsem hiç keyifli olmayacaktı. Bu yüzden Cow King'i tercih ettim. Kendisine ulaşmak da sanıldığı kadar kolay değildi. Act 2'de ele geçirdiğimiz Horadric Cube içerisinde bir adet standart Tome of Town Portal, bir adet de Wirt's Leg koymanız gerekiyordu. İşin çetrefilli

kısı eger Wirt's Leg'i almadıysanız ya da satmaya karar verdiyorsanız ona ulaşamıyor olmanızdı.

Sonrasındaysa açılan portaldan içeriye adım attığınızda Kurban Bayramı'ndan kaçmaya karar vermiş eli baltalı ineklerle dövüşüp sonunda Cow King'i yok ediyordunuz. "Moo, moo?" sesleri halen kulağında yankılanır.



EN ACIMASIZ BOSS: SHAO KAHN

TARİH: 1993 OYUN: MORTAL KOMBAT II

Seride bir dövüş oyunu olmasa olmazdı. Çok gidip geldim ama tüm başlıklar arasından sadece birine yer vermek istediğime karar verdim. Bu yüzden dövüş oyunları arenasında tartışmasız en acımasız düşman olan Shao Kahn'da karar kıldım.

Kendisi serinin ikinci oyununun son bossu olmasının yanı sıra diğer oyunlarda da kar-

şımıza çıkmayı başarmış bir Outworld sakini. Ayrıca Kahn olmasından kaynaklı acayıp de bir forus var.

Bu acımasız Boss, dövüşün ortasında size nefes alırmayacak kadar seri saldırılarda bulunuyordu. Hatta maçın ortasında durup sizinle dalga bile geçerdii. Sonucunda pataklanan yine biz olurduk.

EN GEREKSİZ BOSS: ENDER DRAGON

TARİH: 2011 OYUN: MINECRAFT

Minecraft dünyasında her şey yoldundaydı. Bloklarımızı kirip başka yere taşıyor ve sonra yine başka bloklar kirip onları başka yerlere taşıyorduk. Sonrasında, o zamanlar şirketin başında olan Notch oyunun sonuna bir canavar ekleme planı olduğundan bahsetti. Ne gerek var, dedik; dinletemedik. Sonucunda Notch, oyuna End adı verdiği

bir bölge ve oraya da def edilmesi oldukça güç ve sinir bozucu bir boss koydu: Ender Dragon.

Kendisini öldürseniz de öldürmeseniz de pek bir şey değişmiyor. Oldukça zorlu olduğunu ve sonucunda üzerinize kürekle tecrübe puanı atıldığını kabul ediyorum. Ama yine de gereksizdi be Notch.



EN KARANLIK BOSS: MOM

TARİH: 2011 OYUN: THE BINDING OF ISAAC

En karanlık diyorum çünkü yavrum Isaac'ın korkularını besleyen yegane unsur annenin yani Mom'un kendisiydi. Kafayı yemiş bir anne olarak, yavrucagini mahzene kapatıp zihinde türlü türlü oyunlar oynayan birisinden ne bekleriz.

Defalarca öldürmenize rağmen her seferinde daha güçlü bir biçimde ve formda karşımıza çıkan Mom, sadece en karanlık değil en ruh hastası hikayeye sahip bosslardan da biridir.



1881 - 1930
Saygı Ve Özlemle
ANIYORUZ



KİTAPSAN®

www.kitapsan.com.tr



İNCİ
EWA
m



Sayfa
48

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

TOM CLANCY'S GHOST RECON **BREAKPOINT**

Sevgili Ubisoft. Neden Wildlands'in onca kazanımını ve doğrularını bir çırıplı çöpe attın? Neden???

İNCELEME

Yapım Kojima Productions

Dağıtım SIE

Tür Aksiyon, Macera

Platform PS4

Web www.kojimaproductions.jp/en





DEATH STRANDING

HIDEO KOJIMA... DELİ Mİ, DAHİ Mİ?

Ara başlığı "Geldik, evde yoktu-nuz" ya da "Kargocu simülasyonu yapmışlar ehehe" gibi komikli bir şeyler yazmaya heveslendim ama sonra vazgeçtim. Bu kararsızlığım sanırım Death Stranding'e karşı neler hissetmem gerektiğini karar verememeden de kaynaklıyor. Genellikle inceleme yazılarının başına oturdugumda, oyunla alakalı iyi ya da kötü düşüncelere karar vermiş olurum. Ancak bu karşısındaki bir başka. Acaba kendini tekrara mı düşüyor dediğim anda saatlerin peşi sıra aktığını fark ettim. Hikaye çok mu lastik gibi uzatılmış diye düşündüğümde, arka perdedeki gizemleri ortaya çıkarmak için heveslendiğimi gördüm.

Sanırım sizle beraber bu oyunun ne olduğuna beraber karar vereceğiz. Ama önce Kojima'nın Death Stranding macerasına nasıl başlamaya karar verdiğine bir bakalım.

Kojima, Konami'den kovulur ve olaylar gelişir

Death Stranding'in ilk bakış yazısında da bahsetmiştim aslında. Kojima ve Konami'nin yollarını ayırması bu oyunun ortaya çıkışmasına neden oldu. Silent Hills üzerinde çalışan Kojima'nın oyunlara yönelik bakış açısını beğenmeyen Konami, hikayesel açıdan derin oyunlardan uzaklaşan bir firma haline gelmişti. Konami bildığınız dijital oyun pazarından da son yıllarda bir hayli uzaklaştı. Buralarda pek bilinmez fakat Japonların meşhur Pacinko oyun makineleri için çeşitli yatırımlar yapmış durumdalar. Gerçi açıklamalarına göre bu işe dijital oyun pazarından daha fazla para kazanmaya başlamışlar. Neyse satan razı, alan razı.

Kojima'nın bu ayrılığı onu elbette oyun dünyasından uzaklaştırmadı. Adam resmen bilenmiş bir biçimde kendi bağımsız oyun stüdyosunu kurmayı planladı. Tam da o sırada Sony, daha Kojima'yı dumani tüterken

yakalayıp kendi bünyesine kattı. Geçtiğimiz yıllarda Sony konsollarına özgü oyunlara olan ilginin artışı gösteriyor olması, firmayı elbette kullanıcılarına özel içerik çıkarmaya yöneltti. God of War bu konuda en önemli taşlardan biri olarak kabul ediliyor. Başarısının ardından iyiden iyiye konsola özel ve hikaye odaklı oyunlar geliştirmeye odaklanan Sony, bu işin en iyilerinden Hideo Kojima'yi güçlerine katmayı başardı. Kojima ne yaptı peki? Kazandığı bu güç ve forsla, kafasındaki en deli fikirleri ortaya çikarmaya başladı. Aslında bana kalırsa bunlar bir odoya kapatıyorlar kendilerini, ortaya saçma salak, elle tutulur hiçbir tarafı olmayan fikirler atıyorlar. Aralarından bir tanesi "Ülen asında çok iyi dedin. Bundan oyun yapıılır" dediği anda da harekete geçiyorlar. Artık Kojima mı dedi, yoksa beyin fırtınasında mı karar verildi bilmiyorum ama sonucunda Death Stranding ile tanıştık. Death Stranding'in üzerindeki jelatin paket ilk

**Yükünüze kule gibi dikerseniz,
başınıza çok iş alırsınız.**



defa 2016 yılında açıldığında hepimiz şaşırıp kalmıştık. Oyunun başında Hideo Kojima vardı. Norman Reedus başrolde oynuyordu ve birkaç Hollywood yıldızı ve tanık simaların da oyunda bulunacağı söylenmişti. Yıllar içerisinde bu isimler teker teker açıklanmış tabii ki. Fakat oyunun fragmanı ser verip sır vermiyor. Neyin içine düşmüştük biz arkadaş?

Araları çabuk geçelim. Sonunda Death Stranding'in ne olduğunu görebildik. Bu arada söylemeden de geçemeyeceğim. Oyun için çıkarılan fragman ve tanıtım videoları oldukça yanlıltıcı. Zaten Kojima da oyun hakkında çok fazla bilgi açıklamak istememişti. Tokyo Oyun Fuarı'ndaki o uzun demonun yayınlanması hiç planlanmamış bile. Oyuncuların kafasının karışacağını düşünün Kojima, herkesin kendisinin deneyimlemesini planlamış.

Neyse, ne diyorduk efendim? Hah, fragmanlar yanlıltıcıydı. Bir kere fragman kısımları oyunun ortalama ilk 10 saatlik kısmını kapsayan Chapter 3'te bölüm pörçük yerlerden alınmış. Değiştirilmiş yerler de yok değil hani. O yüzden burada size ne anlatsam boş. Yani inceleme bitti, gidin.

Ölümün kıyısında

Death Stranding yakın bir gelecekte, bizim dünyada geçiyor. Nedeni bilinmeyen patlamalar silsilesinin ardından, bilmemiğimiz

bir dünya bizimkisine yaklaşır ve sonunda da birleşir. Bu patlamalar insanlığın büyük kısmının yok olmasını neden olur. Şehirlerin ortadan kalkmasıyla insanların arasındaki iletişim de kopar.

Hatta o kadar büyük bir patlama olur ki Kuzey Amerika'nın tam göbeğinde kocaman bir krater oluşur. Haliyle insanlık birbirinden uzaklaşmaya başlar ve sonunda da bizim bildiğimiz USA, olur size UCA. Peki nedir UCA?

Efendim, hikayeye göre geriye kalan şehir denemeyecek kadar küçük yerleşimlerin birleşmesiyle United Cities of America kurulmuş. Fakat ayakta durabilmeleri çok güç.

Çünkü insanlar arasındaki iletişim kopuk ve ortalık cehennem gibi. Bildiğin Postman filmini yaşıyorlar anlayacağınız. Bunlar yetmiyormuş gibi yaşanan patlamaya dünyamıza giriş yapan bazı varlıklar belirir. Kiyiya Vuranlar olarak bilinen bu varlıkları ne biz görebiliyoruz, ne de onlar bizi görebiliyor. Ancak yaşanan patlamayla ortaya çıkan kiralık adı verilen maddeye duyarlı olan insanlar kiyiya vuranları (KVler) hissetmeye başlar. Hassasiyeti yüksek olan insanlar da haliyle yeni güçler kazanır. Buna da Öteleşim, kullanıcısına da Öteci denilir. Hikayemizin ana karakteri olan Sam





Porter Bridges de bu öteci karakterlerden biri. KVleri tam olarak görememekte ancak onları hissedebiliyor. Bu gücü sayesinde kuryeliğe başlayan Sam, dışarıda hayatı kalmayı başarabilen nadir insanlardan biridir. Çünkü geriye kalan insanlar ya şehirlere yerleşmiş ya da Fallout serisinden hatırlayabileceğiniz sığınaklara benzeyen yerlere sığınmışlar. Yani anlayacağınız yüzeyde dolaşanın mahşer gününü yaşadığı dünyamız hiç de hoş bir yer degildir.

Geçmişin hatırlına

Sam, bu özel durumunu yıllarca kullanmış ve kargolar taşıyarak namını da duyurmayı başarmıştır. Deli danalar gibi oradan oraya koşturduğu yılların ardından yolu eski bir dostu olan UCA başkanıyla kesmiş. Başkan hasta yatağında yatarken, Sam'den UCA'yi eski günlerine döndürebilecek tek kişisinin o olduğundan bahsetse de Sam bunu yemez. Yer mi Kuzey Amerika çocuğu (Redneck? – Kürşat) bu ayakları! Başkan da tabii en güçlü silahı olan maziyi ortaya çıkarır ve öz kızının bu işe başladığını fakat görevin tamamlanmadığından bahseder.

Hoop, orada da Sam ile Başkan'ın kızı Amelie arasında bir bağ vardır. Laaps, bir de üzerinde Başkan Sam'ın kollarında öldü mü? İşte size hikayeye başlanacak altyapı.

Hikayenin girişi aşağı yukarı böyle. Gidişatına ilişkin biraz daha bilgi vereceğim ancak çok fazlasını da sizlerle paylaşmaktan kaçınacağım. Kojima'nın da dediği gibi bu oyun, her oyuncuda farklı bir tecrübe hissiyatı sunacağı için oynarken görmek en keyifli olacaktır. Nerede kalmışık? Heh. Buradan sonra Sam, ilk görevi olan Başkan'ın bedenini yakma işini alır. Burada oynanabilirlikte dair bir parantez açacağım. Yazının başlarında da bahsettiğim bir madde var: Kiralyum. Yeni dünya düzeneinde kiralyumun çok önemli bir durumu var. İnsanlara yardımcı olduğu kadar onlara zarar da verebiliyor. İnsan vücudunun yediği ve temas ettiğinde her yerde bu maddeden olduğu varsayılıyor. Öldüğünde onu yaktıklarında da atmosfere karışıyor ve Zamanyıkımı adı verilen fenomenal olaya neden oluyor.

Zamanyıkımı, aslında bildiğiniz düz ya-

mur demek. Ancak bu yağmur dokunduğu her cinsi, canlı ya da değil, yaşılandırmaya başlıyor. Yani zaman sürecini hızlandırıyor. Eşyalar paslanıp yok olurken, insanlar yaşlanıp ve sonunda da tahmin ettiğiniz üzere ölüyorlar.

Bedenleri yakma nedenleri ise, kiralyumdan kaynaklı başka bir fenomenal olay. Eğer insan bedeni yakılmazsa, birkaç saat içerisinde nekrolaşıyor ve ortalık karışıyor. Nekrolaşan beden, devasa KVlerin ortaya çıkışmasına neden oluyor. Bunlar da ortalığı yakıp yıkmanın yanı sıra, ortaya devasa bir patlamaya neden oluyorlar. Patlamannın olduğu yerde de büyük bir krater açılıyor. Bunun oyunun mekaniklerine de etkisi var ki zaten ondan da bahsedeceğim. İşte bu Başkan'ı yakma işleminden önce başka bir yakma görevi alıyoruz ama olaylar ters tepiyor. Ceset imha timinden bir arkadaşıñ üzerinden BB olarak kısaltılmış bir Bağ Bebeği alıyoruz. Bu bebekler, gelişimini tamamlayamamışlar. Bildiğiniz cenin olarak özel bir fanusun içerisinde korunuyorlar. Ancak özelliklerinden ötürü KV'lere karşı oldukça hassaslar.



Terminoloji

Oyunun kendine has bir terminolojisi var. Türkçe'ye çevirisini yapan ekibi de kuşlamak gerek. Özüne sadık, çok başarılı bir yerleştirme yapmışlar. Yazıyla daha hakim olabilmek adına kullandığım ve oyunda karşınıza çıkabilecek terimler için bir sözlük oluşturdum.

Ölüm Kiyisi: Yaşanan büyük patlamaya verilen isim.

KV / Kriyia Vuranlar: Bu dünyada gözüklen varlıklara verilen ad.

Öteci: Kraliyum hassaslığı olup bunu kullanabilenler. Öteleşme.

Zamanyikim: Yağmur yoluyla zamanın hızlanması.

BB: Bağ Bebeği. Doğmadan fanusun içine yerleştirilmiş özel bebekler.

Kraliyum: Karanlık maddenin bir benzeri.

Porter: Bir soy isimden fazlası. Kargo taşıyanlara veriliyor.

Bridges: UCA için çalışanlar.

Homo Demens: KVler ile birleşmeyi amaçlayan askeri terör örgütü.

Yükçü: Kargoları çalışmaya çalışan örgüt.

Kiyi: İnsanların kendi zihinlerinde oluşturmuş olduğu alternatif evren.

Derz: Ruh ile bedenin ölümünden sonra birleşmek için buluştuğu yer.

Odrodek: Tarayıcı

Kiyametçiler: Şehirlere katılmak istemeyen tek başına yaşamaya çalışan insanlar.

Normalde bir Öteci ile BB'nin birbirine bağlanmaması gerekiğinden bahsedilirken, Sam, sorgusuz salsız bu öksüze sahip çıkmaya karar veriyor. Bridges olarak bilinen UCA tesislerinde bu bebeklerden bolca var. Ancak bir eşya muamelesi görürler. Kullanicıların onlarla bir bağ kurması beklenmiyor, hatta istenmiyor da!

Eski Başkanla, onun kızyyla ve yaşanan olaylardaki kendi hatırlarıyla bağlı olan Sam, elim mahkum diyor ve tüm insanlığı birbirine bağlamak için yolculuğa başlıyor.

Yeni bir tür

Bu konu hakkında eminim çok fazla yazılmış olacak. Hatta sırıf bir tür oturtulmadığı için düşük puanların da kurbanı olabilir.

Ancak şunun farkına varmamız gerekiyor. Kojima yepen bir oyun türüyle karşıma çıkmıyor. Buna kendi ismiyle Strand demiş.

Oyunda metaforik olarak sıkılıkla kullanılan sahil ve kıyı kavramlarını karşıladığı gibi kıryıva vurmak ve oyunda çok önemli yer tutan bağ kurmaya ithafen, zincir anımlarına da geliyor. Ben Yolculuk Türü diyebilirim buna. Kojima, oyun hakkında verdiği bir demeçte "İnsanlar, bir adada geçen ve oyuncuların



sınırlı erzaklar için birbirine saldırdığı bir oyun yapmak isteyebilir. Fakat ben bunu yapmak istemedim" demiş. Death Stranding, bence birçok açıdan oyun camiası için çok önemli bir an. Oyun tarihinde gözümüzle tanıklık ettiğimiz bir an. Nasıl ki Roguelike terimi yıllardır ağızımıza yerleşmiş bir terim, yıllar sonra Strandlike gibi bir terimin de yerleştiğini görebiliriz.

Oyunu bir türde ya da bir oyuna benzetmeye çalışsam verebileceğim tek örnek Euro Truck Simulator 2 olur. Ancak onun gibi bir simülasyon oyunu da değil. Hikayeyle, hikayenin sunduklarıyla, hayatı kalmaya çalışan insanlarla ve diğer oyuncularla bağ kurmak üzerine kurulu. Kojima her zaman yaptığı gibi bu oyununda da göndermelerle, metaforlarla başımı döndürdü. Bir oyun için tuttuğum en uzun notlara sahip oldu.

Death Stranding'in nasıl bir tür olduğunu daha iyi anlamamanız için biraz oynanabilirlikten ve mekaniklerden bahsedeyim.

Oyundaki asıl amacımız tüm tesisleri ve insan şehirlerini birbirine bağlayabilmek. Doğudan başlayan maceramızı, batı kıyısında tamamlamamız gerekiyor. Yolculuğumuz boyunca aldığımız kargoları istenilen yerlere teslim etmemiz lazımdır. Bir yandan da Sam'in boynuna asılı olan Q-pid ismindeki

postacı anahtarıyla sistemleri birbirine bağlıyoruz. Ne kadar çok sistemi ilk şehrde bağlayabilirsek bağlantımız o kadar kuvvetleniyor.

Şimdi burada oyunun çok basit bir mekanik üzerinde oturtulmuş olduğunu düşünebilirsiniz. A noktasından alınan paketi, B noktasına taşımaya çalışıyoruz. Evet, böyle söylendiğinde bu doğru bir kani. Öte yandan yolculuk oyuncuya çikardığı zorluklarla tercih yapmaya zorluyor.

Death Stranding'in dünyası yarı-çık bir dünya olarak tanımlanabilir. Aldığınız kargo nereye, nasıl götürüceğiniz tamamen size bırakılmış. Dilerseniz koca bir tepeyi aşabilirisiniz. Dilerseniz de bu yorucu işe hiç kalkışmadan, yolunuza uzatarak tepenin etrafından dolaşabilirisiniz. Tercih size kalmış.

Bu tercihi yaparken birkaç farklı unsuru da göz önünde bulundurmak gerekiyor. Hava koşulları, arazi, KVler, Homo Demensler ve Yükçüler.

Doğal ve doğal olmayan düşmanlarımız

Oyna ismini veren Death Stranding yanı Ölüm Kiyisi, yıllar önce yaşanan patlamaya verilen isim. Çünkü aslında ölü





olduğu düşünülen varlıkların bizim dünyamıza geçişini nitelendiriyor. Fragmanlarda da gördüğünüz karaltı şeklindeki varlıklar ve devasa hayvansı canavarlar KV olarak adlandırılıyor. Bunları gördüğünüz anda ya topuklamanız ya da olduğunca sessiz bir biçimde yanlarından geçmeniz şart.

Sam, Öteci güçleri sayesinde KVler hissedebiliyor. Ayrıca tepemizde anten gibi dikilen odrodek isimli aletle yerlerini belli belirsiz tespit edebiliyoruz. Özellikle Zamanyıkımı olduğu anlarda KVler daha fazla yoğunlaşmaya başlıyor. Çünkü yağmurla birlikte kralyum seviyesi artıyor ve KVler'in bizim dünyamıza geçiş kolaylaşıyor.

Ben göremem, edemem diye çekinmeyin hiç. BB ise bizden önce bunların yerlerini tespit edip odrodek ile bulundukları noktaya doğru çakarlarını çakmaya başlıyor. Ne zamanki çok yaklaştınız işte o zaman onlar da sizi görmeye ve ulaşmaya çalışıyorlar. İlk aşamada sizi takip ediyor sonrasında da yakalamayı deniyorlar. Eğer üzerinizdeki kargo yükü ağır ve dengesizse kolaylıkla ele geçiriliyorsunuz. Diğer türlü kaçmanız biraz daha kolay. Yakalandıktan sonra dev hayvansı KVlerden biri ortaya çıkıyor. Eğer üzerinizde yeteri kadar mühimmat yoksa, katrana bulanmış alan içerisinde hızla kaçmanız gerek. Mücadeleye girerseniz de tamamen yok olana kadar savaşmalısınız. Burada da devreye Sam'in başka özel bir durumu giriyor. Sam'in kani KV'lere zarar verebiliyor. Oyun boyunca bu kani silahlarla atış yapmak, hataltlara sürmek ve bomba yapmak için kullanabiliyoruz. Hikayedede ilerledikçe ve yeni insanlarla tanışıkça yeni teknolojilerin de öbü açılıyor. Yani saldırısı seçenekleriniz artmaya başlıyor. Öte yandan oyunun diğer oyuncularla olan bağlantısını kullanıp size yardım etmelerini de sağlayabiliyorsunuz. Bir ruh görüntüsüne bürünüp size çeşitli eşyalar atabiliyorlar. Bu tabii tamamen karşı taraftaki oyuncunun tercihine bırakılmış bir şey. Aynı yardım siz de yapabiliyorsunuz.

Peki KV'lere karşı savaşı kaybederseniz ne



oluyor? Büyük bir patlamayla o alandaki her şey yok oluyor. Geriye de devasa bir krater bırakıyor. Oyunda ölüm bir son olmadığı için geriye döndüğünüzde o araziye girilemeyeceğini görüyorsunuz. Bu yüzden çok sık kullandığınız bir arazinin krater dönüşmesi sonraki kargo siparişleriniz için zorlayıcı bir unsur oluyor.

Diğer tehlikeli düşmanlardan biri de Homo Demensler. Bu arkadaşlar, Ölüm Kıyısı olayı yaşadıktan sonra diğer tarafla hızlıca bağlantı kurup kapıları daha da fazla açmanın derdindeler. Üst seviye Öteci güçlere sahipler. Işınlanıp, Zamanyıkımı yağıdırabiliyorlar. Ayrıca KVleri de rahatlıkla kullanabiliyorlar. İlk başlarda Homo Demensler ile çok bir iletişiminiz olmayacağı. İlerleyen safhada bela olacaklarının garantisini veriyorum..

Asıl amaçlıysa bizim tüm şehirleri birbirine bağlamamızı engellemek ve daha fazla KV yaratmak. Bu yüzden şehirlere ve ufak yerleşim yerlerine terörist saldırılarda bulunuyorlar. Adamlar sıkıntının vücut bulmuş hali. Oyunda beni en çok zorlayanlar ise Yükçüler oldu. Bu arkadaşların tüm olayı kargolarını çalmak üzerine kurulu. Bunu yapmalarının sebebiye daha fazla beğenilmesi.

Death Stranding yeni bir tür dedim ya. Oyunda yaptığınız her şey için kullanılan

puanlama sistemi, bildiğimiz sosyal medya beğenileriyle aynı. Köprü kurdugunuzda, siparişi yerine getirdiğinizde ya da bir merdiven yerleştirdiğinizde gelen beğenilere göre seviyenizi yükseltiyorsunuz. Yükçüler de vücutta salgılanan oksitosin hormonunun bağımlısı haline geldikleri için daha fazla beğenileri peşindeler. Gerçek dünyada olsalar, YouTube kanallarına abone olmamız için yapmadıkları şey kalmazdı herhalde. Geriye kalan düşmanımız ise arazi koşulları. Bir siparişi nasıl götüreceğiniz tamamen size bırakılmış. İsterseniz bir tepeyi aşarak gidebiliyorsunuz, dilerseniz etrafından dolasabiliyorsunuz. Fakat yola çıkmadan önce araziyi bir gözden geçirmekte fayda var. Çok mu engebeli yoksa bataklık mı? Bunlar önemli. Taşıyacağınız kargonun ağırlığı, dengesi ve hassasiyeti açısından yere fukra sümüğü gibi yapışmamak adına dikkat etmeniz gereken oyun mekaniklerinden biri.

Yarın senin ellerinde

Oyunun temel mekânlığı ve benim de en çok hoşuma giden özelliklerinden biri kargo taşımak. Tüm Amerika'yı birbirine bağlamak adına çıktığımız yolculukta, birbirinden kopmuş yerleşim alanlarında sadece iletişim değil, fiziksel materyal de taşımamız gerekiyor.



Yeni bir tesis ya da sığınak açığınızda, buraya alaklı Sam'e özel ve Standart olmak üzere iki adet sipariş seçeneği var. Sam'e özel olanlar hikayenin gidişatıyla alaklı. Standart olanlar ise oyuncunun keyfine bırakılmış yan görevler gibi. Ancak bu yan görevlerin de bir önemi var.

Oyunda yapacağınız ekipman ve geliştirmeler için çeşitli kaynaklara ihtiyacınız oluyor. Metal, seramik, özel alaşım ve reçine gibi bu kaynakları sağıdan soldan bulup toplayabiliyorsunuz. Fakat yerleşim yerleriyle aranızı iyi tutarsanız, yani bolca beğeni toplarsanız, size sunacakları artmaya başlıyor. Daha fazla kaynağa ulaşabiliyorsunuz ya da size yeni teknolojik ekipmanlar verebiliyorlar. Bu ekipmanlar yolculüğünuzu daha rahat geçirmenizi sağlıyor.

Mesela Sam'in botları oyunda önemli bir yer tutuyor. Yürümekten parçalanıyor, laf değil. Oyunda ilerledikçe daha zor koşullarda hareket etmeniz de gereklidir. Daha iyi botlar yapmak için de kaynağı ve tabii ki bunun şablonlarına (blueprint) ihtiyacınız oluyor. Yolculuk sırasında kamp ateşi kurayım da bot yapayım olmuyor. Eğer çok zorda kalırsanız sandal ağacından topladığınız yapraklarla yalandan bir ayakkabı yapmanız mümkün. Diğer türlü ayakları parçalanan Sam'in dayanıklılık barı da düşmeye başlıyor. Dayanıklılık barı demişken, oyunda takip etmeniz gereken birden fazla özel bar bu-



lunuyor. Sam'in sağlığı ve dayanıklılık barı haliyle en önemli olanlar. Ayrıca ayakabinin sağlamlığını ve BB'nin de durumunu takip etmeniz gereklidir. BB'nin stres seviyesi artırsa zehirlenme geçiriyor ve etraftaki KVler'i göremez oluyorsunuz. Bir yerden düşer, derin sulara girer ya da KVler arasında uzun zaman geçirirseniz BB'nin stres seviyesi artmaya başlıyor. Kucağınıza alıp sakinleştirmeniz lazımdır ya da size özel ayrılmış odaya çekiliп dinlenmeniz gerekiyor.

Kargo taşimanın incelikleri

Kargoları taşıırken Sam'in dengesini

sağlamak çok önemlidir. Bunun için oyuna özel bir mekanik yerleştirilmiş. Dengesiz bir kargoya, bozuk bir arazide ilerlerken kontrolcünün L2/R2 tuşlarına aynı anda basmanız gereklidir. Eğer bunu yapmazsanız Sam'in sırtındaki ağırlık sağa ya da sola çekmeye başlıyor. Böyle bir durumda duruma göre dengenizi sağlamak için ağırlık yönünü ayarlamamanız gerekiyor. Zaman zaman manzaraya daldığında kendimi yerde bulduğum çok oldu. Hiç bilmediğim ve görmemiş olduğum bir mekanik olduğu için alışması da biraz zaman aldı haliyle. İlk başta sınırlarımı bozsa da



sonrasında şunu fark ettim; hiçbir oyunda überimizdeki eşyaların ağırlığı dışında, dışarıdan nasıl gözüktüğünü görememiştim. Yüzlerce kilo ağırlığında eşyaya sahip olsanız da dışarıdan hiç belli olmuyordu, hatırlayın.

Arkanızdaki kargoları bir kule gibi dikip yürümeye çalışırsanız dengeniz bozuluyor. Yola çıkmadan önce kargoyu dengeli bir biçimde sırtınıza yerleştirmeniz de gerekiyor. Eğer elinizde bir yük taşıyorsanız, tuttuğunuz el için atanmış tuşa sürekli basmanız lazımlı. Bu ve bunun gibi minik detaylar Death Stranding'in kendine has olmasını sağlamış. Daha önce de bahsettiğim gibi bir yükü alıp A ile B noktası arasında taşımıyorsunuz. Yolculüğünüzü keyifli hale getiren detaylar var..

Bir de daha önceden bahsettiğim Zaman-yıkımı olayı var. İnsanları yaşılandırdığı gibi sırtınızdaki kargoya da zarar veriyor. Paslanmaya başlayıp kullanılmaz hale gelebiliyorlar. Yağmur başladığında hızlı hareket etmeli ya da güvenli bir sığınak bulmanız şart. Şayet kargonuz yüksek hasar alırsa, göreviniz düşüyor. Tamir etmek için özel bir sprej kullanabileceğinizi de unutmayın. Düşmanlarınızı tanıdık, yolculuk konusunda uzmanlaştık, kargoyu nasıl taşıyacağımızı öğrendik; sırada ne var?

Diger oyuncularla iletişim

Death Stranding'i farklı bir yere konumlandırmamı sağlayan bir diğer özellik de diğer oyuncularla kuracağınız iletişim. Bunu açıktan açık yapmıyorum. Yani bir online oyun gibi düşünmeyin. Sadece aynı dünyayı farklı zamanlarda paylaşan

Sam'ler olarak oynuyorsunuz. Burada kafalar biraz yanabilir hatta açıklamaya çalışırsam tüm sürpriz bozulabilir. Fakat yine de tek kelimeyle açıklamaya çalışıyorum: Çoklu-evrenler.

Önce şunu anlamamız gerekiyor. Bu sadece bir getir götür oyunu değil. Amerika'yı baştan aşağı yeniden inşa ederken ortak çalışmamız gerekiyor. Yapılacak olan köprüyü tek başınıza yapmak zorunda değilsiniz. Yanına koyacağınız bir işaret ya da yapacağınız Bağ Kontratı sayesinde diğer oyunculardan yardım alabiliyorsunuz. O yapıya kim daha çok yardımda bulunursa, inşaatı yapan kişi olarak ismi ön plana çıkarıyor. Bu da bize bolca beğeni kazandırıyor.

Beğeni kazanmanız Sam'in seviyesini artırıyor. Bunu klasik RYO oyunları seviyelerine benzetemem. Taşıdığı yük miktarı, yolculuk süresi ve yük ağırlığı gibi çeşitli kategorilerde beğeni alıp alanlarında daha da uzmanlaşmaya başlıyorsunuz.

Ben bunların hiçbirini yapamam hikayeye odaklanırmı arkadaş derseniz, hiç sorun değil. Death Stranding geliştirilirken her oyuncuya yönelmeye çalışmış Kojima. Dilerseniz etrafı jeneratörler, köprüler, yollar inşa edebilirsiniz dilerseniz sadece kendi kargonuza odaklanabilirsiniz. Hiçbirini umursamayıp sadece Sam'in hikayesine de odaklanabilirsiniz. Tabii bu oyun tecrübesini de değiştirmeye başlıyor. Bir bölgede uzun süre geçirdiğinizde arazinin değişmeye başladığını görüyorsunuz. Diğer oyuncuların koyduğu uyarı işaretleri daha mantıklı gelmeye başlıyor. Aynı yolu takip eden oyuncular, orada

bir patika oluşturuyor. Eğer bir üçteker motosikletiniz varsa ve arkانızda bırakıtiyorsanız hiç üzülmeyin. Başka bir oyuncu onu bulup kullanabiliyor ve kullandığı süre boyunca beğeni yağmuruna tutuluyorsunuz.

Hoşuma giden başka bir detaysa, diğer oyunculara sipariş verebiliyor olmanız. Diyelim ki merdivene ihtiyacınız var ve aldığınız sipariş sonucunda varacağınız noktada da bir tesis var. Siparişi buraya verirseniz ve bunu bir oyuncu görürse size merdiven yapıp bırakabiliyor. Keza diğer oyuncuların kaybettikleri kargoları bulup terminallere bırakabiliyorsunuz. Daha sonrasında oyuncu bu kargoyu alabiliyor.

Bu açılardan bakıldığına oyunun diğer oyunculara göstermeden oyuncular arasında bu kadar bağ kurabiliyor olması çok enteresan. Ben ilk gördüğümde Souls oyunlarındakine benzeyen bir şey olacağını düşünmüştüm fakat yanlışmışım. Bir de oyunu trollemek isteyenlere karşı söyle bir önlem alınmış. O noktada konulan işaret yeteri kadar beğeni almazsa yok



Oyunun en stresli anlarını
Cliff ile tanıştıktan sonra
tadacaksınız.



olmaya başlıyor. Oyun bunun ömensiz olduğunun farkına varıyor ve kafa karıştırması adına yok ediyor.

Kurdugunuz köprüler ve yaptığınız posta kutuları, jeneratörler ne kadar çok kullanılırsa o kadar uzun süre ayakta kalıyor. Kullanılmayan yapılar Zamanyıkum'dan dolayı yavaşça kayboluyor. Bir başka önlem olarak da oyunun çok ilerisinde olan oyuncularla, daha gerisinde kalanlar arasında bir bağ kuruluyor. Böylece daha sonradan edinilecek yeni yapılar ve teknolojiler, ilk başta görülmemiş oluyor. Siz ilerledikçe, sizle beraber aynı yerde bulunanlar baz alınıyor.

Kojima bu işi başarabilmiş mi?

Şimdi geldik zurnanın zirt dediği yere. Oyun olmuş mu olmamış mı? Öncelikle oyunun vadettiği ve sunduklarına bakalım. Burada açık konuşacağım ve bir itirafta bulunacağım. Kojima'nın kafa yapısı ve oyunlarına sunduğu hikayecilik biçimini bana açayıp yenilikçi gelse de adama kil oluyorum. Kendinden o emin havaları, milleti ters köşeye yatırmak için yaptığı abuk sabuk açıklamalar beni deli ediyor. Oyunun çıkışmasına ramak kala "Artık benim bile

kontrolümden çıkışmış bir oyun oldu" dedi adam ya! Sen o kadar şışır, oyuncuyu besle sonra "Ay ben bilemedim" tavırları takın. Tamam, anladık. Oyunun sürprizi kaçmasın istiyorsun da niye bunu yapıyorsun? Öte yandan oyun için kullandığı metafor çalışmaları ve göndermeler dediğim gibi aklımı başından aldı. Kelime seçimlerinden diyaloglarına, yaratığı dünyanın her köşesinde bir anlam yatar. Fakat bariz olanı anlatmak için bu kadar meşakkatli bir yol çizmesi de oyuncuya Death Stranding'den soğutabilir.

Mesela oyuna ilk başladım, iki saatlik süre boyunca Dualshock'u belki 15 dakika elime almışdım. Resmen film izledim. O kadar tok ve kendine çeken bir anlatımla giriş yapıyor ki büyülenmemek elde değil. Fakat sonrasında bu hikayecilik temposunu adım adım düşürüyor ve oyuncuyu özgür bırakmaya çalışıyor. Her bölümün sonuna yaklaşlığında bir şeyle olacağını hissediyorsunuz ama ne çıkışlığını bilmiyorsunuz. Haliyle sürpriz molozlarının altında kalıp kendinize gelmeye çalışıyorsunuz.

Oyunun sunduğu bu hikayecilik anlayışında ancak sağlam bir oyuncu kadrosuyla tamamlayabilirmiş. Film kalitesinde, ateş eden performanslarıyla tüm oyuncu kadrosu ve onlar için hazırladığı karakterler muazzam bir tablo çiziyor. Kullandıkları Decima grafik motoru bu işin biçilmiş kaftanmış cidden. Bu konsol neslinin sunduklarını en üst seviyede gösteriyor. Mimikleri enince ayrıntısına kadar gözler önüne seriyor. Ayrıca bu tarz hareket algılamalı oynlarda, oyuncuların gözlerini beni hep rahatsız etmiştir. Bu sefer hiç söyle hissetmedim. Oyuncuların gözleriyle de vermek istedikleri duyguyu yakalayabiliyorsunuz. İşin hikaye anlatıcılığı ve sinema tadındaki senaryosuyla vadettiği her şeyi yerine getiren bir oyun olmuş. Bir de oyunun yenilikçi bakış açısı var



tabii. Daha önce hiç görmediğimiz mekanlara sahip. Özünde bir macera aksiyon oyunu gibi gözüküyor. Ancak aksiyondan olabildiğince kaçınmanız gerekiyor. Bıçak kemiğe dayandığında da tansiyon yükselen anlara dalmışsunuz.

Bahsettiğim düşmanlar arasında Yükçüler başıma en çok iş açan düşman tipi oldu. Oynarken şunu fark ettim ki Sam onları öldürmüyordu. Sadece bir süreliğine bayılıyor. Bu sayede nekrolaşma olmuyor, haliyle patlama da. Bu da ince düşünülmüş bir detay. Death Stranding gerçekten de yenilikçi bir oyun olmuş. Anlatarak ya da izleyerek aktarmak oldukça güç. Kontrollerin oyuna yedirilmesi derslerde gösterilecek seviyede. Diğer oyuncularla kurulan sosyal ağ detayı da ilginç bir deneyim. Bu deneyimi sadece arkadaş listenizdeki kişilerle yaşamıyorsunuz. Tanımadığınız insanların da etkilerini görmek mümkün.

