

#276 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Ocak 2020/01 - 12.50 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

#276 LEVEL

YILIN OYUNLARI

OCAK 2020



YILIN OYUNLARI



KKTC Fiyatı: 15.50 TL
www.level.com.tr
9 71301 213116

XPG



SİMDİ
SATIŞTA!

XPG SUMMONER Oyun Klavyesi

GÜCÜNÜZÜ TOPLAYIN





Bir yıl daha geçer...

2019'un en bomba oyunlarını derlemeye çalışıp biraz tıkanlığımız bu sayımızda, ilerleyen sayfalarda göreceğiniz üzere resmen "kanırttı". Yılın oyunu olsun, diğer kategoriler olsun, "Bu kategorinin galibi kesinlikle bu!" diyebileceğimiz bir oyun olmaması nedeniyle işimiz zorlaştı fakat yine de başarılı seçimler yaptığımıza inanıyorum. 2020 ise kuşkusuz ki biraz daha hareketli geçecek.

Özellikle son düzlüğü...

Noel'de yeni konsolların satışa çıkmasıyla birlikte, bizim de çıkan oyunları değerlendirmek için kısacık bir süremiz olacak ve büyük ihtimalle bu yapımları dergiye yetişiremeyeceğiz bile. Fakat Ghost of Tsushima'sı, The Last of Us: Part II'si, Final Fantasy VII Remake'i ve tabii ki Cyberpunk 2077'siyle, 2020'yı aç gibi beklememize neden olan çok önemli oyunları oynamış olacağız.

Bu ayın en önemli konusu elbette ki Yılın Oyunları dosyası fakat PlayStation'ın 25. yaşını da görmezden gelmedik ve PS konsollarına değindiğimiz sağlam bir dosya konusu hazırladık, okumadan geçmeyin derim. Darksiders: Genesis ve MechWarrior 5 incelemeleri dışında, bu sayımızda yine bir ton oyuna da yer verdik fakat açık konuşmak gerekirse bu ay inceleme açısından pek de tatmin edici olmadı. (Kürsat kendini ETS 2 Trakya'da kaybetti mesela, öyle düşünün.)

Herkesin yeni yılını kutluyor, 2020'nin mükemmel geçmesini diliyorum.

Unutmayın, yeni yıla nasıl girerseniz, öyle geçermiş...

Mutlu olun, mutlu kalın.

Tuna Sentuna

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



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



içindekiler

- 03 Editörden
06 Takvim
08 Küheylen
10 Haberler

İLK BAKIŞ

- 16 Resident Evil 3
18 Gothic Remake
19 Half-Life: Alyx
20 The Outlast Trials
21 GTFO

22 Art Kaede

DOSYA KONUSU

- 24 Yılın Oyunları 2019
40 PlayStation'ın 25 Yılı
100 2020'nin Film ve Dizileri

38 Anarşist

İNCELEME

- | | | | |
|----|--|-----|-------------------------------------|
| 50 | Darksiders: Genesis | 77 | Stela |
| 54 | MechWarrior 5: Mercenaries | 78 | The Touryst |
| 58 | Phoenix Point | 78 | Transport Fever 2 |
| 60 | Narcos: Rise of the Cartels | 79 | AVICII Invector |
| 62 | Terminator: Resistance | 79 | Interrogation: You Will Be Deceived |
| 63 | Halo: Reach (PC) | 80 | Life is Strange: Episode 5 |
| 64 | Arise: A Simple Story | 80 | Cardpocalypse |
| 65 | Still There | 81 | Mobil İncelemeler |
| 66 | Blacksad: Under The Skin | 85 | Online |
| 67 | Rune II | 91 | Donanım |
| 68 | Afterparty | | |
| 69 | Sigma Theory | | |
| 70 | Euro Truck Simulator 2: Road to the Black Sea | 104 | PhD |
| 72 | Railroad Corporation | 106 | Otaku Chan |
| 73 | Lost Ember | 108 | Cosplay Republic |
| 75 | Mosaic | 110 | Köşe Yazları |
| 76 | Vampire: The Masquerade – Coteries of New York | 114 | LEVEL 277 |

LEVEL EDITÖRLERİNDEN

APEX LEGENDS



BAYİLERDE VE SÜPERMARKETLERDE!

LEVEL

TAKVİM

Ocak

8 Ocak

Waxworks: Curse of the Ancestors (PC)

9 Ocak

Monster Hunter: World – Iceborne (PC)

AO Tennis 2 (PC, PS4, XONE, Switch)

Mythic Ocean (PC)

16 Ocak

Yakuza: Like A Dragon (PS4)

Simulacra 2 (PC, iOS)

Romance of the Three Kingdoms XIV (PC)

17 Ocak

Dragon Ball Z: Kakarot (PC, PS4, XONE)

Tokyo Mirage Sessions #FE (Switch)

21 Ocak

Mega Man Zero/ZX

Legacy Collection (PC, PS4, XONE, Switch)

Moons of Madness (PS4, XONE)

22 Ocak

Football, Tactics, Glory (PC, PS4, Switch)

23 Ocak

Kingdom Hearts III RE:MIND (PS4, XONE)

Final Fantasy Crystal Chronicles

Remastered Edition (PS4, Switch)

Oddworld: Stranger's Wrath HD (Switch)

Rugby 20 (PC, PS4, XONE)

The Walking Dead: Saints & Sinner (Rift, Vive)

24 Ocak

Praetorians – HD Remaster (PC)

28 Ocak

Journey to the Savage Planet (PC, XONE)

Pillars of Eternity II: Deadfire (PS4, XONE)

Warhammer Underworlds: Online (PC)

Warcraft III: Reforged (PC)

Gerçek zamanlı strateji türünün başıcu eseri için son geriye sayım başladi.

30 Ocak

Through the Darkest of Times (PC)



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

The screenshot shows the CHIP Online website interface. At the top, there's a navigation bar with the CHIP logo, a search bar, and menu items like 'Inceleme', 'Haber', and 'Fırsatlar'. Below the header, there are several news cards. One card features Robert Pattinson as Batman and is titled 'Batman, ölümden dönmüş'. Another card discusses 'OLED ekranlar, Samsung'u "uçuracak"' and mentions Samsung's potential move with 5G. A third card shows a person holding a smartphone and is titled 'Sürpriz: Yeni Xbox ortaya çıktı'. There are also sections for 'Günün Ücretsiz Yazılımı' (free software) and 'En Çok Okunanlar' (most read). The bottom right corner of the screenshot features a large watermark for 'Ünlü e-ticaret devi Türkiye'de!' (Famous e-commerce company in Turkey!).

www(chip.com.tr)



chiponlineturkiye



chiponline



chiponlinetr



ChipOnlineTR

KÜHEYLAN

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



Küheylan'ın 2020 versiyonuna hoş geldiniz! Herkese öncelikle iyi bayramlar. Değil. İyi yılbaşıları? Bu da saçma geliyor kulağa. Herkesin yeni yılı kutlu olsun! (Şimdi oldu.) 2020'den ne gibi bekentileriniz var? Biz artık bildığınız zengin olmak istiyoruz çünkü yillardır bunu yaşamadık, hak ettiğimize inanıyoruz. Bunu elbette oyun oynayıp yazarak yapacağız, başka türlü değil. Dolayısıyla buradan yetkililere sesleniyoruz: Maaşlarımıza %1 zam yaparsanız çok mutlu olacağız, diğer türlü pek mutlu olmamız mümkün değil. Teşekkürler, selamlar, iyi günler ve nice...
eleri...

2019'da kim, ne yaptı?

Kürsat: Ev değiştirdi. Saçını daha da uzattı. Ofise gelen her türlü donanımı elledi, yokladı, inceledi. Sakal bıraktı, kesti, bıraktı, kesti, bir şeyler yaptı tam takip edemedik.

Tuna: Bir tane çocuk yetmiyormuş gibi ikincisine de imza attı. Almanya'ya gidip kale fethetti. TV8'deki her türlü yarışmayı izleyip herkesi şaşırttı.

Emre: Baba olmak üzere o da bir adım attı, bir kızı olacağını dünyanın en alakasız vaktinde bize açıklayarak herkesin ağını açık bıraktı. Bu haberi verdikten sonra yine Blizzard oyunlarında soluğu aldı, hayatına devam etti.

Ertuğrul: Akademik bir kişi olduğunu ve bu yolda emin adımlarla ilerlediğini doktorasını savunarak kanıtladı. Bir ara Guinness rekorlarıyla ilgili bir çalışmalar yaptı, kitapbastı, kapağına kendini koydu.

Sonat: "Hyperdrive" bir kişi olan Sonat, sene boyunca birçok olay için heyecanlandı, enerjisi evrene yayıldı, herkes pozitif akımla yüklandı.

Özay: Evlendi... diye billyoruz ama o 2018 milydi acaba diye de şüpheye düşmedik değil şimdii. Sonuçta tebrikler.

Ceyda & İlker: Bu arkadaşlar evli olduklarıdan ötürü hep aynı şeyleri yaptılar. İşte müthiş yalan. Bayağı apayı hobileri, işleri var, onların peşinden koştular da koştular.

Olca & Kaan: İşte bir başka çiftimiz daha. Bu arkadaşlar daha bir birlikte hareket ediyor gibiler. Her türlü Japon oyununu deneyimleyip mutlu mesut bir yıl geçirdiler.

Biz siz buluruz!

Normalde burada yayınlanmasını istediğiniz eserleri bize e-posta olarak atmanızı istiyoruz ya, fakat sosyal medyada derginin hesaplarını etiketlerseniz biz de sizin peşinize düşebiliyoruz; evet, bir stalker gibi! Kendine şahane bir oyun köşesi hazırlayan Kaan Doğandemir de bu keşiflerimizden bir tanesi. Onu Instagram hesabından, "axecalosgamer" adıyla bulabilirsiniz; çok iyi fotoğraflar paylaşıyor. Görüşürüz Kaan, koleksiyona devam!



Kardeş dayanışması

"Merhaba erkek kardeşim dergilerinizi her ay alıp biriktiriyor. Fotoğrafını da paylaşmanız için size atmamı istedim. Umarım paylaşırınız çok mutlu olur." demiş Ecem, kardeşi Aslan Sarak'ın LEVEL koleksiyonunu paylaşarak. Eh, bize de yayılmamak düşer. Selamlar Aslan, görüşürüz!

Her ay, bir yazar Tuna Şentuna

HABY'nin bu ayki konuğu geçen ay dergide 200. sayısını kutlayan, bu bağlamda da "işine bağlı olma" tanımında çığır açan Tuna Serengil.

Tuna şöyle bir insan, ona bir iş verin, yapsın. Para vermeye bile gerek yok. Akı nasıl çalışıyor kimsenin anlamadığı Tuna, yillardır oyun dergilerinde yer alıp buradan bir adım ileri gitmemesiyle de müthiş dikkat çekmektedir. Tuna Japon oyunlarını, RPG'lerini ve dövüş oyunlarını halen sevmektedir ama eskisi kadar olmadığını da vurgulamaktadır. Artık yaşı geçtiği için gazete bulmacalarına yöneleceğini ifade eden Tuna, iki çocuk babası olmakla da uzaktan yakından alaklı değildir. (Tipine bakınca hemen anlarsınız.)

LEVEL'in demirbaşı olmasının yanında bir yandan mimar olan, öteki yandan Lindy Hop dersi veren, evde baba, dışarıda... Öhm. Çok yönlü, saçma bir insan işte, ne yapacaksınız Tuna'yı. Bırakın LEVEL'da takılsın.



Kareye sığdığı kadar...

Takipçilerimizden Serdar Alp Sancak, "Sizlere bazı dergilerimin fotoğrafını paylaşmak istedim. (Aslında daha fazla ama kdraja sığmayıp kötü gözükünce böyle oldu.) Geçen gün internetten eski sayılarınızı aldım ve elime geçer geçmez bitirdim. Şimdi olduğu gibi, eskiden de çok başarılıymışsınız. (Cidden!) Sizi severek takip ediyorum ve her ay derginiz buraya gelir gelmez正在看我, yanında da eski dergilerinizi almaya çalışıyorum. Umarım sıkılıp da sizı bırakmam ve sizler de bizi bırakmazsınız..." diyerek arada ultimatom vermemi de ihmali etmemiştir. Ne biz bir yere gidiyoruz, ne de sen bizi bırakacakásın Serdar, gel anlaşalım. Sevgiler, eli sopali LEVEL Ekibi.



Okur mektuplarını cevaplıyoruz, toplanın

Merhabal! Ben Oğuz. Bir gün LEVEL'i severek okuyordum, aklıma bir fikir geldi size de söyleyeyim dedim, o yüzden yazıyorum. Şimdi normalde derгинiz 114 sayfa; onun yerine bir sayıyı (mesela 273. sayı...) dahaince yapıp onun yerine daha fazla poster verseniz çok güzel olur. Mesela bu posterlerde tüm zamanların en iyi oyunları olabilir (Spider-Man ve RDR 2 olursa içinde çok güzel olur).

Oyunları size bırakıyorum.

Selam Oğuz. Böyle sine bir teklifle gelmen güzel ama peki ya dergiyi içeriği için satın alanlar ne hisseder bu durumda? Demezler mi bunlar da lyice poster dergisi oldu, ben poster bile asmıyorum? Bize derler. Bak diyorlar. Kaç!

Ben de siki bir LEVEL takipçisiyim ve Big Boss'u uzun süredir merakla bekliyordum AMA BİR NOKTADAN SONRA BIG BOSS'U YAYINLAMADINIZ!!! Neden yanı arkadaşımıyla birlikte okuyorduk, çok saçma oldu. NEDEN?

Oğuz Tuğrul Nebioglu bize şahane bir serzenişte bulunmuş. Doğru da söylüyor aslında, Big Boss nereye gitmiş biz de bilmiyoruz. Belki ikna edersek geri gelirler. Bir bakalım...

Merhaba LEVEL. Dört poster vermeniz şahane bir durum fakat çok sevdigim bazı oyunlara bu konuda hiç yer vermiyorsunuz. Elite Dangerous, Stellaris gibi oyunların posterlerini (keşke dergi kapağında da görebilesek bu oyunları) bekleyen tek okur olduğumu zannetmıyorum. İyi çalışmalar, Cem Şancı abimize selamlar.

Valla haklisin Sezer Aydöner, biz de farkındayız bu durumu. Öteki sayı için değerlendirmeye alalım, belki bir şeyler yapabiliriz. Cem'in de sana çok selamı var.





XBOX SERIES X

VE PROJECT SCARLETT GÜN YÜZÜNE ÇIKTI

Geçtiğimiz ay gerçekleşen Game Awards etkinliğinde Microsoft bir sürpriz yaparak yeni nesil Xbox projesini görücüye çıkarttı, isminin de Xbox Series X olacağını belirtti. Görünüş olarak ufak bir server havası veren, dikey veya yatay olarak kullanılabilecek olan bu kara kutu, en olarak bir Xbox gamepad'ı genişliğinde, yükseklik olarak da üç gamepad kadar uzun. (Karışla anlatıldırı daha kolay olurdu.) İşlemci gücü olarak Xbox One X'ten yaklaşık dört kat daha hızlı olacak. Açıklandıktan XSX, AMD'nin Zen 2 ve Radeon RDNA mimarisini temel alan, özel tasarım bir işlemciyle birlikte gelecek. Yeni nesil konsolların

SSD içereceğinden bahsetmiştık ve XSX de NVMe SSD ile birlikte gelecek.

Görüntü işlemcisi olarak henüz net konuşmayan Microsoft, Hellblade 2'nin gösterilen fragmanının oyun içi görüntülerden olduğunu belirtiyor. Xbox One'a kıyasla sekiz kat, Xbox One X'e kıyasla da iki kat daha fazla bir görüntü işlemcisi gücü söz konusu. Bu da 8K çözünürlük, 120 fps hız, ray tracing ve değişken tarama hızına sahip görüntüler demek. Bizce hiç de fena değil...

Her XSX'le birlikte yeni Xbox Wireless Controller geleceği de açıklanıyor arasıydı. DualShock 4'teki Share tuşunu üstünde barındı-

racak olan gamepad, önceki Xbox gamepadlerine göre biraz daha küçük ve Xbox One ve Windows 10'a sahip PC'lerde uyumlu olacak.

Henüz net bir açıklama yapmadı olsa da yeni Xbox, bir serinin üyesi olarak tanıtıldı ve bu serinin başka üyeleri olacağı da belirtiliyor. Örneğin daha ucuz satılacak olan, güç anlamında biraz daha düşük bir model...

Bu neslin en güçlü ve hızlı konsolunu üretiklerini bir kez daha belirtten Microsoft, PS5'in bu anlamda daha geriden geldiğini ifade ediyor. Bakalım Sony'nin Microsoft'a cevabı ne olacak... XSX'in 2020'nin Noel haftasında piyasada olması bekleniyor.





PERSONA 5 SCRAMBLE: THE PHANTOM STRIKERS

RPG'den aşırı aksiyona hızlı bir geçiş

Son dönemin en iyi JRPG'lerinden biri olan Persona 5'i hala oynamadısanız, kesinlikle değerlendirmelisiniz. Oyun hiçbir şekilde eskiyecek gibi durmuyor ve büyük ihtimalle de bayılacaksınız. Persona 5'i çoktan oynayıp bitirenler ise Persona 5 Scramble'ı merakla beklemeye başladı bile. Alışıldık Persona oynanışından uzakta olan ve daha çok Dynasty Warriors'ı andıran yeni yan Persona oyunu, bizi bol bol tuşlara basıp milyonlarca düşmanı ortadan kaldır-

maya itecek. Persona 5'te olanlardan beş ay sonrası konu eden Scramble, bir yaz mevsiminde eski Phantom Thieves ekibinin tekrar buluşmasını ekrana getirmeye hazırlanıyor. Yine dünyada bir şeyler ters gitmekte ve bu terslikleri düzeltmek için harekete geçen tüm Phantom Thieves üyeleri, silahlarını kuşanıp kendilerini savaşın ortasına atıyor. Futaba Sakura (Oracle) dışındaki tüm Phantom Thieves karakterlerini seçmemize izin verecek olan Scramble, tamamıyla

aksiyona dayalı oynanışıyla RPG'lerden uzak duranları da oyuna çekmeyi hedefliyor. Özel yetenekler, havali hareketler, bol efektli saldırular ile oyunun o sağlam sanatsal tarzını da daha iyi hissedeceğimiz şimdiden ortada.

Koei Tecmo'nun Omega Force ekibi ile Atlus'un Persona takımının ortak çalışması olan oyun 20 Şubat'ta Japonya'da PS4 ve Switch için çıkıyor ama buralara ne zaman gelir, belki yakında öğreniriz... ♦

FAST & FURIOUS CROSSROADS

İyi düşündünüz... Keşke görselliği de göz önünde bulundursaydınız...

Kültür & Sanat sayfalarımızdaki duyurudan da görmüş olacağınız gibi Mayıs ayında Fast & Furious 9 filmi geliyor ve yıllardır yaşamadığımız bir durum da ortaya çıkıyor: Filmle birlikte bir film-oyunu yayımlanması. (Eskiden bu resmen bir gelenekti.)

Fast & Furious Crossroads ismiyle çıkış yapmaya hazırlanan oyunda Vin Diesel, Michelle Rodriguez ve Tyrese Gibson dijital birer kimlik olarak bulunacak ve seslendirme kısmında da rol alacaklar.

Oyunun genel anlamda tek kişi veya multiplayer olarak oynanabilen bir "araba aksiyonu" olduğu belirtiliyor. Çeşitli araçlarla, bir takım

soygunlar veya içi aksiyon dolu işlere kalkışacağız ve bu sırada bolca patlama, imkansız atlayışlar ve türevi görüntülerle buluşacağız. Project Cars'ın yapımcısı Slightly Mad Studios'un yapımcı koltuğunda oturduğu oyunun büyük bir problemi de gözler önüne serildi ve o da görselliğinden başkası değil. Game Awards'da oyunun fragmanı yayıldıktan sonra internette oyunun grafikleriyle

ilgili büyük bir linç başladı ve maalesef her söylenenede gerçekçilik payı büyüktü. Project Cars'da bu kadar iyi iş çıkartıp burada PS3 grafikleri kullanan Slightly Mad Studios'u pek anlayabilmeli değiliz.