Oyunun eleştirilecek yerleri de var tabii. Decima grafik motoruyla sunulan gerçekçi yapı hem karakterlerde hem de dünya tasarımda görülmüyor. Fakat dünya tasarıımı konusunda bazı yerlerde, ince buglara girebiliyorsunuz. Kaplama hatasıyla karşılaşmadım ancak etkileşim konusunda karakter titremesi, sıkışması olabiliyor. Muhtemelen ilk gün gelecek güncellemeye çözülebilecek bir olaydır. Orasını zamanla göreceğiz. Death Stranding'in bir diğer hataşı da oyunu komple açık dünya gibi göstermesi ama öyle olmaması. Yarı-çaık bir dünyası var ancak hikaye bazı noktalarda siz adınızı atmadan ilerlemiyor. Örneğin oyunda bir noktada üzerinde ne varsa terminalde bırakıp, deym yerindeye don atlet dışarı fırladım ve amaçsızca sağa sola koşturuya başladım. Haritada henüz keşfetmediğim yerbeler gidip gezmeye karar verdim. Bir iki yeni terminal ve büyük bir şehir bulsun da buraya etkileşime giremedim. Sonradan öğrendim ki bu yerlerden birisi hikayenin çok önemli kırılma noktalarından birine ev sahipliği yapacakmış. Bu yüzden oyuncuya tam anlamıyla özgür bırakabildiğini savu-

namam. Yine de kargo taşıırken sizi zorla tek bir yolu seçirmeye çalışıyor. Bana göre oyunun son sıkıntılarından biri de çok fazla metafor ve gönderme barındırması. Kendine ait bir terminolojisi var. Ayrıca dünyanın işleyiş biçimini ilk başlarda mantıklı argümanlar sunmuyor. Anime izleyicisi şimdi diyeceğimi anlayacaktır. Bazı serilerde cihazların, olayların, kişilerin tam olarak ne olduğu ya da nasıl çalıştığı konusunda mantıklı bir veri verilmek. İşte bu da böyle oluyor diye yüzeysel bir tanımlama yapar. Death Stranding de açıktan açığa size bir bilgi vermiyor. Sizin keşfetmenizi ya da düşünerek sonuca varmanız bekliyor. Oyunda sıkılıkla kullanılan Kıcı terimi, hem fiziksel dünyadaki kıyları anlatıyor hem de insanların kendi zihinlerindeki kıyı adı verilen özel, alternatif bir dünyayı işaret ediyor. Zaman zaman hangisinden bahsettiklerini anlamakta güçlük çektiğim oldu. Yine de oyunun büyük bir veri tabanı var. Kolaylıkla ulaşırız bilgilerinizi tazeleyebiliyorsunuz. Ayrıca açıktı kaldığını düşünüğün noktalarda, yardımcı olduğunuz insanlardan size gelen emailleri okuyup araya kapatma imkanınız var. Yani oyun armut piş ağızma düş oyuncu tayfasına hiç mi hiç hitap etmiyor. Her taşın altını kaldırıp boş bile olsa anlamlandırmaya çalışmanız gerekiyor. Son olarak toparlayıp konuyu tatlıya bağlamam gerekirse, bu oyun olmuş arkadaş! Kemsiz olmuş hem de! Oyunculuğa getirdiği yepyeni bir bakış açısı olduğu doğru. Klasik oyuncunun gözüne batabacak ya da onları oyuna hiç çekemeyecek tarafları da var. Bu da doğru. Ancak yarattığı kendine özgü dünyası ve sunduklarıyla uzunca bir süre oyuncularda yer edinecektir. Bir oyun için tuttuğum en uzun notlara sahip olduğunu söylemiştim. Daha bu yazda anlatamadığım, yazsam Kürsat'ın beni kovalayacağı daha neler neler var. Ben geriye kalanları sizin keşfetmenizi isterim. Sonuçta Sam de yolculuğuna çıktığında neler keşfedeceğini bilmiyordu. ♦ **Özay Şen**



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

"Ben neredeyim, neden bunları yapıyorum, halen oyunun kontrolü neden bana geçmedi?"

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Sordığınız sorulara yönelik olduğunuz cevaplar ortaya yeni sorular çıkartır. Tüm hikayeyi bitirmek üzere olabilirsiniz fakat işleri ağırdan almaya başlamak istiyorsunuz.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Bir iki haftalık süreçte oyunu çöktün gömüp bitirdiniz. Yan görevlerle 55 saatlik bir oyun süresi var. Başka neler yapabilirdim acaba diye düşünüyorsanız, yeniden başlamış olabilirsiniz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Dağ bayır demeden yürüyoruz

%30 Sinematik izliyoruz

%5 Manzaraya bakıp iç çekiyoruz

%5 Yol planlaması yapıyoruz



ARTI

+ Muhteşem senaryo

+ Yenilikçi yapısı

+ Yepyeni bir tür

+ Oyuncu performansları zirve yapmış

+ Grafik detayları

+ Müzikler

+ Başarılı Türkçe Dil desteği

EKSI

- Görev sistemi biraz lineer.

- Yenilikçi yapısı göz korkutabilir.

SON KARAR

Kojima Productions'ın ilk oyunu alnının akılla başarıya ulaşmış. Yepyeni bir türle kavuşmuş olmamız ve bu neslin tüm olanaklarını kullanıyor. Bunlarla birlikte senaryo işçiliğiyle muazzam bir oyun yapılmış.



İNCELEME

Yapım Ubisoft

Dağıtım Ubisoft

Tür Aksiyon

Platform PC, PS4, XONE

Web ghost-recon.ubisoft.com/game/en-us/breakpoint



TOM CLANCY'S GHOST RECON® BREAKPOINT

HAYDİ, HEP BİRLİKTE BİR AKSİYON OYUNUNU DAHA UNUTULMAYA TERK EDİYORUZ

Büyük firmaları anlamak gerçekten güç. Ellerinde dünyanın imkanı varken nasıl potansiyeli yüksek yapımları mahvedebiliyorlar, gerçekten çok garip. Ubisoft'ta bir "var olan Ubisoft oyunlarını diğer oyunların içine katma" furyası da bulunmakta. Onun diyalog yapısını diğerinde görüyoruz, birinin loot sistemi diğerinde çıkıyor vs. Bu da örneğin, The Division 2'de saatlerini geçiren bir oyuncunun Breakpoint'ten zevk alma olasılığını bir hayli düşürüyor. Hele ki o oyuncu bir de Wildlands'in altını üstüne getirdiyse...

Walker, ne yaptın sen?

Daha önce oyunun hikayesini sayısız kez dergide anlatmıştık ama inceleme için bunu

bir kez daha yapalım, zararı olmaz. Auroa adında bir teknoloji adası bulunmaktadır ve Jace Skell, burada askeri ekipmanlar, drone'lar ve türlü teknolojiler geliştiriyor. Eski bir asker olan ve Punisher'dan tanıştığımız Jon Bernthal da Walker rolüyle karşımıza çıkıyor ve diyor ki "Bu ada benim kontrolümde olacak." "Wolves" adı verilen asker timiyle birlikte adayı ele geçirilen Walker, sahip olduğu teknoloji ile herkese kafa tutmaya hazırlanırken biz, yani Nomad adaya inmeye karar veriyoruz. Tabii adanın güvenlik sistemleri de boş durmuyor ve bizim ve ekibimizin helikopterlerini aşağı indiriyor, adada bir anda tek başımıza kalıyoruz. Şayet ki oyunu tek başımıza oynamaya karar verirse...



Breakpoint 4 kişi desteği sunan bir multiplayer özelliğine sahip. Bu da dört kişilik bir takımla tüm hikayeyi baştan sona oynayabilmemiz anlamına geliyor –ki emin olun oyun böyle daha keyifli.

Av zamanı

Derginin müdavimleri geçtiğimiz sayıyı da almıştır ve benim Breakpoint beta izlenimleri de okumuştur. Beta'da oyunun hikaye kısmı kısıtlı bir ölçüde tutulmuştu ama oyunda ne göreceğimizi, oynanışı da gayet iyi anlıamıştık. Oyunun incelemesini yapmak için oynamaya başladığında, ilerlediğimde ve saatlerimi geçirdiğimde fark ettim ki beta'da olan bitenden fazla oyunda yer almıyor. Elbette hikayenin içine daha çok giriyoruz ama oynanışa dair ne varsa, neredeyse hepsini betada tecrübe etmişim.

Önceki sayidakı yazıyı okumayanlar için biraz detaya girelim. Ne demiştiğim, Nomad adında bir askeri kontrol ediyoruz. Nomad, her TPS'deki gibi hareket ediyor ve eğer Wildlands'i oynadıysanız, zaten neyle karşı karşıya olduğunuzu da hemen anlaysınızdır.

Tabii Wildlands'den veya Ubisoft'un diğer aksiyon oyunlarından birkaç farklılık da yok değil. Bunların başında kahramanımızın fazla koşunca yorulabilmesi ve her "tükenmişlik" yaşadığında, direncinin azalması geliyor. Bu da daha çabuk yorulabilmesi ve devasa adada bir noktadan diğerine gitmek için hep-



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!





ten zorluk yaşayacağımız anlamına geliyor. İşin daha da kötüsü dik yamaçlardan aşağı inmeye çalıştığımızda karakterimiz tökezliyor ve önce Stamina barından yemeye başlıyor, ardından da yuvarlanarak yaralanıyor ve ağır yaralı hale gelebiliyor.

Ağır yaralanma da önemli bir konu. Karakterimiz fazla kurşun yiyince veya çok noktasal atışlara maruz kaldığında ağır yaralanabiliyor ve yaralarını sarmadığınız takdirde topallamaya başlıyor, en küçük çatışma bile büyük bir mücadeleye dönüştürüyor. Bu tip yaraları sarmak da uzun sürdüğü için kendinizi korunaklı bir bölgeye almanız gerekiyor.

Bu tip "gerçekçiliğe" hizmet eden detayların dışında oyun yine bilindik aksiyon mekaniklerine sahip. Üç farklı silah taşıyıp bombalar atıyoruz, drone'lar kullanarak çevreyi kolaçan ediyoruz, takım arkadaşlarımız varsa hedef seçip eş zamanlı atışlar yapabiliyoruz vb.

Silahların tepki süresi, tepmesi, ateş etme, hedef alma, bu tip detaylar çok iyi işliyor ve belki de oyundaki en iyi konu bu. Çatışmalar bu anlamda hep eğlenceli geçiyor, çoğu zaman bir kamyon dolusu adam karşınıza çıksın da hepsini vurabilin istiyorsunuz. (Sonra ölüyorsunuz tabii ama önemli değil.) Çatışmalarda elbette farklı stratejiler izlemek mümkün. Sessiz olmak yine iyi bir çözüm oluyor ama bunun için bir üsse yaklaşmadan önce mutlaka drone ile saha araştırması yapmanız gerekiyor. Sessizliği koruyamadı-

ğınız anda tüm üs alarm haline geçiyor ve AC oyunlarında olduğu gibi, bir tane şerefsızı mutlaka yardım çağrısında bulunuyor, bir elit tim de dışarıdan gelip başınıza bela oluyor. Eğer saklanmayı başarırsanız da üs bir süre sonra alarmı kaldırıyor, herkes sakinliyor fakat genelde kaçmaya çalışırken ya ölüyorsunuz, ya da kaçmayı reddedip Rambo'culuk oynamaya karar veriyorsunuz. (Ve yine ölüyorsunuz.)

Takım oyunda koskoca bir üsse karşı durmak

çok daha kolay tabii ama öncesinde bir kişinin üssü gören yüksek bir noktada teteği konumunu alıp hedefleri art arda temizle-

mesi işe yarayabiliyor. Cesetler ortada kalacağı için yine üs alarm konumuna gelebiliyor ama daha az düşmanla karşı karşıya kalıyorsunuz.

Şurada biraz dinleneyim

Yine gerçekçilik mevzuyla ilgili bir konumuz var. Kahramanımızı çeşitli kamplarda dinlendirebiliyoruz – ki bunlardan en popülerleri Eredhon olarak karşımıza çıkıyor. Her türlü alışverişinizi yapabileceğiniz, ateş başına

oturup kahramanızın ekipmanlarını düzenleyebileceğiniz, diğer oyuncularla buluşabileceğiniz ve NPC'lerden görev alabileceğiniz bu kampların yerlerini de yine oyunda, karşımıza çıkan mini görevler neticesinde öğrenebiliyoruz.

The Division'dan iyi olmasın, oyunda gerçekten bolca görev var. Ana görevlerin ve yan görevlerin yanında, girdiğimiz mekanlarda, bir yol barikatındaki masada "Intel"ler bulabiliyoruz ve bunlar bize birkaç farklı seçenek sunuyor. Bir silah mı, silah parçası mı, yoksa bir kamp mı, bunların yanıtını almak için o Intel'deki yere gitmemiz gerekiyor. O an nasıl bir ihtiyacınız varsa da ona göre seçiminizi yapıp Intel'i yanına alıyorsunuz.

Ana görevler maalesef pek heyecan verici değil. Genelde bir yere gidip oradaki bilgi parçacığına ulaşıyoruz. Bu bilgi de bizi bir başka bilgiyi bulmak üzere, uzaktaki bir başka noktaya yönlendiriyor. Bu görevlerde heyecan verici pek az olay oluyor maalesef ve çok yapay bir aksiyon / RPG'nin içinde olduğumuz hissine kapılıyoruz.

Uçuyorum, o halde varım

Auroa gerçekten büyük bir ada ve bir görev aldığımızda 5 KM ötede çıkması işten bile değil. Bu kadar yolu taban teperek gitmek imkansız, hiç yeltenmeyin. Haliyle bir araca ihtiyacınız olacak ve araç bulmak da zaman zaman kolay, bazen de saçma derecede zor.

Otomobiller, motosikletler, kamyonetler,





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Tam olarak nasıl bir komplonun içinde olduğumuzu anlamaya çalışırken tempo da düşük gidiyor ve daha çok karakterimize alışmaya çalışıyoruz.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Bol görev, bol çatışma, arkadaşlarımıza oyunu oynuyorsak daha keyifli bir eğlence... Hepsi bir haftaya sığıyor.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Oyuna tahammül etmek, monoton halini görmezden gelmek çok zor olduğu için ilk ayı tamamlayamadan oyundan uzaklaşıyoruz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Bir yerlere varmaya çalışıyoruz.

%30 Ateş ediyoruz.

%20 Biraz daha ateş ediyoruz.



ARTI

+ Çatışmalar keyifli geçiyor.

+ Takım oyunu, oyunu zevkli hale getirebiliyor.

EKSİ

- Hikaye ve karakterler çok yapay, sıradan.

- Oynanışta müthiş bir monotonluk var.

- Heyecan verici bir şey olmuyor.

SON KARAR

Tekrar eden görevler, Wildlands'den daha geriye giden oynanış, bayağı senaryo ve karakterlerle Breakpoint ancak ve ancak çok büyük bir indirime girdiğinde alınabilecek bir oyun olmuş. Ubisoft gibi bir firmanın böyle hamleler yapması çok garip geliyor...



zırhlı araçlar genelde üslerde ve çevirme noktalarında yer alıyor. Bunlarla ilerlemek ise pek kolay değil çünkü ister istemez ana yolu takip etmek istemiyor ve ormana dalmışınız. Burada -hele ki bir motosikletteyseñiz- aracın içinden çıkış ucmanız çok kolay. Ya da bir ağaca son hız girip aracı patlatmanız da pek olası. Bu da bizi helikopter bulmaya itiyor ve neyse ki bunu, kamp bölgelerine uğrayarak kolayca çağrırlıyor.

Ve fakat oyuncunun monotonluğu burada da kendini hissettiyor. Ha bire helikoptere atlayıp bir oraya gidiyoruz, bir buraya... Arada yürüyüp barikatlardaki birkaç düşmanla savaşıyoruz, bir bekçi helikopteri tarafından fark edilip yere inen askerlerle mücadele ediyoruz ve bu böyle sürüp gidiyor. Sanki bir askeri simülasyonun içindeyiz de çıkamıyor gibi bir halimiz var.

Onca silah, onca şapka...

Sayısız silaha hazır misiniz? Oyundaki Gear sistemini anlatayım o zaman.

Oyundaki seviyemiz, atladiğımız seviye ile gelmiyor, bulduğumuz ekipmanların toplam puanıyla belirleniyor. Bir tabancanın, bir diğerinden iyi olması sahip olduğu seviyeye dayanabiliyor.

Silahlarımız, kafamıza taktiğişimiz miğfer veya

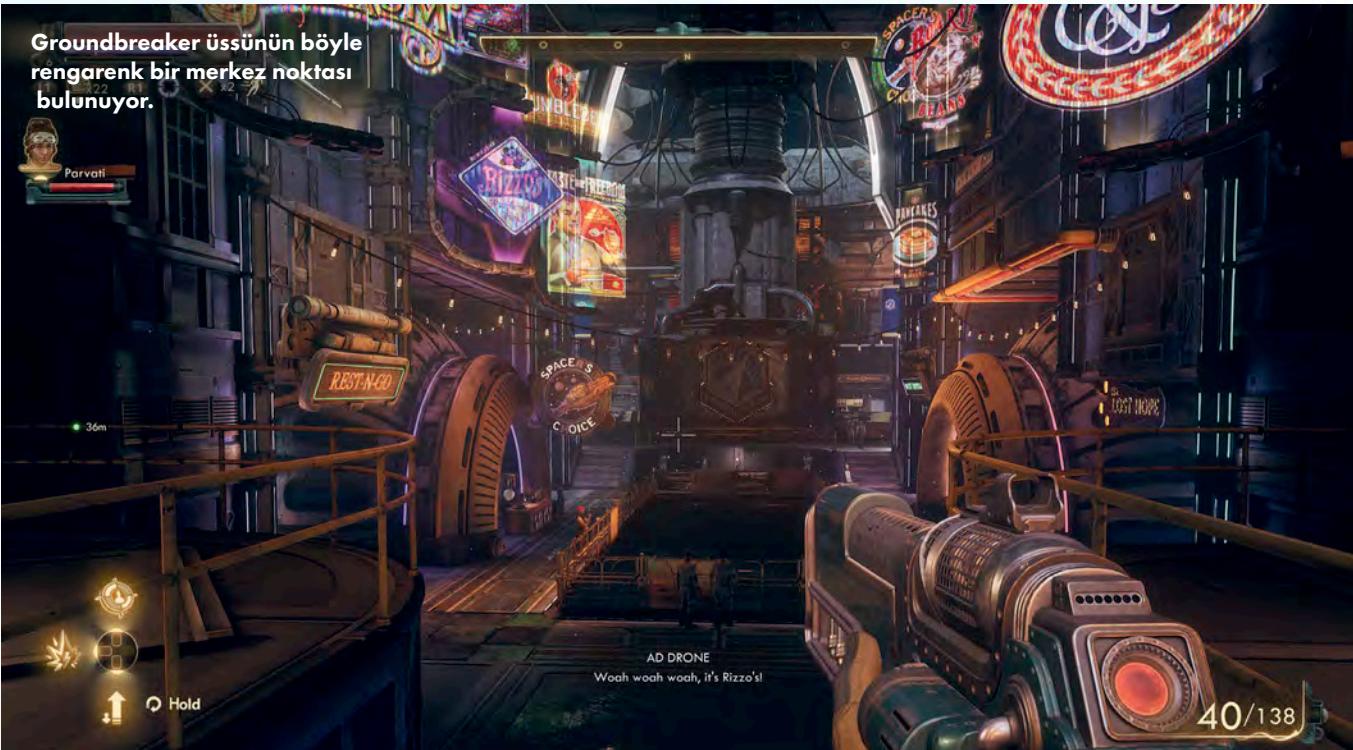


THE OUTER WORLDS

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

DÜNYALARIN KÜÇÜK HİKAYELERİ,
YAŞAM MÜCADELESİ VE DELİ ROBOTLAR...





En çok sevdigim tarzdir; bir oyun beni daha iill dakikadan, doğru düzgün bir şey anlatmadan oyun alanına saliveriyorsa, o oyunu severim. Yok tutorial'dır, "dur oraya daha gidemezsün"dir, "26 dakikalık bir sinematik var, ondan sonra seni alacağız"dır, bunlar bana gelmez.

The Outer Worlds tam olarak ayınısını yapıyor. Doktor Phineas Welles, Captain Hawthrone'a ait gemiye bizi yollamak istiyor ama bir aksilik oluyor, Hawthrone ölüyor ve kaptanın ünlü gemisi Unreliable (Anlamı da gayet esprili.) bize kılıyor.

Bu sırada Phineas Welles'in de Board tarafindan arandığı ortaya çıkıyor. Yani bayağı, bir suçluya hizmet etmeye kabul ediyoruz. Bizi bir dolu işe yollamaya hazır olduğunu belli eden Doktor ile başlayan serüven, upuzun bir "Halcyon gezegenleri" yolculuğuna varıyor.

Sene 1900'ler...

Olayların seyrinden biraz bahsetmek gerekiyor ilk aşamada zira The Outer Worlds, bir hayli senaryo odaklı bir oyun.

Efendim 1901 yılında, alternatif bir evrende, o dönemin Amerikan Başkanı William McKinley, Leon Czolgosz tarafından öldürülüyor ve bu da Roosevelt'in hiçbir zaman başkan olmasına neden oluyor. McKinley'in başkanlıkta kalması da ilginç bir şekilde emperializmi çok daha büyük bir şekilde geliştiriyor, devasa özel kuruluşların hakimiyeti bir distopya gibi gerçege dönüşüyor. Bu kuruluşlar hem toplum üzerinde söz sahibi oluyor (Biz de şu an olmadıklarını sanıyoruz mesela.), hem de uzay çağına daha hızlı bir geçiş yapmamızda rol oynuyorlar. Bu sayede Board adında bir uzay başkanlığı kuruluyor, uzaydaki birçok

gezegende yaşamaya başlayan koloniler de ya bu başkanlığa bağlı oluyor, ya da bağımsız bir şekilde var olmaya çalışıp zorluk yaşıyorlar. Her ne kadar arka planda bu kadar güçlü bir tema olsa da oyun içerisinde dev kuruluşları bir bir ortadan kaldırılmaya çalışan, çok ciddi bir yapı görülmüyor. Aksine herkes olanı biteni kabullenmiş, geyiye vurulan bir düzen kurulmuş. Yazının başında da belirttiğim gibi biz de bir kaçak olan Doktor Welles'e yardım etmeye (Veya onu ele vermeye) çalışıyoruz.

Ben tam olarak kimim acaba?

Şimdiye kadar oyunu takip ettiysiniz, bir 1920'ler havasına sahip olduğunu fark etmiş olacaksınız. Bu durum senaryoya elbette örtüşüyor ama benim tahminim, yapımcı Obsidian Entertainment'ın Bioshock'tan "biraz" etkilenmiş olması.

Oyun öylesine Bioshock kokuyor ki... Tabii

atmosfer olarak Bioshock'in eLINE su dökmesi mümkün olmuş ama Bioshock'ın dönem teması burada uzay çağıyla birleşerek, bolca yüzümüze çarpıyor: Posterler, mekanlar, karakterler, yapılar... Hepsinde Bioshock esintisi var. Bir başka oyuna daha fazlasıyla benzıyor The Outer Worlds ve o da Borderlands'den başkası değil. Gerçekten "Bioshock ve Borderlands'i birleştir" deseler, bundan daha beklenilir bir şey ortaya çıkamazdı. Ve bence oyunun bu anlamda bir talihsizliği de bulunuyor zira Borderlands 3 çoktan çıktı ve ortalığı kasıp kavurmayı sürdürüyor. The Outer Worlds de Borderlands'e görsel ve oynanış açısından biraz fazla benzediği ama aksiyon olarak daha altında kaldığı için "düşük bütçeli bir kopyası" olarak değerlendirilmesi isten bile değil.

Tabii oyunun arkasında bir RPG ustası Obsidian olduğundan ötürü, oyun zaten bir aksiyon oyunu olmayı pek hedeflemiyor. Aksine bolca diyalog,





bolca seçenek ve bolca irili ufaklı hikaye barındırıyor içerisinde.

Oyna ilk başladığımız andan itibaren bir görev silsilesi içine düşüyoruz. Neyse ki bu görevlerin hiçbiri, "şuraya git, şu kadar bilmemne ödür" basitliğinde değil. Aksine görevlerin pek azı bizi bir şeyleri yok etmeye yönlendiriyor, bu anlamda oyun gerçekten çok iyi bir iş yapıyor. Elbette her oyunda olduğu gibi burada da bir ana görev serisi bulunuyor ve yine elbette, her RPG'de olduğu gibi bu ana görev dışında her türlü işe koşuyoruz.

Aslına bakarsanız çoğu RPG'de durum farklı değil fakat bu sefer her şeyi yapan birisi olmak bana çok eğreti geldi. Daha üç saniye önce



Halcyon'a hoşgeldiniz!

İnsanlığın uzaydaki gezegenler kolo- nisinde gezinmenin tek bir yolu var ve o dar Unreliable adındaki uzay gemimizi kullanmak.

Oyunun başlarında her yere gitmek mümkün değil elbette, sadece görevlerin geçtiği birkaç yakın bölgede dolanabiliyoruz. Bir süre sonra birkaç gezegene daha gitmemize izin veriliyor ama bakiyoruz ki buralardaki düşmanlar biraz dişli, tıpiş tıpiş geri dönüyoruz. Tabii kaşif ruhlu bir oyuncusunuz bu sizi alikoymayabilir ve düşmanlara çok bulaşmadan da açık bölgelerde dolanabilirsiniz.

Halcyon'da, görevler art arda geldikçe o kadar fazla bölgeye sürekli git gel yapmanız gerekiyor ki, oyunun yükleme sürelerinin kısa olmasını diliyorsunuz ama konsolda bu geçerli olmuyor, kendinizi SSD'li yeni nesil gelsin diye dua ederken buluyorsunuz.

tanıştığımız bir kadınla, bir adamın arasını yapmaya çalışmak, birbirlerine açılmalarda rol oynamak garip değil mi? Ya da yine üç cümle önce tanışığınız adamın bizden çok önemli bir silah için gereken bilgileri talep etmesi... Bayağı milletin ayak işlerine koşup duruyoruz. İşin kötü yanı da kısa bir süre sonra bundan keyif almaya başlıyoruz çünkü her görev bize para ve tecrübe puanı olarak geri dönüyor.

Do you speak English?

Şu noktada çok önemli bir bilgi vermeye gerekiyor ve o da oyunun İngilizce gereksinimi. İnanılmaz bir diyalog var oyunda; herkesle uzun uzun konuşmamız gerekiyor. Hepsi yazılı olarak gerçekleşiyor fakat bizden ne isteniyor, neye, nasıl cevap vermemiz lazım, bunları anlamak için İngilizcemizin gerçekten iyi seviyede olması gerekiyor. Öyle okulda, birkaç senedir gördüğünüz İngilizce ile burada işleri götüremezsiniz, haberiniz olsun.

Özellikle yan görevlerde öylesine bir muhabbet dönüyor ki... Zaten oyunun genel yapısı esprili bir anlatıma yönelik hazırlanmış, bu yüzden de kahramanımızın her diyalogda bolca sarkastik cevap seçeneği de bulunuyor. Haliyle işin içine bir de geyik muhabbeti karışınca, İngilizce seviyesi artıyor.

Yapımcıların oyunda en ama en iyi başardığı

ış kesinlikle bu diyaloglar olmuş. Muhabbetin gidişatını değiştirsün, değiştirmesin, her türlü duruma uygun en azından 2-3 seçenekiniz oluyor. Bunların bazıları gerçekten karşınızdaki ve bu kişinin bağlı olduğu tarafın tutumunu değiştiriyor, bir kısmı yeteneklerimiz doğrultusunda açılıyor ve bir bölüm de nör kalmamızı sağlıyor.

Hemen bir örnek vereyim. Mesela biri bizi, bir adamlı başa çıkmak için gönderiyor. Normalde başka bir oyunda olsak, bu adam da bizi gördüğü yerde saldırır, onu öldürünce de görevi tamamlamış oluruz. The Outer Worlds'de ise böylesine bir görev bambaşka şekillere bürünebiliyor.

İlk önce bu adamlı bir muhabbe başlıyoruz. İkinci cümlede, "Lie", "Persuade", "Intimidate" gibi seçeneklerin de olduğunu görüyoruz ve bunların yanında da bir sayı yazıyor. Eğer yeteneklerim bu sayıyı karşılıyorsa, o kişiye karşı farklı cevaplar verip onu yönlendirebiliyoruz.

Karşımızdaki kişinin bir yetenek puanı olmadıgından, onu yönlendirmek direkt olarak başarılı oluyor ve çoğu diyalogda, bu tip seçeneklerle daha kolay yoldan başarıya ulaşabiliyoruz. Bu tip bir görevde, görevi bize veren kişiye karşı bir tavır geliştirmek de mümkün olabiliyor. Diyalogun gidişatına göre bir anda taraf değiştirip aslında öldürmemiz gereken adamlı bir olup görevi veren kişiye savaş açabiliyoruz.

Tüm bu diyalog seçeneklerinden uzak durup "Attack" başlığını sahip seçeneği seçerek de direkt olarak savaşa girebiliyoruz.

İşte bu tip diyalog seçenekleri yüzünden de İngilizcemizin çok iyi olması gerekiyor zira neye, nasıl cevap verdigimizi anlamazsa kimin tarafında olduğumuzu ya da ne yaptığımızı da anlamıyoruz.

Ceşit çeşit silah, az sayıda düşman

Bazı görevler bizi sadece bir şeyler bulmaya ya da bir diyaloga girmeye yönlendiriyor. Bir kısmı da istemesek de bir takım çatışmalara girmemizi istiyor.

Çatışmalara dört farklı silah, iki yapay zeka takım arkadaşı, bir sıkımda sağlığımızı güzelce toparlayan Adreno'lar ve zamanı yavaşlatıp



Fallout stili, düşmanların farklı noktalarını hedeflememize izin veren Time Dilation sistemiyle giriyoruz.

Silahlarımız istedigimiz klasmanda olabiliyor. İsterseniz hepsi ağır silahlar olsun, ister seniz hepsi yakın dönüş silahı veya birer tabanca... Silahlar üç farklı cepheane kullanıyor: Light, Heavy ve Energy. Bu cepheaneler her türlü düşmandan ve kutudan çıktıığı gibi otomatlardan da satın alınabiliyor. Ve tahmin edeceğiniz gibi farklı düşmanlar, farklı cepheane tiplerine göre ya daha dayanıklı, ya da daha hassas.

Takım arkadaşlarımız, çoğu aksiyon oyunundan farklı olarak gerçekten işe yarıyor. Onların silahlarını, zırhlarını da değiştirebiliyoruz ve hatta Perk'lerle donatabiliyoruz. Tavsiyem geminizde bulunan SAM'ı takımında tutmanız yönünde, bir hayli işe yarıyor kendisi.

Oyun "Normal" zorluk seviyesinde maalesef biraz fazla kolay olduğu için Time Dilation'ı kullanmanıza pek az yerde gerek oluyor, ben oyun boyunca sadece zevkine kullandım diyebilirim. Daha yüksek zorluk seviyelerinde ise düşmanlarınızı kör etme, kanamalarını sağlamaya gibi etkilerle işinizi kolaylaştırabilirsiniz.

Düşman çeşitliliği ise bana biraz az geldi. Silahlı askerlerin yanında Borderlands'de de bolca karşısına çıkan türde yaratıklar ve basit tasarımlara sahip robotlar görüyoruz. Hiçbir de heyecan verici bir mücadele ortaya koymuyor. Oyunun zorluk seviyesinin düşük olması ve düşmanlardaki yavanlık birleşince, çoğu işi savaşmadan halletmek isterken buluyorsunuz kendinizi.

Yalan söylemeyi sevmek

Oyunun diyaloglarla kol kola ilerleyen bir başka güzelliği de yetenekler.Çoğu RPG'den alışık olduğumuz sistemin aksine, burada yeteneklerimiz bize yepyeni hareketler sağlamıyor, eski tipteki RPG'lerdeki gibi puanlar üzerinden dönüyor. Yakın dönüş silahları, menzilli silahlar, savunma, gizlilik, sohbet, teknoloji ve takım arkadaşlarını etkileme kısımlarına diledigimiz gibi puan yatırabiliyoruz. Her seviye atladığımızda bize 10 puan sunuluyor ve bunları diledigimiz yeteneğe yatırmak serbest. Bir grup 50 puana

ulaştığında ise alt dallara tekil puan dağıtmaya özelliği de açılıyor.

Puanlarınızı oyunu oynayış şeklinize göre dağıtabiliyorsunuz. Örneğin ben oyunun başında yakın dönüş silahlarını ve pek kullanmayacağımı anladım ve oyun kolay olduğu için defans kısmını da salladım. Bir NPC ile sohbet ederken bazı seçeneklerin kapalı kalmasına da illet olduğum için sürekli diyalog, gizlilik ve teknoloji alanlarına puanları yatırdım. Önümé çikan makineleri, kapıları kolayca "hacklemek", bir NPC ile dövüşmeden işlerimi halletmek, etrafta ustaca hırsızlık yapmak bu seçeneklerimle bir hayli kolay oldu. Tabii siz bu şekilde ilerleyeceksizeñ diye bir kaide yok; oyun da zaten sizi istediğiniz yönde ilerlemeye itiyor.

Yetenek puanlarının yanında, her iki seviyede bir, bir de Perk kazanıyoruz. Bunlar gerçekten çok çeşitli ve hepsi bizi süper kahraman olmaya bir adım daha yaklaşıyor fakat sürekli seviye atlamadığımız için Perk'lerin yarısını bile zar zor yakalıyoruz. Daha fazla eşya taşıma, daha iyi zırh, takım arkadaşlarınız olmadığından daha iyi sohbet edebilme, daha hızlı yürüme, koşma vb. bir ton Perk sizleri bekliyor.

Garip hisler

The Outer Worlds beni ilginç bir duruma soktu. Aslına bakarsanız hikayeyi beğenmedim çünkü ortada sürükleyici bir hikaye yok. Yan görevler deseniz, hepsindeki durumları daha önce birçok oyunda gördük. NPC karakterler ilgi çekici değil, düşmanların zaten bir kısmı kalk gidelim diyor, öbür kısmı halt etmeye oturun diyor...

Fakat oyun o kadar oynamanabilir bir halde ki, başına bir kez oturup bir ton yan görevin ve işin içine düşünce hepsini yapmak istiyorsunuz. Daha önce WoW oynayanların yaşadığı duruma benzer bir şey bu; orada da görevler ilgi çekici değildi ama karşılığındaki kazanımları görmek ve bir şekilde oyun oynuyor olmak için devam edip duruyorduk.

Oyun beni kesinlikle rahatsız etmedi ama heyecanlandırmadı da. Daha önce Bioshock ve Borderlands oynamamış olanlar ise kesinlikle çok daha fazla keyif alacaktır. ♦ Tuna Şentuna



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Ne yapacağımızı çok anlamadığımız, bir hayli güçsüz olduğumuz ve temposu düşük bir senaryo içinde olduğumuz için, oyunun ilk saatleri biraz sancılı geçiyor.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

İlk haftaya bile gerek yok, ilk oyun seansınızın sonunda 30 farklı görevde çıktığınız için her şeyi yapmak için çabalarken buluyorsunuz kendinizi.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Farklı zorluk seviyeleri veya farklı diyalog seçenekleriyle, daha farklı bir karakter çizme işine girmezseniz oyunda yapacak bir şey kalmıyor.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Her türlü mekana girip hırsızlık yapıyoruz.

%30 Birileriyle konuşup onlara yardım ediyoruz.

%10 Savaşıyoruz.



ARTI

- + Diyaloglar ve görevlerin yapısı gayet iyi.
- + Görevler monoton olmadığı için oyun kendini oynatıyor.

EKSİ

- Senaryo çok durağan.
- Bioshock ve Borderlands'e fazla benziyor.
- Normal zorluk seviyesi çok kolay.
- PS4'te yükleme süreleri çok uzun.

SON KARAR

Heyecansız senaryosu ve kolay oyun yapısıyla, The Outer Wilds biraz yarı yolda kalmış maalesef. Karakterlerin derinliğinin olmaması da buna eklenince, oyunu monoton bir şekilde oynuyorsunuz. Keşke daha sürükleyici bir yapıda olsayıdı...





Yapım PixelOpus **Dağıtım** SIE Tür **Aksiyon / Macera Platform** PS4 Web playstation.com/tr-tr/games/concrete-genie-ps4

Concrete Genie

Kedi ruhlu cinlerimizle karanlığa karşı koyuyoruz, hazırlanın!

Coğu oyunu şu tempoda oynarım. Önce başına bir otururum, yaklaşık 1-2 saat oynadıktan sonra oyunu kapatırm, başka işlerimi hallederim, sonra geri dönerim. Concrete Genie'nin başına oturduktan 5 saat kadar sonra oyunu bitirdim, sonra iyice kendimden geçip kendimi gece 3'lere kadar tüm Trophy'leri açmaya çalışırken buldum. Hayır oyun harika değil ama hem kendini oynatıyor, hem de içinde potansiyeli yenmiş bir cevher barındırıyor.

Ash adında, çizim yapmayı seven bir çocuğu kontrol ediyoruz. Denska adındaki, bir kaza ile gelen felaket yüzünden herkesin terk ettiği bir kasabadayız. Ash bu kasabayı daha yaşanabilir yapmak istiyor, eski günlerindeki gibi. Ne var ki bunu yapacak bir güce de sahip değil ve hatta kasabanın diğer gençleri, Ash'i sürekli iteleyip kakıyor, ona hayatı daha da çekilmek kılıyor.

Ash kasabayı sarmakta olan garip karanlık maddeyi araştırırken yolu deniz fenerine düşüyor ve olağanüstü bir takım olaylar sonucunda, duvarlarda bir çizim gibi yaşayan Luna adlı cinle tanışıyor. Ash fark ediyor ki artık çizim defterindeki cin tasarımlarını duvarlara çizebiliyor ve onlarla etkileşime geçebiliyor. Bu gücünün keşfiyle, Ash cinselini de kullanarak karanlığı ortadan kaldırılmaya karar veriyor.

Hikaye çok yaratıcı değil ama karanlığı itememiz güzel bir mekanikle gerçekleşiyor.

Şöyle ki karanlığın yok etmek için kasabanın birçok bölgesindeki, duvarlarda sıra sıra dizili olan ampulleri yakmamız gerekiyor. Bunu yapmak için de duvarlara özgürcü, çizim defterimizdeki tasarımları

ciziyoruz. Ağaçlar, çimler, güneş, çiçekler, gökkuşağı, bulut, sarmaşık vs. ne isterseniz var defterimizde.

Cinler ise daha bulmaca-vari konularda devreye giriyor. Üç renkte olan cinlerimiz elektrik panolarını aktive ediyor, kutuları itiyor, örtülerini yakıp yol açıyor... Ayrıca super-brush adındaki gücümüzü doldurmak için de cinlerimizin mutluluğuna ihtiyacımız oluyor; bazen cinlerimiz onlar için duvara bir şeyler çizmemizi istiyor, bunu yaptığımda da bize, karanlık gücün ele geçirdiği duvarları temizleyecek gücü sağlıyorlar. Oyun bir süre bu şekilde duvarlara çizim yaparak geçerken, bir anda God of War tarzı bir aksiyon oyununa dönüyor.

Hikayedeki bir durum yüzünden savaşmamız gerekiyor ve karanlık cinslere karşı ateş,

elektrik ve rüzgar güçlerini kullanarak karşı koymuyoruz.

Benim anladığım, Sony belirli bir bütçe ile

bir oyun tasarlanması istemiş ve küçük

ama son derece yetenekli bir firma olan

PixelOpus da bu oyunu ortaya çıkartmış.

Oysaki inanılmaz bir potansiyele sahip.

Ne bulmaca kısımları derinlige sahip, ne

savaş kısımları, ne de hikaye ilerleyisi içi-

mize sinen bir yapıda. Fakat parça parça hepsi büyük bir gelecek vadediyor. Hele ki görsellik ve kullanılan animasyon tarzı, gerçekten AAA oyunlara taş çıkartacak nitelikte.

Yaratıcılık, işleniş ve oynamabilirlik açısından oyun çok iyi bir noktada ama 5 saatlik oyun süresine sıkıştırıldığı için her şey yarı yolda kalmış. Oyunun ayrı bir kısmı olan VR Experience da PSVR için çok da anlamı olmayan bir bölüm sunuyor, keşke o da daha oyna entegre bir halde olsaymış. Bence bu oyunu indirim vaktinde alın ama mutlaka alın, potansiyelini görün. Umarım Sony ileride PS5 için bu oyunun devamını, büyük bir oyun olarak getirir. Oyun dünyasının böyle yapımlara ihtiyacı var...

◆ Tuna SENTUNA

KARAR

ARTI Tasarımlar, oynanış, hikaye anlatımı çok iyi. Yaratıcılık ön planda.

EKSİ Oyun süresi, oyunun amaçlarındaklarını göstermek için çok kısa

76



SAMSUNG

Cebinizdeki dünya

Süper hızlı harici disk



Taşınabilir SSD T5

Samsung'un taşınabilir SSD'si T5, depolama dünyasının sınırlarını zorluyor. Şık ve sağlam yapıdaki alüminyum tasarımı, üst düzey dosya koruma güvenliğiyle buluşuyor.