Mayıs ayında piyasaya çıktığında belki bu konu da toparlanır diyor ve oyunun PC, PS4 ve XONE için hazırlanmakta olduğunu belirtiyoruz. ♦



SENUA'S SAGA: HELLBLADE II

Ve kızcağızımızın hepten delirdiğini gördük...

Öncelikle, hemen o merak ettiğiniz sorunun cevabını verelim. Fragmandaki müziğin sahibi Heilung ve şarkının adı da Maidjan. (Gerçi fragmandaki biraz modifiye bir versiyon.) Gördüklerimizin atmosferini inanılmaz sağlamlaştırın bu müzik, oyunun yine delilikle kol kola ilerleyeceğini kanıtlar nitelikte.

Akıl hastalıklarına dikkat çekmek için hazırlanan bir proje olan Hellblade'in devam oyunu, Senua's Saga Game Awards'da tanıtıldı; hem de Xbox Series X'e özel bir oyun olarak. (Oyunu PS5'te görme olasılığımız sıfır yakın.)

Fragmanda gördüklerimizin hepsinin oyun içi motorla sağılandığı ve oyunun görselliğinin bu kalitede olacağı da açıklanan en önemli bilgilerden

biri oldu. Unreal Engine 4 ile geliştirilen oyun, görsel anlamda bizi büyüleyeceğe ve sahip değilsek, 4K, 8K, piyasada en uygun ne TV varsa onu almaya yönlendireceğe benziyor. İlk oyuna kıyasla çok daha büyük bir bütçeye sahip olmasıyla, her anlamda daha gelişmiş bir oyun göreceğimizi düşünüyoruz. Daha sağlam bir aksiyon, daha uzun ve anlamlı bir hikaye, daha az tekrar eden bulmacalar, dileklerimizden bazıları. Ninja Theory tarafından hazırlanmakta olan Senua's Saga: Hellblade II, Xbox Series X'in çıkış oyunu da olabilir, konsol piyasaya cittiktan bir süre sonra da görebiliyoruz. Elimize konuya ilgili daha fazla bilgi geldiği saniye sizinle paylaşacağımızı bilin; bu oyun için heyecanlıyız! ♦



DS4 BACK BUTTON ATTACHMENT

Daha çok tuş, daha rahat kullanım

1 Nisan şakası gibi ortaya çıkan, entresan bir alet var önmüzde. PS4'ün DualShock 4 gamepad'ının arkasına yerleşen ve ekstradan iki tane tuş getiren bu aparat, oyunlardan daha çok keyif almamızı sağlayacak. (Diyorlar...)

Aslına bakarsanız bu tipte ekstra tuşlara sahip, yan sanayi birçok gamepad var ve hepsi de bir hayli pahali. Sony de parayı dışarı harcamayalım, daha ucuzu bu konfora kavuşalım diye Back Button Attachment adını verdiği bu ürünü 14 Şubat'ta piyasaya sürmeye hazırlanıyor. (Amerika biraz daha önce kavuşacak.)

Ekstra iki tuşa sahip olan eklenti, büyüğe de bir OLED ekrana sahip. Bu ekran sayesinde iki tuşa tam 16 farklı fonksiyon yükleyebiliyoruz ve dilersek üç farklı profil açarak hızlı bir şekilde bu tuşların işlevleri arasında geçiş yapabiliyoruz.

Kafanızda soru işaretleri olmuş olabilir ve belki bu tuşlara hiç ihtiyacınız olmayacağından düşünüyor olabilirsiniz –ki haklısınız. Fakat sürekli R1'e basarken R2'yi kullanmanızı

veya R3-L3 tuşlarına basmanızı isteyen bir oyunda, bu fonksiyonları çok daha rahat erişebileğiniz arka tuşlara atamak, kulağa hoş gelmiyor mu? Tabii bu bir örnek; dilediğiniz tuşu yeni arka tuşlara programlayabiliyor ve keyfinize göre değerlendirebilirsiniz. Yaklaşık 30\$'dan satışa çıkacak olan arka tuş eklentisinin ülkemize ne zaman geleceği ise henüz belirlenmemiş değil.♦



SON DAKİKA!

♦ Bossa Studios'un garip oyunu Surgeon Simulator'ın devam oyununun gelecek yıl PC için çıkacağı açıklandı. Sanal cerrah olmak isteyenler için güzel bir haber...

♦ Senaryo açısından bir dizinin, bir bölümü imajını çizen The Outer Worlds, gelecek yıl kapsamlı bir hikaye DLC'sine kavuşacak. Tam da oyunu bitirip sabit disklerimizden silmişlik!

♦ Prey ve Dishonored'in arkasındaki bazı isimlerin kurduğu WolfEye Studios, ilk oyunları Weird West'i duyurdu. Karanlık ve ismindeki kadar garip bir tema ya sahip olan oyun PC için hazırlanıyor, fragmanı da internette bulunabiliyor.

♦ Moon Studios'un bir türlü çıkmak bilmeyen oyunu Ori and the Will of the Wisps Mart ayına ertelendi. Bu haberin yanında, Moon Studios'un bir ARPG oyunu üzerinde çalıştığı haberi de kulisleri çalkaladı.

♦ Merakla beklenen, bir ara iptal mi edildi dedirten, daha sonra PS5 için hazırlandığından şüphelenilen Ghost of Tsushima'nın PS4 için bu yaz aylarında çıkacağı açıklandı, gönüllere su serpildi.

♦ PUBG'nin yapımcılarından enteresan bir haber geldi: Prologue. Evet, bu isim firmadan yeni oyunu ve oyunun ne hakkında olduğu, ne zaman çıkacağı, neye çıkacağı kesinlikle belli değil.

♦ Capcom, Resident Evil 2 Remake'in, orijinal RE2'den daha fazla sattığını açıkladı, bize de tebrik etmek düştü.

♦ Mesut Özil ile ilgili üzücü bir haber geldi. PES 2020'de yer alan ünlü futbolcunun, Uygur Türkleri'yle ilgili yaptığı yorumlardan ötürü oyunun Çin versiyonundan çıkarılacağı belirtiliyor.

♦ Yeniden Warcraft'ın strateji dünyasına dönmemizi sağlayacak olan Warcraft 3: Reforged'un çıkış tarihi nihayet açıklandı: 29 Ocak 2020.

♦ 2020'nin Mart ayında çıkacak olan FFVII Remake'in 2021'in Mart ayına kadar PS4'e özel olacağı bildirildi, PC ve diğer konsol kullanıcıları meşalelerle Square Enix'e yürüdü.

♦ 2K Games'den müthiş bir haber geldi: Yeni kurulan Cloud Chamber stüdyoları şu anda yeni bir Bioshock oyunu üzerinde çalışıyor ve oyun iki yıl sonrası için düşünülüyor. Olsun, bekleriz...

♦ Tekken 7'ye iki yeni karakter daha geliyor. Daha önceden bildiğimiz Ganryu ve aşırı uzun boyuyla dikkat çeken Fahkumram. Bu yeni isim bir Muay Thai dövüşüsü ama nefretin vücut bulmuş hali desek daha doğru olur.



DOĞAN GRUBU 60 YAŞINDA

Türkiye'ye değer katmak için varız!

Farklı alanlardaki yatırımlarıyla Türk ekonomisine 60 yıldır katkıda bulunurken, aynı zamanda eğitim, kültür-sanat ve sosyal sorumluluk alanlarında da birçok projeye Türkiye'ye değer katan Doğan Grubu, 60. yıldönümünü Cumhurbaşkanı Recep Tayyip Erdoğan ve eşi Emine Erdoğan'ın onur konuğu olarak katıldığı özel bir gecede kutladı. Doğan Grubu Kurucusu ve Onursal Başkanı Aydin Doğan ile eşi Sema Doğan'ın ev sahipliğinde, Hilton İstanbul Bosphorus'ta düzenlenen etkinlikte iş, siyaset, sanat, medya ve cemiyet hayatından özel konuklar bir araya geldi. Doğan Grubu olarak 60 yıl boyunca birçok alanda iş yaptıklarını belirtir Doğan, "Grup olarak alnımız açık. Başarilarla dolu bir tarih biriktirdik. Anadolulu kimliğimizi

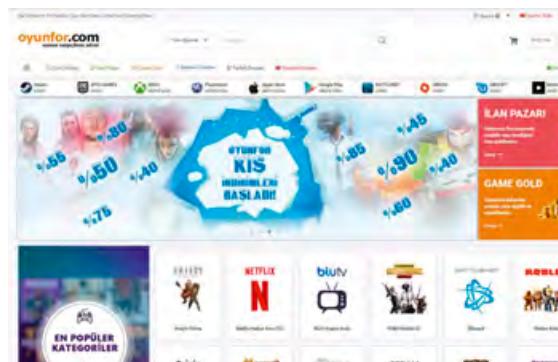
hiç unutmadık. On binlerce ailenin hayatına dokunduk. En fazla iftihar ettiğim iki şey var. Birincisi, bu ülkede yıllarca en yüksek seviyede vergi verenler arasında yer almış olmak. Benim için vergisini dürüst vermeyen vatanseverlik sınınavından geçemez. Bir işadamının ülkesine yapacağı en önemli katkı vergi vermekti. İkincisi ise, Aydin Doğan Vakfı olarak eğitime, sanat ve kültüre yaptığımız katkılardır" dedi. Yola çıkarken kendine bazı kurallar koyduğunu belirten Doğan, "Bunlar sonradan şirketlerimin anayasası oldu. Bu anayasanın en önemli maddesi, bu ülkeden kazandığımızı bu ülkeye yatırım olarak geri vermekti. Önemli bir başka maddesi ise insanımıza, bilhassa gençlerimize istihdam yaratmaktadır" diyerek sözlerini bitirdi. ♦

YOUNFOR

Türkiye'nin 2019 yılı oyun verileri, burada

Milyonlarca kayıtlı kullanıcı ile çevrimiçi ve çevrimdışı PC, konsol ve mobil oyunlarda "oyuncuya esas alan" bir dijital platform olan Oyunfor, 2019 yılı için Türkiye'deki oyun dünyasıyla ilgili istatistiklerini paylaştı. Oyunfor'un verilerine göre Türkiye'deki oyun severlerin 2019'da en çok oynadığı ve para harcadığı oyunlar PUBG Mobile ve Fortnite oldu. İstatistikler, Türkiye'deki kadın oyuncuların daha çok mobil ve savaş oyunlarını tercih ettiği, 50 yaş üstü erkeklerin ise strateji oyunlarına yöneldiklerini ortaya koydu. Kısa süre önce düzenlenen Black Friday indirimlerinde en beğenilen oyunların da yer aldığı verilerin yanı sıra, Türkiye'deki oyun severlerin ortalama harcamasının Avrupa'nın gerisinde kaldığı görüldü. Oyunfor'un verilerine göre, Türkiye'deki oyun

severler en çok mobil oyunlara para harcıyorlar. 2019 satış rakamlarını esas alan Oyunfor, harcamaların yüzde 50'sinin mobil, %30'unun konsol, %20'sinin ise PC oyunlarından oluştuğunu açıkladı. ♦



RESIDENT EVIL 3: REMAKE

Bir gün o kapıyı açıp yeniden bize sesleneceğini biliyorduk, Nemesis...