540 MB/s'a kadar hız* | Samsung Taşınabilir SSD yazılımı | USB Type-C ile uyumlu

*Ürünün performansı, ana bilgisayar yapılandırmasına bağlı olarak değişkenlik gösterebilir. 540 MB/s aktarım hızına ulaşabilmek için, bilgisayarınızın USB 3.1 Gen 2'yi desteklemesi ve UASP modelinin etkinleştirilmesi gerekmektedir.



samsung.com/tr
/SamsungTurkiye



Playstore.com'dan
internet faturanız ekle
12 ay taksitle satın alın!



Yapım Codemasters **Dağıtım** Codemasters **Tür** Yarış Platform PC, PS4, XONE, Stadia **Web** www.codemasters.com/game/grid

GRID

Codemasters'in uzun süredir çıkarttığı en kötü iş bile güzel arkadaş.

TOCA Race Driver serisi ve "geçmişteki Codemasters" ile alakalı düşüncelerimi iki ay kadar önceki ilk bakış yazısında uzun uzadıya belirtmişim, tekrar etmemeye gerek yok. GRID ilk çıktığında arcade ve simülasyon arasında beklenmedik kadar iyi bir denge kurmuş ve sonraki iki oyunda bazlılarımıza burun büktürse de -bana göre- öyle veya böyle seviyesini korumayı başarmıştı. Hal böyleyken GRID Autosport'tan beri yeni oyun için neden bu kadar beklediler bilmiyorum.

GRID'in yeni oyunu genel çizgi anlamında eski oyunlarla benzer bir çizgide. Arcade ile simülasyon arasında bir çizgi çeksek ortanın solu derdik hani. Araçların kullanımı hayli basitleştirilmiş olmasına ve gerektiğinde açılabilen onlara sürüş yardımına rağmen pist üstündeki sürüsüleri hiç fena hissettiyor. Klavyeden bile kontrollere hakim olabilmek mümkün ve zirveyi de gamepad ile görüyorsunuz. Açıksası direksiyon fiziklerini hiç beğenmediğim. Oyunun Assetto Corsa gibi harika ağırlık değişimini fizikleri veya force feedback bildirimi gibi iddiaları olma-

dılarından direksiyonla sürmek gayet dümdüz hissettiriyor. Gereksiz, gamepad iyidir. Oyunun ana olayı kariyer modu biliyorsunuz. Bu seferki de senaryoya bağlanmamış pek, mümkün olan en fazla çeşit arabayı kullanarak mümkün olduğunda farklı disiplinlere giriyor, "her arabayı kullanan İsviçre çakısı gibi biri pilot" olmaya çalışıyorsunuz. Oyunda 20 farklı sınıfı 70 farklı araç mevcut ve modifiye seçenekleri bulunmuyor.

Oyunda hem gerçek pistler hem de şehir pistleri var. Bu pistlerde kullandığınız araçlar da farklılık göstermeyecektir. Peki, bu ne demek? Belli serilerde yarışığınız sürece aynı pistleri görmekten fenalık geçireceksiniz demek zira toplamda 13 tane var sadece! Bir de, Nemesis konusu. Codemasters oyunu duyururken Fernando Alonso ile beraber çalıştığını duyurmuş ve onun oyundaki 300 civarındaki farklı yapay zeka pilotlardan birisi olacağını belirtmişti. Oyunda farklı sürüs stillerine sahip pilotlar gerçekten de var. Maalesef bu Nemesis sisteminin oyuna etkisi bir Codemasters klasiği olarak, biraz abartılı şekilde işlenmiş duyurularda. Oyunda biraz ilerledikçe bunu hissetmeniz mümkün. Evet, diğer pilotların sürüs stilleri var ancak bir iki kez çarptığınızda aklıselim kalan bir pilot yok. Hepsi sınırleniyor ve benzer tepkiler gösteriyor. Düşünce hoş, oyuna etkisi ise meh. Oyunda yarışıp para kazandıkça yeni araçlara ve etkinliklere geçebiliyorsunuz ancak bütçe hep kısıtlı. Her şeyi deneyeceğim demek, her motorun sesini duymak hayli zamanınızı alabilir. Etkinlik sayısı son derece fazla olsa da kariyer modunun çizgisel ilerleyışı (eskisinden daha özgür yine de) ve pistlerin eksiksliği bir süre

sonra o "tekrar" hissinin omuzunuzun üzerine çökmesine neden oluyor. İlk on saatten sonra oyundan kopan oyuncular olacağını düşünüyorum açıkçası. Hele de Forza Horizon 4 gibi içeriğinde sizi altı ay oyalayacak bir oyunla rakip olduğunu düşünürsek.

Konuya toparlayalım. GRID bir klasik değil. Eli yüzü düzgün grafikleri, başarılı optimizasyonu, uygun fiyatı ve keyif veren sürüs fiziklerinin yanında tekrara dönen kariyer modu ve kısıtlı içerik (pist tarafında özellikle) gibi bir takım sıkıntılarla sahip. Türü seviyorsanız almamanız için bir sebep yok. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Başarlı (arcade) sürüs fizikleri.

Uygulaması kusursuz olmasa da Nemesis sistemi. Güzel grafikler.

EKSİ Pist sayısı yetersiz. Kariyer modu tekrara dönüyor. Oyunda para biriktirmek zor.

77



John Wick Hex

İmkansız görevlerin adamı Baba Yaga geri döndü!

Jtiraf edeyim, ağır bir John Wick faniyim. JW filmlerinin sanatsal açıdan ne kadar iyi olduğunu konunun uzmanları baksınlar. Benim için bu filmlerde önemli olan, her bir sahnede John'a "Yürü be oğlum!" dedirtebilmesidir. Tek başına bir orduya bedel olduğu için çağımızın Rambo'su olarak niteleyebileceğim bu film serisinin dördüncü filmini iştahla beklerken, John Wick Hex adeta aklığımı dindirmek için çikageldi.

Daha önce Thomas Was Alone ve Volume gibi başarılı yapımlarıyla dikkat çeken Bitihell Games bu defa vites artırmış. Bu yeni macera aslında filmlerden öncesini konu alıyor. Continental Otellerinden tanıldığımız Winston ve her seferinde John'a soğukkanlılığın en sıcak halini sunan resepsiyonist abimiz Charon, Hex isimli bir mafya lideri tarafından kaçırılıyor. E haliyle John da Hex'in peşine düşüyor. Çizgi roman havasındaki hikaye anlatımı oldukça hoş ve merakla takip etmemizi sağlasa da film evrenine bir şey katmadığını ve orada merak ettiğimiz herhangi bir boşluğu doldurmadığını belirtmek istiyorum.

JWH bir taktik-aksiyon oyunu. Fare tekerliği ile yaklaşıtrip uzaklaştırarak, oyunu ister kuş bakışı ister izometrik açıdan oynayabiliyorsunuz oyunu. Kullanılan oyun mekaniği açıkçası bir JW oyunu için en doğru seçim olmuş gibi görünüyor. Zira JW'in içinde birçok savaş sanatını barındıran Gun-Fu stilini bir FPS ya da TPS'e monte etmek çok sancılı ve sorunlu bir deneyim olurdu. Elbette bu taktiğe dayalı oyun sistemi de Baba Yaga'yi filmlerdeki haliyle sunmuyor bizlere.

Oyunda bölgeler geçmeniz gereken haritanın farklı kısımlarından oluşuyor. Her bir kısmı geçip çıkış ulaştığınızda sonraki bölüme geçiyor ve her bölüm bitirdiğinizde yeni bir bossa sahip sonraki aşamaya atlıyorsunuz. Oyunda yerdeki küçük noktalara tıklayarak John'un nereye gideceğini belirleyebilirsiniz.

John hareket ederken zaman işliyor, durduğunda ise duruyor. Bir düşmanın karşılaşlığında saliseler bile çok önemli zira düşmanın size saldırmak için ne kadar tepki süresi olduğunu görüyorsunuz. Kendi hareketlerinizin de ne kadar süredğini görüyor ve buna göre düşmandan önce hamle yapıp onu etkisiz hale getiriyorsunuz. Aslında tek savaşlar kolay olsa da 3-4 düşman sizi fark ettiginde hedef olmadan onları yok etmek hayli zor. Özellikle Experienced modunu seçtiğinizde sonraki hareketinizi yapmak için sadece beş saniyenizin olması hayli zorluyor. Bu modda John resmen filmlerdeki Baba Yaga değil, Edge of Tomorrow'daki Tom Cruise'un oynadığı abiye döndü.

Bir düşmanın karşılaşığınızda birkaç seçenekiniz var, ateş açabiliyor ya da kaçabiliyorsunuz. Ama yüz yüze kaldığınız bir düşman olduğunda onunla yumruk yumruğa çarpışabilir, kafasına silah fırlatabilir, direk olarak etkisiz hale getirmeyi seçebilir, karşı saldırı yapabilir ya da silah kullanıbsınız. Önemli olan yapacağınız hareketin ne kadar zaman harcadığına bakıp düşmanın saldırısından önce yapılabilecek olduğunu kontrol etmek. Tüm bu hareketler ve eğilip oraya buraya yuvarlanmak, belirli bir focus puanı da harcıyor ve bu puanlar tamamen harcandığında çok sınırlı bir hareket kabiliyetiniz oluyor. Refocus düğmesiyle bu puanları istediğiniz zaman, istediğiniz sıklıkta kısa bir süre bekleyip doldurabilseniz de oyunda saliselerin bile önemli olduğunu bir kez daha hatırlatmak istiyorum. JWH her ne kadar film evrenine fazla bir şey katmasa ve kısa ömürlü bir oyun olsa da John Wick evrenine dahil olmamız için eşsiz bir



fırsat sunuyor. Oyuna şimdilik sadece Epic Games Store'dan ulaşılabilğini de eklemek istiyorum. ♦ **Enes Özdemir**

KARAR

ARTI Taktiksel davranışmaya iten oyun yapısı son derece eğlenceli. Havaya sarkan müzikler. Replay sistemi. BABA YAGA!

EKSİ Yakın dövüş mekanikleri daha fazla çeşitlendirilebilmiş. Kısa oyun süresi. Film evrenine katkısı olmayan senaryo.

85



Trine 4: The Nightmare Prince



Bir şövalye, bir hırsız ve bir büyüğün bara gitmiş...

Valla bu ay neden Trine 4'ü seçtim hiçbir fikrim yok. Oyunu hatırlarım da iyi şekilde muhafaza etmişim sanırım, aynı eski kız arkadaşlarımla sonradan tekrar görüşümde nasıl hayal kırıklığına uğrayorsam Trine 4'te de biraz o hissi yaşadım. Tamam, Trine 4'e o kadar haksızlık etmemeyim, oyun en azından iyi görünüyor. Frozenbyte'a tam 10 sene önce müthiş bir çıkış yaptıran Trine serisi, bildiğim kadariyle üçüncü oyunda firmayı az kalsın batırıyordu. O yüzden Trine 4'ün adamların can simidi diyebilirim ve oyunculardan gelen tepkilere baktığında zarı 20 atmış gibi görünüyorlar.

Büyücü Amadeus, şövalye Pontius ve hırsız Zoya'nın yolları başka bir macerada tekrar buluşuyor. Prens Selius adlı sünepe, eğitim gördüğü büyüğü akademisinde merakına yenik düşüp "Nightmare" yani Kâbus'u orta-lığa salıyor. Böylece herkesin en kötü korkusunu krallığa yayılıyor. Benim en kötü kâbusumun Japonların uzun dokunaklı kolları olduğunu düşünürseniz o krallıkta yaşamamam gayet isabet olmuş diyebilirim. Neyse, üç arkadaş krallıktan gelen çağrıyı duyup buluşuyor ve biz de oyuncu olarak hepsinin giriş bölümünde onları kontrol ediyoruz. Bu kısım çok tatlı olmuş çünkü beni yani huysuz, otuz sekiz yaşındaki bir oyuncuya hikâyeye hazırlamak için iyi bir başlangıç yapmışlar. Frozenbyte, daha Trine 4'ün girişinde sizin sanat tasarımlı büyüleyeceğim diyor ve bunu oyunun sonuna kadar başarıyla götürüyor. Sağda solda koşturup, bulmacaları çözmeye çalışırken özellikle dikkatimi çeken şey arka planın

nasıl özenle ve büyülüyici şekilde hazırlanmış olduğu oldu. Sırf bu yüzden Trine 4, oynarken en çok ekran görüntüsü aldığı oyunlardan birisi olabilir.

Müzikler ve seslendirmeler oyunun başka bir koca artısı. Üç kahramanın geçmişte yaşadıklarıyla ilgili tatlı atışmaları, oyuncuya uzun süre çalmasına rağmen hiç sıkmanın masası tınları, önce göz zevkinizi tatmin eden oyunun kulaklarınıza da aynı muameleyi çekmesini sağlıyor. Buraya kadar güzel şeyleşerden bahsettim şimdi giydirmeye zamanı. "Gel b'akım buraya Trine'ciğim. Senin bulmacaların neden bu kadar kolay ha? Vurayım mı ağızına ağızın!" Gördüğünüz gibi sustu muhterem okuyularım, suçlu çünkü kendi de biliyor. Trine 4'te şu ana kadar on saatim var ve bu süre birbirine benzeyen bulmacaları çözmekle geçti. Çoğunluğu söyleydi; ulaşmaya çalıştığım yüksek bir tepe var, Amadeus ile oraya kutu koyuyorum ve Zoya ile (garibim grubun bütün yükünü çekiyor zaten) kanca atıp oraya tırmanıyor ya da bunun biraz farklı ama sonuç olarak aynı mantığını güttüğüm bulmacalarla geçti. Sözde savaşlarda kazandığım tecrübe puanları sayesinde karakterlere gelen yeni özellikler ve bunları kullanacağımız yeni bulmacalar da pek beni zorlayan cinsten değildi. Bu yüzden oyunun puanını kırmak zorunda kalıyorum çünkü belirli bir noktadan sonra "Artık bitsin de kal-kayım," şeklinde oynadım, sıkıldım, bay geldi, afakanlardan sıkıntılarla kanat açtım. Oyunun artık dördüncüsü çıkmışken Frozenbyte... Sen de gel, gel sen de dayağı hak ediyorsun. Sence de artık oyuna yepisyeni



özellikleri olan, yeni bir karakter ekleme zamanı gelmedi mi, zibidi seni? Bu üçlü ile daha ne kadar gideceksin? Bak, bu sefer seni salıyorum ama Trine 5'te yeni bir karakter görmezsem kriket ve beysbol sopasıyla şurada bekleyen iki arkadaşma seni havale edeceğim. Yıllık şimdiler. ♦ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Masalsı düzeyde etkileyici grafikler, güzel müzikler ve başarılı seslendirme.

EKSİ Sıkıcı görevler ve bunu takip eden birbirine benzeyen bulmacalar yeter dedirtiyor.

70



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!





Yapım Deck 13 **Dağıtım** Focus Home Interactive **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Web** thesurge-game.com

The Surge 2

Fena bir tat bırakmayan ilk oyunun ardından, şimdi ikinci perde...

İlk oyununda dövüş mekanikleri ile kendini sevdiren ve souls-like tarzı yapımlar arasında kendine yer edinen The Surge, ikinci oyunu ile karşımızda! Öncelikle şunu belirtmeliyim ki Dark Souls serisini veya Bloodborne oyununu denemiş oyuncular The Surge 2'ye de kolay yoldan alısapacaklardır. Hatta orada hayat ta kalanlar bu tarafta nispeten daha rahat edebilirler. Benim gibi Dark Souls serisini sinir krizi ile zar zor bitirmiş, Bloodborne'da da yine kanser olmuş ama o saf aksiyondan da elini çekemeyen oyuncular ise The Surge 2'de saçını başını yolacaktır.

Evet sevgili okur, aslında kısaca özetedim sana oyunu. Aksiyon ve dövüş mekaniklerinin tamamen ön planda olduğu ve dövüşürken her adımına dikkat etmen gereken bir oyun The Surge 2. Hikayesi var, grafikleri güzel, ses efektleri yerinde ama asıl olay yakın dövüş mekanikleri olan bir yapım ve ilk oyunun üzereine, eksik yanlarını tamamlamış olarak çıkmış karşımıza.

Hemen hikayeden anlatmaya başlayayım. Uçağımız ile Jericho City'e ulaşmaya çalışırken vurularak yere çakılıyoruz, ardından çok da detaylı olmayan karakter yaratma ekranında karakterimizi oluşturup her yerin kanlar, robotlar ve zırhlılardan oluştuğu bir yerde buluyoruz kendimizi. Şehirde oluşan nano

fırtına tehlikesinin içinde hayatı kalmaya ve sorunları çözmeye çalışıyoruz. Hikaye tarafında The Surge 2'nin bir şeyler anlatmak gibi bir derdi yok. Oyunun daha ilk beş dakikasında elimize silahımızı alıyor, gördüğümüz ilk NPC ile savaşa giriyoruz daha çayımız soğumadan. "Soulslike oyunlarda hep böyle değil mi zaten?" diyeceksiniz. Hayır, en azından bir ilerleme ve zincir olmalı. İlerleme var evet ama nereye doğru ve ne amaçla olduğu hep kopuk kopuk. Kombo ve zamanlanmanın önemini yüksek olduğu dövüş sisteminde, rakibinizin ataklarına göre karakterinize yön vererek ya da sıçrayarak saldırılardan kaçınabiliyorsunuz. Rakibin can barı azaldığı an ekrana gelen quick time event'ler sayesinde doğru tuşa doğru süre ile basarsanız da sık bir hareket ile ölümcül darbeyi indiriyorsunuz. Jericho City'de gördüğünüz her NPC ile savaşabiliyor olmamız muhteşem bir olay. Tipini sevmediğini ölürebilirsin.

Dövüşleriniz sırasında can barınızın yanında bir de dayanıklılık barı bulunduğu fark edeceksiniz. Saldırı yaptığıca ve hasar verdikçe dayanıklılığınız artıyor. Yani saldırı/savunma oranını çok iyi yakalamanız gerekiyor. İki kolaylaştırılmış adına Drone dediğimiz yardımımız işaretimize göre uzak mesafe silahlar ve bombalarla yıkıma katkıda bulunuyor.

Oynanış kısmında The Surge 2'ye hakkını vermek lazım, çok iyi iş çıkarmışlar. Oyunun grafik tarafına geçtiğimizde karşımıza "Aman Allahım!" dedircek cinsten bir görsellik çıkmıyor. Fena değil diyeceğimiz kaplama ve ışık efektleri ile kafamızca çok da takmadan savıyoruz. Animasyon efektleri ve özellikle kamera açıları çok başarılı. Bu da aslında grafikleri bize olduğundan daha da güzel gösterebiliyor bazı zamanlar. Dövüş hissyatını baltalayan bir nokta var, sesler. Nedense saldıryayı oyun kumandasında hissedebiliyorum ama sesler bunu tamamlamıyor. Sahte vuruşlar yapıyormuşum gibi. Müzikler yer yer çok başarılı yer yer çok zayıf kalıyor. The Surge 2, dövüş mekanikleri ve aksiyonu ile kesinlikle denemeniz gereken bir oyun. Özellikle souls-like oyunları seviyorsanız hemen alın. Oyun fiyatlarına baktığımızda da kendisinin fiyatı yeterince uygun. Tavsiye edilir sevgili okur.

◆ Tunahan Ertas

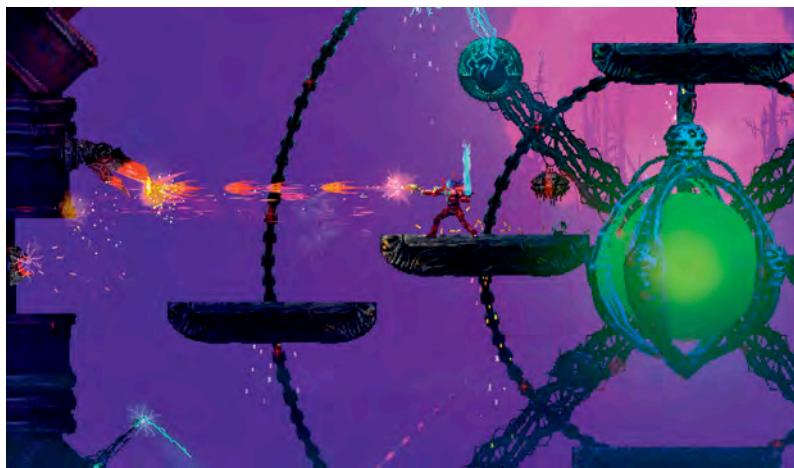
KARAR

ARTI Dövüş mekanikleri ve aksiyonu, silah çeşitliliği

EKSİ Doğru düzgün bir hikayeye sahip değil, PC optimizasyon sorunları



Yapım Steel Mantis **Dağıtım** Big Sugar **Tür** PC, PS4, XONE, Switch **Platform** Aksiyon **Web** valfarisgame.com



Valfaris

Plazma silahı ve Heavy Metal'in çözemeyeceği sorun yoktur!

Valfaris, iki boyutlu bir metroidvania oyunu, zaten son zamanlarda ne kadar çok metroidvania türü oyun görür olduk, öyle değil mi? Yoksa bir tek bana mı böyle geliyor? Açıkçası şikayetçi değilim ama hani bir dönem sürekli battle royale çıkyordu ya, son birkaç aydır aynı hissiyatı almaya başladım. Henüz Blasphemous'un tadına tam varamamışken kucağında Valfaris'i buldum desem yalan olmaz. Ancak tabii ki Blasphemous ile Valfaris'i bir tutmayacağım, karşı karşıya da koymayacağım çünkü adil bir karşılaşma olmaz. Big Sugar tarafından yayınlanan ve Steel Mantis tarafından geliştirilmiş olan Valfaris oldukça eğlenceli, üstelik biraz da olsa Heavy Metal müzik seviyorsanız oh eğlenceye gel! Öyle akıl almaz bir senaryosu olmayan oyunda Valfaris adı verilen bir kale bir anda yok oluyor ve ardında hiçbir iz ve bilgi bırakmıyor. Ancak aynı şekilde... Amaan, dedim ya, bir olayı yok senaryonun. Therion adında bir karakteriz ve Heavy Metal müzik eşliğinde platformlarda zıplayıp önmüze gelen ne varsa yok etmek için hazırız. Oyunun ilk dakikalarda bize hangi tuşun ne işe yaradığını anlatan oyun, daha sonra bizi alıp kaosun tam ortasına bırakıyor. Açıkçası

hiç acıması yok, en ufak zamansız zıplama, zamansız saldırısı ya da savunmada oyun ağızımızın ortasına vuruyorlar. Üstümüze akarcasına gelen farklı tiplerdeki yaratıkları üç farklı silah tipindeki 20 farklı silah ile zevkimize uygun şekilde parçalıyor, patlatıyor, yok ediyoruz. Doğru zamanda savurduğumuz kılıçımız ile yırttığımız düşmanlardan enerji topluyor, bu enerjiyi de ikinci silahımız ya da kalkanımız için kullanarak harcıyoruz. Oyunda aynı zamanda platformlar ile yani çevre ile etkileşim de sağlayabiliyoruz. Örneğin, tepede asılı duran bir dev metal toplun zincirini kırarak düşmanların üzerine düşürme şansımız var. Ancak benzer durum bizim de başımıza gelebiliyor pek tabii. Etraftan topladığımız Blood Metal'lar ile silahlarımızı güçlendirebiliyor, atış modları ekleyebiliyoruz. Oyunda artık birçok roguelike oyundan alıştığımız, ölünce belirli bir yerde tekrar canlanma mevzusu var, Valfaris'te bunu Resurrection Token'lar ile yapıyoruz. Ancak burada söyle minik bir fark var, bu tokenları kullanmaz yani checkpoint açmaz ve üzerimizde taşırıksak, karakterimizin can ve enerji barı yükseliyor. Yani ne kadar çok risk alırsak o kadar fazla can ve enerji ile gezebiliyoruz. Aynı zaman-

da istersek bu tokenları Blood Metal ile de değiştirebiliyoruz. Eğer oyunda çok zorlanmazsanız 6 ila 8 saat arası bir sürede bitirme şansına sahipsiniz. Dediğim gibi 20 farklı silah var ve bunların hepsini tek seferde tamamak imkansız. Belki de bu yüzden ve gaz müzikler ile desteklediği aksiyonun da yardımıyla ile tekrar tekrar oynanabilir bir oyun olarak karşımıza çıkmış Valfaris. İlk başta tutuk gelen kontrolleri (klavye ile de oynadım) ile beni biraz üzümüş olsa da elim alışınca çok da sorun yaşamadığımı söyleyeyim ancak daha fazla mücadele etmemek adına gamepad ile oynamayı tercih ettim. Heavy metal eşliğinde kılıç sallayıp plazma silahları ile yargı dğıtmak istiyorsanız Valfaris aradığınız kaosu kapınıza getiriyor.

♦ Sonat Samir

KARAR

ARTI Muhteşem müzikler, tekrar oynanabilirlik, muhteşem müzikler demiş miydim?

EKSİ Zayıf klavye kontrolleri, bazı bölümler adil diymeyeceğim kadar zor.

85



PS4

THE OUTER WORLDS

25.10.2019



18
www.pegi.info

OBSIDIAN

PRIVATE
DIVISION

© 2019 Obsidian Entertainment, Inc. Obsidian Entertainment and the Obsidian Entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. The Outer Worlds and The Outer Worlds logos are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. Published by Private Division. Private Division and the Private Division logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The "PS4" Family Logo is a registered trademark and "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.





Yapım Cultic Games Dağıtım 1C Entertainment Tür RPG Platform PC, Mac Web www.stygianthegame.com

Stygian: Reign of the Old Ones

Karanlığın ardında kalanlar...

Bügüne kadar birçok Cthulhu temali oyun incelemesi yaptım ama bu sefer durum başka! Bu sefer incelediğim oyun tamamen ülkemizde üretilmiş, hatta ilk büyük Kickstarter başarımızı almış bir ekip tarafından geliştirildi. Cultic Games, dört yıl gibi bir süredir bu oyuncunun üzerinde çalışıyordu. Büyük emekler harcanarak üretilen oyun, ilk olarak demosu ile karşımıza çıkmıştı. H.P. Lovecraft'ın yarattığı Cthulhu Mitosu üzerine kurulu olan oyunda, muazzam bir karanlığın içсерisine dalıyoruz. Daha önce Lovecraft adını duymadıysanız, önce bir

araştırma yapmadan yazının devamına gitmeyin derim. Hatta Lovecraft bilmeden Stygian oynamayı gibi büyük bir söylemeye de bulunacağım. O yüzden önce Lovecraft kimdir, Cthulhu Mitosu neye denir bilmek gerektiğini düşünmekteyim. Eğer tüm bu başlıklar sizin için tamamsa, o zaman buyurun gelin, şu karanlığa bir dalalım...

Sesleri sen de duyuyor musun?

Lovecraft'ın romanları genelde anlatılamayan bir karanlığı, korkuyu betimler. Okuduğum her kitabında, bende farklı bir his uyandırmayı başarmış ve bu histen mutlu olmamı sağlamış ender yazarlardan. Ortaya çıkardığı dünya ve karakterlerin bu dünya içerisindeki hareketleri, her daim basit ve bir o kadar da zorlayıcı olmuşdur. Karanlıkla kaplı olan hikâyelerin, pek tabii atmosferi de karanlık ve karamsarlık üzerine kuruludur. Bir şekilde ümitsizlikten beslenen, hatta güçlenen romanlarda atmosfer, en büyük rolü oynamaktadır. Stygian'a başlar başlamaz siz de bu karanlığı göreceksiniz... Oyunumuz, bugün

CRPG olarak adlandırdığımız klasik RPG ile taktik stratejinin bir anlamda tek potada ermiş hali. Tabii bu çok genel bir açıklama oldu zira oyunun kendisine özel bazı mekanikleri de bulunmakta. İçerisine daldığımız dünya ise çoktan yitip gitmiş bir yer. Yani dünyayı kurtarmak gibi bir planınız varsa, şimdiden biletinizi iptal edebilirsiniz zira biz oyuna başladığımız anda zaten olan olmuş, biten bitmiş halde olacak. İşte bu yaklaşım ile birlikte şekillenen harika bir plot olduğunu söylemeden edemeyeceğim. Özellikle zaten kaybedilmiş bir dünya içerisinde olmanın verdiği umutsuzluk hali, şu anda olanın "normal" olma duygusu, harika şekilde oyuna yedirilmiş. Oyunda kullanılan harita modellerinin elle çizilmiş olması başlı başına bir sanatsal yaklaşım olduğu gibi, çizim tekniği ile Lovecraft'ın anlattığı bir dünya içerisinde hareket ettiğimi kısa sürede hissettim. Tam da o olmasa gereken çürümüşlük ama bir o kadar da hayat dolu! Atmosferi harika şekilde inşa edilmesinde pek tabii kullanılan grafik motoru ve karakter çizimlerinin de rolü büyük.





Mekânlar ve karakter arasındaki bağlantı hiç kopmadığı gibi, aynı zamanda kullanılan renk tonlarının verdiği his de yine muazzam. Peki, tüm bu korku ve çaresizliğin arkasında biz neler yapıyoruz?

Sokaklar

Daha evvel de bahsettiğim gibi Stygian tam bir CRPG ve türün bizi alıştırdığı tüm özelliklere doğuştan sahip. Oyunu girdiğimizde önce karakter yaratma menüsü ile karşılaşıyoruz. Cinsiyetimizi belirledikten sonra yaş aralığı belirliyoruz. Genç olmanın ve yaşı olmanın özellik ve yetenek puanlarına farklı yansımaları oluyor. Karakter yaratmadı orijinallik adına önemli bir hareket olduğunu düşünüyorum. Akabende Archetype seçme ekranı ile karşılaşıyoruz. Burada Academic, Aristocrat, Criminal, Explorer, Investigator, Occulist, Performer ve Soldier olarak sıralanan sekiz sınıfın birisini seçiyoruz. Güzel olansa her sınıfın kendisine ait üç farklı arka planı olması... Her arka plan (background) farklı avantaj ve dezavantajları beraberinde getiriyor. Özellikle oyunu tekrar deneyim ederken çok işe yarayan değişkenleri masaya getiriyor olmaları açısından harika. "Belief System" ile altı farklı inanca doğru yönelmek mümkün. Seçtiğimiz inanç sistemi yönünde role play yapmayı sürdürürsek, oyun bize bolca "sanity" puanı sunuyor. Özellikle CRPG olan bir oyunda, rol yapma ile bonus kazanıyor olması harika bir detay

olmuş. Özelliklerimiz arasında Physique, Agility, Senses, Mind, Will ve Presence bulunuyor. Yaratacağımız sınıfa göre bu özellik puanlarını doğru şekilde dağıtmak şart. Özelliğin ve yeteneklerin ortaya çıkardığı puanlama sonucunda karakterimizin tüm detaylarına ulaşmış hale geliyoruz. Oyuna başladığımız anda, aslında bir rüyadayız. Rüya içerisinde, bir noktada oyuna ilk Plot'ı sağlayan "Dismal Man" ile karşılaşıyoruz. Rüyamızı kabusa çeviren bu karakteri takip etmek, kim olduğunu öğrenmek ve neden bize musallat olduğunu anlamak, hedeflerimiz arasında başı çekiyor. Bu noktada sonra iş, araştırmaya düşüyor. Stygian'ı deneyim ederken düzenli olarak diyalog halinde olacak, çevredeki nesneleri tanımlamaya çalışacak ve gerektiğinde savaşa gireceğiz. Diyaloglar kesinlikle NPC'leri harika şekilde hayatı geçirmeyi başarmış. Kimi zaman uzun ve detaylı, kimi zaman kısa ve özler. Bazı NPC'lerse bir CRPG klasiği olarak sizin başından savıyorlar. Oyunun en iddialı kısımlarından birisi de diyalog ekranında beliriyor. Ulaşılan "Sanity" noktası ve genel akıl sağlığı durumuna göre, diyaloglar bir anda değişip bambaşka seçeneklere dönüştürüyorlar ki bu da hem oyuncun gidişatinin değişim的能力, hem de genel anlamda sunulan Cthulhu temasını harika şekilde yansıtmayı başarıyor.

Savaşlar

Stygian'da savaş, kaçınılmaz sonuçlardan bir tanesi. Savaş ekranına girdiğimiz zaman, oyun bir anlamda Heroes of Might and Magic III ile dünyaya damgasını vurmuş olan Hex Based sıra tabanlı strateji modeline dönüyor. Hatta bu modelin içerisinde Fallout 1/2 havası sezmek de mümkün. Sağ üst tarafta inisiatif ekranı belirliyor ki kimin, hangi sırayla saldırı yapacağı bu şekilde takip edilebiliyor. Bu ekranın olması, taktiksel anlamda hareket etmeye büyük oranda kolaylaştırıyor. Her saldırının belirli bir



AC puanı tüketiyor. Farklı silahların, farklı zarar türleri bulunduğu gibi özellikle ateşli silah kullanan arkadaşların mermileri doğu ve mantıklı şekilde harcamaları gerekiyor. Tabii oyunu derinden etkileyen en önemli özellik büy. Kara büy ile yapılabilecekler, en zorlu savaşın bile gidişatını lehinize çevirmeye yetecek cinste. Yine de sizden de bazı şeyler götürdüğünü unutmayın... Genel olarak büyük animasyonları, fikirleri, yapılış şekilleri ve etkileri muazzam şekilde tasarlanmıştır. Yani ne desem azdır; sanıyorum bu konu hakkında piyasadaki en iyi Cthulhu yaklaşımı sergilenmiş diyebilirim. "Peki, bu kadar övdün abi de hiç mi kötü yanı yok?" Pek tabii var. Sorunların başında, yapılan onca beta testine rağmen çıkan teknik sorunlar bulunuyor. Hatta bu teknik sorunlar oyuncunun en büyük sıkıntısı diyebilirim. Ayrıca muazzam bir plot üzerine kurulan anlatım, benim için tam manasıyla sonlanmadı demeliyim... Böyle sine hikaye odaklı bir oyuncunun, benim için daha iyi bir bitişe ihtiyacı vardı. Bu bağlamda, daha fazla "chain quest" dediğimiz, birbirini takip eden irili ufaklı görevleri resmen her yerde arardım ama bulamadım. Tüm bu sıkıntılarının yanında, Stygian: Reign of the Old Ones kesinlikle muazzam bir CRPG oyundur. Eğer türü ya da Cthulhu temasını seviyorsanız, düşünmenize gerek bile yok! ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Muazzam atmosfer, farklı karakterler ve oyuna etkileri, hikayenin geneli

EKSİ Can sıkıcı teknik problemler, hikaye daha iyi bitebilirdi





Yapım Grezzo **Dağıtım** Nintendo **Tür** Aksiyon Platform Web www.zelda.com/links-awakening

The Legend of Zelda: Link's Awakening

Gameboy'da kaçırılanlar için yeniden!

Hatırlıyorum da Gameboy bana hediye edildiğinde Tetris, Motocross Maniacs ve Super Mario Bros. ile beraber gelmişti. "Ne kadar da etkileyici bir paket diye düşünebilirsiniz", öyleydi de lakin Galleria'da oyun fiyatlarını sormamla yüzüm bembeyaz olmuş ve uzun bir müddet bu üç oyuna mahkum kalmıştim. Aradan epeyce zaman geçtikten sonra arkadaşımın Gameboy'unda gördüğüm ve çok az oynayabildiğim Link's Awakening ise benim için çocukluğum "her istediğini elde edemezsin" skecinden hayli sağlam bir parça olarak kaldı. Link's Awakening serisinin yan hikayelerinden birisi, muhtemelen en güzellerinden biri. Farklı, çünkü Zelda serisinin o derin oyun yapısını korumasına rağmen çok daha "light" bir sunuma sahip. Farklı, çünkü bu defa Hyrule'de değil, bir gemi kazası sonucunda balık gibi sahilne vurduğumuz Koholint Island'dayız. Farklı, çünkü Nintendo oyunu yeniden dirilmeye karar verirken Zelda serisinin güncel sanat yönetimi tercih etmemiştir, onu yerine retro-modern denilebilecek bir yaklaşımda karar kılmış. Oyun

da zaten konsept olarak bir düşü tema edinmiş durumda. Hikaye, uykumuzdan uyanmamız ve önce kilici kalkanı toplayıp ardından da ada- dan kurtulabilmek adına efsanevi Wind Fish'in peşine düşmemizle başlıyor.

Oyunun eski halini deneyim etme şansına sahip olmuş oyuncular muhtemelen ilk anda mest olacaktı zira oyun AYNEN günümüze aktarılmış durumda. Detaylarda bazı farklar olsa da (balık tutarken yem değiştirebildiğimizi hatırlıyorum eskisinde mesela) oyunun haritası, kahramanları hatta görevleri Switch'te birebir hayat bulmakta. Mini oyunlar da geri dönmüş. Para kazanmak için balık tutmak, az bulunan eşyaları biriktirmek için AVM'lerde peluş ayı yakalamaya çalıştığımız oyundan oynamak, ne yapacağınızı unuttuğça kulubeye gidip İhtiyan Ulrika'ya telefon etmek gibi aktiviteler burada da mevcut. Zelda oyunlarında alışlageldik bir mekanik olan garip takas görevleri de -bu biraz önce bahsettiğim- vinç oyununda kazandığınız Yoshi oyuncağını alıp birisine hediye etmeniz ve karşılığında köpek maması (!) almanız ile

başlıyor mesela. Yoshi mi dediniz? Evet, Koholint Island'in her santimetrekaresi Mario serisine gönderilen selamlar, o dünyadan fırlayıp gelen karakterler (Zincir Chomp, Goomba, isiran bitkiler) ile dolu. Zelda dünyasının dışında doğru yapılan bu yolculuk iyi hissettirse de beraberinde "beklentileri doğru belirleme" zorunluluğunu da getiriyor zira oyun hiç ucuz sayılmaz.

Açıklçası oyun pek zorlayıcı da sayılmaz. Yolunuzu kaybedebiliyor veya yeteneklerinizi kazanmaya çalışırken bir yerlerde takılıp kalabiliyorsunuz. Ben çevremden duyduklarımın aksine saç baş yolduran yavaşlamalar ve performans problemleri ile karşılaşmadım, yağ gibi aktı. Boss dövüşleri eskiden olduğu kadar güzel ve hala çok basit, zindanlar ve mini zindanlar da başta zorlayıcı gelse de tüm düşmanları alt etmenin bir yolunu kısa sürede bulabiliyorsunuz. Neticede her şey nostalji peşinde olan Zelda tutkunlarına veya seride bir türlü bulaşamamış diğer oyunculara uygun tasarlanmıştır.

Gönül isterdi ki böyle bir klasik diriltirken ona Breath of the Wild'in derinliği de eklenebilisin ama Nintendo'nun seriyi diriltirken belirlediği misyon bu değil. Son söz olarak, kendi içinde son derece güzel bir öyküye sahip olan bu yapıp, eğer oynanış modelindeki antikalığa tahammül edebilecekseniz size çok keyifli bir 15 saat geçiricektir. ♦ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Gerçeğine uygun şekilde yenilenmiş ve modernize edilmiş. Son derece naif ve keyifli bir hikayesi var.

Grafikler pek sevimli ve başarılı.

EKSI Zelda serisinin derin havasını arayanlar için doğru oyun değil.

Fiyati yüksek.





Yapım Marvelous **Dağıtım** Nintendo **Tür** Aksiyon Platform **Switch Web** daemonxmachina.nintendo.com

Daemon X Machina



Armored Core ve Front Mission'in küllerinden yeni bir seri doğarsa...

Bekli bir FIFA / PES oyuncuları kadar kafa kafaya gelmiyorlardı ama yakın arkadaşlarımla yaptığım Front Mission, Armored Core, Mech Warrior kavgaları hala dün gibi. Oynanış tarzı ve kalitesi açısından -benim görüşüme göre- rakiplerinden ayrılan Mech Warrior'ı bir kenara bırakırsak, Front Mission her zaman tercihimdi, Armored Core ise hep o "binmek istemediğim otobüs" olarak kaldı. Eh, seneler önce yarattığı oyun serisine (yan oyunları da sayarsak 20 oyun) bu kadar eleştiren yaklaşımın ardından Kenichiro Tsukuda'nın Switch'teki dönüşü ne ifade ediyor, biraz daha yakından bakalım dilerseniz. Daemon X Machina gayet keyifli bir hikayeye başlıyor. Iron Maiden'in "When Two Worlds Collide" şarkısındaki gibi her şey, gezegene daha küçük ebatta bir yudu çarpıyor ve geriye sadece acı ile öfke kalyor. Bu çarpışmadan sonra açığa çıkan radyasyon yapay zekayı insanların aleyhine çeviriyor (Immortals'ın da ateşi harlamasıyla) ve yüz

şenedir her öyküde kendisine yer bulan o "yapay zeka / insan" savaşı nihayet daha peydahlanıyor. Biz de Reclaimers denilen güzide topluluğun radyasyondan mustarip üyeleri olarak bu insan / robot savaşında dengeyi organik dostlarımızdan yana çevirmeye çalışıyoruz. Bu toplulukta birbirinden ilginç karakterler var ve ceneleri de hiç susmuyor. Savaşın ortasında geyiye boğulup yapacağım işe odaklanma güçlüğü çektim, yalan yok.

Daemon X Machina görev sistemi olarak Ace Combat'ı, kişiselleştirilebilirlik açısından ise Front Mission'ı örnek almış. Birbirinden farklı türlerdeki çok sayıda uçabilen mechin (Arsenal diyoruz bunlara) birisine oturarak karakterimizi tasarlıyor (inanılmaz detaylı, bazı RPG oyunları otursun ağlasın şuna bakıp) ve mechimizin tasarımını ve taşıdığı silahları seçiyoruz. Tasarımdan hoşlanmadıysanız veya seçtiğiniz renkler yeni mechanize yakışmadıysa oyunun her anında müdahale edebilmeniz mümkün. Sıfır kilometre parçalar ile de sınırlamıyor bizi oyun, tipki Front Mission'daki gibi mağlup ettiğimiz mechleri hurda parasına satma veya parçalarını çıkartıp kendimize mech yapma seçenekleri elimizde.

Oyunun hikaye anlatımı, NPC çeşitliliği ve mech bolluğu dışında pek çok kusuru da var. Birincisi kullanılan renkli görseller bile kötü grafikleri kurtaramamış. Unreal Engine 4'ün kapasitesinin Switch tarafından baltalandığı çok açık. Her ne kadar mesafe uygun

olduğunda otomatik kilitlenme özelliği olsa da nişan hassaslığı da çok kötü. Menzilli çatışmalar sırıf bu yüzden basit ve bozuk hissettiriyor, hiç olmamış. Görevler kısa ve sizi onlarca dakika uğraşılacak boss dövüşleri de yok. Üstelik bizim tarafımızdaki yapay zekanın etkinliği de oyunu iyice kolay bir hale getirmiştir. Bir kez minimapi okumayı öğrendiyseniz ve "vay babam vay" diye bağıra bağıra, yaldır yaldır düşmanın üzerine uçmuyorsanız çok zorlanmanız beklemiyorum açıkçası. Biraz geriye çekilib arkanızı kolladınız mı tamamdır.

Oyunun parladığı esas taraf ise co-op oynanış. Kendi adıma yakın bir arkadaşımla deneme şansım olmadı ancak oyunun başında sayı olarak azınlıkta olduğunuzdan hayli efektif bir çözüm olacaktır. Özellikle de rakibin zayıf noktasına oynamak zorunda olduğunu boss dövüşlerinde.

İşte kısaca oyun böyle. Switch'in kısıtlamaları bu oyunun teknik kapasitesini biraz sınırlamış lakin yine de ortaya çıkan oyun mech tutkunlarının ilgisini çekecektir. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Mechleri geliştirmek ve loot mekaniği çok keyifli. Hikaye anlatımı beklenmedik ölçüde başarılı.

EKSİ Kontrol hassaslığı çok kötü. Grafikler yaşlı gözüküyor. Oyun içi denge problemleri mevcut.



Yapım Marvelous, Brownies Inc. **Dağıtım** Bandai Namco Entertainment **Tür** Simülasyon **Platform** PC, Switch
Web bandainamcoent.com/games/doraemon-story-of-seasons

Doraemon: Story of Seasons ◆

Aklımdaki Doraemon bu değişti ama fena olmamış

S onu "mon" ile biten diğer anime serileri (Pokemon, Digimon) gibi ülkemizde çok büyük bir hayran kitlesi olmasa da, dünya çapında bilinir Doraemon. Süs eşyaları, oyuncuları, çantaları, bardak – çanak, kısacısı akılınızda ne gelirse. Ülkemizde Türkçe dublajlı olarak bir dönem yayılansa da benim dikkatimi bir türlü çekmemişi lakin. Belki de daha küçük yaştaki kitleye hitap ettiği için diyeceğim ama Pokemon'u izlemesem de hala olan biteni takip ederim. Ash'in 22 yıl sonra nihayet bir turnuvayı kazanması gibi! Konudan sapmayalım... İlk defa doğrudan Doraemon ile etkileşime geçeceğim için heyecanlıydım ama pek umduğumu bulduğumu söyleyemem. Kötü anlamda değil fakat bağ – bahçe işine gireceğimi de hayatı tahmin etmedim.

Oyun neye benzıyor diye soracak olursanız hemen söyleyeyim: Harvest Moon. Sevimli bir köy, yardımsever insanlar ve yapılması gereken bir ton iş. Hikayemiz şu şekilde gelişiyor; Nobi'nin yaz tatili için verilen

ödevini bitirmesi gerekmektedir ama sürekli yumumaktan bir türlü vakit bulamaz. Akabinde yumurta kapiya dayanır ve Nobi bulduğu bir tohum üzerine yaz ödevini yapmaya karar verir. Elbette Doraemon ve arkadaşları da yardım eder. Tohum ekilir, büyür ve kocaman bir ağaç olur. Sonra fırtına kopar. Ekip ağacın altına girer ama fırtına ağacı da onları da bir portaldan geçirerek bambaşka bir diyara götürür. Bu esnada Doraemon da birçok araç gereçini kaybeder. (İstenilen yere çubucak gitmeye yarayan kapı gibi) Bizimkiler sevimli mi sevimli bir köyün yakınlarında uyanır ve bir yandan eve gitmenin yolunu araştırırken bir yandan da ırgatlık yaparlar.

İçeriğe geçmeden önce kısaca çizimlerden bahsetmek istiyorum. Anime tarzı ara video larla süslenmiş hoş, rengarenk çizimler var karşımızda. Karakter tasarımları olsun her şey orijinallerine sadık kalmış. Tek dikkatimi çeken nokta, ekranın kenarlarında oluşan büğünsüz efektler. Bir hikaye anlatıtmış havası veriyor ama kontrolleri ele aldıktan sonra (yaklaşık yarı saat sonra) gezinirken dikkat dağıtılmıyor. Peki, tam olarak neler yapıyoruz? Ekiyor, biçiyor, balık tutuyor, odun, taş hatta böcek bile topluyoruz. En güzel yanı ise oyunun sizi kasmasası. Yani şunu şu kadar zamanda yapacaksın demiyor. Ekinlerinizi hallediyor, şehrde inip alışverişinizi yapıyor ve kazandığınız para larla çiftliğinizi geliştiryorsunuz iste. Tabi bu serüvende yeni yeni arkadaşlar edinmeyi de ihmali etmiyoruz. Bizlere ipuçları veriyor, yar-

dimci oluyorlar. Doraemon: Story of Seasons onamayı düşünüyorsanız öncelikle akılınızdan hikaye odaklı bir Doraemon serüveni olduğunu çıkartın. İçerik olarak eğlenceli mi? Evet, lakin türün müdafimlerinden değilse niz bir müddet sonra paydos diyebilirsiniz. Gerek tarzı gerekse içeriği bakımından bağımlılık yapan birçok yönü var oyunun. Şunda bitireyim, şunu da ekeyim, gidip şunu da alayım derken saatler akıp gitüyor. Özellikle bu tarzin seveni iseniz kaçırmamayın derim. Şayet benim gibi simülasyon oyunları ile pek işiniz yoksa sizi bir yere kadar idare eder ki Doraemon: Story of Seasons ile bayağı hasır neşir oldum diyebilirim. ♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

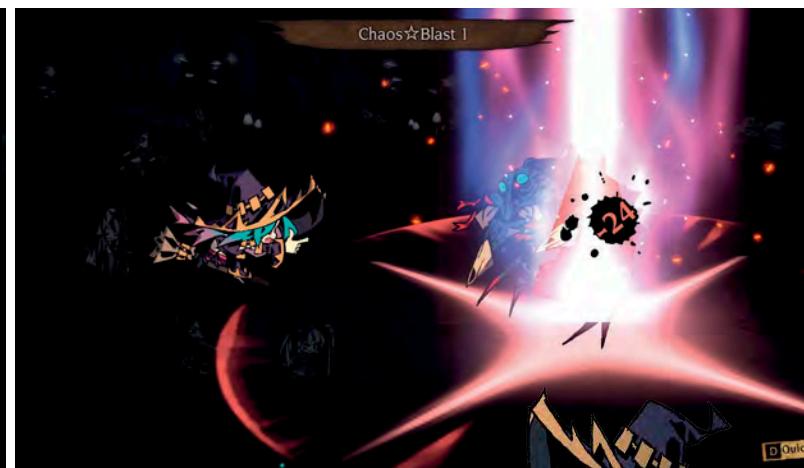
ARTI İcten bir atmosfer sunması, Doraemon dünyası tek başına bir artı
EKSİ Doraemon'dan beklenenek tarzda bir oyun değil aslında

80





Yapım KRAFTON Inc. **Dağıtım** KRAFTON Inc. **Tür** RPG Platform PC, PS4, Switch **Web** www.playmistover.com



Mistover

Dünyayı yok etmeye çalışan bir hortuma karşı ne yapabilirsiniz ki?



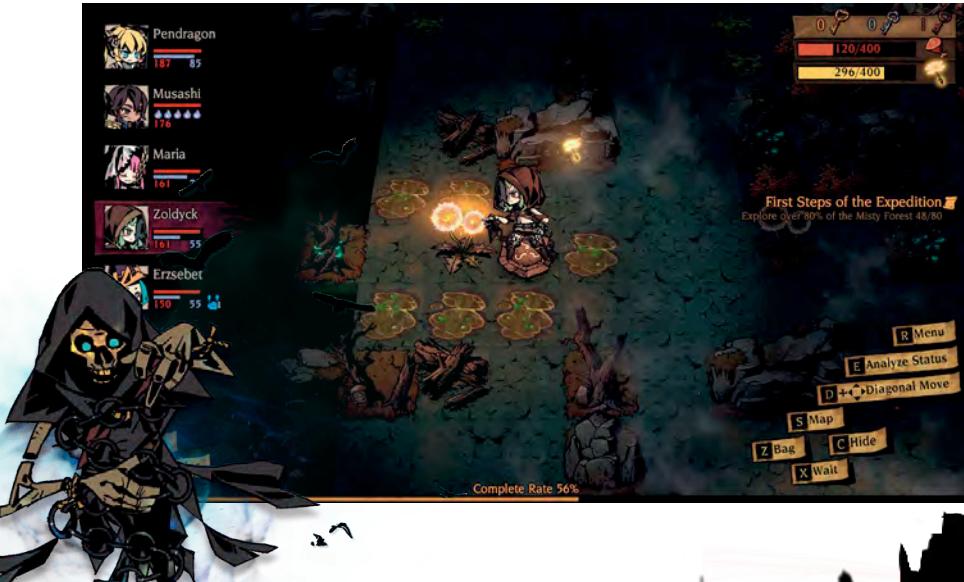
Son dönemlerde RPG oyunları ile eskisi gibi içli dışlı olmaya başladım. Sıklıkla piyasadaki yeni oyunları denemeye ve eskiden olduğu gibi bu türde yoğunlaşmaya çalışıyorum. Mistover da kapıldığım bu akım sırasında bana kadar ulaşan bir yapımdır. Krafton'a haklarını devreden Bluehole ekibinin geliştirdiği, anime görselliğine sahip bu oyuna gelin yakından bakalım.

Fantastik bir dünyada, bir anda ortaya çıkan Pillar of Despair isimli devasa hortum kitanın bir köşesini kavururken diğer köşeye de kesif bir sis çökmeye başlar. Bu sis öylesine yoğundur ki insanların öünü bile görmesini engeller. Bu sırada hortumun içinden fırlayan yaratıklar insanlara saldırır ve birçok uygurlıklı çöküşün eşiğine gelir. Gelin görün ki bu yaratıklar bir anda ortadan kaybolur ama sis ve hortum hala varlığını koruyordur. Elbette bu durumun neden yaşandığını ve yaratıkların nereden geldiğini kimse bilmemektedir. İnsanlığın kalan üyeleri hem sis ve hortumun nedenini araştırmak hem de kitabı yaratıklardan temizlemek ve onlar hakkında bir şeyle öğrenmek ama-

ciyla birleşirler. Oyunda oynadığımız karakter ise sisten sağ kurtulan, geçmişti hatırlamayan bir kişidir. Bir grup asker tarafından zor durumdan kurtarılan karakterimiz, hortuma en yakın yerleşim yerlerinden birine götürülür. İşte bu noktada da karakterimizin macerası başlıyor. Mistover'da amacımız hortumun oluşturduğu sisi keşfedip tüm bu olayların nedenini öğrenmek. Sıra tabanlı savaş sistemine sahip bir yapıda ilerleyen oyunda takımımızı kuruyor ve keşfe çıkıyoruz. Kuracağınız takımda yer alan karakterlerin birbirinden farklı yetenekleri bulunuyor. Oyunda oynayabileceğiniz Paladin, Ronin, Sister, Shadow Blade, Grim Reaper, Werewolf, Witch ve Onmyouji karakterleri bulunuyor. Başlangıçta Grim Reaper, Werewolf ve Onmyouji karakterleri seçilemese de ilerde takımınıza dahil edebiliyorsunuz. Oyunun temel mantığı sisin içine yaptığınız seferler üzerine kurulu. Her bir sefere çıktığınızda takımınızı ve formasyonunu ayarlıyor, çantanızı alacağınız eşyaları alıyor, gireceğiniz zindanı da seçtiğten sonra burayı keşfetmeye başlıyorsunuz. Haritaya girmek

ve alanda dolasmak bir hayli sorunlu. Zira sizin içindeki zindanlarda kaldığınız her saniye Luminosity ve Fullness puanlarınız azalıyor. Luminosity sis içinde görüşünüzü sağlanırken Fullness bir nevi açlığınız gibi. Luminosity olmaması yön bulmanızı hayli zorlaştırıyor, Fullness barını boşaltmanız ise yavaş yavaş ölümünüz anlamına geliyor. Bu nedenle seferde çakarken çantanıza bu barları doldurabileceğiniz içerikler koymaz bir hayli önemli. Haritada gezerken aynı zamanda loot yapıyor ve yaratıklarla karşılaşıyorsunuz. Bu yaratıklardan saklanıp savaştan kaçınmanız olası ama savaşmayı seçerseniz oyun sıra tabanlı bir savaş görüntüsüne geçiyor. Burada karakterlerinizin formasyonunu yapacağınız saldırının menziline göre değiştirebiliyorsunuz ve her bir karakterin yeteneklerini doğru zamanda kullanmak savaşları kazanmanız için oldukça önemli.

Mistover son derece zor bir oyun olmuş aslında. Yer yer oyunu Darkest Dungeon ile karşılaştırırsam da daha sonra onun kadar zor olmadığını yine de oyuncuya zorladığı görüdüm. Öte yandan oyundaki karakter sayısının artması oldukça önemli zira bir süre sonra yaptığınız savaşlar benzer formasyonlar ve taktiklere dönüyor. Bu da oyunu sıkıcı hale sokabiliyor. Öte yandan ne yazık ki oyunun hikayesi merak uyandırmayı başaramıyor. Yine de sıra tabanlı RPG bağımlısı bir oyuncu iseniz Mistover siz tatmin edebilir. ♦ **Enes Özdemir**



KARAR

ARTI Zorlu oyun yapımı.
Hoş görseller.

EKSI Merak uyandırmayan senaryo.
Karakter çeşitliliğinin daha fazla olması gerekiyor



Yapım Slitherine Ltd. **Dağıtım** Slitherine Ltd. **Tür Strateji Platform** PC Web www.matrixgames.com

Close Combat: The Bloody First

Savaşa kaldığımız yerden devam

RTS türü her geçen gün giderek oyun dünyaında geri planlara atılıyor olsa da, garip bir şekilde, taktik strateji ya da taktik strateji unsuruna sahip olan oyunlar ön plana çıkmaya başladı. Durağan oynanış şekli ve fazlasıyla detaylı oyun yapısı yüzünden kendisine has bir oyuncu kitleşine sahip olan taktik stratejiler arasında sanıyorum adını en çok duyduğumuz serilerden bir tanesi Close Combat'tır. Bugüne kadar birçok farklı Close Combat oyunu üretildi. Özellikle İkinci Dünya Savaşı hastalarının aylarca başından kalkmadan deneyim ettiğleri bu güzide seri, yeni oyunu ile karşımızda. Gerçekten de Close Combat oyunlarında çok fazla detay vardır. Her askeri birimin sağlığından, silahına, moralinden, cephaneşine kadar uzanan birçok farklı başlık bulunmakta. Kendisine ait oyun yapısı ile benzer oyunlardan anında ayrılır. Seri ile alakalı en büyük argümansa genelde birbirini takip eden oyular olması hakkında olsa da aslında durum çok daha farklıdır. The Bloody First isimli yapımda da yine İkinci Dünya Savaşına doğru

bir yolculuğa çıkıyoruz. Fakat bu yolculuğa o kadar büyük yeniliklerle çıkıyoruz ki anlat anlat bitiremeyebilirim. Öncelikle bir adet Grand Campaign, içerisinde Tunus, Sicilya ve Normandiya'nda bulunduğu üç adet Theatre Campaign, 11 Operasyon ve 36 Savaş olduğu söyleyerek başlayayım...

Bölgelerden de anlayacağınız üzere Avrupa odaklı olan yeni oyunumuzda, aynı zamanda çok ama çok fazla araç, askeri birim ve silah bulunmaktadır. Her silahın ve birimin de kendi kriterine has özellikleri bulunuyor. Oyuna başlar başlamaz ilk dikkatimi çeken yenilik grafikler üzerindeki farklılık oldu. Tamamen yenilenen oyun motoru ile çok daha dinamik bir Close Combat deneyimi yaşadım. Benzeri şekilde, eskiden nispeten ilkel diyebileceğim ses efektlerinde de büyük bir gelişme yaşanmış. Grafik motorunun gelişmesi, oyunda muazzam önem teşkil eden yüzey şekillerinde de değişiklikler yaratmış. Artık yüzey şekillerini daha iyi takip etmek, bizim göremediğimiz ama düşmanın görübileceği noktaları daha iyi anlamak gere-

kiyor. Sadece buradaki değişim bile oyundaki tüm taktiksel gelişimi baştan aşağıya değiştirmiş diyebilirim. Diğer tarafa değiştirilen oyun motoru yüzünden birçok oyuncunun göz zevkine hitap etmeyen bir görüntü ortaya çıktı gibi, önceki Close Combat oyunlarını deneyim edenlerin çok zor alışacağı bir oyun modeli ortaya çıkmış.

Benim için en büyük sorun, birimlerin yapay zekasındaki "zekaşızlık" oldu. Verilen komutları ve kullanabilecekleri yolları tam anlayıla kavrayamamalarından dolayı büyük sıkıntılar yaşadım. Hadi oyunu "load" edeyim dedim, bir baktım oyunu kaydederken "crash" yaşıyor. İşte tam olarak bu kombinasyonun bir noktasında hayatmdan soğudum diyebilirim. Ayrıca birimleri seçmek de bazen işkenceye dönüşebiliyor; gelin dramayı siz düşünün... Temelde The Bloody First ile çok iddialı gelişmeler söz konusu. Gerçekten de Close Combat serisinin uzun süre önce yapması gereken hamleler, geç de olsa yapılmış ama sonuç... İşte sonuç olarak ne yazık ki muazzam teknik hatalar olarak ortaya çıkmış. Serinin sık takipçilerindenseniz canınızı sıkacak birçok sorun var kabul ediyorum ama yine de bir şans verin derim zira deneyim ettiğim tüm sıkıntılar teknik problemlerden oluşuyor. Sağlam bir yama ile kendine gelmesi mümkün. Seriye yeni başlayacak insanlar içinse tavsiyem, ilk Close Combat oyunundan başlamaları ve bu oyundan uzak durmaları yönünde olacaktır. ♦ Ertuğrul Süngü



KARAR

ARTI Yenilenen grafik motoru, değişim ve gelişen taktik derinlik

EKSİ Yapay zekanın çok yapay olması, yeni grafik motoru ile gelen sorunlar



GELECEKTEN
GELEN TEKNOLOJİ

G305 GAMING MOUSE



MediEvil

PS1 döneminden kopup gelen, Cadılar Bayramı'na yaraşır bir eğlence

Üzerinden seneler geçmiş, "üstüne yazma"nın en iddialı şeklini yaşamışım, gidip de yıllar öncesinin MediEvil'ini hatırlayacak değildim. Bu yüzden de PS4 için hazırlanan bu "remake", benim için yepen bir oyun oldu, bir hayli de eğlendim. Sir Daniel Fortesque'in, kötü büyüğü Zarok ile olan mücadeleşinin konu edildiği oyun, elbette ki ciddi bir ısluba sahip değil. Hatta hikayeye göre Zarok tüm insanlığı tehdit ettiğinde ünlü şövalyemiz ordularının başında ileri atılıyor ve ilk ok saldırısında da ölüyor. (Ne var ki büyük bir kahraman olduğu anlatılıyor tarihte.) Bu savaşın sonunda Zarok da –sözde- ölüyor ve tehlike geçiyor. Fakat yıllar sonra Zarok tekrar canlanıyor, bir Necromancer edasında ölüleri de diriliyor; Sir Daniel Fortesque dahil olmak üzere...

Evet, Zarok'u bir kez daha durdurmak için "ölü" bir formatta dünyaya dönüyor ve başlıyoruz savaşmaya.

Bir savaşçı olarak iki farklı silah kullanabiliyoruz –ki bunlardan bir tanesi tamamıyla bizim seçimimize bakıyor. Bıçaklar, yay, kocaman bir odun parçası... Her biri farklı işlere yaradığı için silahlar arasında geçiş yapmak da gerekebiliyor. Özellikle sopa ile bazı engelleri parçalayabildiğimiz için gizli yerleri açabiliyoruz.

Bölgelere ayrılmış olan oyunda temel amacımız ölümeden bölümün sonuna ulaşmak ama Hall of Heroes adındaki yerde, çeşitli yeni silahlar ve ek özellikler açabilmek için her bölümde, Chalice'i dolduracak kadar ruh toplamamız gerekiyor. Bu ruhlar da elbette ki düşmanlarımızdan dökülüyor. Düşman sayısı belirli olduğundan, bir bölümdeki tüm düşman-



ları bulmak ikincil görevimiz haline geliyor ve hatta bazi bölümleri bu yüzden bir kez daha ziyaret etmemiz gerekebiliyor.

Kahramanımızın savaş yetenekleri çok gelişkin değil; sadece gard alıp elindeki silahı kullanabiliyor. Dolayısıyla oyunda stratejik bir derinlik, bir combo sistemi veya bir başka mekanik bulunmuyor. Sonuçta bu bir PS1 oyunu ve o dönemde, oyunlardaki genel amacımız önmüze çikanı birkaç vuruşa öldürmekten ötesi pek sayılmazdı. (Sonra MGS, Resident Evil gibi güzellikler geldi, ortam değişti.) Haliyle oyundaki en büyük amacımız, bir bölümü tam anlamıyla bitirmek ve canlarımızı kaybedip Game Over yazısını görmemek. Bu da zaman zaman hiç kolay olmuyor; hele ki dikkatli olmazsak... Oynanış gayet eğlenceli, bunu bilin. Yapımıclar buna ek olarak görselliği de üst düzeyde tutmuş. Renkler, Cadılar Bayramı havası,

Nightmare Before Christmas'tan fırlamış gibi gözüken animasyonlar... Ve müzikler. Gerçekten çok başarılı bir soundtrack'e sahip oyun –ki Deluxe versiyonunda bunu da ekstradan indirebiliyorsunuz. Tüm bu etmenler de oyunun atmosferini kuvvetlendiriyor.

Şöyle rahatça oynayabileceğiniz, eski dönemin keyfini veren, esprili bir aksiyon oyunu arıyorsanız, MediEvil'ı almaktan kaçınmayın.

◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Sağlam bir remake. Görsellik ve müzikler çok iyi. Oyun hep eğlencesini koruyor.

EKSİ Silah kullanımı çok basit. Bölümler kısa.

79





Yapım Mirage Game Studio **Dağıtım** Handy Games, THQ Nordic **Tür** Simülasyon **Platform** PC, Mac **Web** handy-games.com/en/games/little-big-workshop

Little Big Workshop

Bizim de garajımız olsaydı şimdide çoktaan milyarderdim...

Tüm iyi fikirler bir yerden başlamak zorunda. Bazen küçük bir ofiste, bazen çalışma masasında. O koca koca markaların geçmişine bakınca hepsinin basit bir fikirden yola çıktığı görülmek. Önce birkaç kişi birleşip bir şeyler yapmaya çalışıyor sonra bir bakmışsınız işler gelişmiş, büyümüş, kitleleri peşinden sürükleyen bir markaya dönüşmüştür. Bunları anlatmanın nedeni tanıtacağım oyunun, Little Big Workshop'un temel aldığı ana fikir. Bu oyunda şirketimizi sıfırdan oluşturuyor ve CEO olmanın hayalini kurarak işe koyuluyoruz!

Little Big Workshop'u oynarken aklıma Little Big Planet geldi. İki oyundan sevimli ve rengarenk. Yani tam bana göre. Tahta bir masanın üstünde, kırmızı renkli ve çevirmeli bir telefonun yanında (bu telefondan aynı zamanda görevlerimizi alıyoruz) üç küçük boş oda ile serüvenimize başlıyoruz. Tabii önce şirketimize isim veriyoruz.

Mesela ben, ilk şirketim Pofidik Shop'u çok

büyük hayallerle kurdum. İlk kurduğumuzda telefonumuz çalışıyor ve komşularımız bize yardımlaşmanın önemini anlatıyor. Ne, nedir veya nasıl kurulur gibi. Kısacası tutorial. Temelleri öğrendikten sonra şirketi büyütmek ve vizir vizir çalışanların koşturduğu bir atölyeye dönüştürmek sizin elinizde. Tabii bu iş yazdığım kadar kolay değil. Öyle iki tuşa basayıp, armut piş ağızma düş yok. En basitinden sandalye mi üreteceksiniz? Nasıl yapıldığını gösteren taslak lazımdır, malzeme ve ekipman lazımdır. Tüm bunları bir araya getirecek yetenekli elli de unutmayın. Her şeyi hallettikten sonra iş sizin zekâsına ve sevginize kılıyor. Üretimin hangi aşamasına dikkat etmelisiniz? Satış için sandalyenin kenarları mı daha önemlidir yoksa oturma alanı mı? En ideal sandalye neye benzer? İş hep patronda bitiyor. Üreteceğiniz ürünü göre satış yapıyor, popülerliğiniz artıyor ya da tam tersine başarısız oluyor ve sevimli çalışan amcaların da yüzü asılıyor. Benim işler nasıl mı gitti? Pofidik Shop her daim bir numara!!

Little Big Workshop'ta bahsedebileceğim kadar çok detay var ki, hepsine değinmek için yeterli alanım yok. Temellerin üzerinden az çok geçtim. Fikir basit: Planla, malzeme bul, üret. Tabii değerli çalışanlarımızla da ilgilenmemiz gerekiyor. On kişilik bir alana yirmi kişi koyarsanız moraller düşebilir. Aslında onları nasıl çalıştıracağınız da tamamen size bırakılmış. İyi kalpli bir patron olup geleceğe yatırım diyerek

onlara iyi davranışlar, yüksek maaş verip konforlu çalışma alanları sunabilirsiniz. Bunlar elbette maliyeti artıracaktır ama çalışanlar sizin için elinden gelenin en iyisini yapacaktır. Ya da demir yumruk olup "minimum kaynak, çok iş" diyebilir, kırbaç vurabilirsiniz. Bu da size para ve zaman tasarrufu sağlayabilir ama kalite ve çalışan memnuniyeti açısından zor anlarda yaşatabilir. Dengeyi tutturmak size kalmış. Benim tavsiyem: Her ne kadar çalışanları destekleyen bir kurum olsanız da bazen yumruğunuza masaya vurun. Çünkü rekabet dünyası acımasız ve düşerseniz kalkmanız zor olur (Patron mode: on) Little Big Workshop'da işleri büyütüğünüzde doğal olarak içerik de giderek karmaşık bir hal alıyor. Büyüyen çalışma alanınız, daha fazla malzeme, daha fazla çalışan, daha fazla iş alanı, daha fazla rekabet derken bazen eski günlerinize dönenin özlemi (gören de yıllar yıllar öncesi sanır, alt tarafı birkaç saat öncesi) çekebilirsiniz. Diğer taraftan imparatorluk yolunda nereden nereye diyerek kendinizle gurur duyabilirsiniz. ♦ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI İçerik olarak envai çeşitlilik, sevimli bir sunum eşliğinde kendi işinizin patronu olmak

EKSİ İlerledikçe kompleks hale dönüşmesi baş döndürebilir



Yapım Lab Zero Games **Dağıtım** 505 Games **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Mac **Web** indivisiblegame.com

Indivisible

Klasik bir RPG oyunu oluşturmak için gerekli olan tüm öğeler, kendine özgü bir şekilde bir araya geliyor.

Haydi, bir RPG hikayesi yazmak için ihtiyaçımız olan malzemeleri listeleyelim:

- ◆ **Sevimli bir kasabada büyümüş olan kızımız: Tamam.**
- ◆ **Ortalığı kasıp kavurmayı bekleyen sihirli güçler: Tamam.**
- ◆ **Düşman tarafından öldürülülmüş bir aile üyesi: Tamam.**
- ◆ **Bu aile üyesinin ölümüyle alakalı olarak başlayan yolculuk: Tamam.**
- ◆ **Yolculuğa eşlik eden kankamız: Tamam.**

Dahaası vardır elbet, ancak şimdilik bunları topladıysak kendi kişisel aksiyon RPG hikayemizi yazmaya hazırız demektir. Skullgirls ile tanıştığımız Lab Zero Games de bu kadim formülü biliyor olacak ki, hiç vakit kaybetmeden, formülde küçük bir değişiklik yaparak Indivisible'ı yaratmış. Küçük bir değişiklikle diyorum çünkü bu hikayedede, kankamız olması gereken yol arkadaşımız babamızın hiç ama hiç haz etmediğimiz katılı (zaten babamızın katilinden niye haz edelim?)

Metroidvania tarzının kendine has dövüş teknikleriyle birleştiği Indivisible, gayet keyifli bir oynanışa sahip. Oyunda, tüm hayatı boyunca

savaşçı olmak için yetişirilmiş olan Ajna'nın, babasını öldürüp tüm köyüne yok eden Lord Ravannavar'dan intikam almak için yola koyulmasıyla başlıyor maceramız. Nereye gideceğiini bilmeyen Ajna, kendisini Lord Ravannavar'a teslim etmek isteyen Dhar'ı da yanına katıp yollara düşüyor. Aslında tam olarak yanına katmak diyemeyiz, çünkü Ajna, insanları zihnine hapsetmek gibi bir gücü olduğunu fark ediyor. Böylelikle yolculuğunda kendisine katılmak isteyenleri kafasının içine stoklaya stoklaya yola devam ediyor. Benim kenarda bekleyen onca yazı, iş, sorumluluk vb. şeyleler muhitemelen muhasebe ofisine dönmiş olan iç dünyamın aksine Ajna'nın gayet ferah ve huzurlu olan iç dünyasında (girip görebiliyoruz) yol arkadaşımız keyifli keyifli takılıyor; arada sırada "Kavga var, koşun!" dediğimizde atlayıp geliyorlar. Yani sonuçta, intikam için yola çıktıığımız düzünden sek oyunda düşmandan bol bir şey yok. E, yol boyunca da hırsız var, hırsızı var, ölüsüz var derken dövüşlerin arası arkası kesilmiyor. Dövüşlerde kafamızda topladığımız eş dost arasından üç kişiyi çağırıyoruz. Diğerleri "kalabalık dalmayalım, ayıp olur," diye gelmeyenler herhalde ama ben olsam bütün mahalleyi çağırırdım açıkçası. Hele hele mahallelinin Indivisible'daki karakterler gibi güçleri varsa! Oyundaki tüm karakterlerin kendilerine özgü yeteneklerini birer birer denemek ve kimi takımında tutacağına karar vermek oyundaki en eğlenceli şeylerden biri. Ben genellikle aynı karakterlere takılı kalsam da zamanla karşıma yeni düşmanlar çıktııkça daha farklı kombinasyonlar da denemeye çalışıyorum. Çünkü bazen ufak bir boss'u bile geçmek bile 5-6 deneme gerektirebiliyor. Bu noktada, ölmek değil de her yeniden doğuşta bir tık geriden başlayarak ha babam diyalogları baştan dinlemek sıkıcı oluyor. Bu yüzden de sağdan soldan

sacma sapan şekilde düşerek ölmek ya da durdurak bilmeden dayak yemek istemiyorsanız, oyunu gamepadle oynamanızı öneririm. Şahsen ben gamepadı deneyene dek oyundan nefret ettiyordum. Çünkü klavye kontrolleri bir garip olduğu için yürürken bile tuşları ara ara unuttuğum yetmiyormuş gibi, dövüşlerde karakterlerin yeri değişikçe kafam da karışıyordu. Indivisible, her sahnesi birbirinden güzel, renk renk atmosferlerde geçen son derece eğlenceli bir aksiyon RPG oyunu olmuş. Hikayenin ve karakterlerin biraz boş olduğunu ve oyuncuya bu açıdan pek bir tatmin sunmadığını itiraf etmek gerek. Yine de esprili karakterlerin arasında geçen eğlenceli diyaloglar aksiyon dışında da oyunun bir şekilde akmasını sağlamış.

◆ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Dövüşler yeterince keyifli, diyaloglar insani bunaltmıyor, göz okşayan 2D bir dünya

EKSİ Karakterler ve hikayenin arkası boş, klavye kontrollerine alışması zor, biraz tekrara bağılıyor

78



Deliver us the Moon

Dramatikli, bilimli, kurgulu oyun...

Bu ayın 20'sinde Moons of Madness diye bir oyun çıktı. Hatta az sonra satın alacağım, 36 TL gibi uygun bir fiyatı var. Steam'ın Çıkacak Oyunlar Listesi'nden çok evvelden bunu gözüme kestirmiştim (ama tarihini yanlış hatırlıyorum). Kürşat (Kürşat'sız yazı olmaz!) bu ayki oyunları sıraladığında Moons of Madness'in ismini tam hatırlamadığımdan Deliver us the Moon'a aynalı sazan gibi hemen atladım. Oyunu oynuyorum, bir yandan da korkunçlu sahnelerin çıkışmasını bekliyorum ama çekmiyor. Bir drama bir üzüm dozajı sürekli artıyor ama beni katletmeye çalışan yaratıktan eser yok. Sonra anladım ki yanlış oyunu almış... Ama iyi ki almışım. (Adamın her oyun seçimi başı başına bir macera, bir trajedi – Kürşat) Biz insanoğlu, rahat totomuza battığı için gene güzelim gezegenin içine etmiş tonton okuyucular. Her nasılsa (oyun bunu açıklamıyor) bir enerji krizi baş göstermiş ve bu yüzden yemyeşil, gözünü sevdigim gezegenimiz size Arrakis olmuş (Dune bilmeyenler için diyeyim, bir nevi çöl gezegeni). Sonra bizimkiler kafayı

çalıştırmışlar ve tesadüfen Ay'da Helium 3 diye yeni bir element bularak tüm dünyanın enerji krizini çözmüşler. Gitmişiz Ay'a kocaman bir üs kurmuşuz ve muazzam bir mühendislik harikası ile küçük kara uyduımızdan enerji emmeye başlamışız... Ama bir nedenden dolayı bu enerji trafiği kesilmiş ve Dünya gene eski çorak haline dönmüş. Artık öyle bir noktaya geliyoruz ki World Space Agency bütün imkânlarını kullanarak kalan son astronotu, yani bizi, Ay'a taşıyacak tek atımlık bir uzay mekiği hazırlıyor. Görevimiz Ay'da nasıl bir sorun yaşanıp enerji akışının kesildiğini bulmak ve bu sorunu çözerken Dünya'ya tekrar enerji sağlamak. Aslına bakarsanız bu kısmı bana bayağı Interstellar'ı anımsattı. DÜTM bu filme benziyor evet ama Kuantum Teorisi fantezileri olmadan sadece drama bölümünü buradan aparmış diyebilirim. DÜTM'un küçük çaplı bir firmadan çıktığını göz önünde bulundurursak grafiklerin, özellikle seslerin ve seslendirmelerin çok iyi olduğunu söylemem gereklidir. Karakterimiz hikaye boyunca hiç konuşmuyor ama Ay üssünde neler döndüğünü, bulduğumuz video ve ses kayıtlarından öğreniyoruz. Yapımı KeokeN Interactive bunun önemini çok iyi kavramış olmalı ki seslendirmenin üzerinde özellikle durarak biz oyuncuları sundukları maceranın içine resmen çekmişler. Gerçekten oyunun en önemli artışı benim için seslendirmeler oldu.

Oyunda Portal kadar olmasa da benzer bulmacalar ve Daymare 1998 kadar kazık olmasa da geçmeniz gereken kafa patlatıcı anlar var. Bunlardan bir tanesi uzay mekiğini kaldırma çalışlığım andı, kısıtlı sürede doğru

tuşlara basmaya çalışırken kendimi resmen orada hissettim ve gerildim (ve birçok defa başarısız oldum). DÜTM'da Ay'ın yönünde Gravity tarzında aksiyonlar yaşarken Ay üssündeki sorunu çözmek için o bina senin bu bina benim derken uyduğun yüzeyinde de bolca dolaşacaksınız ve bunu yaparken kısıtlı oksijenizi kullanacaksınız. Yolda bulacağınız ASE ünitesi yoldaş robotumuz ise resmen eliniz ayagınız olacak.

Deliver us the Moon sonu sürprizle biten (çünkü karakterimin kimseye söylemediği bir amacı daha var) güzel bir hikâye, atmosfer, müzikler ve özellikle sizi içine çekerek kaliteli seslendirmeler istiyorsanız doğru karar. Oyun drama tabanlı bir öyküye sahip ve yaklaşık altı saatte bitiyor. Sinema tadında bir macera arıysanız kesinlikle tavsiye ederim. "Yok, ben aksiyon severim beni bozar," diyorsanız kaçarak uzaklaşın zaten, kulaklarınızı çınlatmanız istemem. Açıkçası yanlışlıkla bu oyunu seçtiğime zarre pişman değilim. Bu arada Joker şahane film olmuş, uzun süreden beri ödediğim sinema bileti parasına acımadım. Umarım Phoenix fikrini değiştirir ve daha fazlasını çekerler... (Nurettin?? – Kürşat) ◆ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Seslendirmeler, sonu sürprizli drama yüklü hikâyesi ve çapına göre grafiklerin kalitesi.

EKSI Oynaması süresi kısa ve hikaye biraz çizgisel.

75





Yapım Wizards Digital Game Studio **Dağıtım** Wizards of the Coast **Tür Kart Oyunu Platform** PC, Mac (2020) **Web** magic.wizards.com

Magic: The Gathering Arena ◆

Efsane oyun, sonunda gerekeni yaptı!