Sayfa
16

EKBAKS

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini

5 üzerinden değerlendirdiyoruz



5



RESIDENT EVIL 3™

Raccoon City'nin dar sokaklarında, Nemesis ile yaşadığımız
dehşeti tekrar hissetmeye hazır mısınız?

Herkesin mutlaka Resident Evil serisiyle ilgili bir anısı vardır. Ben seriyi çok yakından takip etmemi hiç başaramadım. Ancak karşıma ilk çıkıştı olan 1999 yılını hiç unutmayacağım. Arkadaşımın evinde, abisinin bilgisayarında gizlice oynadığımız RE3'te, Nemesis'in camları kırıp karşımıza çıktıığı anda aklımızı masanın üzerine bırakmıştık. Sanıyorum ki tam da o zamanlarda korku oyuncularının bana göre olmadığını anlamıştım.

Yine de oyundan büyülenmemek elde değildi. Masa üzerinde bıraktığımız aklımızı, oyunda beynimizi yemeye çalışan zombiler gibi yemeye çalışıyorduk. Benedeki unutulmaz etkisi de budur!

Biliyorsunuz ki geçtiğimiz yıllarda Resident Evil serisinin ilk iki oyunu elden geçirilerek yeniden oyuncularla buluştu. İlk oyun için tamamen elden geçirdiğini söyleyemem ancak her odası kabuslarla dolu olan o malikaneye geri dönmek çögü oyuncunun hoşuna gitmişti. Çitäyi yükseltsen ise Resident Evil 2 olmuştu.

Capcom, da geçtiğimiz yıl RE Engine adını verdiği grafik arayüzüyle Resident Evil 2'yi

baştan aşağı elden geçirmiştir. Oynamabilirlik, mekanikler, yapay zeka ve hikayedeki yeni ufak dokunuşlarla yılın en beğenilen oyunlarından biri olmayı başardı, malumunuz. Haliyle eski seriyi yeniden hatırlatma çalışmaları burada kalmayacak diye düşünüyorduk. Fakat Resident Evil 3'ün bu kadar çabuk duyurulacağını hiç tahmin etmemiştik. Resident Evil 2 Remake'ın yankısı 2019'da halen sürerken, peşine yenisini duyurulmuş oldu.

Raccoon City'ye dönüş

Aslında oyunun hikayesini biliyorsunuz. Yine de ufaktan hatırlatmak da fayda var. Hikayemiz RE2'nin 24 saat sonrasında geçiyor. Oyuna Jill Valentine isimli polis memuruyla başlıyoruz. Umbrella şirketinin şehrin başına açtığı pisliği temizlemek de bizim boynumuzun borcu oluyor. Ancak bunu yapmaya çalışırken şirketin ürettiği biyolojik silah Nemesis'i üzerimize salıyorlar ve cümbüş başlıyor. RE3'ü o dönemde bu kadar iyi yapan unsur, karşımıza çıkan düşmanlardan ziyade peşimize takılan Nemesis'in kendisiydi. Tamam,

üzereimize gelen yürüyen tabutları indirirken sinir stres yaşıyorduk fakat peşimize takılan, kapıları açan ve yorulmak nedir bilmeyen Nemesis ile uğraşmakambaşa bir boyuttu. En beklenmedik anda karşımıza çıkıp hayatı bize dar ediyordu. Şehirdeki pisliği mi temizleyelim, Umbrella'nın kirli çamaşırlarını mı ortaya dökelim, yoksa bu çam yarması dev tabutla mı uğraşalım arkadaş!

RE 2'nin yeniden yorumu ve bu oyuncunun hikayesinin ne kadar iyi olduğunu hesaba katığınızda, RE 3 Remake'in iyi olacağını zaten hemen anlıyorsunuz. Capcom, bu oyunda da bir önceki oyunda başarı sağlayan yapıyı koruyor.

Karakterimizi omuz üstü kamera olarak adlandırılan açıdan göreceğiz. Ayrıca aksiyon kısmı da yine RE 2'deki gibi tedirginlik verici olacak. Atmosferin tedirginliği yetmezmiş gibi bir de Nemesis belasıyla uğraşacağız. Benim tahminim RE 2'ye ekledikleri gibi bazı yeni hikayesel unsurlar ya da yeni mekaniklerle karşılaşabiliriz. Hikayenin birden fazla sonu vardı ve bunlar yaptıklarımıza göre



şekilleniyordu. Ben açıkçası bu sonlara birkaç tanesinin daha eklenebileceğini düşünüyorum. Tabii bunu oyun çıkışında göreceğiz.

Eski yüzlerin yeni yansımaları

Serinin en sevilen karakterlerinden biri olan Jill Valentine'ı bu oyunda yeniden kontrol edeceğiz. Orijinal halindeki öne çıkan detaylara çok dokunmadan, baştan aşağı yenilediklerini söyleyebilirim. Mesela o beline bağladığı mesur beyaz süveter ve mini eteği bu oyunda yok. Ancak mavi tonu koruyarak ilk andan onun Jill olduğunu anlamamızı sağlamışlar. O çırırıldım yapısı yerine de Lara Croft ve Milla Jovovich arası bir duruş gelmiş. Açıkçası bu yeniden çalışma biçimi hoşuma gitti. Fakat oyunun diğer önemli karakteri olan Carlos Oliveira'yı baştan aşağı değiştirmiştir. Belki unutmuşsunuzdur, hemen uyandırayım. RE 3'te sadece Jill ile oynamıştık. Hikayenin belli bir noktasından sonra, oyunun kontrolü STARS ekibinden Carlos Oliveira'ya geçti. Bebek yüzlü, bıçın delikanlığımızın modellemesi bu oyunda Rambovari bir yapıya kavuşmuş. Kaslı kollar, davul gibi geniş gövde, kabarık ve dağınık saçlar gelmiş. Oyunun yapımcıları Masachika Kawata ve Peter Fabiano'ya göre Jill'in ikonik bir duruşu bulunuyordu. Bu yüzden üzerinde çok fazla değişiklik yapmak istememişler. Ancak Carlos'a yeni bir tavır sağlamak için tasarımını baştan aşağıya değiştirmiştir. Daha köşeli ve dayak yemiş gibi gözükmesi, oyunun aksiyon yapısına da uyusacagini düşünmüştür. Bu ikisinin yanında Nemesis'i hatırlamadan geçmeyeelim. 1999 yılındaki hali bile yeteri kadar korkunçtu. Burada üzerinde minimal değişiklikler görüyoruz fakat RE Engine ile daha da korkunç bir hale büründüğünü itiraf etmem gereklidir. Nemesis yine karabasan mazotu görevi üstlenecek.

Resident Evil: Resistance

Oyunun arayüzü baştan aşağı değişeceğini den bahsettim. Ancak oyuna gelen yenilikler sadece bu arayüzle kısıtlı değil. Resident Evil 3: Nemesis Remake'ın çıkışıyla birlikte yeni bir mod oyunculara sunulacak. Buna Resident



Evil: Resistance adını vermişler. Kapalı beta sürecini de kapalı kapılar arkasında tamamlayan Resistance, ilk oyuncu yorumlarına göre oldukça başarılıymış.

Bu modda, oyuncular 1v4 karşılaşmasına girecekler. Yani dört oyuncu hayatı kalmaya çalışacak. Mastermind olarak adlandırılan kişisi bu oyuncuları durdurmaya çalışacak. Bunun için L4D serisindeki gibi zombileri kontrol etmek yerine, harita üzerinde gezerek istediği yerlere tuzaklar ve zombileri yerleştirme bilecek. Biraz daha Dead by Daylight havasına sahip olduğunu söyleyebilirim.

RE: Resistance'a sahip olmak için ekstra bir ödeme yapmanızı da gereklidir. Oyunun çıkış günüyle birlikte bu modu da tecrübe edebileceğiz. Seriye yeni bir heyecan katabilir. Hatta tek kişilik hikaye modundansa bunu tercih edecek bir sürü insan olacağını tahmin ediyorum. İlk tanıtım fragmanlarında da görüldüğü kadariyla oldukça keyifli gözüküyor.

Bunun sonu nereye varacak?

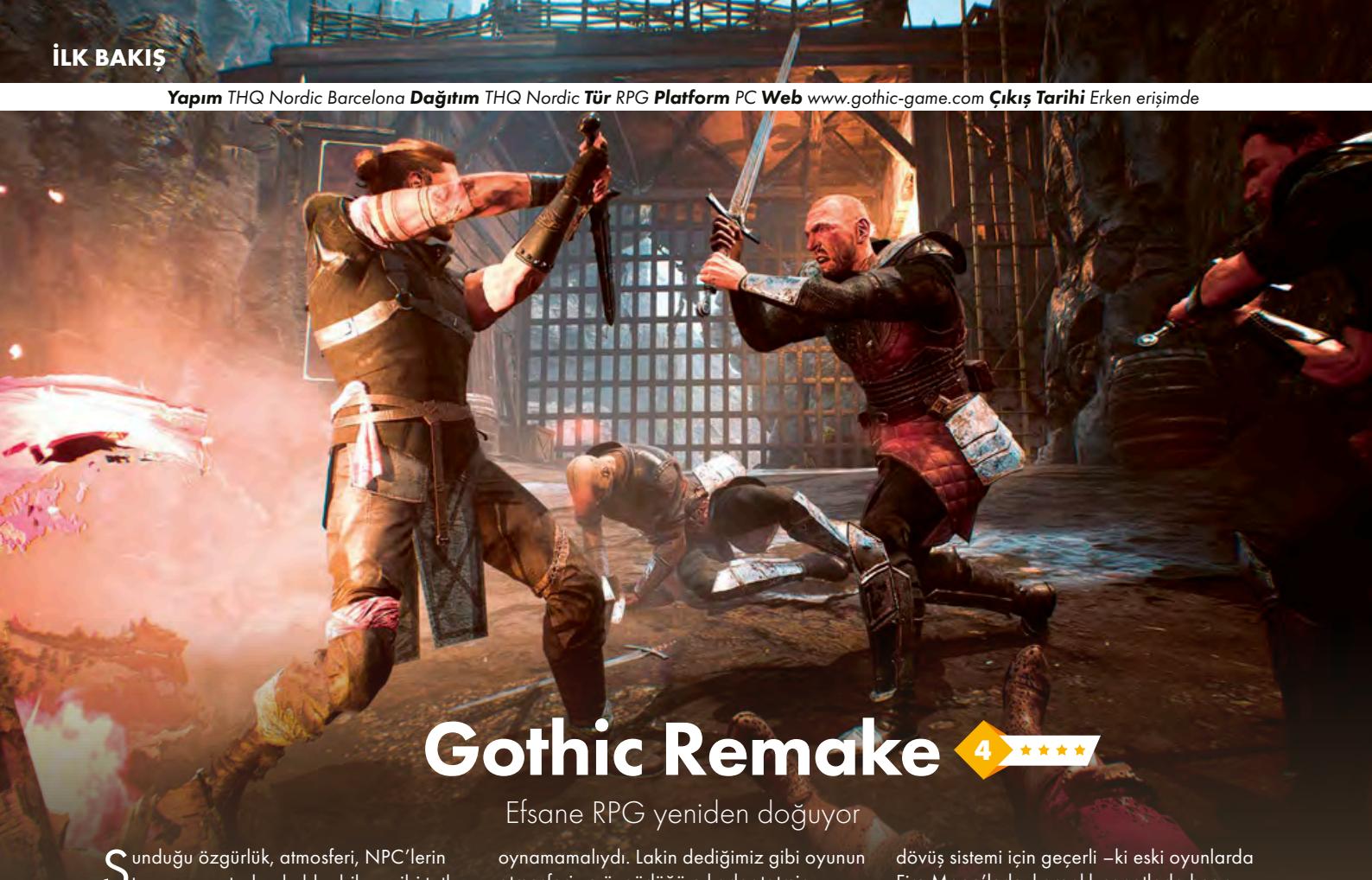
Oyun pazarındaki bu yeniden yapımlar aynı sinema sektöründeki gibi artış göstermeye başladı. İnsanların nostaljik oyunları, yeni sistemlerde deneme ihtiyacı olması normal. Öyle oyunlar var ki nerede denerseniz denebilir, müthiş yaşılmışlar. Eski keyfi veremiyor.

Bu yüzden AoE serisi gibi, Resident Evil ya da başka bir oyun markasının yeniden elden geçirilip sunulma fikri güzel.

Ancak bunun sonu nereye varacak onu da merak ediyorum. Resident Evil serisinin son oyunu 2017 yılında RE: Biohazard adıyla çıkmıştı. Serinin son oyunları da öyle pek ahim şahim değildi. Ortalama notlar almıştı. Serinin gidişati iyi olmadığı için Capcom eskiyi yad etmek biraz da kendisine nefes alırmak için elden geçirme kararı almış olabilir. Ancak Capcom, ipin ucunu kaçırrı mı diye düşünmeden edemiyorum. Bütün seriyi elden geçirmeye çalışmazlar herhalde? Çünkü bunun daha Code: Veronica'sı, dördü, beşi, altısı var. Var da var yani...

RE 2 Remake'in satışları, Capcom'a büyük paralar kazandırdı. Öyle ki orijinal oyunun bu zamana kadar olan satışlarından (20 yıllık satış süresinden bahsediyorum), katbekat daha fazlasını elde etmişlerdi. Umuyorum bu işin suyunu çıkarmadan bir yerde bırakmayı da başarırlar. Ellerindeki RE Engine oldukça iyi bir grafik motoru. Yeni şeyler denenmesini isterim. Resident Evil 3 Remake, önümüzdeki yılın 3 Nisan tarihinde raflardaki yerini alacak. Gerçi artık raf maf kalmadı, her şey dijitalde dönüştü. Bu konsol neslinin son döneminde yer alacak oyunumuz, yeni konsolların gelmesiyle buraya da geçiş yapar gibi gözükmektedir. ◆ Özay Şen





Gothic Remake 4 ★★★★

Efsane RPG yeniden doğuyor

Sunduğu özgürlük, atmosferi, NPC'lerin tamamını ortadan kaldırabilme gibi tatlı detaylarla süslü olmasından ötürü bir kez oynayanın, serinin devamını da getirdiği Gothic efsanesi, bir remake olarak yeniden tasarılanıyor. İşin ilginç tarafı oyunun "oynanabilir bir fragmanı" (Eski-demo derdik buna?) şu anda Steam'de oynanabilir durumda. Eğer daha önce herhangi bir Piranha Bytes oyununu satın alıysanız, demoya ulaşım da bedava. Yaklaşık iki saatlik oyun süreyle de bu oyunu sevüp sevmeyeceğinizi bir nebze anlıyorsunuz.

Oyunla ilgili ilk dikkat çeken detay elbette Unreal Engine 4'ün getirdiği muhteşemlik. İlk Gothic'in yeniden yapımı olmasına rağmen, ilk oyundan –bu anlamda– eser yok. UE4 ile grafikler o kadar sağlam olmuş ki bir süre ekrana ağızınız açık bakiyorsunuz. Atmosfer ve içinde bulunduğumuz dünya gayet iyi gözükmesine rağmen aynı konu karakterlerin tasarımını ve görselliğinde pek görülmüyor maalesef. Zaten vaktinde de adamlar bu anlamda gerideydi, halen de durumu toparlayabilmiş değiller. Ne var ki sıkı bir Gothic oyuncusu bu tip detaylara takılmaz. Gothic'i bir God of War, bir Final Fantasy, bir Dragon Age gibi düşünmeniz lazım. Zorluğu, detayları, özgürlüğü ve garip dünyasıyla öne çıkan, hataları ve grafikleriyle sizi bu güzelliklerden mahrum edemeyen, enteresan bir serüven olarak düşünmeniz lazım. İlk Gothic oyununu oynayanlar savaş sistemini hatırlar, aslında o kadar berbatti ki kimse o oyunu

oynamamalıydı. Lakin dediğimiz gibi oyunun atmosferi ve özgürlüğü o kadar tatmin ediciydi ki birçok sıkıntılı noktayı görmezden gelmeyi başarabiliyoruz. Yeni Gothic bu kadar hasarlı olmayacağı, orası şimdiden görülüyor ama müthiş cilali bir RPG tecrübe sunmayı olacağı da belli.

Yapımcılar dövüş sistemini de yeni oyunda geliştirmiş durumda. For Honor'dan özendikleri gayet belli olacak şekilde, tüm karşılaşmalarda tarafın saldırılmasını durdurmak için mouse'u o yöne doğru çekiyor ve gard alıyoruz. Bunu çok sık yaparsak, saldırırken sürekli rakibimizi ıskalarsak da Stamina barımız azalıyor ve nihayetinde tökezliyor, saldırıya açık hale geliyoruz. Tabii bu yakın

dövüş sistemi için geçerli –ki eski oyunlarda Fire Mage'lerle, karanlık sanatlarla hazırlı neşir olunca bu tip dertlerimiz hiç olmuyordu; uzaktan ateş toplarını, meteor yağmurlarını basıyor ve keyfimize bakıyordu. Maalesef oyunun demosunda büyülerle ilgili bir deneyimimiz olmadığı ama oyunun bu anlamda yine de sağlam olacağını tahmin ediyoruz. Şu anda yapımcılar oyunun çıkışıyla ilgili herhangi bir bilgi vermiyor. Buna PC dışındaki platformların bilisi, oyunun çıkış tarihi ve hatta çıkış yapmayacağı bile dahil. Oyunu oynadıktan sonra ana ekranдан ulaşılan ankete katılıp oyunla ilgili fikirlerinizi paylaşırsanız, oyunun yapımı için destek olmuş olacaksınız. ♦ **Tuna Şentuna**





Yapım Valve **Dağıtım** Valve **Tür** Aksiyon **Platform** PC (VR) **Web** www.half-life.com/en/alyx **Çıkış Tarihi** Mart 2020

Half-Life: Alyx 4 ★★

Yanlış yerdeki doğru adam dünyayı tamamen değiştirebilir – G-Man

Bugün sokağa çıkıp "Half Life bilir misin?" diye sorduğunuzda hemen hemen her yaştan insan bilir veya kulaktan dolma da olsa hakkında birkaç şey söyler. Valve'in en büyük markası, iki oyunuyla da piyasayı sallayan müthiş yapım, yeni üyesi ile karşımızda! Her oyuncu gibi ben de Half-Life 3 beklerken yapımcı firma bir anda karşımıza Half-Life: Alyx'i çıkardı. Oyunun VR'a çıkması fragmanı izledikten sonra gayet mantıklı geldi. Hafırlarınız geçtiğimiz senelerde Valve, HTC ile VR cihazlarına oyun geliştirmek üzere anlaşma yapmıştır. Bu sebeple zaten kendilerinden bir VR oyunu bekliyorduk. İşin diğer yanından baktığımızda da ellerinde iki senedir oyuncuların beklediği Half-Life gibi bir marka yatıyor. Hem VR piyasasına yön vermeyi hem de markalarını yeniden hayatı döndürmeyi istemek olmaları uzak bir düşünce değil. Peki, tutar mı? Kesinlikle!