Tanıyanlar bilirler, konu fantastik işler, T nerdlük, geeklik olduğu zaman hayatım büyük bir kısmını verdim diyebilirim. Ben kendimi 90'lı yılların ortalarından sonrasında doğru bu kültüre doğru bıraklığım sıralarda, FRP'nin hemen ardından ilk duyduğum isim Magic the Gathering oldu. İlk booster paketimi 1997 yılında, henüz bir veletken açmıştım; Weatherlight setindendi. Sonra ufak ufak oynamaya başladım. İstanbul Beşiktaş'ta bulunan Sihir ve Saklikent kafeler arasında mekik dokuyordum. Sürekli yeni booster paketi açıyor, bir yandan FRP, bir yandan Magic oynuyordum. Sonra 1999 yılında Warhammer diye bir şey geldi ki zaten gelinen noktayı sizler de artık biliyorsunuz. Magic ile tanışığım günden bu yana bir şekilde iç içeyim; hatta dört yıl kadar ürünü ülkemize ithal eden Pegasus Oyuncağın da müdürlüğünü yaptım. Magic, konu "Core mekanik" olduğu zaman, fiziksel olarak üretilmiş en iyi oyundur. 1993 yılında üretilen Alfa, Beta ve Unlimited olarak bilinen setlerinden bu zamana kadar özünden hiçbir şey kaybetmeden gelmeyi başarmış, halen milyonlarca insan tarafından deneyim edilen ender yapımlardır. Bir defa Magic oynarsanız, bırakamazsınız diye bir söylem vardır ki ben de buna gönülden katıldım. Magic bırakılmaz, sadece ara verilir... Nitekim Arena ile bu ara verme işi de ortadan kalkacak gibi duruyor. Hatta daha da fenası, sanki hiç olmadığı kadar çok oynayacağız!

Nereden nereye...

Magic the Gathering, 1993 yılında Pennsylvania Üniversitesinde matematik üzerine doktora tezi yazmakta olan Richard Garfield'in içadi bir oyun olarak bilinmektedir. Kendisi uzun süre farklı oyunlar tasarlamış, nihayet 1991 yılında, dönemin Wizards of the Coast CEO'su Peter Adkison ile tanışmasının ardından oyun piyasaya çıkmıştır. O günden bu güne kadar geçen sürede, oyunun "core" mekanikleri ne redeye ne de değişiklikle uğramasa da, 1994 yılında Revised Edition, 1999 yılında Classic Edition ve 2009 yılında Magic 2010 olarak bilinen setler ile üç adet büyük

değişiklik geçirmiştir. Her ne kadar online mecrada 2002 yılında Magic Online olarak bilinen bir oyun üretilmiş olsa da Magic oyunundaki komplike kural sisteminin dijital aktarılmasındaki zorluklar sebebiyle çok daha ilkel bir görüntü ve oynanış sahipti. 2008 yılında güncellenen Magic Online, yine de gereken ilgiyi görememiştir. Özellikle Hearthstone ile başlayan pratik kart oyunu denklemi, nihayet 1999 yılında Wizards of the Coast'u satın alan Hasbro ekibinin de gözünden kaçmadı ve 2018 yılı itibarıyle Arena'nın beta testleri başladı. Birkaç setin önce kapalı, sonra da açık betada deneyim edildiği oyunda, Eylül ayında çıkan Throne





of Eldraine isimli set ile birlikte tam sürümeye geçiş yapıldı...

Magic the Gathering ilk başlarda öğrenmesi biraz karışık bir oyundur. Bu yazımızda oyunun nasıl oynandığını anlatmayacağım zira zaten Arena'yı indirip, hiçbir ücret ödemeden oynamaya başlayabilirsiniz ki genelde "Para tuzağı o oyun!" denilen bir yapım için harika bir hareket. Oyunu öğrenmek için geliştirilen eğitici kısımlar gayet faydalı. Açıkçası birisini karşıma alıp öğretmemeye oranla daha hızlı dönüşler aldigimi söyleyebilirim. Devam etmeden önce, yine de ufak bir bilgilendirme yapayım... Oyunumuzda beş adet renk bulunuyor; Beyaz, Kırmızı, Mavi, Siyah ve Yeşil. Bunlardan hariç olarak bir de "renksiz" dediğimiz farklı kartlar mevcut. Temelde her rengin belirgin bir özelliği olsa da bu özellikler değişkenlik gösterebiliyor. Tek renk deste ile yetinmek zorunda da değilsiniz. Gerekli kart sinerjisini yakaladıktan sonra beş renk deste yapmanız da mümkün ama pek tavsiye edilmediğini siz de görebilirsiniz. Standard oyunlarda desteler minimum 60 kart, maksimum da ise sınırsız şekilde hazırlanıyor. Tabii matematiksel olarak her zaman en iyi 60'lık deste tasarılmaya çalışılıyor ki bir tutarlılık olsun. Kaynak kartları hariç, aynı isimli kartlardan destemize toplamda dört adet koyabiliyoruz. Herhangi bir özel durum haricinde, her tur bir kart çekiyor, bir tane de kaynağı oyna inebiliyoruz. Bundan sonrasında birazlık karışık olsa da kısa sürede alışacağınızda emin olabilirsiniz.

Arena dünyası

Paper yani fiziksnel Magic'i bilenler, zaten çok da farklı şeyler ile karşılaşmayacaklar ama bilmeyenler için oyunda yapılabileceklerden biraz bahsetmeye fayda



var. Típki fiziksnel Magic'de olduğu gibi Arena'da da her yeni set, şu anki rotasyona göre üç ayda bir kendisini gösterecek. Her yeni set ile birlikte yeni bir Plane'e gidilecek, yeni kurallar oyuna eklenecek ve birçok yeni kart göreceğiz. Standard oyun modelinin haricinde, iki adet önemli oyun modeli bulunuyor; bunlar Sealed ve Draft. Sealed modunda, toplamda altı adet booster açıp, içlerinden çıkan kartlarla en mükemmel 40 kartlık desteyi kurmaya çalışıyoruz. Draft modelinde ise sıra ile toplamda üç booster açıyoruz. Bu booster paketlerin her birisinden tek bir kart alıp diğerine geçiyoruz. Fiziksnel oyun modelinde sekiz kişinin yan yana oturduğu bir masada paketlerin bir yandakine verilerek döndüğünü düşünün, hah sistem işte böyle çalışıyor. Pek tabii online ortamda an itibariyle bilgisayara karşı draft yaptığımızı unutmamak lazım ki en büyük sıkıntılarından bir tanesi bence budur. Özellikle aldığınız renkteki kartların bir anda kesiliyor olması acayıp rahatsız edici.

Oyunda hem Gem hem de Gold mevcut. Dileyen oyuncular Store üzerinden parayı basıp farklı alış verişler yapabiliyorlar. Fakat her gün gelen görevler sayesinde ortalama haftada bir kere drafta girebilecek 5.000 Gold'u toplayabiliyoruz. Draft'larda toplamda üç kere yenilme hakkımız var. Eğer yedi maçı da kazanırsak, bolca Gem ediniyoruz ki Draft'ların Gem ücretleri 750 Gem. Bunun haricinde, típki gerçekte olduğu gibi daha zor şartlarda oynanan Traditional Sealed ve Draft modları da mevcut ama sanıyorum kimse iki kere yenilince turnuvadan atılmak istemez. Tabii ödüllerin de bu acımasızlığa oranla daha fazla olduğunu belirtmekte fayda var. Ayrıca Mastery Tree denilen ödül sistemi ile her hafta belirli miktarlarda seviye atlayarak bir nevi hesabımızı

geliştiriyoruz. 3.400 Gem verip açılan özel ilerleme hattı sayesinde her yeni seviyede bolca ödül almak mümkün. Ayrıca kartlar için kozmetik kazanmak da kabası. M20 setinde en fazla 100. Seviyeye kadar ilerleyen bu ödül modeli, yeni set ile 110 ve ilerisi olarak gözükmektedir. Ayrıca booster paketlerinden Wild kart dediğimiz, kalitesine göre direk istediğimiz kartları üretmemimize imkan sunan bir yapı da Arena'da kendisine yer bulmuş. Fiziksnel Magic'de olmayan bu kartlar sayesinde Standard deste yapmak bir hayli kolay oluyor. Ayrıca her altı booster'da bir defa, Uncommon sonrasında da sırasıyla Rare ya da Mythic Rare Wild kart kazanmamız mümkün.

Oyunun en önemli sıkıntısısa kesinlikle deste karıştırma sisteminin düzgün çalışması olası. Fiziksnel Magic oynayanların da "Core Mekanik" tarafından en çok canını sıkan durum da budur. Sürekli kaynak kartı çekmek ya da yeterince çekememek oyunun tüm keyfini kaçırmaktır. Bu durumun Arena'da da fazlasıyla yaşadığına şahit oldum. Yüzmeci ekip konu hakkında uzun süredir çalışıyor olsa da halen bir çözüm bulamadı. Bu kritik sıkıntıya alıştığınız taktirde, muazzam bir oyun deneyimi yaşayacağınızı garanti ederim. Hiçbir ücret ödemeden, evinin konforunda Magic oynamak gerçekten muazzam bir deneyim!

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Muazzam oyun mekanikleri, fiziksnel harika şekilde dijitalde nakledilmesi, farklı oyun modları ve üç ayda bir güncellenen kartlar

EKSİ Kart çekme ve karıştırma mekanığından verdiği rahatsızlık



Yapım Playtonic Games **Dağıtım** Team 17 **Tür** Platform **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** team17.com/games/yooka-laylee-and-the-impossible-lair

Yooka-Laylee and the Impossible Lair ♦

İmkânsız değil belki ama en azından eğlenceli

“Yooka-Laylee ve İmkânsız İn” adlı sevimli grafikli oyunumuza başladıkten bir müddet sonra kendi kendime şöyle dedim: “Bu oyunu asla bitiremem” Ama imkânsız olduğundan değil. Tamam, “rage quit” olayına kapıldığım iki – üç an oldu. Ama asıl mesele, (Bunu yaklaşık yedi – sekiz saat oynadıktan sonra fark ettim) oyunda bağımlılık yapan bir şeyler var. Eğleniyorum, sinirleniyorum ama oynamayı bırakmak istemiyor, bırakıktan sonra ise bir daha oynamak istemiyorum.

Tek bir cümle ile özetlemem gerekirse: Yooka-Laylee bir platform oyunu. Çoğunlukla soldan sağa ilerliyor. Oyun aşağı yukarı kırk bölüme sahip. Daha doğrusu yirmi normal ve yirmi ters dönmüş diyeşim. Her oyun gibi ilk bölmeler eğitim tadında kolay geçiyor (her ne kadar oyun size eğitim vermese de kendi kendimize kavrıyoruz işte) Oyun ilerledikçe işler zorlaşıyor. Daha net zamanlama gerektiren anlar, daha hızlı hareket eden engeller derken mücadelenin seviyesi artıyor. Peki, olay ne diye so-

racak olursanız kısaca anlatayım: Serinin kötü kalplisi Capital B geri dönmüştür ve zihinleri kontrol eden aygıtı ile kralice arının çalışan işçilerini manipüle ederek kötülüklerine alet etmektedir. Amacımız da onları kurtarıp Kraliyet Muhafiz Arılarını yeniden oluşturmaktır. Bölümler ilerledikçe oyun zorlaşıırken, siz de (Yani Yooka ve Laylee) güçleniyorsunuz. Her bölümde kurtardığınız bir arı size kalkan oluyor ve İmkânsız İn’de alabileceğiniz darbe sayısı ona göre artıyor. Sekizi gizli ve artı kırk bölüm olduğunu varsayırsak, oyunun sonunda kırk sekiz darbe kaldırabilecek bir kalkana sahip oluyoruz. Oldüğünüzde, İmkânsız İn’e baştan başlıyorsunuz. Bu sadece platform segmentlerini değil aynı zamanda Capital B’ye karşı basit ama zaman alan birçok savaş da içeriyor. Bu noktada oldüğüm yere geri dönmem biraz sürüyor ve çok sıkıcı bir durum. Üstelik bağlayıcı da. Oldüğüm yere geleyim, biraz daha geçeyim, dur şu bölüm de bitsin, arkada kalsın derken benzin gibi zaman yakıyzısunuz.

Oyunun en güclü yanı sevimli grafikleri. Efendime söyleyeyim, buz seviyesi var. Makine seviyesi var. Orman seviyeleri var. Su altı seviyeleri dahi var ve su altı seviyelerinin sevilmemişine dair bayat şakalar da mevcut. Oyunda kaçınılmazı gereken büyük bıçaklar, ziplayan düşmanlar, ateş edenler, kırılan yollar, ipten ipe atlama, karşısından karşıya ziplama gibi klasik platform oyunları ne sunuyorsa hepsi var. Peki, içeriğin fazla oluşu iyi olduğu anlamına geliyor mu? İmkânsız İn için durum bir “eh işte” diyerek özetleyeyim. O tanık

platform oyunlarının sıhri yok ama oynatıyor işte. Öldürmüyor ama süründürüyor misali. Tabii biraz da bulmaca çözme serpiştirilmiş bölmelere. Çok kafa yoran şeyler değil elbette. Genelde zamanlama ile bir nesneyi bir yere aktarma gibi.

Yooka-Laylee ve İmkânsız İn, eskiyi atan, kötü olmamakla beraber zor bir oyun. Eğlenceli ama bikkinklik da veriyor. Yani biraz dengesiz. Rayman tarzında bir eğlence beklemeyin sakin. Öte yandan kendisini test etmek isteyen herkesin İmkânsız İn’i denemesi gerektiğini de düşünüyorum.

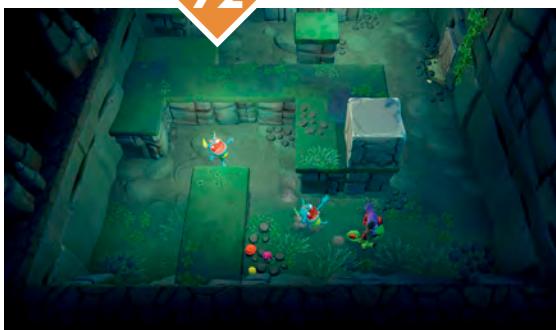
♦ Olca Karasoy Moral

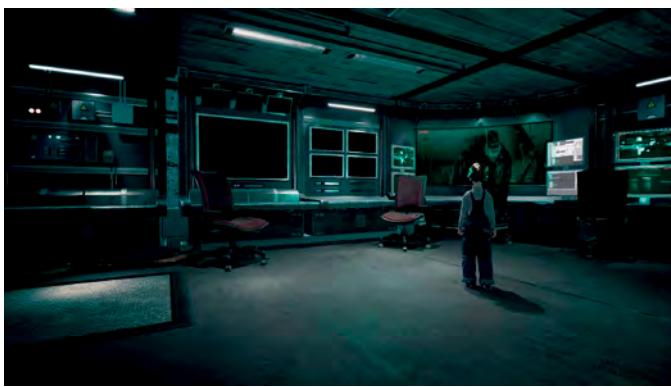
KARAR

ARTI Harika bölüm ve platform tasarımları

EKSİ Ölünce başa dönmek ve basit hatalar yüzünden tekrar ölmek

72





Yapım Tessera Studios **Dağıtım** Daedalic Entertainment **Tür** Korku, Macera **Platform** PC, PS4 **Web** www.tesserastudios.com/#intruders

Intruders: Hide and Seek

“İçerden bir tıkırı mı geldi?”
-Üst kattan gelmiştir, uyu hadi.
“Koridorda biri var!”
-Üst kat komşudur, uyu uyu...”

Intruders: Hide and Seek adlı VR destekli oyunumuz aslında tam bir korku oyunu sayılmaz. Korkutmak için canavarlar kullanıyor, sınırlı sayıda mermi ile çaresiz bırakmıyor. Korkutmuyor ama öyle bir geriyor ki, eliniz ayağınız birbirine giriyor. Bu arada, sadece VR değil, normal olarak da Intruders'i oynayabilmeniz mümkün.

Yetişkin karakterlerin aksine oyunda küçük bir beyefendi gibi canlandırıyoruz. Küçük olumuzdan dolayı dünya gözümüzde daha da büyük (ve ürkünçlü!). Ailemizle beraber yaşadığımız büyük evde gecenin bir vakti izinsiz misafirler gezmektedir. Anne ve babamız rehin alınmış ve bizi ve kız kardeşimizi aramaktadırlar.

Elbette Evde Tek Başına'daki Kevin gibi türlü tuzaklar kuruyoruz. Daha gerçekçi bir şekilde davranıyoruz. Ne mi yaparak? Saklanarak! Hikaye olarak fazla detay vermek istemiyorum. Tek söyleyebileceğim, bunlar sıradan soyguncu değiller. Karakterimizin babasının işi ile ilgili olduğunu bilin yeter. Ayrıca belirtmeliyim ki, hikaye olarak bir hayli merak uyandırıcı. Hikayeden az çok anlaşılmıştır. Bu oyunda gizlilik ve saklanmak önemli. Ses çıkarmamaya özen gösteriyor, dolaplara, koltuk arkalarına saklanıyor ve adeta sürünerek, gizlice ilerliyor. İşin kırılma noktası bir müddet sonra gerçekleşiyor. Mekaniklere alıyor, evi tanıtmaya ve düşmanların hareket şekillerini ezberlemeye başlıyoruz. Dolayısıyla gerilim de yerini rahatlığa bırakıyor. Tamam, tedbiri elden bırakmıyoruz ama eski korku geride kalmıyor. Gergin anlar yine yaşanıyor. Örneğin bizi yakalamaya çalışan vatandaşın elimiz ayağımız birbirine girsin diye ansızın odaya dalması gibi. Düşmanlara degenmişken, yapay zeka gidip geliyor. Bir bakıyorsunuz ki koltuğun arkasına ışık tutup kontrol etmek istiyorlar. Diğer seferde ise neredeyse

önünden geçeceksiniz fark etmiyorlar. Sonuç olarak yapmanız gereken fark edilmemek. Fark edildikten sonra açıkçası kaçmaya çalışmak nafile. Çünkü kısa bacaklımızla koşmak bize hiçbir şey kazandırmıyor. İki dakikada sevgili takipçilerimiz tepemizde bitiveriyorlar. Grafiksel olarak baktığımızda oyun gayet cıalanmış. Gece olduğundan karanlık tonlar hakim. Dolayısıyla ürpertici bir atmosfer söz konusu. Elbette odamız gibi renkli mekanlar da mevcut ama genelinde ürpertici ve karanlık koridorlarda takılıyor. Seslendirme ise belki de oyunun en zayıf yönü. Çok yapmacık geldi bana ve çocuğu konuşturabilsem, kötü ağabeylerinden konuşmamalarını rica ederdim. VR tarafını açıkçası deneme imkanım olmadı. Yaptığım araştırmalara ve edindiğim bilgilere göre ise oyunun standart modundan daha başarılı olduğu yönünde birçok bilgiye ulaşım. Mantıklı da yani. Olaya monitörden bakmak var, bir de çocuğun kendisi olmak var.

Intruders: Hide and Seek'i ortalama üç saat gibi kısa bir sürede bitirebilmek mümkün. Tabii etrafta dolanıp toplandıran eşyaları (trophy) bulmaya çalışmanızı saymazsa. Tek yaptığız etrafta saklanmak ve gizlenerek ilerlemek olduğunu düşünürsek ilk bakışta fazla bir şey vaat etmiyor gibi görünüyor. Aslında doğru. Yeni bir soluk, farklı bir konsept veya kurgu yok. Birçok oyundaki gibi saklanarak ilerliyoruz işte. Gelgelelim, küçük bir çocuk olumuz ve hikayesinin beklenenden iyi olması en iyi yanı

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Başarılı bir hikaye, germek adına iyi iş çıkarıyor

EKSİ Oyuna alışıkтан sonra eskisi gibi zor gelmiyor ve korkutmuyor, çok kısa oluşu

70



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





Yapım Chance Agency **Dağıtım** Chance Agency **Tür** Görsel Roman **Platform** PC, Switch, iOS **Web** neocabgame.com

Neo Cab

Neon ışıkları altında bir taksici polisiyesi

Daha önce de belirtmişim, bir dergide editör olmanın en büyük problemi sevdığınız oyunları bir kenara koyup yazmak zorunda kaldıklarınıza odaklanmak. Neysé ki hep odaklanmak istedigim ama vakit ayıramadığım türlerde de yolum kesiyor bu şekilde. Görsel roman bu türlerden birisi ve Neo Cab de tam olarak istedigimi veren hayli keyifli bir macera. Yakın gelecekte geçen oyunda kahramanımız kadın bir taksici şoförü (Neo Cab) olan Lina. Kendisi için hareketli zamanlar zira anı bir kararla bir süre önce görüşmeyi kestiği en yakın arkadaşının yanına, kendisi için yepeniyi ve devasa bir kent olan Los Ojos'a taşıyor. Sırt çantası o tartışmadan sonra evi terk ettiğiz zamanki kadar küçük, tek varlığı da artık tehlike altında olan mesleğini icra ettiği Neo

Cab taksisi. Los Ojos sadece büyük bir kent değil, aynı zamanda sürücüsüz taksi oyunının bayraktarlığını yapan Capra şirketinin de merkezi durumunda. Hal böyleyken ve Lina'nın tek istediği kankası Savy'nin evine yerleşip güzel bir yuva çekmekken, işler karışıyor. Önce Savy bir takım dengesiz davranışlar sergileyip arkadaşını habersiz bırakıyor, ardından da bir yere gelmesi yönünde mesaj atıp, telefonunu yerde kırlımlı halde bırakıktan sonra ortadan kayboluyor.

Neo Cab bu noktadan sonra klasik, yavaş tempolu bir görsel romana dönüşüyor. Taksiden tanıştığımız herkesten öğrenebileceklerimiz var ve bu gizemi çözüp Savy'ye ne olduğunu bilmek için türlü çakallıklar ile kırık dereden su getirip ipucu peşinde koşuyoruz.

Neo Cab ciddi dozda cyberpunk öğeleri içeriyor ve bu türün olmazsa olmazı olan mor ve pembe renkler de tüm oyuna hakim. Bir de sürpriz, oyun Türkçe destegine sahip ve çeviriler de gayet başarılı. Eğer 25 TL'lik fiyatı sizin için uygunsa ve görsel roman türünü seviyorsanız 4 saatlik gayet keyifli bir macera sizi bekliyor.

♦ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Harika sanat tasarımı, alıp götürünen hikaye, tadında oyun süresi.

EKSİ Bazen oyun oynuyormuş gibi hissetmiyorsunuz. Bahçe bölümleri sıkıyor.

78

Yapım Gentlymad **Dağıtım** Headup Games **Tür** Platform **Platform** PC, PS4, iOS, Android **Web** gentlymad.org/game/inbetween

In Between

Yaşlı adama son yolculuğunda eşlik etmek ister misiniz?

Son yıllarda, özellikle bağımsız geliştiriciler, daha hayatın içinden oyular yapmaya başladı. Bu durum bir kısım oyuncuya hiç ilgilendirmezken böyle oyuncular takip eden bir kitleyi de oluşturdu. In Between, 2015 yılında çıkmış, yarışmalarda birçok ödül ve adaylık kazanmış bir oyun. Mobil platformlar ve Steam'den sonra şimdi de PS4'e gelen oyundan kazanılan paranın bir kısmının, Kanser Araştırma Enstitüsü'ne gittiğinin de bilgisini vermek isterim.

Oldukça karanlık atmosferde başlayan oyunda, tekerlekli sandalyede olan bir adamın, hastaneden yürüyerek çıkışını görüyoruz. Yaşlı adamın hayal gücü mi tanık oluyor yoksa gerçek hayat mı çok da belirgin değil. Her bölümü geçtiğimizde, evlendiği gün, çocuğunun doğması, üniversitede yaşadığı bir olay gibi hayatındaki önemli zamanları tekrardan zihinde canlandırdığına şahit olacağiz.

Tarzi ne derseniz In Between, 60 bölümden oluşan bir platform oyunu. Benzerleri gibi atlamalı ziplamalı değil, yerçekimi kurallarının işlemediğini ilk bölümden itibaren fark edeceksiniz. Karakterimiz kendini bıraktığında yukarıdaki platforma gidebiliyor ama sürekli karşısına ölçüreblecek engeller çıkıyor ve bunlardan kaçınmanız gerekiyor. Bölümler çok uzun değil ama üzgünüm, bol bol ölüp başa doneceksiniz çünkü tuşları iyi kullanmanız bile hangi platforma çıktıığında başınıza ne geleceği anlaşılmıyor. Özellikle ilerleyen bölgelerde bulmacalar oldukça zorlaşıyor ve ancak deneme yanılma yöntemiyle çözülebilecek hale geliyor.

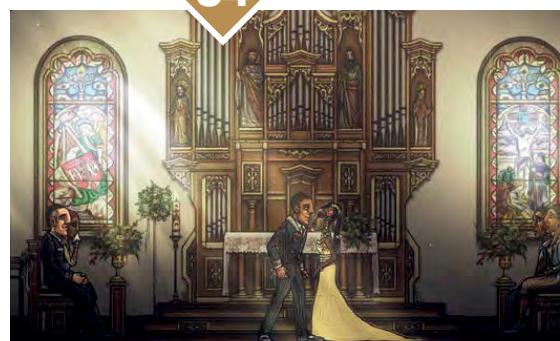
In Between oldukça karamsar, üzgündür bir oyun. Depresif oyunlara karşı özel bir bağıınız varsa ve zekamla bütün bulmacaların üstesinden gelebilirim diyorsanız bir şans vermenizi isteyebilirim. ♦ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Elle çizilmiş olan grafikler çok güzel. Hüzünlü hikayesini oyuncuya hissettirmeyi başarıyor.

EKSİ Kontrollerde ufak tefek aksaklılar var.

84





Yapım ZeniMax Online Studios **Dağıtım** Bethesda Softworks **Tür** MMORPG **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.elderscrollsonline.com

The Elder Scrolls Online: Scalebreaker ★

Yeni maceralara atılmak için halen geç değil

TESO geçtiğimiz aylarda çıkan yeni eklentisi ile kendisini birçok anlamda güncellemiştir. Fakat bu eklenti ile yetinmeyen ekip, şimdi de Scalebreaker DLC paketi ile oyuncularına yepyeni içerikler sunuyor. Bu içeriklerin başında, oyuna eklenen iki yeni Season of the Dragon zindanı olan "Lair of Maarselok" ve "Moongrave Fane" yer alıyor.

Maarselok macerasında, Halls of Colossus'un açılması ile ortaya çıkan devasa ejderha-ya karşı mücadele ediyorken, Moongrave Fane'de ise ele geçirilmiş bir ejderhanın kanını içerek korkunç güçlere kavuşma peşinde olan Vampirleri engellemeye çalışıyoruz. Yeni zindanların içerikleri ziyadesiyle eğlenceli olduğu gibi, yine Dungeon Finder aracı ile kendilerine ulaşmak mümkün. Bu zindanlardan herhangi

birisine girdiğiniz zamansa "Dread-Aurelian Mask" isimli eşya da anında sizlerin olacak. Eşya demiesen, Scalebreaker ile toplamda sekiz yeni eşya seti ve beş yeni toplanabilir eşyanın oyuna eklediğini de belirtmem gerek. Bu sayede karakterlerimizi daha önce olmadığı kadar güçlü hale getirmemiz işten bile değil. Bir diğer önemli değişim de karakterlerin yetenekleri üzerinde oldu. Daha önce pek kullanılmayan yeteneklerin, artık kullanılabilir hale gelmesi sayesinde özellikle PvE build'lerinde gözle görülür değişim yaşanmış durumda. Benim için çok önemli olan bir diğer değişim de "Undaunted Keys" denilen parçaların, artık çanta da yer kaplayan eşyalar olmaktan çıkıp, tamamen kendisine özel bir para birimine dönüşmesi

oldu! Sonunda birisi bu konuya çözüm bulduğu için çok mutluyum! Son olarak Multi-Crafting isimli yenilik ile tek seferde birçok eşyayı craft etmek ya da deconstruct etmek mümkün hale getirilmiş. Böylece craft için uzun süreler beklemeye ve aynı işi tekrar yapmaya gerek kalmamış...

Anlayacağınız Scalebreaker DLC'si ile birlikte TESO dünyasına birbirinden farklı yenilik eklenmiş durumda. ◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Bir sürü yeni oyuncak!!!

Boss dövüşleri ziyadesiyle keyifli.

EKSİ Sadece iki adet zindan ile geliyor

80

Yapım goonswarm **Dağıtım** Black Tower Entertainment **Tür** RPG **Platform** PC, Mac **Web** sinslayers.com

Contra: Rogue Corps

Fena halde saçmalamaya hazır olun!

Contra adını sana bir şey çağrırlıyor mu sevgili okur? Eğer çağrırmıyorsa ufak bir sorunumuz var demektir. Sen en iyisi mi şu ismi bir Google'la! Benim gibi dinozora kaçan yaşta oyunların, geçmişte en çok oynadıkları, hatta oyun sektörüne en büyük etkiyi yapan oyunlardan bir tanesi şüphesiz Contra'ydı. Damned City'de geçen oyunumuz, 1992 yılında üretilen Contra III: The Alien Wars'dan birkaç yıl sonrası konu alıyor. Contra serisine ömrünü veren tasarımcı ve üretici olan Nobuya Nakazato da projenin başından sonuna kadar üretici ekibe destek oldu. Sonuç? Sonuçta hem eski "run and gun" modeli bir Contra oyunu, hem de daha önce göremedığımız ilginç ve bir noktada saçmalıkların olduğu bir oyun ortaya çıktı. Oyunda dört farklı karakter var. Her birisi de şahsına münhasır özelliklere ve oyun modeline sahip. Silah seçenekleri ise gerçekten çok ama çok fazla. Hatta bir silaha alıştıkten sonra diğerine geçmek garip geliyor olsa da o kadar farklı silah görüperezsunuz ki bir noktadan

sonra farklı silahlar kullanır hale geliyorsunuz. Karakterimizin seviye atlamasına imkan sunan mekanik sayesinde, oyunu normalde oynamam gereken açık ara daha fazla oynadığımı söyleyebilirim. Ardı ardına yok ettiğimiz düşman dalgalarının olduğu oyun modelinde, farklı ve eski Contra oyunlarından tanıdığımız devasa Boss'lara da karşılaşıyoruz. Bu Boss'lara karşı savaşlar, sanıyorum oyunun en eğlenceli kısmını oluşturuyor; hem klasik, hem de eğlenceli. Yine de bu eğlencenin bir sınırı var. Bir kere PC portu o kadar kötü ki oyunu oynarken canım çıktı. Ayrıca her ne kadar kendi içerisinde bir nostalji olsa da aslında seriden bağımsız, bambaşka ve bir o kadar da dengesiz bir yapıp. Ayrıca silahların kullanımı da saçma bir şekilde oyunda kendisine yer bulmuş. Bazılarını kullanmak gerçekten manasız ve anlamsız. Bazı düşmanların sadece üzerimize atlaması yüzünden de süreli düşmanları Kite'lamaktan başka bir şey yapamaz hale geliyoruz. Anlayacağınız bu oyundan Contra ile pek bir alakası olmadığı gibi, kendi

başına da birçok sorunu olan ve oyuncuyu belirli döngülerden çıkmadan defalarca aynı haritayı denetmeye odaklanmış bir yapıp.

◆ Ertuğrul Süngü

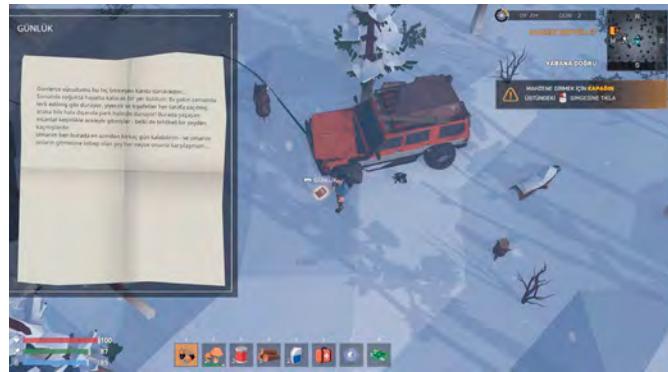
KARAR

ARTI Geçmişten gelen esinti iyi hissettiriyor, boss savaşları gayet keyifli.

EKSİ Kontrol hissi bir felaket, serinin geçmiş oyunlarıyla bağ kopmuş, dövüş modeli tekrara bağlıyor

60





Yapım Fntastic, **HypeTrain Digital Dağıtım** HypeTrain Digital **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC Web thewildeight.com

The Wild Eight

Soğuğun hikayesini bir de Yakutistanlı geliştiricilerden dinleyin.

İlk bakışını tam sayfa yapıp sonra yarımla incelediğim oyunlara çok üzülüyorum. Sebep çoğu zaman "yoğun oyun takvimi" veya "karşılanamayan beklenenler" olsa da bu örnekte The Wild Eight'in hiçbir suçu yok. Tek problem "çabuk alıslılıp çabuk baktırın" hayatı kalma türünün bir noktada takılıp kalması, gelişmemesi ve sonsuz bir döngüye girmiş olması. Tüm oyunlar üç dört ana tema üzerine yoğunlaşıp (salgın, soğuk, kötülük, savaş) birbirine benzer mekaniklerle karşımıza çıkmak duruyor, biliyorsunuz zaten. Yakutistanlı bir geliştirici olan Fntastic tarafından geliştirilen ve 2.5 senelik bir beta / erken erişim sürecinin ardından piyasaya çıkmayı başaran The Wild Eight da bu klişeyi devam ettiren, diğer taraftan türün gereklerini

ziyadesiyle yerine getirmeyi başarmış bir yapım. Hikayemiz Alaska'da yaşanan bir uçak kazası ile başlıyor. Hikaye modunda tek kişi veya grup halinde deneyim edilebilen macerada, her biri birbirinden farklı yeteneklere sahip sekiz karakterden birisini seçiyor ve zorlu koş şartlarında vahşi hayvanlara, açlığa ve soğuya direnerek hayatı kalmaya çalışıyorsunuz. Bu noktada oyunun gerçek kapasitesini co-op oynanışta gösterdiğini belirtmem gereklidir. Arkadaşlarınızla oynarken bir grubun erzak ve alet toplaması, diğer grubun avlanmaya gitmesi gibi faaliyetler son derece keyifli bir hayatı kalma deneyimi yaşamanızı olanaklı kılmaktır. Böyle yaptırınızda elinizdeki derme çatma baltayı ayıya girişmek yerine ona tuzak kurmak ve en az

badire ile durumdan kurtulmak mümkün. The Wild Eight, 39 TL'lik fiyatı ve başarılı Türkçe alt yazı desteğiyle türle yeni tanısanlar için eli yüzü gayet düzgün bir yapım. Hayatta kalma türünden kal geldiyse, size yeni bir şeyler sunmasını beklemeyin lakin.

◆ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Co-op oynanış son derece keyifli. Türkçe desteği var, gayet de iyi iş çıkartılmış. Grafikler göze hoş geliyor.

EKSİ Türe getirdiği hemen hiçbir yenilik yok. Sunduğu mücadele düzeyi pek yüksek değil.

76

Yapım House House **Dağıtım** Panic **Tür** Macera **Platform** PC, Switch **Web** goose.game

Untitled Goose Game

Biz nasıl bir hikayenin içindediyiz böyle?

Cocukluğum babamın aldığı kalın ciltli ve bol fotoğraflı Nils Holgerson kitaplarıyla geçtiğinden, bu tüylü canavarlara istemsizce sempati beslerdim bir zamanlar. Ta ki bir gün bisikletimin lastiği patlayana ve yakındaki yeşilikten çıkmış kanatlarını çırpa çırpa bana doğru koşan bir sürü dulosu kaz tarafından esek sudan gelinceye kadar darp edilene dek. Bu koca gagalı esek sıpalrı canınızı fena halde yakıyor arkadaşalar, sürü halindelerse kolay kolay da korkmuyorlar. Yaşadım öğrendim, siz

ayınları yaşamak zorunda değilsiniz. Evet, Untitled Goose Game'de bir adet beyaz kazi yönetiyoruz. Tek başına olması içiniz rahatlatmasın, bu kaz insanların hayatını çekilmek kılmak adına yapılabilecek her türlü gıcırtlığı yemiş yutmuş bir baş belası. Yaklaşık 30 dakika ile bir saat arasında bitirebileceğiniz oyunda kah muslukları açıp bahçevanı İslatarak, kah anahtarını cebinden çalarak, kah ciyak ciyak bağırp çocukları korkutarak bir sonraki bölüme geçmeye ve kendi çapımızda yaşadığımız terörizme sınıf atlatmaya çalışıyoruz. Suluboya tadındaki Paint terk görseller olsun, ses efektleri olsun, garip esprili anlayışı olsun çok eğleneceğiniz garanti edebilirim. Oyun bildiğiniz gibi bu aralar fena halde popüler ve satış rakamları da tavan yapmış durumda. Ülkemizde ise yarı saatlik bir eğlencenin bedeli olarak cebinizden 33 TL eksilmesini tercih etmeyecek

olmanız gayet mümkün. Tek söyleyebileceğim, çok gülecek ve bu yarımla saatin çok geyigini yapacaksınız. ◆ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI İlginç konsept ve oyun mekanikleri. Yarım saatlik bir kahkahalı tufanı.

EKSİ Oyun kısılığı göz önüne alındığında pahalı.

80





Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Call of Duty: Mobile



Mobil platformların yeni yıldızı mercek altında

Mobil oyuncuların altın çağını yaşadığımız bugünlere, büyük oyuncular da tek tek telefonumuza geliyor. PUBG ve Fortnite gibi oyunların mobil başarısından sonra Call of Duty, ben daha iyisini yaparam demmiş olmalı ki muhteşem bir oyunla karşımıza çıktı. Beklentimi fazlasıyla karşıladığına söyleyip hemen oyunu anlatmaya geçmek istiyorum. Yaklaşık 1.5 GB indirme boyutuna sahip oyun için cihazınızda yer açmanız gerektiğini baştan iletelim. Oyunun grafikleri çok kaliteli, içeriği oldukça zengin bir ana menüyle karşılaşırızsınız. Çok oyunculu ve Battle Royale seçenekleri arasından birini seçip oyna giriş yapıyorum. Call of Duty dünyasına hemen girmek istediğim için tercihimi çok oyunculu seçenekinden yana kullanıyorum. Burada oyunun size yönledirdiği rastgele oyun şeşlinin dışında Cephe Hattı, Takım Ölüm Maçı, Hakimiyet bölgülerinden birini tercih edebilirsiniz. Bunların yanı sıra keskin nişancı ya da silah oyunu gibi süreli görevler de var. Her bölüme göre değişiklik göstermesine rağmen yaklaşık 9 tane harita var ve bunlardan da dilediğinizde savaşabilme imkânınız var. Oyunun ayrıntılılarıyla tanışmaya sabır olmadığından her şeyi rastgele seçip başladım. Beşer kişiden oluşan iki takımdan, 50'ye ilk ulaşan, savaşın kazanan ekibi oluyor. Ekranın sol tarafındaki menü ile ilerleme ve yönlendir-

meyi, sağda ise silah kontrolünü sağlayan bir ekran var. Bu türdeki uzmanlığınıza göre iki ayrı kontrol tipi mevcut. Karakterinizin otomatik koşmasını ve ateş etmesini (gövdelye) sağlayabiliyorsunuz, sadece yönlendirmek kalıyor ama sadece başlangıçta faydalı olacak bir seçenek gibi geldi bana. Çünkü çalışma ortamında hareketi sizin sağlamamanız daha mantıklı olacaktır. Olduğunuz anda, ana üsté yeniden canlanabiliyorsunuz bununla ilgili herhangi bir sınırlama yok. Silah rakibinize doğrulttuğunda otomatik ateş ediyor olması hem kolaylık hem de sizin başka açılara da hâkim olmanız sağlıyor. Bu seçeneği de kullanım dışı bırakabilirsiniz ama ben kendimi çok da yormak istedim. Siz orada adamı hedef almış vururken arkanızdan gelip olesiye bıçaklayanlar çıraklıyor tabii ki. Kendine böyle bir kariyer seçmişsin ama çok da normal bir hareket olmadığını düşünüyorum. Aranızda böyle insanlar varsa da saygılarımla iletiyorum. Silah deposu M4, AK74, M16 gibi oldukça renkli bir yelpazeye sahip ve kazandıklarınızla silahların seviyelerini artırmamanız mümkün. Oyun, siz kazanmasanız da silah kartlarıyla dolu olan sandıkları sürekli size sunuyor. Bu konuda bonkör ama bir yandan da sürekli ekrana çıkan satın al penceleri bir süre sonra rahatsız edici olabiliyor

çünkü satın almadan da oyunda iyi bir ilerleme sağlanabiliyor.