Yayınlanan tanıtım fragmanını izlediğimde tüylerimin diken diken olması bir yana, gösterilen hareketleri nasıl yapacağımızı düşünmeye başladım. Daha önce birçok VR oyunu oynamış ve halen de oynayan biriyim. VR benim için en fazla bir saatlik sekanslarla oynanan eğlence ürünü. Half-Life: Alyx'i görünce ise bunun tamamen değişeceğini ve tüm oyun dünyasının VR'a olan bakış açısının farklılaşacağını net bir şekilde söyleyebilirim. (Çok büyük laf bence yaw – Kürşat)

Oyunun detayına geçmeden önce ortaya çıkış

hikayesinden biraz bahsetmek istiyorum. Valve güclü ve VR teknolojisinin sınırlarını zorlayan bir oyun yapmak istiyordu. Bu oyunu da ellerindeki markaları kullanarak geliştirmek istediler. Yapımlarına baktıklarında Portal ve Half-Life projeleri arasında kaldılar. Oynanış yapısı ve dinamiklerini karşılaştırdıklarında ve prototipler oluşturduklarında Half-Life'ın daha uygun olacağına karar kılarak yeşil ışığı yaktılar. Önce on beş dakikalık bir demo hazırladılar ve oyun deneyimcilerine bunu test ettiler. Testlerin sonuçlarının çok başarılı olması ve oyuncuların oyunun başında beklediklerinden daha çok vakit geçirmek istemeleri karşımıza Half-Life: Alyx'in çıkışmasını sağladı.

Half-Life: Alyx, serinin üçüncü oyunu ve sadece Windows üzerinde çalışan VR cihazları tarafından desteklenecek. Tek kişilik senaryo moduna sahip olarak Half-Life 2'den önceki süreci konu edinecek oyunda Gordon Freeman'ın dönüşünden öncesinde yaşananları göreceğiz. Freeman'ın yoldaşı Alyx Vance'ı canlandıracagımız yapımda Dünya'nın kontrolünü ele geçirmiş Combine ile savaşacağız. Direniş ekibi olarak birçok yapımda gördüğümüz tehdit gücünü alt etme metodu her ne kadar sıradan olsa da bunu Half-Life evreninde kendilerine özel metotlarla çok daha iyi ve etkileyici hale getireceklerine inancım tam. Oynanış kısmında fragmanda da gördüğümüz gibi çevre etkileşimleri ve silah yönetim detayları çok yüksek. Özellikle bir

sahnesinde Alyx'in sol eli ile makineyi çalıştırırken sağ eli ile de düşmanları öldürmesi, "Bu anı yaşamak istiyorum!" dedirtiyor insana. Silah demişken, Half-Life 2'nin efsane silahı Gravity Gloves oyunda kullanılabilir olacak. Yeşil Half-Life: Alyx, Valve tarihinde üzerinde en fazla kişinin çalıştığı ekibe sahip. Bu da yapının büyülüğünü anlamamız konusunda ufak bir bilgi olabilir. Oyunun sistem gereklilikleri de Steam'de görülebilir. Çok yüksek değil ama zaten bu oyunu oynamak için pahalı bir VR cihaza sahip olmamız gerekiyor. Mart 2020 tarihinde çıkışını gerçekleştirecek yapımı Valve Index cihazını satın alanlar ücretsiz olarak erişebilecek. Half-Life: Alyx, şimdiden 2020'de en çok beklediğim ilk üç oyundan biri oldu. Valve ve Half-Life markalarını yanyana koyduğumda ortaya muazzam bir iş çıkacağına inanıyorum. Bekleyelim ve görelim! ◆ Tunahan Ertaş



3 ★★★



Yapım Red Barrels **Dağıtım** Red Barrels **Tür** Korku **Platform** PC Web redbarrelsgames.com **Çıkış Tarihi** Belli değil

The Outlast Trials

Bizi en fazla korkutan oyun, bu defa çok başka bir yola giriyor

Outlast ismini duyduğum anda korkan insanlar tanıyorım. 2013 yılında gazeteci Miles Upshur ile çıktığımız yolculukta, ne kadar korku dolu anlar yaşadığını, bu oyunu oynayanlar bileyebilir. Korku oyunu sevin sevmeyin, Outlast'ın oyun dünyasında bambaşka bir yeri vardır. İlk oyunu ile tüm dünyayı korkutmayı başaran Outlast, 2017 yılında ikinci oyunu ile piyasadaki yerini almıştı. Psikolojik dram olarak üretilen oyun, özellikle "psikoloji" kısmını ikinci oyunda

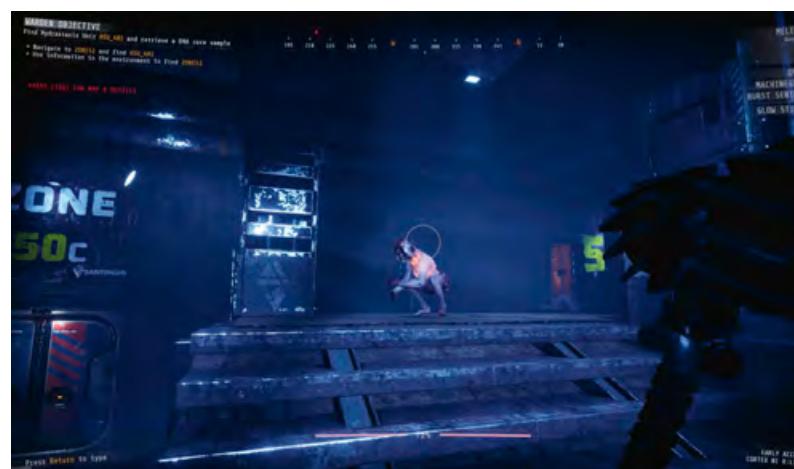
muazzam şekilde son kullanıcıya hissetti- mişti. PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch gibi birçok farklı platformda boy gösteren yapılmış, öyle görünüyor ki yeni maceralara yol açmak için çok da beklemeyecek. Evet, yapımcı Red Barrels'dan Aralık ayının ilk günlerinde gelen bir habere göre, yepyeni bir Outlast oyunu yolda.

Tanıyanların iyi bileceğiz üzere "Jump Scare" seven bir bünye değilim. Bu sebepten ilk oyunu pek oynamamıştım. Daha doğrusu oynamak zorunda olduğum kadarını deneyim edip mekandan koşarak kaçmıştım. İkinci oyundaysa korku ve gerilimin tadı, benim istediğime biraz daha yakındı. Özellikle atmosfer konusunda harika bir iş çıkartılmıştı. Fakat benim zirvem, Resident Evil 7 VR ile oldu. Yani, büyük konuşmayıam ama bir daha asla deneyim etmek istemeyeceğim bir oyun modeliydi. Yine de VR teknolojisinin konu hakkında neler yapabileceğini görmüş oldum, hem de bayağı yakından. Peki, neden mi VR'dan bahsediyorum? Çünkü The Outlast Trials isimli yeni oyunumuzun çıkış görselinde, yüzünde VR cihaza benzer gözlükler takılı olan üç karakter var da ondan. Ortaya çıktığı gibi "Acaba VR oyunumu geliyor?" speküasyonlarına yol açan görsel, aradan çok da uzun zaman geçmeden yapımcı Red Barrels'in resmi Facebook sayfasından yaptığı bir beyan ile açıklığa kavuştı...

Herhangi bir VR oyun beklememiz gerektiğini belirten yapımcı ekip, böyle bir planları olmadığından da altını çizdi. Gelelim yeni

oyunun detaylarına... The Outlast Trials serisinin üçüncü oyunu olmayacağı. Yapımcıların belirttiği üzere, bugüne kadar üretilen Outlast oyunları ile aynı dünyada geçecektir. Oyunumuz, Soğuk Savaş döneminin ortasında bir yerde yer alacak ki bu da 60'lı ve 70'li yıllara tekabül ediyor. Dört kişinin aynı anda deneyim edebileceği oyunu, dileyen oyuncular tek başlarına da oynayabilecekler. Bu dört farklı oyuncunun, değişik sınıflarla mı oyuna dahil olacaklarına dair herhangi bir açıklama gelmiş değil. Yayınlanan oyun posterine baktığımızdaysa, "Özgürluğun bittiği yer" gibi bir ibare görüyoruz. Bu da bizlerin nasıl bir yerde sıkışıp kalacağı sorusunu gündeme getiriyor... Red Barrels'in kurucu ortağı David Chateauneuf'dan gelen bir açıklamaya göre, oyun hakkındaki genel geçer çalışmalar çoktan tamamlandı ve üretim aşamasına geçildi. Yine de konu hakkında herhangi bir detay verilemeyecek kadar erken olduğunu belirten Chateauneuf, çıkış tarihi için de net bir şey söylemeyeceğini belirtti. Anlayacağınız yine karanlık ve korkucu bir oyun ile karşı karşılaşmak için gün sayıyoruz. Eğer atmosfer konusunda önemli adımlar atılırsa, bu güne kadar çıkan en iddialı Outlast oyunu olmaması için hiçbir sebep olmayacağıdır. Hele Soğuk Savaş dönemi içerisinde, dikkat çeken bir noktaya değinebilirse, tadından yenmeyecektir. Bakalım zaman içerisinde ne gibi gelişmeler ile karşılaşacağız.

♦ Ertuğrul Süngü



Yapım 10 Chambers Collective **Dağıtım** 10 Chambers Collective **Tür** FPS Platform PC Web gtfothegame.com **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

GTFO



Yine potansiyeli olan bir oyun. Peki, erken erişim anaforunda boğulup gidecek mi?

Her döneni kontrolü altına alan bir oyun türü vardır. O türün suyunu çıkarana kadar farklı firmalardan, onlarca oyun görürüz. Aksiyon, macera, platform gibi genel kategorilerden bahsetmiyorum. Bu kategorilerin altında kendisine yeni yer bulan ve bir anda patlayan oyunlardan bahsediyorum.

Bir dönem co-op oyunlar, yani arkadaşlarınızla beraber girip tek bir görevde odaklanabileceğiniz oyunlar meşhurdu. Bu türün en başında da Left 4 Dead serisi geliyordu. Seri o kadar tutmuştu ki kısa süre içerisinde devamı gelmiş ancak ilk oyuna olan destek de çekilmemişti. Halen daha L4D serisinin oynandığını görebilirsiniz.