Battle Royale ise daha kapsamlı haritaya sahip, paraşütünüzle alana indikten sonra hayatı kalma mücadelesi veriyorsunuz ki burada da oldukça gerçekçi bir deneyim sunulmuş. Ana menüde oyun seçeneklerinin arasında bir de "çok yakında" var ne olabileceği ilgili çeşitli dedikodular var ama ben hikâye 91 olmasını umuyorum.

PERFORMANS KUTUSU

HUAWEI P30 PRO 256GB

**Huawei HiSilicon Kirin 980 İşlemci
8GB RAM
Mali G76 Grafik Çipi
4200mAh batarya**

Ayarlar: Very High

Call of Duty Mobile hayatımıza parasıyla atl他妈 olsa da telefonu ciddi anlamda yoran bir yapım. Telefonunuzun gücüne göre farklı grafik ayarları sunan CoD Mobile'ı P30 Pro'da test etmeden önce en üst grafik seviyesini seçtik ve bir multiplayer bir de battle royale modunu açtık. Kirin 980'le güçlendirilmiş P30 Pro'da son derece akıcı bir oyun deneyimi yaşadığımızı söylememiz gerekiyor, bir diğer önemli konu da aralıksız kullanımda tam şarjı bitirmenin 8 saatte yakın süreyi olması. Detayları azaltarak bu süreyi optimize edebilmeniz de mümkün.





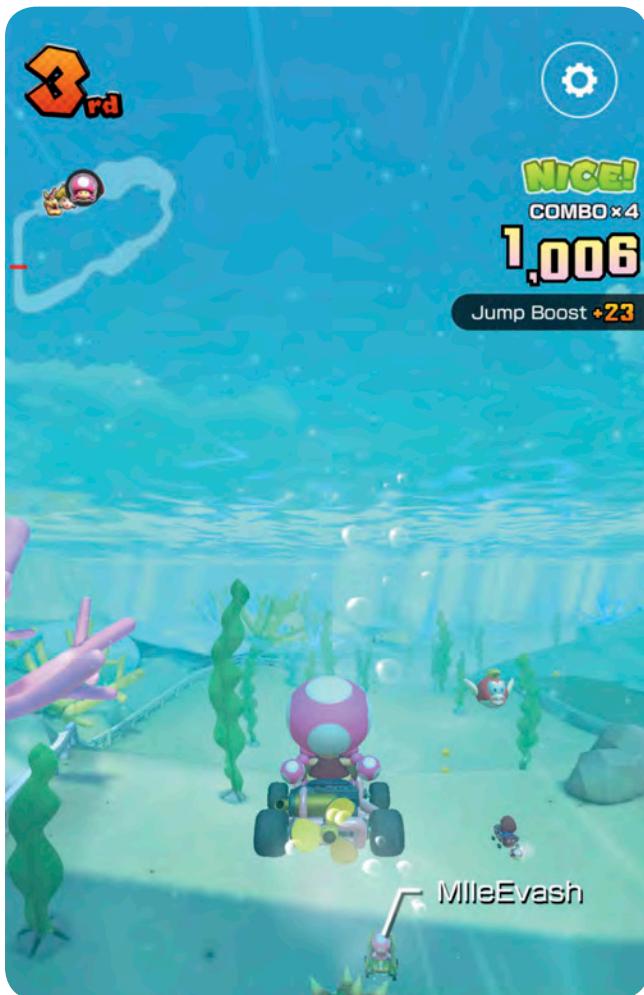
Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Gears POP! ★

Fenix'leri hiç böyle görmediniz.

Microsoft, 2006 yılından beri hayatımıza olan Gears of War'u neden Funko Pop ile birleştirip sıra tabanlı strateji mobil oyunu yapmadı demsi olmalı ki ilginç bir karışım olmuş ortaya. Gears Of War hayranısanız onları böyle görmek üzücü olabilir ama benim oyunla herhangi bir organik bağım olmadığı için çok da yadırgamadım açıkçası. Savaşarak taktikleri öğrenebileceğiniz ya da kendinizi geliştirmek için antrenman da yapabileceğiniz oyunda, birebir ve ekipler arası savaşlar düzenleyebiliyorsunuz. Savaş arenasında ortada sizin kendi karakteriniz ve yanınızda da seviyenize göre gücü yükselen savunma pozisyonunda duran iki sabit silahınız var. Rakip takımı yok etmek için mümkün olduğunda, karşı tarafta her biri birbirinden yetenekli savaşçılarınızı göndermeniz gerekiyor. Uzun nişan alabilenler olduğu gibi yakın markajda başarılı olabilenler ya da Kait Diaz gibi elinde silahıyla hiç kimseye aldırsız etmeden hızla hedefe kilitlenen askerler var. Bu karakterleri geliştirmek için yapmanız gereken tek şey savaşta rakibinizi yenmek. Kazandığınız kutunun içinden çıkan kartlارla, ekipinize yeni karakterler katabilir ya da var olanları geliştirmek için kullanabilirsiniz. Kutuların açılma süresi 4 ya da 8 saat, beklemeden de altın kullanarak açabiliyorsunuz. Normalde o altın çok az olur ve kiyamayıp kullanamazsınız ama burada öyle değil. 4 kutu koyacak yeriniz olduğu için altınları da kullanmak zorundasınız. Gears of War ve Funko'nun birleşmesine çok tuhaf bakmıyorsanız ve bu tarzı seviyorsanız Gears POP! ufak tefek aksaklarına rağmen sürükleyici ve eğlenceli bir oyun.

72



Tür Yarış Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz



Mario Kart Tour ★

Muslukçu kendini piste vurursa...

Dr. Mario World travmasını daha henüz atlatabamışken yeni bir Mario oyununa hazır değildim ama görev bilinciyle, çıktığı anda indirdim. Mario kâbusu devam ediyor olacak ki oyun ilk gününde verdiği hatalarla sosyal medya fenomeni olarak başladi hayatına. Nintendo'ya toparlanmaları için bir iki gün süre verdim ve tekrar aştığında nihayet oynamabilir hale gelmişti. Adından anlaşılacağı üzere Mario Kart Tour bir yarış oyunu. Minik tatlı kahramanlar, renkli araçlarla yarış halinde. Yolda bonuslar ya da rakibin ayağını kaydıracak tehlikeli muz ya da bomba gibi cisimler toplayabiliyorsunuz. Her bölüm 4 etapтан oluşan toplamda yeterli olan yıldızı kazanırsanız diğer aşamaya geçebiliyorsunuz. Oynamanı da oldukça basit, aracın gitmesini istediği yöne doğru ekran parmağınızı değdirmeniz yeterli. Oynamaya başladım birkaç bölüm geçtim ve gördüm ki hep birinci oluyorum. Tamam, öyle çok zor bir oyun değil ama benim bir yarış oyununda bu kadar başarılı olmam mümkün değil, kendimi tanıyorum. Haliyle oyunu biraz araştırdım ve meğer ben Japon, Çinli kardeşlerimi yeniyorum saniyorken botlarla yarışıyorum. Başkalarıyla oynamak için biraz daha beklememiz gerekiyormuş. Nintendo, bu mobil oyunu işini anlamadı gibi geliyor bana, güzel bir oyun yapıyorsun, yaptığı reklamlarla büyük beklenti yaratıyorsun sonra piyasaya eksik çıkarıyorsun. Bu haliyle aslında eğlenceli ama kolay bir oyun. Çok oyunculu seçenekleri aktif hale geldiğinde bir şans daha verebilirim.

73



Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

WHAT THE GOLF? ◆

Golften nefret edenler için golf oyunu

Aapple, aylık bir ücret karşılığı çeşitli oyunları oynayabileceğiniz Arcade’ı Eylül ayında kullanıma sundu. Platforma özel oyunların olacağı Arcade’ı ilk ay ücretsiz deneme imkânınız var ama daha sonra 34.99 TL. Bu abonelik dahilinde 5 aile üyesinin de kullanabileceği bilgisini verelim. Apple Arcade içerisinde oldukça ilginç oyunlar var, ama ilgimi ilk çeken, golften nefret edenler için bir golf oyunu sloganıyla çıkan WHAT THE GOLF? oldu. Golftे ilgili hiçbir fikri olmayan bir ekibin elinden çıktıığı için ne ile karşılaşacağımı emin değilim ama oynayınca golfe çok farklı bir bakış açısı getireceklerine ikna oldum. Golf denince aklımıza ne geliyor, bir sopa, delik ve top değil mi? Bu oyunda da saylıklarım var ama bir farkla, deliğe sokmaya çalıştığımız şeyler her an değişiklik gösterebiliyor. Sopayı,

86

golfçü arkadaşı, lamba ya da hatta bir atı bile platformda deliğe göndermeye çalışabiliyoruz. Ekranı dik ya da yatay kullandığımız bölgüler var. Bir bölümde klasik bir golf sahnesine şahit olmuşken, diğerinde yesil bir sahada futbolcuların engellemelerine takılmadan topu kaleye göndermeniz gerekiyor. Hedefe gitmesi gereken alet, ekranda görülen platformdan uçmadığı taktirde sınırsız vuruş hakkınız var ama bazen ortada duran bomba yüklü araca çarpıp havaya uçabiliyorsunuz. Oldukça çılgın ve özgün bir oyundan olan WHAT THE GOLF? toplamda 60 bölümden oluşuyor. Apple Arcade dünyasına giriş için iyi bir seçenek olabilir ama ayda 34.99 TL ödenince çok daha çeşitli, sadece bu platformda olan farklı oyunlar bekleme hakkımız oluyor, onu da zamanla göreceğiz.



Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Zipla & Gol ◆

Platform ve futbol keyfi bir arada.

Yerli oyun geliştiricilerinin yaptıklarını çok dikkate alıyor, özellikle de ortaya çıkan eser başarıyla dergiye mutlaka yazmak istiyorum. Zipla & Gol, çok basit bir ara yüze ve oynanışa sahip olan ama biraz zor bir oyun. Güler yüzlü oyuncumuz, ağaçlıklı bir yolda ilerlerken yerde yatan futbolcuların üzerinden atlamaya başlıyor bunu yapmak için ekrana dokunmanız yeterli. Çok kolay gibi görünüyor olsa da refleksleriniz oldukça kuvvetli olmalı zira ilerleyen bölgelerde size doğru koşan insanlar da olacak ve hepsinin üzerinden başarılı bir şekilde atlamanız gerekiyor. Ayağımızda topla amaçsız bir şekilde koşmadığımız bölümün sonunda kaleciyle karşılaşlığımızda



anlıyoruz, zorlu yollardan fırladığınız topu başarılı bir şekilde ağaçlarla buluşturduğunuzda bölüm sona eriyor. Oyunun ilk aşamasını geçmem bile bu kadar zaman aldıysa sonra ne olacak diye kara kara düşünürken, çok daha zorlu bölgelerin beni beklediğini biliyordum ve ilerledikçe yanlışmadığımı anladım. Sonraki bölgelerde, arka plan değişiyor, mesela fonda kalabalık bir stadum olabiliyor, gökten inen balonlarla hakemleri ortaya çıkarıp gelen futbolcuları engellemek gibi ilginç detaylar da var. Bunun gibi yaratıcı sürprizler oyunun en ilgi çeken yanı, güzel bir fikir bulunmuş ama eğlenceli olması ve sıkılmaması için üzerinde de çalışılmış ve başarılı da olmuş. Futbolcuları geçtiğinizde kazandığınız altınlarla yeni toplar ve futbolcular alabilme imkanı var. Bu altınları kaldığınız yerden devam edebilmek için de kullanabiliyorsunuz. Zipla & Gol, oldukça yenilikçi, eğlenceli bir oyun olmuş, evet zor ama biraz alıştıktan sonra elinizden bırakamayabilirsiniz.

Nevra İlhan
82



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları



1. Kelime Savaşı



2. Call of Duty: Mobile



3. Soccer Manager 2020



4. Fun Race 3D



5. Sand Balls

En Popüler Ücretli iOS Oyunları



1. Plague Inc.



2. Hermes: KAYIP



3. Hitman Sniper



4. Earn to Die 2



5. Minecraft: Pocket Edition



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları



1. Kelime Savaşı



2. Call of Duty: Mobile



3. Fun Race 3D



4. PUBG MOBILE LITE



5. Rope Rescue - Unique Puzzle

En Popüler Ücretli Android Oyunları



1. Minecraft: Pocket Edition



2. Earn to Die 2



3. Construction Simulator



4. Hitman Sniper



5. Real Drift Car Racing

LEVEL EDITÖRLERİNDEN

APEX LEGENDS



**2 DEV
POSTER**
APEX LEGENDS
HARİTASI VE
KARAKTERLERİ

BAYİLERDE VE SÜPERMARKETLERDE!

LEVEL

FORTNITE BÖLÜM 2

Hepimizi ağızımızı açık bir şekilde ekrana bakar hale getiren karadelik olayının ardından, her şeye yeniden başlıyoruz.

Sayfa
88





FORTNITE: BÖLÜM 2

Her şeyi yutan soğuk bir kara deliğin ardından...

Bildiğiniz gibi Fortnite, Battle Royale oyun türüne yeni bir soluk getiren, arcade yapıyı bu türde başarıyla uygulayan bir oyun oldu. Epic Games belki de Fortnite sayesinde iş politikalarını gözden geçirdi, halihazırda var olan iş planlarını sağladığı kâr sayesinde hızlandırip Epic Games Store gibi, dijital oyun mağazalarına en iddialı alternatifti ortaya çıkardı. Ancak bu durum Fortnite'ın gelişimine hiçbir zaman engel olmadı. Fortnite hala en çok oynanan Battle Royale oyuncuları arasında ve Epic Games'in geçtiğimiz ay yaptığı gibi heyecan yaratılan işler yaptığı sürece öyle kalacak gibi görünüyor. Peki geçtiğimiz ay neler Fortnite'da neler oldu? Gelin yakından bakalım.

Epic Games, daha önce Fortnite için 13 Ekim'de yapılacak The End isimli bir etkinliği duyurmuştu. Çıkan mizahi dedikodular oyunun artık kapanacağı yönündeydi. Ancak birçok oyuncunun mutabık kaldığı konu, Fortnite'in 11. sezonuna girerken heyecan yaratınan bir etkinlik yapmak istediydi. Etkinlik birçok yayının ve profesyonel oyuncunun bir araya gelmesi ve oyun oynamasıyla başladı. Bir yandan gırgır şamata ve eğlence ile geçen etkinlikte oyun oyanırken bir anda garip şeyler olmaya başlandı. Bir roketin havalandması patlaması ve bir göktaşının Fortnite haritasına düşmesini hepimiz ağızımız açık izledik. Daha da ilginci bir anda oluşan bir ışık huzmesi her şeyi içine çeken bir kara deliğe dönüştü. Bu kara delik, yıldızları, gökyüzünü, tüm haritayı ve oyuncuları içine çekerek karanlık, küçük bir dairesel ışık huzmesine sahip, soğuk bir yapıya büründü. Evet, The End etkinliği bir anda böylece sona erdi. Fortnite sunucuları ise kapatıldı. Sonra ne mi oldu? Bir anda gerçekten oyunun

kapandığına dair çıkan dedikodular iyice arttı ve bunu ciddiye alan önemli bir gürüh da oldu. Öte yandan bu kara delik Fortnite canlı yayınında 29 saat boyunca kaldı. Gece gündüz Twitch'de boş bir kara deliği yanda açıp izledik. Her kafadan bir ses çökarken Epic Games Fornite sunucularını tekrar aktif etti ve Fortnite: Chapter 2'yi duyurdu.

Yeni harita ve yeni oynanış mekanikleri! Chapter 2 ile beraber oyun birçok yeniliğe de ev sahipliği yapıyor. Eskiden çeşitli değişikliklere uğrayan ve kara deliğe çekilen harita artık tarihe karışmış durumda. Çok daha renkli, daha farklı takıtlere izin veren yepyeni bir harita ise Fortnite evrenine dahil oldu. Zaten oturmuş bir oyun harıtmasını bu denli kökten değiştirmek oldukça cesur bir karar ama Epic Games bu işi başarıyla kottarmışa benziyor. Yeni harita aynı zamanda yepyeni bir aracı oyunculara sunuyor. Yeni harita ile beraber oyundaki su yolları da oldukça önemli olacak ve bu yollar üzerinde

hız motoru ile yol alabiliyoruz. İşin daha eğlenceli yanı, suda hem yüzebilecek hem de balık tutabiliyoruz.

Oyun birçok patlayıcı dekoru da berberinde getirdi. Bu nedenle patlayan bir eşyanın yanında olan düşmanları kolaylıkla ortadan kaldırabilirsiniz. Öte yandan pek çok saklama yeri rakibi sinsice ortadan kaldırma fırsatı da sunacak. Oyun mekaniklerine getirilen önemli bir mekanik ise dost bir oyuncuya sırtınızda taşıyabilmek oldu. Böylece yaralı dostlarımızı tehlikeli bölgeden güvenli bölgeye çekebiliyoruz.

Son olarak Epic Games, Savaş Bileti ilerlemelerini çok daha kolay hale sokarak, oyuncuların çok daha hızlı seviye almalarını ve daha fazla ve ilgi çekici hediyeler almasını sağlayacak bir sistemi oyuna getirdi. Fortnite her geçen gün gelişirken buna tanık olmak gerçekten de güzel. Chapter 3'e daha çok uzun zaman olsa da şimdiden Epic Games'in bu etkinlik ile neler planlayacağını merak etmiyor değilim. ♦



Riot Games'den oyun bombardımanı!

League of Legends 10 yıl sonra hala ciddi bir oyuncu kitlesına ve oyuna bağlı bir topluluğa sahipken, bu kadar uzun zamandır sadece LoL üzerine çalışıyordu. Pek çok oyuncunun Riot Games'in adından da sadece LoL üzerine yoğunlaşmalarına rağmen neden "-s" takısı olduğu bir merak konusuydu. Artık bu durumu sorun etmeniz gerek yok sevgili sihirdarlar. Zira geçtiğimiz ay LoL'ün 10. yıl kutlamaları ile Riot adeta 10 yıllık yeni oyun yapma açlığını bir anda patlatmış gibi.

Project A

Riot bir anda o kadar çok oyun duyurdu ki aslında hangisinden başlasam bilemiyorum. Legend of Runeterra için zaten koca iki sayfa ayırdığım için onu detaylı olarak sonraki sayfalarda okuyabilirsiniz. Riot'un açıldığı en heyecan yaratılan oyunlardan biri taktiksel bir FPS oyunu. Şu anda Project A olarak isimlendirilen bu oyun, geliştirme aşamasının çok başında. LoL evrenini dışında karakter bazlı bir FPS olacak olsa da sanki Overwatch ve Counter Strike'ın üstüne orijinal bir tasarım, orijinal oyun mekanikleri eklenmiş bir harman olacak gibi duruyor. Oyun görünüşe göre CS:GO'nun taktiksellliğini yakalarken, Overwatch ya da Quake gibi oyun becerilerinin önemli olduğu arcade bir hava da sunacak. Project A için çok sınırlı sayıda görüntü gördük. Bu görüntüleri dikkatlice izlediğimizde henüz oyun hakkında bir yargıya varmanın çok erken olduğu açık. Ayrıca Riot, oyun için oyuncuların dünyanın her noktasında düşük ping değeri olması için LoL'de olduğu gibi geniş bir sunucu ağı kuracak. Bunun yanı sıra özellikle oyun için son derece verimli ve etkin bir anti-hile sistemi kurmayı hedefliyor. Bu oyun için büyük umutlarım olmasının

bir diğer sebebi ise Riot'un bu oyunun geliştirilmesinde dünyanın en önemli FPS oyunlarının yapımında çalışan isimleri bir araya getirdiğini açıklaması oldu. Yani oyun tecrübeli bir ekibin elinde, emin ellerde görünüyor. Project A'dan yeni haberleri ancak 2020 içerisinde alacak gibi.

Project L

Riot'un bir diğer büyük projesi yine sadece bir proje ismine sahip olan Project L. Project L bir dövüş oyunu olacak ve aslında Riot'un bir dövüş oyunu geliştirdiği aylar önce başında dedikodu olarak çıkmıştı. Daha sonra EVO'da bu durum resmi olarak doğrulansa da 10. yıl etkinliklerine kadar oyunla ilgili hiçbir materyal göremedik. Duyurulan yeni oyunlar içinde en heyecanla beklediğim ve bana yeni bir gamepad dahil alıracığını düşündüğüm bu oyun, ilk geliştirici görüntülerle de heyecan yarattı. Project L, LoL karakterlerini kullanan bir yapıp olacak. Darius, Jinx, Katarina ve Ahri gibi karakterlerin çok kısa oynanış görüntülerine şahit olduk bile. Bu karakterlerin yanında elbette yeni birçok LoL karakteri olacaktır. Özellikle bu evrende olan ama bir şampiyon olmayan karakterleri görüp göremeyeceğimizi de merak ediyorum.

Project F

Hakkında en az şey bildiğimiz oyun Project F kod adıyla anılıyor. Riot Games bu oyunu oyuncuların Runeterra dünyasında gezebileceğii bir yapıp olarak anlatıyor. Bu nın dışında ise sadece elimizde Riot'un 10. yıl videolarındaki anlık görüntüler var. Bu görüntüler bir yandan bir hack/slash havası yaratırken bir yandan da farklı bir tadı var gibiydi. Bu oyunla ilgili detaylı haberleri ne zaman alacağımız ise şimdilik mehul.



Project L



Project F

eSpor Menajeri olmaya ne dersiniz?

Riot'un eSpor alanındaki atılımlarını etkinliklerle sınırlamıyor ve bir eSpor takımı yönetme şansını gelecekte bizlere sunacak. eSpor menajerliği oyunu size hem bir karakterin gözünden hem de arkadaşlarınızla dereceli oyunlara katılarak mücadele etme imkanı sunacak. Ancak bunun nasıl bir mekanığı olduğunu ilerde gelecek yeni bilgilerle daha iyi kavrayacağız gibi duruyor. Yapılan açıklamaya göre oyun ilk olarak Çin bölgesinde denenecek ve ardından diğer bölgelere yayılacak. ♦



Taktik Savaşları mobilde!

LoL ve yeni kart oyunu Legends of Runeterra'nın yanı sıra Taktik Savaşları modu da ayrı bir oyun olarak mobil platformlarda yerini alacak. Zaten oyun yapısıyla mobil platformlara son derece uyum sağlayabilecek Taktik Savaşları, benim gibi oyuncuları yolda, evde, işte, bilgisayar başında olmadığımız her an oyalayacak gibi duruyor.



Project A



LEAGUE OF LEGENDS

Dile kolay, LoL 10 yaşında!

Cok uzun yillardir League of Legends oyuncusu olarak, oyunun baslangicindan bugune gelinen noktaya kadar büyük bir evrime şahit olduk. Gerek oynanişta gerek görsellikte ve en çok da eSport alanindaki büyümeye, biz oyuncuları her yeni adimda daha da heyecanlandırdı. Nihayetinde geçtiğimiz ay bizimle beraber büyüyen yaşanan League of Legends, Riot'un önderliğinde onuncu yılını son derece coşkulu bir şekilde kutladı. Duyurulan yeni oyunların yarattığı büyük heyecan bir yana LoL'de yine bizi yeni sezon başlarken önemli değişiklikler bekliyor. Geçtiğimiz sezon dereceli sistemde yapılan geniş değişiklikler ve sezon öncesi ayarlama ile beraber League of Legends farklı bir boyut kazanmıştır. Bu sene ise hem oynanişta hem

de görsellikte yaşanacak değişimler Sihirdar Vadisi'nde oynayacağımız oyunları daha rekabetçi hale getirecek.

Element ejderlerinin evrimi

Yeterince eski bir oyuncusunuz element ejderlerinden önce tek bir ejderha olduğunu ve oyuna olan etkisinin çok da yüksek olmadığını hatırlarsınız. Riot, element ejderleri ile beraber bu ejderleri kesmeyi oyunu kazanmak için çok daha gerekli kilinca, bu ejderler de oyuncular için çok daha anlamlı hale geldi. Bu da her iki takımı birden ejder etrafında daha taktiksell oyunlar kurmaya zorladı ve dolayısıyla takım savaslarında önemli bir artış yaşandı. Yeni sezonla beraber element ejderleri bir kez daha elden geçiriliyor ama bu defa ejderler sadece

verdikleri buff özellikleri ile değil, harita üzerinde bırakıkları etkilerle de kendilerini fark ettiriyor.

Bundan böyle her bir ejder türüne bağlı olarak Sihirdar Vadisi'ni farklı farklı şekillendirecek. Vadinin en afilli ve aranan ejderi olan Alev Ejderi, ortaya çıktığında bulunduğu yuva alttan lavların göründüğü çatlayan kayalarla dolu bir dehliz gibi duracak. Aynı zamanda tüm orman boyunca bazı kampların kayaları parçalanmış, kule dönmüş veya kor halinde olacak ve sihirdarların kullanması için yeni yollar sunacak. Dağ ejderi vadide indiğinde ise bulunduğu yuvayı taş bir zemine dönüşürecek ve ejder alanına olan giriş sadece iki yandan girilebilir şekilde kılacak bir kaya ortaya çıkacak. Haritanın çeşitli yerlerinde

de küçük de olsa yeni yer şekilleri göreceğiz. Okyanus ejderi mavi mavi ortaya çıktığında ise Sihirdar Vadisi'ne bereket getiren bir yağmur inecik. Böylece çalılarda renkli renkli çiçekler ortaya çıkarken, ejder yuvası çevresinde yeni çalılar birikerek kontrol etmeniz ya da saklanmanızı sağlayan alanları genişletecek. Oyunda oyuncuların en az düzeyde ilgi gösterdiği bulut ejderi hem ormanda hem de ejder yuvasında rüzgar akımları oluşturarak bu bölgelerden geçen oyunculara hareket hızı sağlayacak.

Ejderler kesildiklerinde eskisine benzer güçlendirmeler verecek. Ancak takımlardan herhangi biri dördüncü ejderi kesecek olursa bu defa yeni bir yıl değil, bir ejder ruhu kazanacak. Oyunda Alev, Okyanus, Dağ ve Bulut ejderlerinin her birinin ejder ruhunu kazanmak mümkün olacak. Kestığınız dördüncü ejderden sonra hangi ejder daha baskın ise, o ejderin ruhunu kazanacaksınız. Ejder ruhunu kazanıldığı zaman oyuncunun sonuna kadar etkisi devam ediyor ve normal ejder buff etkilerinden daha farklı ve etkili özellikler kazandırıyorlar. Ejder ruhunun oyuna etkisi, ejderleri böylece çok daha önemli kaldı. Böylece daha fazla güçlenmek veya rakibin güçlenmesine izin vermemek için ejderlerin hiçbiri feda edilebilir hale gelmiyorlar. Sadece element ejderlerinde değil, Kadim Ejderha'da da önemli farklılıklar var. Şöyle ki hala Kadim Ejderha'nın süreli güçlendirmeleri yerinde duracak durmasına ama ejderhayı kesemeyen takım ise Kadim'in rakibi için ya-

rattığı güçlendirmeye karşı koyabilecek yeni bir yetenek kazanacak. Buna göre, kadımden yakma hasarı alan rakip takım üyelerinin canları belirli bir miktarın altına düşüğünde Kadim Kryim yeteneği, doğrusal bir yetenek atışı yapıyor ve ejderhadan hasar almış az canlı oyuncuları öldürübiliyor.

Vadi şekillenmeye devam ediyor!

Sihirdar Vadisi sadece element ejderlerinin etkisiyle değişmiyor. Riot aynı zamanda haritaya bazı yeni alanlar ekliyor ve bazı değişiklikler yapıyor. Artık Baron ve Ejder yuvasının karşısına denk gelen orman girişlerinin duvara yakın bölümünde birer çali olacak. Bu çalılar başlangıçta orman oyuncularının oyuncunun ilerleyen aşamalarında ise tüm oyuncular için stratejik bir nokta haline geleceğe benziyor. Yeni çalıların yanı sıra Sihirdar Vadisi ufak da olsa genişliyor. Alt ve Üst koridorların tam ortalarına dış tarafa dönük, tamamen birbirinin aynısı olan iki girinti eklendi. Bu girinti alanların girişindeki kaya ve çalılar, özellikle baskın aşamalarında oldukça farklı taktiksel hamlelere izin verecek. Riot bu yeni iki girintiyi oyuncuların nasıl kullanacağını özellikle gözlemleyeceğini açıkladı.

Eh, tabii ki tüm bu güncellemelerin yanı sıra oynanış dengelemeleri de yapılacak. Ormancıların daha farklı yollar tercih edebilmeleri, üst koridor oyuncularının oyuna etkilerini artırmaları, destek eşyalarındaki seçeneklerin artması ya da rünlerin elden geçirilip dengelelenmesi gibi birçok değişiklik olacak.



LoL mobile ve konsollara geliyor!

Yillardır oynaya oynaya doyamadığımız League of Legends, 10. yıl etkinliklerinde duyurulan haber ile bizi hiçbir platformda yalnız bırakmayacağa benziyor. League of Legends: Wild Rift adıyla duyurulan yeni bir oyun iOS ve Android cihazların yanı sıra konsollara da gelecek. Ancak bu oyunun PC'den konsollara çevrilen bir port olarak düşünmeyin. LoL: Wild Rift, tamamen en baştan oluşturulmuş bir yapılmış ve LoL'e göre oynanış ve görsellik olarak bazı bazı farklılıklar olacak. Başlangıçta zaten LoL'deki tüm şampiyonlar oyuna eklenmeyecek. LoL: Wild Rift çıktıktı platformlarda cross platform özelliğini destekleyecek, yanı farklı platformlarda oynayan Wild Rift oyuncuları birbirleri ile oynayabilecek. Riot, Wild Rift için yeni detayların 2020'de açıklanacağı belirtildiğinde, Riot'un 2020'nin sonuna gelmeden oyunu tamamlamayı hedeflediğini biliyoruz. Bakalım bu yeni yapılmış LoL evrenine neler katacak.



Arcane

Riot Games'in League of Legends için hazırladığı sinematikler ve animasyon müzik klipleri gerçekten de ustaların elinden çıktıği belli olan ve kendine hayran bırakan yapımlar. Oyuncuların da büyük coşulluğu bu içeriklere ilgi gösterdiğinden özellikle LoL'ün lore kısmını bir filmle daha fazla öğrenmeyi çok istiyorlardı. Bir film olmasa bile 10. yıl kutlamalarında Riot, Runeterra'nın Piltover ve Zaun bölgelerini konu alacak olan Arcane isimli bir animasyon dizi hazırladığını duyurdu. Bu seride Jinx'in olacağını kesin olarak gördük ama her ne kadar çeşitli tahminler olsa da başka hangi karakterlere odaklanacakları kesin olarak açıklanmadı. Serinin 2020'de çıkacağı duyuruldu.

Uzun yıllardır beklenen Senna vadiye iniyor!

Lucian ilk kez LoL evreninde kendini gösterdiği zaman oyunu oynadıysanız, o muhteşem açılış animasyonunu ve müziğini hatırlamamanız imkan yok. Lucian'ın geçmişinin bir özeti olarak sunulan bu açılış ekranında, Lucian'ın sevgilisi Senna'nın Thresh tarafından fenerine hapsedildiğini öğrenmiştık. O gün bugündür bir şekilde LoL oyuncuları Senna'nın bir gün oyuna geleceğine inanıyordu. Yıllar sonra nihayet Riot'un 10. Yıl kutlamaları gibi önemli bir tarihte, muhteşem bir sinematik video ile Senna, Thresh'in fenerinden kurtulmayı başar-

di. Hala izlemediyseniz bu videoyu izlemeyi kesinlikle ihmal etmeyin!

Senna'nın gelişileyle Xayah ve Rakan'dan sonra vadide tam anlamlı sevgili olan ikinci çifti göreceğiz. Henüz yayınlanmasa da Senna ve Lucian ikilisinin repliklerini açıkçası ben de birçok oyuncu gibi çok merak ediyorum. Öte yandan Senna nişancı özellikleri gösteren bir destek şampiyonu olacak. Hala oynanış detayları ve yetenekleri açıklanmamış olsa da özellikle Lucian ile koordineli hareket edebilecek bir şampiyon olması bekleniyor. ♦





LEGENDS OF RUNETERRA

Riot Games darbeyi çok beklenmedik bir yerden indirdi!

League of Legends'in 10. yıl etkinlikleriyle beraber, birçok farklı oyun tanıtıldı. Ancak en çok ses getiren yapım Legends of Runeterra oldu. Aslında bunun sebebi de oldukça basit. LoL evreninde geçen bir kart oyunu zaten ilginç bir fikirken, duyurulmasının ardından beş günlük bir süreçte hemen oynayabilmiş olmamız da oyuna olan ilgiyi büyük oranda artırdı ve oynanışa dair önemli detayları direkt deneyim etme fırsatı bulduk.

16-21 Ekim arasında oynama fırsatı bulduğum Legends of Runeterra, oldukça ilgi çekici bir oynanış sahip. Piyasada direkt Legends of Runeterra'nın aynısı diyebleceğim bir kart oyunu yok. Tabii ki oyunun esinlendiği kart oyunları var zira geliştirici ekip hayatını kart oyunlarına vermiş ve önemli kart oyunlarını yapımında çalışmış, işinin ehli bir grup. Ancak LoR esinlemeyi kopyalamak yerine orijinalliği çevirmeyi başarmış durumda.

Sıra kimde? Bende mi? Yoksa sende mi???

LoR'da yer alan en önemli mekanik, oynanışın atak ve defans olarak ikiye bölünmüş olması. Bu sistem oyuna öyle bir şekilde işlenmiş ki turun sizde mi yoksa rakipte mi olduğunu ilk bakışta söylemek zor. Hatta oyunda bu şekilde değişen bir tur sistemi olduğunu da söyleyemeyiz. Bunu detaylandırmak gerekirse her turda bir oyuncu rakibe saldırrarak atak yapıyor, diğer oyuncu ise bu saldırıyla karşı hamle yaparak defans yapıyor. Sonraki turda atak sırası ve defans sırası değişiyor. İster atak yapın

ister defans, her turda her iki oyuncu da kart çekiyorlar, iki oyuncu da birer mana kazanıyor ve aynı turda birbirlerine karşı stratejilerine göre kart oynuyorlar. Burada turun atak yapan tarafta olduğunu iddia etseniz dahi temel stratejisini defans yapmak üzerine kurmuş bir oyuncu için bu hiç de böyle olmayacağıdır. Dolayısıyla bu farklı mekanik oyuna güzel yedirilmiş. Atak ve defans sistemini biraz daha açalım. Aslında size bir turun nasıl geçtiğini anlatacak olursam, sistemi rahatlıkla anlayabilirsiniz. Oyunda oyuncuların canı LoL'deki kırmızı ve mavi Nexus ile belirlenmiş ve her iki oyuncunun da

başlangıçtaki Nexus canları 20. Bu durumda en bilinen oyun olduğundan örneği de Hearthstone üzerinden vermek doğru olur. HS'deki minyonlar LoR'da unit ve champion olarak iki farklı tipe ayrılıyor. Atak sırasının rakipte olduğunu ve defans yaptıığınızı farz edelim. Rakip o el size saldırmak istediği unit veya championları oyuna sokuyor ancak bu kartlar önce bench bölümünde düşüyor. Bench bölümü kartı masaya bırakmadan önce minyonlarınızı biriktirdiğiniz bölüm. Daha sonra ise oyun kart oynama sırasını size veriyor ve rakibin hamlesine göre benche ekleyeceğiniz minyonları belirleyip öne sürüyorsu-





nuz. Bu hamlelerin öncesinde ya da sonrasında herhangi bir oyuncu bir büyütme oynarsa, o büyütme karşı bir büyütme oynamaya şansı da oluyor. Her iki oyuncu da bençe koyacağının kartları belirlediğinde bu sefer atak yapan rakibiniz, size saldırmak için benchden kart seçip direk masaya koyuyor. Siz de size saldırın her bir minyonun tam karşısına onun saldırısını karşılayacak bir minyon ile defans yapıyorsunuz. Normal şartlarda bir rakip karta karşı defans yaptıgınızda o rakip kart direk olarak size hasar veremiyor ve aralarındaki düello defans kartınızla sınırlı kalıyor. Ama Overwelm veya Elusive gibi benzer türde kartlar Nexus'un direk zarar görmesini sağlayabiliyorlar. Elbette ki defans yapan oyuncu olarak bu tür kartlara karşı da karşı hamleler yapmak mümkün ama tabii ki bunu çoğu zaman yapmak mümkün de olmayabiliyor.

Şampiyonunuza seçin!

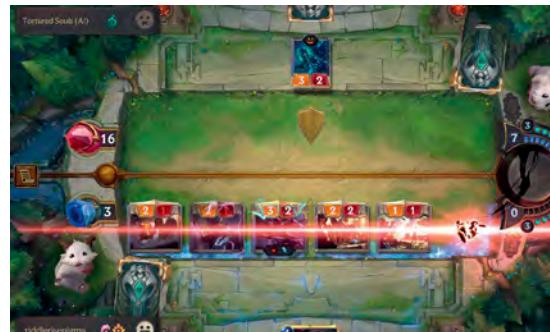
Gelelim kart tiplerine. Oyundaki kart türlerini Champion, unit ve spell olarak üçe ayıralım. Champion kartlar, LoL'deki şampiyonlardan oluşan, oyun içinde belirli hamlelerden sonra seviye atlayıp daha güçlü hale gelen kartlardan oluşuyorlar. Mesela Jinx'in seviye atlaması için elinizde hiçbir kartın kalmaması gerekiyor. Ya da Tryndamare'in seviye atlaması için oyuna sürüldükten sonra ölmesi gerekiyor. Champion türündeki kartlar aynı zamanda seviye atlardıklarında yeni kartlar üretiyor ve destenizi seçeceğiniz şampiyonların üzerinde şekillen-

diriyorsunuz diyebilirim. Bunun yanında unit kartlar ise HS'deki minyonlar gibi klasik olarak çeşitli güçlere sahip ya da herhangi bir özelliği olmayan kartlardan oluşuyor. Championlar ve unit kartlar, Quick Attack, Gel gelelim speller de kendi içerisinde çeşitli türlere sahip ve her turda rakibin spell kullanımına karşı hamle yapmak ya da karşı hamleyi yemek mümkün. Yok edici speller olmasının yanında, kart güçlendirici ya da rakip kartları manipüle edici speller mevcut. Legends of Runeterra'nın basit bir oyun olduğunu düşünmeyin. Riot'un oldukça kompleks bir oyun yaptığına rahatlıkla söyleyebilirim. Oyunun beş günlük kısa test süresinde 318 kart bulunuyordu, pek çok yeni kart da test aşamasında ya da yolda. Peki bu kartları nasıl kazanıyor ve nasıl deste oluşturuyorsunuz? Öncelikle oyun oynadıkça ödül seviyenizin arttığını ve her bir seviyede yeni kartlar kazandığınızı belirtmek istiyorum. Ancak elbette oyunda kart paketi satın alımı da olacak. Bir kart oyundan farklı bir şekilde kazanç sağlaması da zor açıkçası. Kart oyunu kitlesinin genişliği düşünüldüğünde sadece kozmetiklerden kazanç sağlamak çok da mümkün değil. Öte yandan isterken shard parçacıkları ile kart oluşturmak da mümkün. Oyundan kazanlığınız shardın türüne göre common, rare, epic veya champion kartlar üretilebiliyoruz. Oyunda LoL dünyasının altı farklı bölgesini yansitan kartlar yer alıyor. Bu bölgeler Freljord, Ionia, Piltover & Zaun, Noxus, Demacia ve Shadow Isles. Destenizi oluşturacağınız zaman

iki farklı bölgenin kartlarını kullanabiliyorsunuz. Bu iki bölgeden hangi şampiyonların daha iyi kombolar oluşturabileceğini belirlemek ve buna göre destekleyici büyütme ve minyonlardan kurulu bir deste kurmak oldukça önemlidir.

LoR açıkçası görselliğiyle de kendini belli eden bir oyun olacak. Kartların vuruş animasyonları, özellikle champion kartların seviye atlama ya da özellikle bazı yeteneklerinin özel animasyonları, kart oyunlarının genelinin aksine son derece iyi bir görsel kalite ve aksiyon sunuyor.

LoR Kasım ayı içinde de bir kez daha çok sınırlı bir kitleye, yine kısa bir süre oynama imkanını tanıyalacak. Ancak oyunun kapalı betası 2020'nin başında başlayacak. Öte yandan LoR için de oyunun bir mobil versiyonu geliştiriliyor. Ancak bu versiyon için bir tarih bilgisi elimizde yok. Yazılımı sona erdirirken oyun live olarak piyasaya sürüldüğünde dublaj dahil her şey için Türkçe seçenek olacağını da belirtiyim. ♦



AN AR Sİ Sİ ST REMASTERED



THE OUTER WORLDS



Bakin efendiler, bir oyun yapıyorsanız, bunu yaparken her kısmını, ama her kısmını düşünmeniz gereklidir. Şimdi sen, Obsidian, RPG geçmişin sayesinde oyuna görevi, diyalogu dayamışın, çok da güzel etmişsin. Bir uzay üssüne iniyoruz, herkesin derdine koşan Seda Sayan gibi karşılaşıyoruz. Tamam, güzel. Ama sonra bakıyorsun, yok farenin dışkısında ilaç ara, yok el alemin flörtünün peşinden koş, yok ekip arkadaşının banyo malzemelerini al... E çüs! Bu kadar mı iyi niyetliyim, bu kadar mı tatlı bir insanım? Ha tüm bu işleri terslemek de mümkün ama o zaman da kötü adam oluyorum, kimse beni sevmiyor.

Arka planda ne hikaye dönüyor diye soracaksınız bu noktada ve cevabımı vereceğim: Dönmez. Evet, insanlık kalkmış uzaya koloniler kurmuş, bir Star Wars ortamı bekliyorsun ama yok, tırı viri işler hep... Sevgili Obsid, eğer her kutuyu açmak istersem, herkesin derdine koşmaya niyetlensem, bunu gerçek hayatı iyi niyetli bir çöpçü olarak yapardım, sana ihtiyacım kalmazdı. Bana adam gibi bir heyecan vermediğin sürece seninle işim olmaz. Haydi bin gemine, git şu doktorun yanında, camekanın arkasında otur. Haydi canım, haydi!

DEATH STRANDING



Öf ne büyütünüz bu oyunu be kardeşim. Büyüte büyütte dünyanın yeni bir mucizesi haline getirdiniz. Sonra bakıyorsun, kendi kendine uzayan bir merdiven... Bakın kaç kez söyledim, bu Kojima denen adam ruhlar aleminde yaşıyor. İstaireye çekiliyor, gece uyuyor, sonra gördüklerini bir kağıda not ediyor. Eh, parası var, saygı da görüyor; diyor ki firmasına, "Şunu şunu yapacağız, böyle bir şeyler olacak..." İşte oradaki "böyle bir şeyleri" kendisi bile anlamıyor aslında ama ekip de yalaka tabii, "Sugoi neeee!" diye veriyor gazi. Medya zaten hepten Kojima'nın askeri olmuş, adam, "Oyunda cisimizi içeceğiz" dedi-

ğinde basıyor hashtag'i, basıyor haber, bir şölendir gidiyor. Zamanında Tarkan "Çışım var." diye demeç verdiğinde az yuhalamamışınız ey medya, şimdi niye hosunuza gitti? Yok öyle; çıkış duyduğunuzda burada da övmek yerine yereceksiniz, kendinize gelin! Efendim nihayetinde bu oyunu bu dangalak LEVEL da kapak yaptı, çünkü onlar da ayrı birer suursuz. Oynayan arkadaş da kesin beğenmiş tir, maşallah herkes kurulmuş oyuncak gibi. "Beğeneceğim, beğeneceğim, beğeneceğim..." Bir gün de gidin popüler olmayanı beğenin ama olmaz, yapamazsınız, kanınızda yok. Dağılin gidin sınırlendim!



HOST RECON: BREAKPOINT

Ah Ubisoft, vah Ubisoft. Nasıl bir firmasın anlamıyorum ki? Bir bakıyorum AC Odyssey'de 500. saatimi tamamlamışım, bir bakıyorum bu garabet oyuna iki saat zor tahammül etmişim. Dengesizsin, garipsin ve maalesef zenginsin. Paran olmasa böyle risklere de giremezsin.

Şimdi bu oyunla ilgili terslikleri bir bir anlatmak isterdim ama halim yok. Umuyorum bu dergideki arkadaş adam gibi incelemiştir, 80'yi yine basmamıştır, oradan okursunuz.

Ben yine de asabımı toparlayıp size oyundaki en büyük problemi söyleyeceğim. Hazırlanın. Dikkat kesilin.

Oyun sıkıcı. Hem de AŞIRI!

Yok yaralanınca yalpalıyoruz, işte bir dolu silah var, yok görev var, bilmem... Bulularla oyun olmuyor işte arkadaşım. Bak The Outer Worlds de heyecan yaratmıyor, o da asabımı bozdu, bu Breakpoint hem sıkıcı, hem The Outer Worlds'deki zeka pırıltısına da sahip değil. Böyle bir gereksizlik uzun süredir görmemiştim, gerçekten iyi geldi.

Ubisoft sana diyeceğim pek bir şey kalmadı ama artık Tom Clancy'yi böyle dandık oyunlara alet etmekten de vazgeçsen iyi edersin. Adam mezarında o kadar rahatsız ki makinelisini kapı gelecek kapına, o derece!

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

ASUS

TUF Gaming VG27AQ

Üstün performanslı oyuncu monitörü

Sayfa
99



DONANIM

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

LEVEL
EDITÖRÜN
SEÇİMİ



Monster Tulpar T7 V19.6 ◊

Monster'in en son canavarıyla tanışın!

NVIDIA'nın RTX'i, yani Ray Tracing teknolojisini oyun dünyasına kazanırmışıyla beraber işin rengi ölçüde değişti. Artık oyunlardaki grafik detaylarının inceelenmesi bir yana, ışığın gerçek zamanlı simüle edilebilmesini de konusur olmuşken, elbette performans çizgisi de gerek grafik kartları gerek masaüstü ve dizüstü bilgisayarlarda daha yukarıya çekildi. NVIDIA'nın GeForce RTX 2080 ekran kartı ile işin izleme özelliğinden üst seviyede yararlanabiliyorken, çok geçmeden bu ekran kartlarını dizüstü bilgisayar platformlarında da görmeye başladık. Bunlar arasında yer alan ilk markalardan biri ise, oyun severlerin yakından tanıdığı ve daha önce de pek çok modellerini incelediğimiz Monster oldu kuşkusuz.

Tulpar T7 V19.6, 17.3 inç büyüğünde bir ekrana ve dolayısı ile bu genişlikte bir gövdeye sahip. Siyah renkli gövdesi ile sade bir görüntü sunan laptop, sırtında ise ışıklanırımlı Monster logosu ile farkındalık yaratıyor. Gayet ince bir ekran paneline ve ekran çerçevelerine sahip olan Tulpar T7 V19.6, ekranının hemen üzerinde bir web kamerası bulundururken, ekranın altında ise, mekanik bir klavye ve geniş bir touchpad alanı ile bizleri karşılıyor. RGB ışıklanırımlı tasarılanan ve mekanik yapıda olan bu klavye, performans açısından gerçekten tatmin edici olurken, bunu yalnızca oyunlarda değil, genel kullanımda da sağlıyor.

Tulpar T7 V19.6'da geniş bir soğutma sistemi kullanılmış. İçeriğinde çift fan bulunduran laptop, egzoz çıkışlarını ise 4 tarafa yöneltmış. Hem arka taraflara hem yan taraflara açılan bu pencelerden, içerisindeki sıcak hava yük altında kolay şekilde dışarıya atılabilir. Tulpar T7 V19.6, söylediğimiz gibi 17.3 inç büyüğünde bir ekranın sahibi. Ekran çerçevelerinin ince tasarılmış olması ve ekran panelinin mat malzemeye sahip olması, ekranın ilk dikkat çeken yanları olurken, detaylara geldiğinizde daha fazla hoşunuza gidecek özellikleri keşfediniz.

Tulpar T7 V19.6, teknik kadro bakımından daha önce incelediğimiz ailenin bir diğer üyesi Tulpar T7 V18.3'ü takip eden bir dizüstü bilgisayar oluyor. İşlemci hanesinde Intel Core i7-9750H işlemciyi gördüğümüz laptop'ta, bu işlemci yük altında 4.5 GHz frekansına erişebiliyor. 6 fiziksel çekirdekli ve 12 izlek sahibi olan işlemciye performans bakımından destek veren bellekler ise, 2666 MHz frekanslı ve totalde 16 GB kapasiteli DDR4 olarak tercih edilmiş. Bu arada bu belleklerin 8GB'lık kit halinde çift kanal olarak laptop'ta yer aldığı belirtelim. Bu performans bakımından oldukça önemli bilindiği üzere.

Laptop'ta yine çift M.2 slotu yer alıyor. Buradandan birinde 256 GB'lık Samsung PM981 yerleştirilen Monster, böylece yüksek veri performansı sağlıyor. Öyle ki Monster bu SSD için 3000 MB/s okuma, 1300 MB/s yazma

performansından bahsetmiş, fakat bizim yaptığı CrystalDiskMark testinde aynı disk 3531 MB/s sıralı okuma, 1465 MB/s sıralı yazma performansı sergiledi.

Laptop'ta ayrıca ikinci bir disk daha yer alıyor. Burada da kapasite desteği sağlayan Monster, 1 TB'lık Seagate SATA diske yer vermiş. Ancak bu diskin dönüş hızı 7200 RPM değil, 5400 RPM olarak tercih edilmiş. Tulpar T7 V19.6, son zamanlarda adını sıkça duyduğumuz Ray Tracing, yani işin izleme teknolojisini getiren GeForce RTX 2080 ekran kartına sahip. 8 GB kapasiteli GDDR6 belleklerden güç sağlayan kart, NVIDIA'nın Turing TU104 grafik işlemcisine dayanıyor ve 256-bit veri yolunu kullanıyor. Sonuç olarak ise, eğer RTX 2080 sahibi ve güçlü bir dizüstü bilgisayar almak istiyorsanız, bütçenizi de fazla zorlamadan, fiyat bakımından muadillerine kıyasla ideal duran Monster Tulpar T7 V19.6'yi gözüş rahatlığıyla tercih edebilirsiniz diyerek incelememizi noktalayabiliz. ♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI RTX performansı, üst seviye performans, 144Hz ekran, geniş bağlantı seçenekleri, SSD performansı, mekanik RGB klavye, çift kanal bellek kullanımı

EKSİ Yük altında fan sesi, HDD 5400 RPM



AOC Agon AG322QC4

Hem FreeSync 2 hem 144Hz hem de HDR destekli!

HDR, bu monitör için onu hem rakiplerinden ayıran, hem de tartışmalı bir noktaya taşıyan bir özellik oluyor diyerek incelemeye hızlı bir başlangıç yapabiliriz. Öyle ki, bu monitörde AOC, HDR400 standartını benimsemiş ve bununla bu özelliğe yer veren ilk monitör modellerinden biri olurken, HDR400 ile 400 kandela parlaklığa ulaşabiliyor olması, diğer HDR standartları bakımından daha alt segmentte kalmasına sebep oluyor.

İncelemeye böyle ters köşeden girmiş gibi olduk ancak aslında Agon AG322QC4larındaki düşüncelerimiz fazlasıyla olumlu. Agon AG322QC4, ekranıyla 31.5 inchlik monitörler arasında yer alıyor. 2K çözünürlük sunan model, kavisli bir panele sahip. 144Hz'e kadar doğal çözünürlükteki tazeleme hızlarını destekleyen monitör, adaptif senkronizasyon tercihini AMD'den yana kullanıyor.

Agon AG322QC4, VA panele sahip bir monitör ve WLED arka aydınlatmaları kullanıyor. Peki, VA panel ne anlamda geliyor, bu noktada kısaca özetleyelim. VA teknolojisi, Vertical Alignment, yani Dikey Hızalama olarak açıklanıyor ve panel olarak S-IPS panellere oldukça benziyor. Yani diyebiliriz ki 178 derecelik geniş görüntüleme açılarına sahip, ancak renk gamutu konusunda IPS panelin gerisinde kalmıyor. 8-bit renk derinliği sunan VA paneller, özellikle kontrast konusunda sıyrılıyorlar ki Agon AG322QC4 modeli de bunu gösteriyor. Bu modelde 3000:1 tipik kontrast oranı yer alırken, 80M:1 dinamik kontrast sunuluyor.

Agon AG322QC4'ün tasarımasına da deðinmeden geçmeyeelim. 3 bacaklı sağlam metalik bir standın üzerinde duran monitör, kavisli hatlarıyla da masa üzerine yakışan bir model olmuş. Son olarak Agon AG322QC4'ün hoparlör destekli bir model olduğunu ve üzerinde 2 adet 5W'lık hoparlörün yer aldığı da belirtelim. Fiyatı da 3553 TL ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Kontrast, oyun performansı, FreeSync 2, 144Hz, DCI-P3 renk gamutu, geniş bağlantı seçenekleri

EKSİ Kutudan çıktıgında renk doğruluğu iyi değil, sınırlı HDR

88



Asus TUF Gaming VG27AQ

Profesyonel oyuncu deneyimi

Oyuncu monitörü denildiği zaman bir çırpıda sayılabecek önemli özelliklerin başında yüksek yenileme hızı, HDR, G-Sync ve elbette monitörün boyutu geliyor. Overclock ile 155Hz'e kadar yenileme hızınına çıkabilen Asus TUF Gaming VG27AQ, model numarasından da anlaşılacağı üzere 27 inch boyutunda ve 2560 x 1440 çözünürlüğe sahip IPS panel bir monitör. 1440p olması sayesinde 1080p standart bir Full HD monitöre göre %77 oranına kadar daha fazla masaüstü alanı gösterebiliyor.

Ayrıca bu monitörde Asus'un ELMB Sync yani Extreme Low Motion Blur özelliği bulunuyor. G-Sync ile aynı anda çalıştırılarak ekranda hareket eden hızlı objelerin ghosting yapmasını ve ekranda oluşan yırtılma etkilerini ortadan kaldırıyor. HDR 10 standartı sayesinde renkler özellikle de oyun oynarken gerçekten inanılmaz görünüyor. Ayrıca ASUS Shadow Boost teknolojisi sayesinde hem oyun oynarken ya da bir şeýler izlerken karanlık yerleri daha net görebilmek ve bu sayede deneyiminizi üst seviyeye taşımak mümkün.

Monitörün tasarımına deðinecek olursak eğer, oldukçaince bir çerçeveye yapısına sahip ancak malzeme kalitesi daha iyi olabilirdi. Yine de oldukça sık görüldüğünü söyleyebilirim. Ekran 350 nit parlaklık değerine sahip ve mat olmasından dolayı da herhangi bir parlama yapmadan rahatlıkla kullanılabiliriyor. Hareket edebilen ayağı sayesinde sağa sola rahatlıkla döndürülebiliyor. Ayrıca dört farklı yöne dönebilen yapısı sayesinde monitörü dikey veya yatay olarak kullanmak da mümkün.

Monitörün arkasında 2 adet HDMI ve bir adet Display Port bulunuyor. Monitörün sağ arkasında yer alan joystick sayesinde ise tüm ayarların kolaylıkla yapılabilğini söyleyebilirim. Sonuç olarak etkileyici bir oyun performansı sunan bu monitörün fiyatı 3600 TL civarında. ♦ **Emre Öztnaz**

KARAR

ARTI 350 nit parlaklık değeri, 155Hz yenileme hızı, ELMB Sync, yüksek çözünürlük, sık ve ergonomik tasarım

EKSİ Çerçevenin malzeme kalitesi daha iyi olabilirdi.

92



HyperX Alloy Origins

Sade ve performanslı

Oyuncu klavyelerinin tasarım ve teknoloji anlamında sınırları zorlamaya başladığı ve her ay başka bir teknoloji ile karşıma geldikleri malumunuz. Tüm bu karmaşadan bunalan ve tek istediği şık, performanslı bir klavye olan oyuncuları hedefleyen Alloy Origins tam da ismine uygun bir model. İlk bakışta hayli sade gözüken klavye, pürüzlü bir alüminyum gövdeye sahip. Ön yüzeyde herhangi bir çırıntı olmaması standart yükseklikteki HyperX Red tuşları ortaya çıkartmış. RGB desteğine sahip olan klavyenin aydınlatması hayli parlak ve NGenuity yazılımı üzerinden de dilediğiniz şekilde programlanabiliyor. Bu yazılımlın kullanımının maalesef çok rahat olduğunu söyleyemeyeceğim.

HyperX Red tuşlar çizgisel bir işleyişe sahip, çalışma ağırlıkları 45 gram ve çalışma noktaları da 1.8mm. Bu açıdan bakıldığından çok tutulan Cherry MX Red tuşlardan bir miktar daha hassas oldukları söylenemek mümkün. 80 milyon tıklamaya kadar olan ömrü ise çok daha uzun. Daha önce test ettiğimiz Alloy FPS RGB'deki Kailh SilverSpeed tuşlar kadar olmasa da yazı yazarken çok rahat ettik diyemeyiz açıkçası. Ana odak performans olduğunda günlük kullanımda böyle durumları göze almak gerekiyor.

Klavye göründüğünden ağır, 1.08kg ve alüminyum gövde mükemmel bir şekilde yuvarlanmıştır. Köşeli hatlara sahip olmaması da klavyeye Premium bir hava katıyor. Ayrıca klavye ayaklarının üç ayrı yüksekliği ayarlanabiliyor olması da bir diğer artı. Sağ kısmındaki LED ekranдан ise Num Lock, Caps Lock ve Game Mode uyarılarına ulaşmak mümkün.

Alloy Origins'in ülkemizdeki satış fiyatı henüz belli değil, yurt dışı fiyatı ise 110\$. Biz biraz pahalı bulduk açıkçası, özellikle de medya tuşları ve USB portu gibi donanım zenginliklerine sahip olmadığını düşünürsek. Geriye kalan her şey ise son derece başarılı. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

- ARTI** Şık ve kompakt tasarım. Güzelce yuvarlanmış alüminyum gövde. Yüksek performans.
- EKSI** USB slotu yok. Medya tuşları yok. Fiyatı biraz pahalı.

85



TCL Movetime MT40 ◆

Akıllı saatler yalnızca yetişkinler için değil!

Özellikle ailelerin çocuklarıyla her daim bağlantıda kalmalarını sağlayan, çocuklarından sürekli haberdar olmak isteyen anne ve babaların tercih edebileceği bir akıllı saat olan Movetime MT40, TCL markasının imzasıyla hazırlanmış. Elbette bunu yaparken, çocuklar da unutmadı ve onlara da severek kullanacağı özelliklere yer vermiş. Tasarımıyla elbette çocuklara hitap eden bir akıllı saat olan Movetime MT40, elimizde mavi renkli modeliyle bulunusada, ayrıca bir pembe renkli seçeneği de var. Rahat ve değiştirilebilir bir kayışa sahip olan saat, üzerinde 1.3 inç büyütüğünde, renkli ve dokunmatik özelliğe sahip bir ekran da bulunduruyor.

Elbette bu saatin bu fonksiyonlarından faydalananı için TCL Connect uygulamasını telefonunuza yüklemeniz gerekiyor. Bu uygulama ile beraber, çocuğunuz için bir güvenli bölge oluşturabilirsiniz. Eğer çocuğunuz bu güvenli bölgeden ayrılsa, size anında bildirim geliyor. Bu arada Movetime MT40'ın önemli özelliklerinden biri de IP65 sertifikasına sahip olması. Yani bu saat, suya karşı oldukça dirençli yapıda tasarlanmıştır. Özellikle su sıçramalarına ve dolayısı ile yağmuraya karşı dirençli olan saat, bizim kullandığımız süre boyunca aslında daha fazla dayanıklılık gösterdi diyebiliriz. Üzerinde 600 mAh kapasitesinde bir batarya bulunduran saat, 2 gün ila 5 gün arasında pil ömrü sağlayabiliyor. Ayrıca 5 saat kadar da konuşma süresi sunan Movetime MT40, 2 saat içinde de tam kapasite şarj olabiliyor. Movetime MT40, özellikle çocuklar ve ebeveynler için gayet kullanıcı bir saat olmuş. Çocuğundan haberdar olmak isteyen ebeveynlerin muhakkak yakından incelemelerini tavsiye ediyoruz. Movetime MT40'ı şu an teknoloji marketlerde 890 TL fiyatla bulabildiğiniz bilgisini de verelim.

♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

- ARTI** Görüntülü görüşme olanağı, konum takibi & bildirim, kolay kullanım, ideal pil ömrü, su sıçramalarına karşı dayanıklı.
- EKSI** Uyku takibi yok

90



Anker Soundcore Wakey

Oyuncunun yatak ucu aksesuarı!

Ismi sebebiyle ipucu veriyor olsa da Wakey'yi gördüğünüzde ilk düşündüğünüz şey sık bir bluetooth hoparlör olduğu oluyor. Haklısınız da ancak bu yatak ucu aksesuarı hayli hamarat ve on parmağında on marifet var. İlk izlenimden başlayalım, telefonunuzla bağlanabildiğiniz ve Soundcore App üzerinden yönetebileceğiniz hayli becerikli, bir çift 5W hoparlöre sahip. Müzik performansı belki sırıf bu iş için yaratılmış hoparlörler kadar üst düzey değil ancak çoğu kulağı doyuracak kadar başarılı. Sesi limite getirdiğinizde dip ses ve distorsiyon oluşsa da ses çıkışının yüksekliği sebebiyle buna ihtiyaç duyacağınızı sanmıyorum. Devam edelim, Wakey'nin uzmanlık alanı uyutmak ve uyandırmak. Bir ses makinesi olarak kullanılabilen ürüne uyumanızı yardımcı olabilecek sesler atayabiliyor ve sabah telefonunuz üzerinden yönetebileceğiniz saatlerde ve dilediğiniz şekilde (alarm, FM radyo vs.) uyandırılmak üzere programlayabiliyorsunuz.

Sık bir dijital saat ve FM radyo olarak da kullanılabilen Wakey beraberinde bir FM radyo anteniyle geliyor, frekansı da telefondan veya cihazın üzerinden ayarlamak mümkün. Cihazın ön yüzeyindeki rakamlar gerçekten çok parlak ve gece uyarken rahatsız etmesi çok olası. Sırıf bu yüzden uygulama üzerinden erişebileceğiniz bir gece modu mevcut. Cihazın üzerinde bir de kablosuz şarj istasyonu var. Telefon iyi oturuyor ve kaymıyor. İlave olarak iki adet 2.4A USB portu da şarj için kullanılabiliyor.

Ülkemizdeki fiyatı henüz belli olmayan Anker Soundcore Wakey, yurt dışında 100\$'lık fiyat etiketine sahip.

♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Şık tasarım. Yeterli müzik performansı.

Pek çok işlev bir arada.

EKSİ Fiyatı yüksek. Fişe takılı olarak

kullanılabilmesi yüzünden taşınabilir değil.

83



Corsair K70 RGB Mk.2 Low Profile Rapidfire

Özellikleri isminden de kallavi

Son dönemlerde birbirinden yenilikçi oyuncu klavyeleri konuğumuz oluyor. Corsair'in hayli kalabalık olan K70 serisinin konuk ettiğimiz son üyesi de gayet ilginç özelliklere sahip bir ürün. K70 Mk2 Low Profile Rapidfire olarak adlandırılan ürünün en önemli özelliği düşük profilli olarak tasarlanan Cherry MX Low Profile Speed tipi anahtarların etrafında şekillendirilmiş olması.

Düşük profilli anahtarların kullanılmış olması klavyenin tasarımına da direkt olarak etki etmiş. Toplam yüksekliği 29mm olan klavye daha önce test ettiğimiz standart K70 Mk2'ye göre 11mm daha alçak. Bu ilk başta biraz alışılmadık gelse de kısa sürede içinde duruma adapte oluyorsunuz. 1.08kg ağırlığındaki klavyenin fırçalanmış alüminyum gövdesi parmak izi bırakmıyor ve malzeme kalitesi de gayet iyi. Buna hepimizin memnun kalmadığı yumuşak plastikten yapılmış kol dayama yeri de dahil. Klavyenin sol üstünde iCUE'dan tanımladığınız üç profil arasında geçiş yapmakta veya klavyenin RGB aydınlatma stilini değiştirmekte kullanacağınız düğmeler var. Sağ tarafta da ses açıp kismakta kullanabileceğiniz medya tuşları yer almaktır. Ayrıca USB 2.0 slotu da klavyede yer bulmuş. 1mm'lik bir kavrama noktasına sahip anahtarlar Low Profile Red serisine göre 0.2mm daha hassas, zaten isimdeki Rapidfire takısı da buradan geliyor. Toplam yolculuk mesafesi de 3.2mm ki standart tuşlara kıyasla 0.8mm daha düşük. Bu noktada Low Profile Speed anahtarlarının iki konuda beni şaşırttığını belirtmem gereklidir. Birincisi mekanik klavye olamayacak kadar sessizler. İkincisi ise düşük kavrama noktaları ve çalışma ağırlıklarına rağmen yazı yazarken son derece konforlular. Corsair yine harika bir klavye üretmemi başarmış ancak yurt dışı fiyatının 170\$ olduğunu da söylemiş olalım, bu haliyle cebinizi yakacak bir ürün. ♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Sessiz ve kullanımı rahat anahtarlar. Yüksek malzeme ve işçilik kalitesi. Depolanabilen üç ayrı profil. FPS oyuncuları için ilave tuş takımı.

EKSİ Kol dayama yeri plastikten yapılması iyimiş. Fiyatı yüksek.

90



Casper Excalibur G770

Casper'ın en yeni fiyat performans ürünü

Bu defa fiyat/performans odaklı bir oyun notebook'u arayanlara özel bir model olan Excalibur G770 misafirimiz. Özellikle tasarımıyla gayet güzel göründüğünü söyleyebileceğimiz laptop, işlemeli sırt yüzeyiyle fazlasıyla güzel görünürken, 2 kilogram gibi bir oyun bilgisayarı için gayet hafif yapısıyla da dikkat çekiyor.

Excalibur G770, 15.6 inch boyutunda bir görüntü ile bizleri karşı karşıya bırakıyor. Ekran elbette Full HD çözünürlüğünde ve panelin IPS olması sayesinde geniş renk aralığı sağlıyor. Intel'in bu sene laptop'lara getirdiği Core i7-9750H işlemcisi ile gayet taze bir model olan Excalibur G770, 6 fiziksel çekirdek ve 12 izlelli bu işlemcisile bizzere 2.60 GHz taban frekans sunarken, yük altında ise 4.50 GHz frekansına ulaşma imkanı tanıyor. Öyle ki, cihazda 16 GB kapasitesinde ve 2666 MHz frekansında çalışan RAM yer alırken, SSD tercihi de Intel'den yana kullanılmış. Intel 660 NVMe M.2 SSD'sinin yer aldığı laptop, temelde 512 GB kapasitesinde bir depolama alanı sunuyor. , Excalibur G770'in elimizdeki modelinde NVIDIA GeForce GTX 1050 ekran kartı yer alıyor. Özellikle fiyat/performans çizgisinde bir oyun notebook'u arayanların gözdesi olan GTX 1050 ile yaptığımız oyun testlerinde makul ölçüde sonuçlar elde ettik.

Sonuç olarak Excalibur G770, oyuncu notebook'ları arasında iyi bir yer ediniyor kendine. Özellikle fiyat/performans odaklı modeller arayanların ilgisini çekebileceğini düşünüyoruz. 6500 TL dolaylarında olan Excalibur G770, muadilleri arasında da gayet uygun bir seçenek olarak görünüyor. ♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Tasarım, RGB klavye, 16 GB RAM, fiyat/performans, ,deal ses performansı.
EKSI USB sayısı az, mini DisplayPort yok

90



Philips The One 55PUS7304

Her açıdan çok etkileyici...

Philips'in yeni 7000 serisi ürün gamında yer alan Philips The One 55PUS7304, piyasadaki güncel tüm teknolojik özelliklere sahip bir televizyon arayanlara hitap ettiği için "The One" ismini almış. Fiyat/performansıyla da iddialı bir model olan Philips The One, her noktada önemli özelliklerin sahibi. Philips'in 55PUS7304 modeli 55 inçlik bir ekran getiriyor karşımıza. Ancak ekran kenar çerçevelerinin çok ince olması ve Philips'in yillardır kullandığı Ambilight ışıklandırmalarıyla beraber bu ekran, olduğundan daha büyük ve daha çekici görünüyor.

Bu modelde 3 taraftan Ambilight ışıklandırmaları ile televizyonu sarmalayan Philips, bu sayede izlediğiniz filmleri ve oynadığınız oyunları daha sürükleyici bir hale getirirken, az önce de söylediğimiz gibi adeta bir ilüzyon etkisiyle ekranı olduğundan çok daha büyük hale getirmeyi başarıyor.

Philips The One'in rakiplere göre önemli bir avantajı var. O da şu an piyasadaki tüm HDR standartlarını kullanıyor olması. 4K çözünürlüğündeki canlı paneli ve tüm HDR formatlarının desteğiyle beraber eli bir hayli güçlü olan televizyon, görüntü motoruyla da oldukça güçlü. Televizyonda P5 Perfect Görüntü Motoru'nu kullanan Philips, böylece ayrıntı seviyesine çok daha fazla zenginlik, daha fazla derinlik kazandırıyor.

Philips The One 55PUS7304, elbette bir akıllı televizyon. Android 9 Pie işletim sistemiyle desteklenen modelde arabirim fazlasıyla akıcı çalışırken, Google Play Store ve Philips Uygulama Galerisi ile geleneksel televizyon programlarını takip etmek istediğinizde de eliniz altında çok sayıda seçenek yer alıyor.

Eğer şu sıralar uzun boyu severek kullanacağınız iyi bir 4K televizyon arıyorsanız, o halde Philips The One'ı mutlaka değerlendirmelisiniz. ♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Görüntü performansı, tüm HDR formatlarını destekliyor, akıcı Android TV deneyimi, Ambilight ile fark yaratıyor, sık tasarım, P5 Perfect Görüntü Motoru, Dolby Vision & Dolby Sound
EKSI -

95



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
104

JOKER

En iyi Joker hangisi kavgasına yeniden
başlamaya hazır mıyız?

KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Kore sinemasını sevenlerin kaçırılmaması gereken Parasite, farklı bir DC hikayesi olan Joker ve dahası ile evinizdeyiz, yer açın!

FİLM

PARASITE

Bu filmi saçma bir şekilde 9GAG'de keşfettim, sonra derhal buldum, izledim ve neden orada paylaştığını da anladım. İsminden daha çok bilim-kurgu havası akan film, aslında enteresan bir distopya. Hayır, dünya kaosa sürüklendiğine değil, aksine karaajda sadece iki aile var. Son derece zengin bir adam, karısı ve iki çocuğuyla lüks ve modern bir evde yaşıyor ve elbette bir yardımçıları da bulunuyor. Bu ailinin kızına ders vermek için bir delikanlı evlerine düzenli olarak gitmeye başlıyor ve daha sonra olaylar çok enteresan bir hale bürünecek;

en ufak bir spoiler vermemek için daha fazlasını anlatmıyorum. Tabii bu kadarını anlatınca da, "Eee?" demeniz muhtemel fakat bana güvenin, böylesine garip bir hikayeyi daha önce kolayına izlememişinizdir. Filmde klasik Kore filmi havası da yok değil ama Hollywood'a göz kirpan bir yapı daha çok hissediliyor; yakında Amerikan versiyonu pörtlerse şaşırmayın. Parasite' Kore filmlerini seven, sevmeyen herkese öneriyorum. Yılın en iyi filmi gibi bir iddiada bulunmayacağım ama beğenecinizden de şüphem yok. ♦ Tuna Şentuna



FİLM

JOKER

Uzun zamandır bu kadar güzel bir çizgi roman uyarlaması izlememiştim. En son "vay be!" dediğim de sanıyorum Captain America: The Winter Soldier idi. Arkadaş, filmin ilk anından son anına kadar Joker karakterini ilmek ilmek işlediler yahu. Burada Joker'in orjin bir hikayesi olmamasını Todd Phillips, mükemmel bir şekilde kullanıyor. Aslında zor olan bir şeyi de kendince avantaj çeviriyor. Üstüne Joaquin Phoenix, öyle bir performans ortaya koyuyor ki bir anda zamanın nasıl geçtiğini bile anlamıyorsunuz. 2 saat süren filmde Joaquin Phoenix'in olmadığı sahne yok denenecek kadar az. Sürekli ekranda ve bu kadar süre boyunca hiç sıkılmamak, karakteri diri tutmak ve duygularının yanında kırılmaları da böylesine harika yansıtımak çok büyük bir başarı. Tek başına bir filmi taşımak bambaşka bir olay. Şu performansa Oscar gitmezse de Akademi çok büyük ayıp etmiş olacak. Filmden sonra en çok tartışılan iki şeyden biri Heath Ledger'in Joker'i mi yoksa Joaquin Phoenix'in Joker'i mi oldu. Öyle hararetli bir tartışma ki bu aralar kahve içmek için durduğunuz kafelerde bile denk gelebilirsiniz. The Dark Knight'taki Joker ile bu Joker



arasında karşılaşmayı anlamsızlaşdırınan farklılar var. O yüzden kıyaslamaktan ziyade izlediğim iki leziz performanstan keyif almayı tercih ettim. Bu filmde benim kafamda Joker algısı ile bağıdaşmayan bir Joker izledim mesela, ona rağmen çok beğendığımi söyleyebilirim. İkinci en çok tartışılan şey ise Joker ile Bruce Wayne arasındaki yaş farkı. Bunu çok düşündüm ve sadice şunu yorumlayabildim: Birden fazla Joker olabileceği. Joker'in bir beden ve kişiden ziyade kavram haline gelmesi. Hatta çizgi romanlardan birinde de bu konu ele alınmış ve üç farklı Joker olabileceği dair ipuçları verilmişti. Biri komedyen, biri mastermind ve diğeride de askeri kökenli bir katil olarak. Bu şekilde baktığımızda bu filmin Joker karakterinin ortaya çıkışından çok bu kavramın şekillenişini ele alıyor olabilir. Sonuç olarak tam Marvel elindeki en büyük silahı kullanmış. Endgame ile yeni dönem öncesi acayıp bir final yapmışken, DC de her filminde daha kötü bir iş çıkartırken voliyo vurdular. Batman'ı sevin veya sevmeyin, çizgi roman sevin sevmeyin, olayların geçişini bilin bilmeyin önemli değil ama mutlaka bu filmi izleyin. ♦ Mustafa İrgit



ÇİZGİ-ROMAN

INJUSTICE 2

Herkesin patır kültür olduğunu, Injustice oyunu temalı çizgi-roman serisinin ikinci bölümünü nihayet Türkiye'de yayımlanmaya başladi, keyiften keyife sürüklendik. Öncelikle şunu bilmelisiniz ki ilk seriyi okumadan bu seride başlamak tam olarak delilik olur çünkü tüm hikayeyi kaçırmış olacaksınız. Şayet ki ilk kısmı bitirdiyseniz, Injustice 2'ye de hazırlısınız demektir.

Hafif spoiler'a girecek ama konuyu da anlatmak lazım. İlk serinin sonunda Süpermen yeniliyor ve hapsediliyor ama dünyadaki tehlike geçmiş değil; kimliği belirsiz yeni, acımasız bir Batman'ın başına geçtiği bir Suicide Squad tekrar ortalığı karıştırıyor. Bu sırada Süpermen'i kurtarmak için Black Adam tarafından da bir takım çalışmalar yürütülüyor.

Daha fazlasını anlatmaya-ym ama Injustice 2 oyundan gördüğümüz yeni kahramanların da katimpsıyla, yepeni bir alternatif DC evreni çizilmek üzere ve okurken de çok keyif alacağımız apaçık ortada. Türkiye'de yayımlanan çizgi-romanda dikkatimi çeken tek eksik, ekonomik krizden kaynaklandığını tahmin ettiğim bir kalite düşüklüğü oldu. Sayfalar daha ince, baskı biraz daha kalitesiz... Yine de hikaye sağlam olunca bu detay da çok dikkat çekmiyor; hem belki ileriki ciltlerde durum topalanır... ♦ Tuna SENTUNA



ALBÜM

DOKTOR STRANGE

Ülkemizde çizgi-romanların durumu –bana sorarsanız- gayet iyi. Marvel ve DC'ye ait tonla çizgi-roman çıkıyor, üzerine daha sanatsal olan eserler de sayısız yayinevi tarafından yayımlanıyor, ortam çok güzel. Bu keyifli ortamda kendi yağında kavrulan ve Marvel evrenine çok bulaşmayıp kendi halinde devam eden Doktor Strange, büyülü dünyalarla ilgilenenleri çok mutlu edecek bir yapıda ve toplamda dört cilt olarak ülkemizde Nisan 2017'den beri satışta.

Tuhaf Bir Yol, Büyünün Son Günleri ve Eylül'de çıkan Havadaki Kan Kokusu, şu anlık Doktor Strange'in ana ciltlerini oluşturuyor ve ek bir hikaye olan Yemin de bir süre önce raflardaki yerini almıştı. Doktor Strange ana seride, Empirik adındaki enteresan ve nereden geldiği belli olmayan büyük bir güçe karşı savaşıyor. Dünyadaki büyüyü yok etmeyi hedefleyen bu beyaz, teknolojik yaratıklar, Doktor Strange'in gücsüz kalmasına yol açıyor ve son yayımlanan ciltte, Doktor Strange çaptan düşmüş bir halde hem Baron Mordo'yla, hem İstirap'la, hem de cehennemin en korkutucu isimlerinden biri olan Dormammu'yla savaşmak zorunda kalıyor; arada Şeytan'ın kızı Satana da eğlenceli bir enstantane sunuyor. Her anlamda sürükleyici ve çizimleriyle de gayet göze hitap eden bir seri olan Doktor Strange'i çizgi-roman meraklılarına tavsiye ediyorum.

♦ Tuna SENTUNA



ALBÜM

SYLVANIA TESTIGOS DE LAS ESTRELLAS

Hah, bir İspanyolca Power Metal dinlememişim kalımı, o da oldu. Rhapsody of Fire ve Luca Turulli İtalyancaya alıştırmıştı ama İspanyolca değişik bir deneyim oldu. 2006'dan beri aktif olan Sylvania, meğer İspanya'da ünlü bir grupmuş, benim hiç haberim olmamış –ki ilk albümlerini yayımladıkları 2011 yılında da gayet metalle ilgiliydim. (Şimdi biraz azaldı, kafam şisti sanırım.) Sylvania ise beni resmen eski Rhapsody günlerine götürdü. (...of Fire olmadan önce isimleri sadece Rhapsody'di, müzik yayılama plato-

mu Rhapsody ile isim lisansı konusunda papaz olunca isimlerini değiştirdiler.) Son derece melodik alt yapısı ve hızlı parçalarıyla, son albümleri Testigos de las Estrellas, resmen bir oturulta dinleniyor, ardından ne zaman biraz gaza gelmek isteseniz aklınıza ilk olarak bu albüm geliyor.