Ne var ki zamanla Co-op türü yerini tekrardan karsılıklı oyunlara bıraktı. MOBA patladı, derken yerini Battle Royale aldı. Şimdi sırada ne var o da merak konusu (Auto-Chess?). Fakat ortaklaşa oynanabilen oyunların keyfi başkaydı. Bu yüzden eskilere saplanmak yerine, yeni diyalarlara da yelken açmak gerekiyor.

Son dönemde pek de esemesi okunmayın bu türün, belli noktalarda yeniden hortladığını görebilirsiniz. GTFO da bu alana katkı sağlayan son oyunlardan biri olacak. Niye böyle diyorum çünkü henüz erken erişimin çok ama çok başında. GTFO'da bir hikaye yok. Atmosferden azıcık anladığımız kadarıyla, yer altındaki gizli bir sanayi

bölgesinde yaşanan talihsizlikler yüzünden her yerde Cronenberg canavarları basmış. Biz de dört kişilik arkadaş grubu oluşturarak, yer altı kompleksini temizlemeye çalışacağız.

Oyunun henüz Alpha sürümünde olmasından kaynaklı gözle görülür çok büyük sorunları var. Yapay zeka pek mantıklı çalışmıyor. Silahların kullanımı hissisi zayıf. Bazen size görünmeyen canavarlar saldırıyor. Bir de tabii co-op'un en önemli özelliği olan farklı oyuncularla eşleştirme olanağı da çalışır durumda değil.

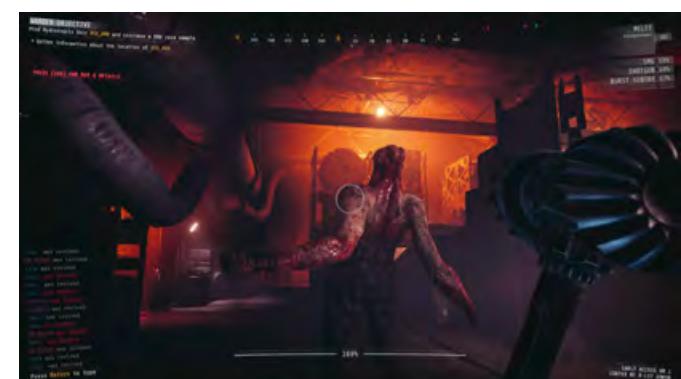
Öte yandan GTFO sapıkın bir şekilde insanı kendisine bağlıyor. Üzerinize Naruto koşusu yapan canavarları ayıklarken, sabır gerektiren bir işe uğraşıyorsunuz. Her yeni kapıyı açıp bölgeleri temizlerken, sonraki adımlarınızı dikkatli atmanız gerekiyor. Cephane ya da sağlık paketleri çok kıymetli. Diğer oyuncularla sürekli iletişim halinde olmanız gerekiyor. Bu zorlama kısmı her oyunu kaybedişinizin ardından hırs olarak vücudunuzda biriyor ve tekrar girip en doğru yolu bulmaya çalışıyorsunuz. Bu bağ kurma durumu ilerde GTFO'nun geliştiricilerinin işine çok yarar, benden söylemesi. Ufak bir firma tarafından geliştiriliyor olması da desteğin ne kadar süreceği konusunda insan süpheye düşüyor. Ancak 10 Chambers Collective'in açıklamasına göre oyunu olabildiğince hızlı bir şekilde tam sürümüne kavuşturmayı

çalışacakları. GTFO çıktığında da oyuncuları sinir eden mikro-odemeler ve sandık açma olaylarına girmeyi düşünmüyormuşlardır. Bunun yerine isteğe bağlı kozmetik satışlar yapabileceklerini fakat oyun oynamaya zevkini bozmayacaklarını belirtiyorlar.

GTFO, şimdiden kendisine bir hayran kitlesi yaratmış durumda. Grafik arayüzü çok iddialı olmasa da klostromobik bir atmosfer yaratmayı başarıyor. Biraz yapay zeka üzerine düşündüğünde ve şu zifiri karanlık olayına daha mantıklı bir çözüm bulunduğuunda daha keyifli hale gelebilir. Ayrıca her oyuncuya çeşitli silah seçenekleri sunmanın yanı sıra, sınıf özellikleri ya da özelleştirilebilir karakterler sunmaları da oynamayı sürelərini uzatabilir. Örneğin, L4D serisi oynanabilirlik açısından farklı karakterler sunmamıştı ancak hikayesiyle oyuncusunu bağlamayı başarmıştı. Fakat dediğim gibi devir değişiyor, oyuncuların beklenileri de değişiyor. Bir RYO oyunu kadar olmasa da özelleştirilebilir karakterler gelmesi GTFO'yu canlı tutacaktır.

Şu an için çıkış tarihi olarak bir resmiyetle kavuşmuş değil. Her gün güncellenmesi ve topluluk yorumlarının dikkate alınması göz önünde bulundurulursa, öümüzdeki yılın sonu gelmeden tam sürümünü görebiliriz gibi gözükmektedir.

◆ Özay Şen



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDE

Mutlu yıllar LEVEL ailesi. Yeni sene yine umutlarla ve güzel dileklerle geliyor. İlkokuldayken resim dersinde bıkmadan çizdiğimiz 1990'lı eski yılı tekmeleyen yeni yıl resmi gibi hayat da bizi hırpalıyor her geçen senede. Yıllar geçtikçe mutlu bir tablodan çok artık bir karamsarlık havası hakim ne yazık ki. E3 fuaları, gelecek filmler pür dikkat takip ettiğimiz, merakla beklediğimiz şeyler olmaya başladı. 2019, video oyunları açısından ne yazık ki 2018 kadar oyun severleri mutlu eden bir sene olamadı. 2018 yılının God of War ya da Red Dead Redemption gibi ağır toplarının yanında Death Stranding ve Days Gone beklenenlerin uzeğında kaldı diyebiliriz. Bu ay sizlere yeni nesil oyunların değişen hikaye dinamiğinden bahsedeceğim. Típkí filmlerde çok tartışılan, acaba yönetmen şunu mu anlatmak istedí gibi teorilere açık, çok farklı senaryoları olan ve alegorik olarak farklı hikayeleri ustaca harmanlayan oyunlardan özetle bahsetmeye çalışacağım.

Alternatif bir gerçeklik sunan, mutlu son mottosuna sırt çeviren oyun dünyası

Video oyunları, şatoda kurtarılmayı bekleyen

prensesleri, kötü karakterin alt edilerek mutlu sona ulaşmaya çalıştığımız bir dünya sunardı bize ama artık "üzgünüz Mario çünkü prenses bu şatoda değil" diyor oyun yapımcıları. Örneğin, Braid oyununun finalinde, şatoda geriye saran hikaye ile gerçek düşmanı biz olduğumuzu öğreniriz. 2d ya da bağımsız oyunlarda da sembolik olarak ölümün, hastalığın aktarıldığı sevimli grafiklerle acımasız hikayelerin olduğu oyular sevilecek tüketilmekte. Örneğin, Limbo'da, Araf'ta kız kardeşini arayan ölü bir çocuğu kontrol ederiz. The Swapper ise çöktü kişilik bozukluğunu uzay ortamında metamorfik olarak anlatır. The Cave, kadercilik anlayışı üzerinden farklı karakterlerin yaptıkları günahları merkeze alır. Animasyonlarda bulabiliyoruz pembe dünyaları, mutlu sonları. Video oyunları, çocuk oyunu olmaktan çoktan çıkmaya başladı. Video oyunları, klişeleri altüst eden, beklenmedik başlangıçları ve sonları ile sinema alemine bile kafa tutabilecek yaratıcılıkta ilerlemeye devam ediyor.

UYARI: Metnin bundan sonrası Uncharted 4, The Last of Us, God of War Horizon Zero Dawn, GTA V, Red Dead Redemption II ve The Witcher III hakkında spoiler içerir.

Playstation 4 oyunları sinemada olduğu gibi alternatif okumalara imkan veriyor mu?

PS4 oyunlarını takip eden biri olarak, özellikle aksiyon oyunlarının, insanı günahların merkeze alısını büyük bir hayranlıkla takip ediyorum. Ana karakterimiz kahraman, efsane olmak yerine kusurlu, günaha yakın karakterlerle Dante'nin Cehennemi'ni dünyevi olarak yaşıyoruz. Komple teorileri, farklı yorumlamalar ile oyunları okumak artık mümkün. Açık dünya oyunları ile birlikte kahramanımızın karakterini biz şekillendirirken, yan hikayelerle de farklı bir deneyim sunuyor bize bu oyular. Peki, güñahkar bir dünyada karakterler nasıl sinanıyor? Sıra dışı açılış sahneleri, finaleri ve hayal/gerçeklik ile harmanlanan oyular çeşitli okumalar için bizlere imkan sunuyor.

Dante'nin Cehennemi'nden yola çıkararak ilk başta Cehalet günahını ele alan oyuna bakmakta fayda var. Cehalettin yeri, Limbo, cahillerin yaşadığı bir katır. Araf'ı yani Limbo'yu Horizon Zero Dawn'da görürüz örneğin. Bilgi, 21. yüzyılda insanlığın sonunu getirmiştir. Dünyaya robot hayvanlar hakim olurken asırlar sonra insanlık tekrar dünyaya gelecek ama apokaliptik/futuristik bir dünyada milattan önceki ilkel yaşamıyla doğayı anlамaya çabalayacaktır. Bilginin olmadığı bir gelecekte, koloniler halinde yaşayan yabani insanlar, yasak biligi tekrar ele geçirir ve kaos, distopya sonrasında dünyaya egemen olmaya başlar.