Toplamda 10 parçadan oluşan albümde resmen boş parça yok; hepsini aynı begeniyle dinliyorsunuz. Tabii sözler tamamıyla İspanyolca olduğu için bir şey anlama imkanınız olmuyor ama kulaga hoş geliyor mu, geliyor; gerisi çok da önemli değil... ♦ Tuna SENTUNA



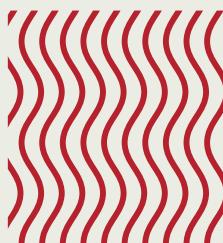


Modern çizgi romanın çok kısa tarihi üzerine biraz konuşalım mı?

// Benim adım Bane – ve seni kolaylıkla öldürübileirim... Fakat ölüm sadece çektiğin acıyi dindirecek – ve utancının sesini susturacak. Bunun yerine, seni KIRACAĞIM.”

İzmir, Alsancak'ta, ailemin 1967'den beri oturduğu evin salonunun sadece misafir geldiği zaman açılan kısmında büyükannem bir şeylerle ilgilenirken, gizli gizli oturup çizgi roman okuduğum yerimde okumuştum bu cümleleri ilk kez. Yılı tam olarak hatırlıyorum, 1996 ya da 1997 olması lazım. İzmir'in mükemmel bir "deniz kiyisi" kenti olduğu, Grunge ve Metal dinlemeyenlere kötü gözle bakıldığı, sokaklarda paten ve kaykayan "nadir" bir görüntü olmadığı dönemlerden bahsediyorum. Sokakta yapılan ana sporun basketbol, futbolun ise bir hafta sonu eğlencesi olduğu, kelimenin tam anlamıyla büyük hayaller kurabildiğiniz, gökyüzünün limit olduğu dönemler. Belki ben çocuktum diye öyledir, belki de sorunlar şimdi oldukları kadar gerçek, hayat da şimdi olduğu kadar problemlidir. Neyse, biz sanki öyle değilmiş ve çizgi roman da o hayallere açılan bir kapımış gibi davranışım ve hikâyemize başlayalım.

Türkiye'nin ekonomik değişimi aslında -kapitalizmi bir şekilde sahiplendiği- 80'lerin ortalarına denk gelirken, çizgi roman endüstrisinin gelişimi de aynı döneme yansır. Öncesinde Fransız okullarının yatakhanelerinde elden ele dolaşan dergilerden, -okunmak için olanlar diyeceğimiz- frankofon çizgi romanlarıyla tanıtı Türkiye. Burada ufak bir parantez de Türk çizer ve yazarlar için açmak gereklidir. Türkiye'de sanırım okunma frekansı ve karikatür ile çizgi roman arasındaki farkın temelsel olarak iyi ayırtılamamasından kaynaklı, "çizgi romanın altın çağlığı" denilen bir dönem



var. Bu dönem yerli çizgi roman üretimi anlamında oldukça vejîmî geçmiş ve pek çok eski Türk destanlarına dayanan kahraman figürleri ortaya çıkmıştır. Tabii kahramanlarımız sürekli belirli bir tarihi olan grupla savaşıkları için dünyanın diğer ülkelerinde ne kadar okunduğu ya da basılıp basılmadığı tartışma konusudur. Paragrafin başında bahsetmiş olduğum ekonomik açılımlara kadar da (1990'lar) genel anlamıyla İtalyan çizgi romancılığının her eve girdiği, herkesin bildiği ve tanıdığı Tommiks & Teksas karakterlerinin egenlüğünde geçti.

Aslında evrensel çizgi romancılıkta British Invasion (İngiliz İstilası) denilen dönem de yukarı bu araya rastlar. 1970'lerin sonunda İngiliz çizgi roman dünyası genellikle çocuksu, hep iyi sonla biten ve sadece erkek çocuklarına pazarlanan bir durumdaydı, ta ki 2000 A.D.'ye kadar. Daha olgun, sert ve sosyal meselelerle ilgili konuşmaktan çekinmeyen efsanevi çizgi roman, kendi yazarlarıyla yaratıcıları arasında yaşanan tartışmadan sonra sadece İngiliz çizgi roman dünyasını değil, tüm dünyanın çizgi roman



algısını ve edebiyatı değiştirdi. Fırsatı gören DC Comics, İngiltere'ye uçtu ve efsanevi serinin yaratıcıları ve diğer ışık gösteren yazar & çizerlerle oturup toplantılar ve teklifler yaptı. Şimdi yazacağımız isimler, çizgi roman okuyan herkesin bir şekilde satın aldığı işlere imza atan isimler. Alan Moore, Neil Gaiman, Brian Bolland, Steve Dillon, Glenn Fabry ve Grant Morrison bunlardan bazları. Peki, neydi bu adamları mesela Chris Claremont'dan (kendisi de İngiliz ama Amerika'da büyümüş, mükemmel bir yazar) ayıran şey? Öncelikle, İngilizler çizgi romana rutin, normal diyaloglar getirdi. Süslü, uzun ve ağıdalı yazım tarzıyla çizgi romana değer katan Amerikan yazarlarının tersine, İngilizler günlük hayattan senin ve benim kullandığımız diyaloglar üzerine işlerini kurguladılar ve süper kahramandan bir anlamda uzaklaştılar. Bunun ne kadar cesur bir cümle olduğunu hayal edebiliyor musunuz bilmiyorum ama bilgeliğinden sual olmaz 1980'ler Superman'ı yerine, aynı dönemde çıkan Watchmen'i okuduğunuzda ne demek istedigimi daha iyi anlayabilirsiniz. Sert, fikrini söylemekten korkmayan, bir şekilde süper-kahraman işine düşmüş ama çok da fazla "izci çocuk" ya da "ahlaki kodlar" üzerinden strateji geliştiren karakterleri



unutun! Jesse Custer gibi yeri geldiğinde sövmekten geri kalmayan biraz da hayatın getirdiği şans (ya da şanssızlık) sayesinde bu pazara gelen vaizlerin kahraman oldukları hikâyelerini anlattılar.

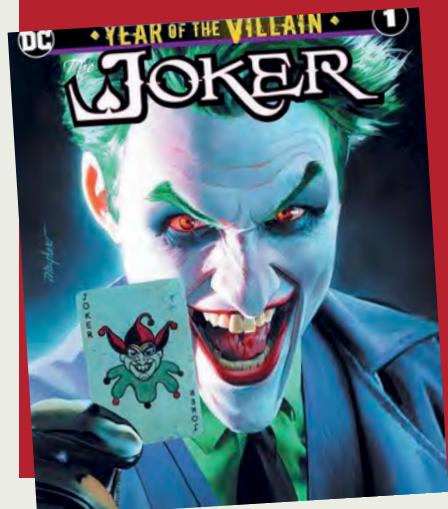
Bu dönemde çıkışlı herhangi bir çizgi roman o sırada 7-8 yaşında olan beni etkiledi dersem yalan söylemiş olurum, beni o dönem süper kahraman hikâyeleri cezbediyordu. Ama her ilişkide olduğu gibi koleksiyoncu ve koleksiyon ilişkisinde de bazen sorunlar ortaya çıkar. Bir süre ara vermek istersiniz, artık bir nedenden o ilişkiye götüremezsiniz falan filan. Bu konuda eminim bu köşeyi okuyacak herkesin söyleyeceği bir şey vardır, ama fikri anladınız! Sonra bir gün bir şey olur, yepyeni bir şeyle tanışırızın daha önce gördüğünüz hiçbir şeye benzemez, farklıdır, belki aynı yerden bakmıyorsunuzdur hayatı ama size anlattıkları sizin başka şeyler öğrenmenize yol açar. Sürekli onunla vakit geçirmek, daha fazla şey konuşmak, elinizde tutmak istersiniz. İşte, çizgi romandaki İngiliz İstilası da benim için bu demek. Her keyfim kaçtığında, ya da hayatıla ilgili bir şeyleri yeniden gözden geçirmek durumunda hissettiğimde kendi listemde olan Sandman sayılarını okurum mesela. Tıpkı Baba filmini hayatının başka yaşlarında izlediğinde başka şeyle anlayanlar gibi, Sandman de hayatınızın hangi dönemde okursanız okuyun, o an ihtiyacınız olanı size veren bir edebi eserdir.

Bu yazının başında alıntıladığım cümleler, 1993-1994 yıllarını kapsayan DC Comics'in büyük olaylarından Batman: Knightfall (Şövalyenin Düşüsü)'a ait. İngiliz İstilasının ertesinde Amerikan çizgi roman yazarlarının içinden de fırlayan muazzam hikayelerden sadece biri ki, burada Frank Miller'a bir



AYIN VARIANTI

Year of The Villain Joker
Mike Mayhew Exclusive Cover



parantez açmak şart. Coğu insanın favori kahramanı Batman'ı baştan aşağıya değiştiren, Daredevil: Born Again ve Daredevil: Man Without Fear gibi başyapıtlar ortaya koymuş bu adamın yarasına mağarasına açtığı yeni yol, bir nevi hayatı değiştirdi diyebiliriz. Miller'in karakteri getirdiği nokta Knightfall'a giden yolu açtı ve Chuck Dixon, Alan Grant, Dennis O'Neill ve Doug Moench'in yazdığı Batman, gelekte ne iş yapmak istediğime karar vermemeye yol açtı sanırım.

İsmimi yazının son paragrafında yazmanın pek de alışılagelmiş şeylelerden biri olmadığına farkındayım inanın yazı öyle sürüklendi. Ben, Metehan İğneci ve Türkiye'nin ilk ve tek koleksiyonculara yönelik çizgi roman mağazası PhD Collectibles'in kuruluşuyum. Yaklaşık 1.5 senedir Türkiye'de çizgi roman koleksiyonculuğuna yeni bir soluk getirmesi ve bir anlamda benim kendi kendime toplarken çektiğim zorlukları ortadan kaldırması hedefiyle kurduğum butik çizgi roman sitemizde, küçük bir çocukken hayalini kurduğum işi yapıyorum. Dünyadaki az sayıda şanslı insandan biri olduğumun farkındayım. Bugün ve gelecek aylarda da bu köşeyi yazabiliyor olmak da aslında bu şansın devamı. Çocukken ya-zılarını merakla beklediğim, her ay hangi oyunu oynayacağıma kararı önce burayı okuyarak verdiğim LEVEL dergisinde yazıyor olmak da yine bir çocukluk hayalimin gerçek olması. O yüzden teşekkür ederim! Bundan böyle her ay bu sayfada çizgi romanla ilgili bir şeyle olacak. Bazen genel tartışmalar, bazen de sevdigimiz beğendiğimiz bir çizgi romanın incelemesi! Hoş geldiniz ve umarım hoşunuza gider! Gelecek ay görüşmek üzere, Stan Lee'nin dediği gibi Excelsior! ♦ **Metehan İğneci**

COS- PLAY REPUBLIC

Profesyonel cosplay yapmak
zordur kuzum.

Cosplay, birçoğumuzun gözünde hobi olmanın dışına çıkamadı. Durum böyle olunca, eğlenmek ve arkadaşlarımızla vakit geçirmek veya en azından- yeni insanlarla tanışmak, muhabbet etmek asıl amacımız oldu. Hepimiz için aynı durum geçerli. Ancak cosplayin karanlık tarafı olduğu düşünülen bir de profesyonel cosplayerların hayatlarına degeinmek gerek.

Onlar için cosplay, hobi olmanın dışında profesyonel bir "iş". Kolay da değil. Fiziğine dikkat eden, ölüm diyetleri yapan, fotoğraf çekimlerinde sadece profesyonel fotoğrafçılara çalışan ve dahası. Çokça maddeyle kendilerini en iyi şekilde hazırlamak için gayret gösteren profesyonel cosplayerlar, kendilerini iş hayatına adadıklarında, hayat onlar için bambaşka hale bürünyor. Eğer çalışan biri seniz, yazacaklarını sizi şaşırtmayacaktır. Sonuçta ertesi güne yetişirilmesi gereken işler olduğunda veya gün içerisinde tamamlamanız gereken projeler varsa, tüm odağınız tek bir noktadadır. Pro cosplayerlarımız kendilerini kolayca gösterirler. Kulandıkları malzemeden tutun, sergiledikleri performansa kadar her şeyi mükemmel yapmaya çalışırlar.

Peki pro cosplayerlar ile normal cosplayerlar arasında ne fark var?

Yazının başında belirttiğim gibi: bu, onlar için bir iş. Şöyledüşünün, çevirmeniz gereken bir yazı için size verilen zaman çizelgesine uymadığınızda paranızı alamazsınız veya hata yaptığınızda iş yerinde gerilim yaşanır. Sonuçta yaptığınız işin karşılığında para kazanıyorsunuz ve o kazancınızın hakkını da vermeniz gerekiyor. Pro cosplayerlara yüzlerce örnek isim verilebilir. Bunların bazıları bizim bile izlemediğimiz yurtdışı kanallarında şov yaparlar, kimisi etkinliklerde oyun firmaları ile boy gösterir. İşleri onları nereye sürüklерse, o şekilde yaşarlar. Kolay değil, bunu bilin. Geceniz



Profesyonel cosplayerlar kendilerini doğru şekilde işlerine odaklarlar





gündüzünüze karışabilir ve rüyalarınızigne iplikten ötesine geçemez. Bu arada her biri kendi kostümünü üretmez. Modellik konusu da tam olarak burada ortaya çıkar. Mesela, kostüm modele uygun bir terzi tarafından dikiş ve pro cosplayerlerimiz sadece modellik kısmında takılırlar. Bunun yanlış olduğunu düşünmeyin. Mankenlik de bir iştir sonuçta.

Pro cosplayerlik kavramı, son zamanlarda biraz popülerliğe de dayanır oldu ki bu da normal. Sosyal medyanın gücünden hepimizin haberi var. Instagram takipçi sayınız yüksekse, firmalar sizi fark eder ve bu bağlamda, iletişimde geçerek çeşitli iş tekliflerinde bulunabilir. Bir X firması, Y cosplayerinden yeni çıkacak içeriğinin kostümünü talep edebilir ve bir bakmışsınız kendinizi kocaman etkinlikte, yüzlerce insanın arasında bulmuşsunuz. Ülkemizde bu konu biraz karışık. Biliyorsunuz ki maddi durumlar herkesi ve her şeyi etkileyebiliyor. Herkes pro cosplayer olamaz mı? Olur tabii ki. Ancak bunun da bazı gereklilikleri var. İş aldiğiniz kurum, sizin fiziginize bakabilir, kostümün her detayıni isteyebilir, örnek fotoğraflar talep edebilir



ve en ufak bir hatada kalbinizi kırabilir. Alışık olmanız gereken bu durumları kaldırıbmaktır. Kilonuz, boyunuz, yüzünüz ve dahası. Tıpkı bir model gibi muamele görmeniz mümkün.

Kırılmaca darılmaca yok, açık olmak gerek

Pro cosplayer demek, her şeyi en iyisiyle sunmak demektir. Sizden kostümünüzle sunuculuk yapmanız istenebilir, canlı yayınılara misafir olmanız talep edilebilir ve hatta kendi kanalınızda reklam yapmanız gereken durumlar da yaşanabilir. Sonuçta bilinir olmak ve tanınmak, günümüzün popüler YouTuber ve Twitch yarışlarının yaşadığı durumla eşdeğer. Özünde kazanç sağlayacaksınız, işinizi iyi yapmanız istenecektir. Bazı durumlarda sizden sözleşme istenebilir, korkmayın. Etrafinızda danışabileceğiniz başka cosplayerler varsa ne güzel, yoksa bile bulmak zor değil.

İş olarak yapılan cosplay, ayakta geçireceğiniz belki de 10 saatten fazlasına alışık olmak demektir. Makyaj tazeleme, kostümü düzeltme, yemek saatlerinin dikkati, molalarınız derken her detayınız düşünülür ve kurallara da uymanız beklenir. Dolabınızda anime, film, dizi, oyun ve daha birçok yapımdan örnek kostümler bulundurmanız gereklidir. Sosyal medya hesabınız/hesaplarınız aktif olmalı, insanlarla iletişimde kalmalısınız. Hatta kimi zaman onları dinlemeli ve görmek istedikleri kostümlere hayat vermelisiniz. Hasar almış bir kostümünüz varsa ve düzelticek vaktiniz yoksa, bırakın satmayı direkt onlardan kurtulmanız gereklidir.

En önemli yeniliğe açık olmalısınız

Utangaç olmak, bir noktada normaldir. Sizden, kostümünü giymeyi istemediği-

niz karakterlerin kostümlerini sergilemeniz istenebilir. Her zaman reddetme seçeneğine sahipsiniz. Maddi ihtiyacınız varsa işin rengi değişir tabii. Eğer kendinize belli kurallar koyar ve bunu da çalışmak istediğiniz kuruma açıkça belirtirseniz, çoğu zaman sorun yaşamazsınız. Çok basit kostümler bile yapsanız, onları bir profesyonel gibi taşımağınız zamanlar da olacaktır, ancak bunu sık makyaj çalışması ile tamamlamalısınız. Yani özünde, mükemmel bir cosplayer olmak için elinizden gelenin fazlasını yapmalısınız. Bir noktada belki bir stilist veya grafiker olmak da cosplay hayatınıza yansıyabilir. Bunlar tabii ki sadece örnek. Cosplaye katkı sağlayabilecek çokça kategori mevcut. Bu kategorilerden biri hayatınızda varsa, profesyonel cosplayer olma yolundaki adımı daha kolay atarsınız. Belki çok başarılı boyama yeteneğine sahipsiniz veya maketlerle aranız inanılmaz iyi. Unutmayın ki cosplay, çok özgür ve hayal gücünün güzelliğiyle şekillenir. Eğer kendinizi bu alanda başarılı görüyorsanız, tüm zamanınızı kazanç sağlamak adına yönlendirebilirsiniz. Espor turnuvaları, fuarlar, tanıtımalar, canlı yayınlar, jürilik, üniversite etkinlikleri derken kendinizi her türlü yoğunluğa hazır hissediyorsanız, "profesyonel cosplayer olmak" adımına yaklaşmışsınız demektir. Her şey bir kenara en önemlisi, işinizi sevmektir. İşinizi severek yapan bir birey, saatin kaç olduğuna dikkat etmez. Belki de uykuya saatine kadar çalışır, ancak yaptığı işi kendisine hobi olarak kabul ettirir. Durum böyle olunca, her gün farklı bir kostüm giymeniz istense bile aslında bunu zaten severek yapacağınız için rahatsız olmazsınız. Yine dönüp dolaşıp konu, eğlenmenin ve mutlu olmanın gerekliliğine geldi. Zaten önemli olan da bu değil mi? Severek yaptığınız işi, neden daha profesyonel hale getirmeyesiniz? Veya fark yaratıp, neden kendinizi özel hissetmeyesiniz?

♦ Ceyda Doğan Karaş



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

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

Stadia ile oyun dünyası değişir mi?

Google bu ay oyun dünyası için çok önemli bir hizmetini kullanıma açıyor. Stadia adını verdiği, "video yayını" üzerinden video oyun oynamaya izin verecek yeni servis, oyun oynamak için yüksek donanımlı oyun cihazlarına olan ihtiyacı kaldıracak.

Temel olarak, yüksek hızlı bir internet bağlantısı ve Google sunucularında çalışacak olan oyunları yönetmek için bir kontrol cihazı sayesinde, dev televizyon ekranınızda, istediğiniz oyunu oynayabileceğiz. Bu da dünya çapındaki milyonlarca aile için yeni bir eğlencesi fırsatı anlamına geliyor. Aboneler sadece Google'a belli bir aylık ücret ödemeyerek, Google'ın kütüphanesindeki oyunları sınırsızca oynayabilecekler.

Stadia ilk aşamada Türkiye'de hizmete girmiyor ama buralara ulaşması çok zaman almayacaktır.

Mobil cihazların, akıllı telefonların o zamana

kadar "video oyunları çoluk çocuk işidir" diyen milyonlarca çok bilmiş yetişkinin minicik ekranların önünde şeker patlatarak saatler harcayan oyun bağımlılarına dönüştürdüğünü hala unutmuş değiliz. İnsanoğlu, video oyunlarına erişecek uygun bir fırsat bulunca başından kalkamıyor. Benim aklımı meşgul eden soru şimdî şu: Hani şu bir zamanlar video oyunlarını küçümseyerek hava basan çok bilmiş yetişkin abi ve abalarımız, ayda 50 lira taksitle akıllı telefon alıp ellerine oyun çalıştıracak bir cihaz geçirince, sabahтан akşamda şeker patlatma oyunlarının maymunu oldular ya. Şimdi biz bunlara ayda 50 lira-100 lira abonelik ücretiyle AAA kalitesindeki video oyunlarını oynayabileceklerini söylediğimizde acaba ne olacak? Yani AAA kalitesindeki oyunları oynamak için 1000-2000 dolarlık PC ve konsol cihazlarına ihtiyaç kalmadığında... AAA oyunlarına isteyen herkes küçük bir abonelik ücretiyle ulaşabildiğinde...

Acaba kaç uykusuz gecelerin ardından işine

geç kalıp işten atılacak? Kaçı etkileyici görsel efektlerle, ses ve müziğe sahip, karşı koyması zor öyküler anlatan The Witcher gibi, Cyberpunk gibi oyunlarla ilk kez karşılaşınca gözüne ışık tutulmuş tavşan gibi abandone olup kendini kaybedecek? Kaçı hırs yapıp o görevi bitirmek için sabaha kadar kayıt noktasına dönüp dönüp yeniden denerken, sosyal yaşamda sorumluluklarını unutup salondaki kanepede uyuyakalıp dünyadan kopacak? Açıksa, Stadia ile çok yuvanın yıkılacağını düşünüyorum. Bağımlı olmadan video oyunu oynamak çok zordur. Stadia'nın video oyunlarını yeterince tanımayan insanların hayatına sokacağı çok etkileyici oyunlar o insanların hayatında atom bombası etkisi yaratabilir. Bu sosyal deneyi elimde çekirdekle izliyor olacağım. Hizmet, Türkiye'ye geldikten sonra sonuçlarını bu açıdan değerlendirip duruma bir bakacağım. Yine burada konusunu açarım. Siz arada dönüş köşeye bakmayı unutmayın. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Antik Mısır

Aslında bilgisayarda Antik Mısır'la ilgili kaliteli bir oyun oynadığımı söyleyemem sizlere, Civilization'da oynayabildik diyebilirim belki. Sizlere bahsetmek istedigim, günümüz ve bu uygurlığın şaşırıcı köprüsü ve bunu ne kadar yapabiliyorum bileyimiyorum. Deneyeceğim.

Yazımı yazdırın da -okumanızı ya da en azından göz gezdirmenizi rica edeceğim- Metin Gündüz'ün The Ancient Egyptian Hieroglyphic Language Was Created by Sumerian Turks isimli, çok da bilimsel sayılamayacak ama derin düşünüş içeren paperı oldu. Benden başka birinin aynı konuda aynı şeyleri düşünüyor olması yanı. Sümer'e burada çok takılmayın.

10.000 yıl öncesi ile diliniz arasındaki şaşırıcı benzerlik üzerine düşünmeye değer. İlk kelimemiz ve diğer bazı örnekler tersine tarama ile -Türkçe kelimelerin online dijital sözlüklerde aranması- bulunmuştur. Bilimselikle alakası yok ama realite ile var. İlk kelimemiz "Cet". Geldiği yer, Antik Mısır tanrısı P'tah'ın sembolü ve direkt hiyeroglifi. Omurga şeklinde ve birebir aynı mana ve aynı söylenişe sahip. Yani

"Ceddin deden" dediğinizde bu kelimeyi ve dede gibi hece tekrarı içeren Sümerce aynı manadaki kelimeyi söylemiş oluyorsunuz. Coğu hece tekrarları kelime ve yumuşak g harfi bizlere onlardan direkt bir miras. Başka hiçbir dil ağacında örneği yok.

-İkinci kelimemiz buluğ; aslında ikinci ü'nün üzerinde ^ var. Buluğ çagi ile birebir aynı anlamda.

-Üçüncü; Harran-crossroads anlamında, manasını kullanmıyor ismini kullanıyoruz.

-Dördüncü minik örnek; Baba, bülbül, akaba, akraba, vb. Manalar aynı.

-Beşinci örnek; Nefer, nefes, manalar çok yakın, hiyeroglif ve ses olarak sadece günümüz Türkçesi ile uyumlu.

Ana problematik isim Ankara. Manası tamamen kayıp. Önerilen mana Ankh-Kha-Ra. Manasına meal olabilen tek dil antik Mısır. Ra'nın sonsuz hayat sembolü ve Kha'sı manasında. Sembolü göge açılmış dua eden iki kol. Kha'nın yan eşçil sembolerinden biri de İbiş kuşu yani Kelaynak.

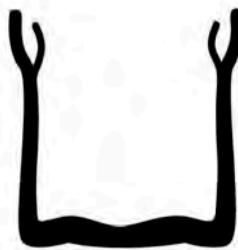
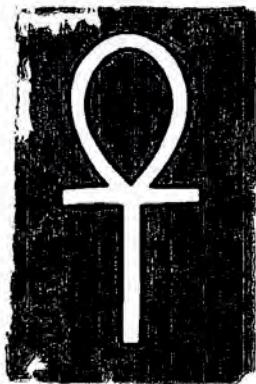
Kuşun buralarda olduğu anlaşıldığında ben çoktum, hala koruma altındadır. Antik Mısır'ın Antalya ve civarına kadar bu

topraklara bir dönem hakim olduğunu da unutmamalı elbette.

Bizim genç firavun Tutankhamun öldüğünde karısı yani Ankhesenamun, Hitit kralına mektup yazarak asla bir hizmetkarı ile evlenemeyeceğini ve ona bir prens göndermesini ister. Hititler inanmayıp soruşturuktan sonra prens gönderiyor ama asla Mısır'a ne kafile ne prens ulaşamıyor. Prenesin akiteti meç-hul, tarihten kayboluyor. Bergama'daki Isis kültü ne kadar Roma kaynaklı görünse de ben prenesin buralara kaçmış olabileceğini de düşünmekteyim.

Audio book dinlemenin faydalardan biri profesörlerin derslerine katılabilmek oluyor, Audio Lecture dinlemenizi ve ejiptoloji öğrenmenizi, biraz olsun Petrie'nin matematiğine hakim olmanızı öneririm. Mesela Bob Brier'i çok seveceğinize eminim. Yazılarımın kaba olmasının sebebi karakter sınırı, özür dilerim. Şimdi hiyeroglifle Ankara yazalım. Selamlar, sevgiler, üzerine bol düşünmeler, Metin Gündüz'ü eleştirel gözle okumalar... ♦

Kullandığım sümer sözlüğü;
<http://psd.museum.upenn.edu>





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

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

Oyun mekanikleri

Oyun mekanikleri denilince akınıza ne geliyor? Açıkçası böyle "çat" diye söyleyince, eminim birçok insanın akına, en son oynadığı ya da en çok sevdığı oyun hakkında birçok farklı detay geliyor. Bir oyunu oyun yapan birçok başlık olmasına rağmen, bunlardan en önemli mekaniktir. Daha doğrusu mekanik diyerken de geçmemek lazım zira bir oyunun birden fazla mekaniği olabilir ama bir adet "Core" mekaniği vardır. Zaten işin zorlayıcı kısmı da buradadır. Bugün, "harika" dediğimiz ya da diyebildiğimiz birçok oyun, bu core mekanik konusunda muazzam işler çıkarmış yapımlardır. Hatta bakis açımızı biraz daha genişletecek şunu söyleyebilirim; bir noktada sürekli yad ettiğimiz, "Bunun gibisi geldi." dediğimiz oyunların büyük bir kısmı, core mekanik açısından doyurucu yapımlardır. Yine de birçoğu zaman içerisinde tipi gitmiş, her ne kadar dönemi için harika core mekaniklere sahip olsalar da günümüz oyuncularının ve oyunculuğunun değişimi sonrasında kendilerinden sadece hasretle bahsedilen oyunlar olarak

kalmışlardır. Nitekim bazı oyunlar var ki 90'lı yıllarda üretilmiş olmasına rağmen halen bizimleler ve aktif olarak milyonlarca kişi tarafından deneyim ediliyorlar. Bu ay dergide kendisine iki sayfa yer verdigimiz ve bizzat inceledigim Magic: The Gathering Arena isimli oyun, tam da geçmişten gelen bir dost. 1993 yılında üretilen bu güzide kart oyunu, nasıl hala aramızda anlamak mümkün değil. Yazında da belirttiğim gibi, uzun süredir Magic oynayan bir insan olarak, bir oyunun böylesine muazzam core mekaniklere sahip olabilmesini çoğu zaman aklım almıyor. Kendi tarihinde üç kere büyük güncelleme yaşamış olmasına rağmen, 1993 yılında üretilen oyundan az bir farkı olması, inanılır gibi değil. Daha da inanılmaz olanı, her yıl üç set artı bir core set olarak, toplamda 1000'e yakın yeni kartın basılması ve her yeni set içerisinde oyuna eklenen yeni özellikler olmasıdır... Evet, son iki yılda denge konusunda bazı sorunlar yaşandı ve bazı kartlar "ban" edilmek zorunda kaldı. Yine de genele baktığım zaman, üç ayda bir defa toplamda iki yıla yayı-

lacak bir Standard deste mekanığı kurabilmenin çok zor olduğunu düşünüyorum. Hem set içerisindeki Limited dediğimiz Sealed ve Draft formatlarında dengesi olacak, hem kendi Standard rotasyonunda bir dengesi olacak, hem de Modern formatı etkilemeyecek kartlar basmak; hem de üç ayda bir defa... Artık Arena ile bu banlama konusunda da rahat bir nefes alan üretici firma, öyle görünüyor ki kısa süre içerisinde oyuncu sayısını katlayarak artıracak. Magic Arena örneği üzerinden anlatmak istedigimse, aslında core mekanının ne kadar önemli olduğu yönündedir. Öyle bir mekanik üretilmiş ki üzerine sürekli güncelleme, yeni eklenti ya da farklı oyun modeli yaratılabilir. Umarım geleceğin oyun tasarımcıları da Magic dünyasının yarattığı oyun mekaniklerini iyi anlayıp, core mekanının ne olduğu konusunda bolca kafa patlatabilirler. Eminim bu konuda kendisini geliştiren oyun tasarımcıları, düzenli olarak kendilerini aşacak, her seferinde mükemmel bir adım daha yaklaşacaklar diye düşünmektedim. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com 🐦 cepejderi

“Gideceğimiz yerde yola ihtiyacımız yok!”

Geçtiğimiz günlerde “cepejderi” Instagram hesabına sevimli bir mesaj aldım. Sevgili Mert Gömeç (umarım adını doğru yazdım sevgili okur, yanlışım varsa af ola), motivenin ne kadar önemli olduğundan bahsetmiş. Tek konu bu değil. Bu ay, ona özel bir yazı yazacağımı söz verdim ve başlıyoruz. Günümüzde klavyesi olan yazıyor konusu gündemeğde. İyi olana kötü, kötü olana iyi diyerek “tik” peşinde koşanlar türedi. Objektiflik azalmış ya da o görüşün “kişisel” olduğu vurgulanmadıkça yanlış anlaşılmalar ortaya çıkıyor. Yeni yazarlar ve editörler, eksilere saygı duymuyor. Onların doğrularını görmüyor ve bunu ego yarışı sanıyor. Bilinmeyeni sosyal medyayla yarıştırıyorlar. Neye, kime göre? Gazete mi? Televizyon mu bilinirlik? Yoksa sadece işine gelmediği için mi bahane uyduruyorsun? Şimdi biraz geçmişe yolculuk yapacağız.

15 yıl öncesinde The New Anatolian gazetesi ile başlayan yazarlık maceram hala devam ediyor. O zamandan bu zamana değişen o kadar çok şey var ki. 80'ler gibi düşünmemeyiz artık hiçbir şeyi, çünkü her şey evrimleşiyor. Buraya yazsam,

isimler siğmaz. Okuyarak büyüdüğüm yüzlerce yazar var. Mert'in muhtemelen beni vuran en önemli mesajı: “Elinde telefon olan bilirkişi kesilmiş durumda.” Haklı da. Ancak haklılık kısmı internetle tamamlanıyor. Artık önemli olan yazmak değil, “komik videolar” ve bunları milyonlara ulaştırmak. Rakamlar konuşuyor, eskisi gibi “yazmak” değerli değil. Tabii buna saygı duyan ve bu saygınlığı korumak için elinden geleni yapan, hatta bir noktada başarılı olan çok sayıda yazar, firma görebilirsiniz. En basit örnek; sinema ön gösterimlerine yaş fark etmeksızın birçok yazarın davet edilmesi. Gazete köşe yazarlığı yapan, hatta bazlarının yüzlerini bilmemişim çok sayıda mükemmel insanla tanışım bu sayede. Hepsi muhabbetiyle beni çekti kendisine. Onlara verdığım değer, benim insana verdığım değerden kaynaklanıyor aslında. Çünkü onların adını bilmesem veya unutmak gibi bir ayıp yapsam da “onlar sayesinde şu an burada size yazıyorum” Onları okurken kendimi mutlu hissettim ve bu hisleri nasıl onlar bana miras bırakmışsa, aynı şeyi benim de yapmam gerekiydi. En azından ben böyle

hissettim. Her şeyi bulabildiğimiz internet; geliştiği gibi kimi zaman doğruları saptırıyor. İnterneti yöneten de yine insanın kendisi. Olay, kendinizi geliştirmek, eğitmek, okumak ve doğru olanı araştırıp, onu aktarmaktan geçiyor. Hala bu yazıya zaman ayırp okuyan siz değerli okurlar varsa, bizim gibi yazarların soyu tükenmeyecektir. Geçmişte Yonja'nın ve diğerlerinin yerini Facebook gibi çokça sosyal medya hesabı alıysa, onların yerini de başkası alacak ancak yazmak ve onu tamamlayan okumak kavramı, asla değişmeyecektir. Yeni yazarların dikkat etmesi gereken; içinizden gelenleri, okura aktarırken onlar gibi düşünmeniz. Gideceğiniz yerde yola ihtiyacınız yok, onu kendiniz çizebilirisiniz. Yeter ki içinizdeki kılıcının sönmesine izin vermeyin. Yok demeyin, kimi zaman kendinizi korkunç bir kararlığın içerisinde hissetseniz bile birileri size ışık tutacaktır. Çünkü ışık olmadan karanlık, karanlık olmadan ışık olmaz. Onlardan korkmayın. Onlar, birbirini tamamlar. “Yol mu? Gideceğimiz yerde yola ihtiyacımız olmayacak!” - Emmett Brown. ♦



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖRKürşat Zaman kursat@level.com.tr**YAYIN KURULU**Cem Şancı cemsanci@chip.com.trTuna Şentuna editor@level.com.tr**GÖRSEL YÖNETMEN**Emre Öztnaz emre@level.com.tr**ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ**

Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Burak Güven Akmenek

Ceyda Doğan Karaş

Cumhur Okay Özgör

Enes Özdemir

Ege Tülek

Ercan Üğurlu

Ertuğrul Sungü

Gizem Kiroğlu

İlker Karaş

Merve Çay

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Sonat Samir

Şahin Derya

Tolga Yüksel

Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71
Web: www.level.com.tr**YÖNETİM**

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal

Satış Müdürü: Hattice Tarhan, httarhan@doganburda.com

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

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezinur Balıkçıoğlu

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balibey

Tel: 0 312 207 00 72 - 73

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka

Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Reklam Bölgeler Satış Müdür: Dilek Ünlü

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

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

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12

Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22-23, 34387, 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: Turkuaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FIPP üyesidir.

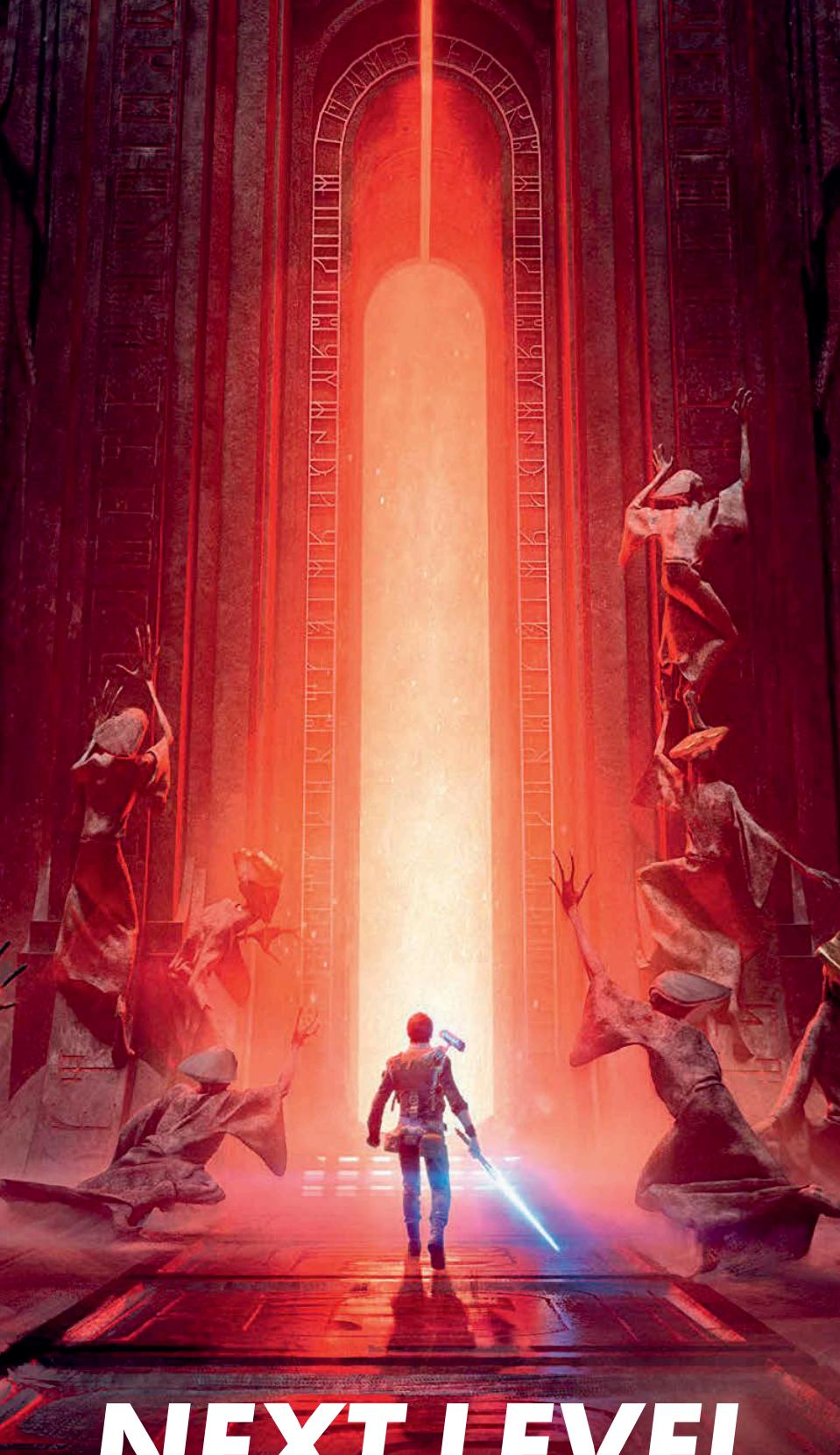
© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılmaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

Çalışma saatleri: Her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.



NEXT LEVEL

STAR WARS JEDI FALLEN ORDER

Bu kapının ardından bir klasik mi çıkacak?

Kartuş Derdine Son

Kaliteden ödün vermeden
düşük maliyetli baskı.



YAZICI FOTOKOPI TARAYICI FAKS KABLOSUZ
AG 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 metodу
esasında hesaplanmıştır. Yalnızca siyah mürekkep için belirtilmiştir. Renkli baskı
kapasitesi 5000 sayfadır.



**Japon
Harikası**

100 yıldan uzun bir süredir

Avrupa'nın En Büyük
Eспор Arenası
ininal Espor Arena
42Maslak'ta Açılıyor.



ininal

ininal.com

Hemen indirin
App Store

Hemen indirin
Google Play