Uncharted 4: Bir Hırsızın Sonu ise ilk üç oyunda yer alan fantastik canavarlardan, metafizik yapıdan oldukça uzaklaşır ve yine Dante'nin Cehennemi'ndeki iki günahı merkeze alır: Kis-kançılık ve Açıgozluluk. Oyunun finalinde peşine düştükleri korsan hazinesinin son iki korsanı Henry Avery ve Thomas Tew'in birbirini öldürdüğü öğreniriz. Aynı şekilde Nathan Drake ve Rafe korsanların kılıcıyla, içi altın dolu yan丹 bir gemide düello yaparlar. Oyun boyunca karşılaşıkları hikayeler, aslında açgozluluk ile altınları almak isteyen her karakterin sonunun



ölüm olduğunu, bir nevi bu hazine avı işinin lanetli olduğunu uyarısını alırız ancak; özellikle Sam ve Rafe bu hırslarından vazgeçemezler (ilk oyundaki Drake'ın ömrünü hazine için harcadığı gerçeği). Hikayede Rafe, Nate ve Sam kardeşleri kışkanır. Son sahnede de bundan bahseder. Rafe'in kışkançlığı ve açgözlülüğünün kaynağının bir nevi Drake kardeşlerin önüne geçmekte kaynaklandığını söyleyebiliriz. Kendi teorim üzerinden oyuna farklı bir okuma da getirmek istedim. Nate, ilk üç oyundaki macerasından sonra eşine söz verip daha çok kağıt işlerini yapacağı bir işe girer. Aksiyonsuz dünyasında ele geçirdiği hazine bakır kablolalar olacak, kendi odasında plastik tabancasıyla hayali öykülerini yaşayacaktır kendi kendine. Dördüncü oyuna kadar varlığını hiç bilmemişiz Samuel karakteri ortaya çıkar bir şekilde. Daha popüler sinemadan örnek vermek gerekirse Sam karakteri Dövüş Kulübündeki Tylor Durden karakterini hatırlatır. Sabaha kadar kardeşine maceralarını anlatır ve eşine yalan söyleyip, eşile de kardeşini tanıtırmadan maceradan maceraya atırlar Sam ile. Kardeşini kaybettiği noktada da eş gelip Nate'i kurtarı ve Sam'i kurtarmak için uğraşırlar kari-koca olarak. Oyunda açıkça kardeşin varlığı açık ama; oyun sonunda Sam'in Nate ile gitmemesi, Nate ve Elena'nın kızının amcasını tanıtmaması gibi úcuk noktalar aslında evliliğin ve iş hayatının rutinine hapsoluşu Nate'in hayali bir kardeşi ortaya koyması mümkün mü diye de teoriler ortaya atmama neden olmuyor değil. Çünkü, bu son macera Drake çiftinin de hayatını tamamıyla değiştirmeyecek.

Öfke ve şiddet

God of War'da ise merkezde şiddet ve öfke yer alır. Yunan mitoloji dünyasını kıyıma uğratıp Kratos'un huzur arayışına tanık oluruz. Kuzey Avrupa mitolojisini (Kelt) işleyen oyunda, evlenip çoluk-çocuğa karışan Kratos'un eşini kaybetmesinin ardından, defin işlemi ile oyun başlar. Kratos'un oğlu da tıpkı babası gibi öfke nöbetlerine yenik düşecek bir zayıflıkta. Bütün macera baba-oğulun birbirini daha iyi tanıma ve kendilerini geliştirmeleri üzerine devam edecek ve ileriki oyunlardan birinde Atreus babası Kratos'u öldürcektir (Zeus'u öldürün Kratos gibi).

Öfke ve şiddeti işleyen bir diğer oyun ise The Last of Us olacaktır. Bu oyunda da babalık öne çıkan duygudur. The Last of Us, başlangıç sahnesinde kızını kollarında kaybettigimiz



bir açılış sahnesi ile başlar. Ana karakterimiz Joel, sonrasında kızının yerine koyacağı Ellie ile hayatı kalma mücadeleşini konu alan oyun, insanları bir çeşit zombiye dönüştüren mantar ve sporlar üzerine ilerler. Klîşe olarak nitelendirebileceğimiz, isırılan ama dönüşmeyecek karakter, asıl düşmanın insanlar olması, gibi olayların yanı sıra insanın kanını donduran bir finale bitecektir oyun. Joel, dünyanın tek kurtuluşunun, serumun hazırlanması için Ellie'nin kobay olarak kullanılması fikrini kabul etmez ve bir nevi bütün dünyadansa Ellie'yi seçiyorum şeklinde marjinal bir sonla veda eder oyun. GTA V ve Red Dead Redemption II hakkında ise kısaca, suçu bile olsak iyi insan olmayı seçmeliyiz düsturu egemendir diyebiliriz. GTA V'de Mike ailesinden, Frank teyzesi, arkadaşı ve kız arkadaşından sorumludur. Travis bile aşık olur. Oyun boyunca zor durumdaki insanlara yardım edebilme olanağı vardır. Red Dead Redemption II oyunda ise Arthur Morgan çete üyesi olsa bile karşısına çıkacak insanlara davranışına göre iyi-kötü terazisinde tartışır. Karakteri tanıdıkça derinleşme, içine girme imkanına sahip oluruz. Arthur'u özellikle alkollü olduğu zaman daha iyi tanıma imkanımız olacaktır. Not: Red Dead Redemption'un ilk oyunu da beklemeyen bir sonla biter.

The Witcher III ise bizlere ırkılığın ne kadar kötülü olduğu dersini verir. Türünden dolayı ötekileştirilen witcherların aslında yan ve ana görevlerde insanlar için ne kadar faydalı olduğunu görürüz. Onların da ortak sorunlarının, kendi içlerinde iyisinin de kötüsünün de olabileceğini öğreniriz. Yan görevler olarak insanın en çok şaşıracağı, bu hikayelerden ayrıca bir oyun çıkacağını söylesek sanırım abartmış olmayız. Video oyunlarında, bize sunduğu dünyalar

sayesinde, (sinemanın süre olarak yetmeyeceği bir deneyim sunması nedeniyle) özenle hazırlanılmış, farklı ve sıra dışı öykülere yelken açarız. Ana karakterimizi saygı duyduğumuz, büTÜNLÜĞÜMİZ karaktere dönüştürmek bizim elimizdedir. Ahlak yasalarının üstünde salt insanı ihtiyaçlara göre, şartlara göre ortaya çıkan bir hikaye sunar bize oyunlar ve bu yönleriyle son derece gerçekçi, kabul edilebilirlerdir.

Son cümlelerimi yazarken sizlere yine oyun macerasıyla veda etmek isterim. İlk olarak LEVEL'da yazar olmak istediğim 1999 senesine yani 20 sene öncesine götüreceğim sizleri. O zamanlar oyun dergilerinin altın dönemleri. PC oyunlarının da en iyi örneklerinin çıktığı dönem. Playstation gibi bir dev yeni yeni konsol dünyasına adım atmış. LEVEL dergisi yazar alacaktı, mail attım ama içim kırıp kırıp cevap geldi mi acaba diye. Mail adresi de abimin adına. Yaz sezonu, Altınoluk Özdemirkent'de arkadaşlarla denize gidiyoruz ama zerre eğlenemiyorum ya mail geldiye diye eve gidip gidip e-postlara bakıyorum. Yine böyle bir gün telefon geldi sabit hatlı telefonumuza. Merhaba biz LEVEL'den anıyoruz diye. Hüseyin ile görüşecektik dediler. Resmen şok oldum, o an dedim maili atan benim, kapatmayı telefonu, sizle çalışmak isteyen benim. Telefonandan gülme sesleri geldi sonrasında acı gerçekçe uyandım: Denize gittiğim Hakkı ve Oğuzhan bana telefon şakası yapmış (Mart ayında kendilerini sosyal medya hesabında etiketleyerek bu olayı yazdım ve yazar olduğum bilgisini verdim).

Mutlu yıllar, umarım yeni sene sağlık, mutluluk ve huzur getirir hepimize... ♦

Not: Cumhur sonunda doçentliğini aldı, onu gönülden tebrik ediyoruz! -Tuna



YILIN OYUNLARI

Bazen böyle olur. Sonraki sayfalarda okuyacaklarınızı 2018'deki listele kıyasladığımda 2019 yılı size sönükle geçmiş gibi gelecektir muhtemelen. Bu, pek çok açıdan doğru bir önerme değil. Hemen tüm türlerde çok sayıda iyi oyunla karşılaştık ve yine oldukça yakın geçen bir Yılın Oyunları oylaması yaşadık. Neticede buradayız, sonraki 13 sayfa boyunca sizin meşgul edecek bir Yılın Oyunları sürecini daha geride bırakmış halde, yorgun ve 2020 için son derece umutlu olarak...



EN İYİ AKSİYON

STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

Bu oyun, aynı Mandalorian dizisi gibi yılın son döneminde bünyeye çok iyi geldi. Daha önce oyunun incelemesinde de belirttiğimiz gibi Fallen Order'dan umidimiz pek azdı, acayip ön yargılı bir şekilde oyunun karşısına geçtiğimizde Respawn Entertainment suratımıza resmen yumruğu indirdi, silkeleyenip kendimize geldik. Oynaması sağlam olan birçok oyundan farklı olarak, Fallen Order öncelikle dikkat çeken ve akılda kalan karakterleriyle bizi büyuledi. Ne oyunun kahramanı Cal aklımızdan çıkacak gibi, ne Second Sister,

ne de BD-1... Bu önemli kısmın yanında oyunun aksiyon kısmı da gerçekten etkileyiciydi. İşin kılıcı kuşandık, güce hükmettik diye kimse ortadan ikiye bölünecek basit birer düşman olmadı, aksine sıradan bir asker bile zorlu bir mücadele ortaya koydu. Bu da bizi dövüş sistemini iyi öğrenmeye, strateji belirlemeye ve gerçek bir efor ortaya koymaya itti. Zamanlamayı tutturup silah atışlarını geri yollamak, bossavaşlarında doğru anda gard alıp düşmanlarımızı affaltırmak oyundaki her mücadeleyi sıkı birer çalışmaya döndürdü,

büyük keyif almamızı sağladı. Birileriyle dövüşmenin yanında oyunun platform öğeleri de zorlayıcıydı ve yine bizi sürekli denemelere itecek cinstendi. Girdiğimiz mekanlardaki birçok gizliliği bulmaya çalışmak da oyunun oynanış süresine sağlam bir katkıda bulundu. (Oyunun bir yerinde resmen devasa bir oyun alanı gizli ve burayı keşfedinde bir başarım da açabiliyorsunuz.)

Star Wars sevin sevmeyin, bu oyunu alıp oynamanız şart, o kadarını söyleyelim.

◆ Tuna Şentuna

BORDERLANDS 3 EN İYİ SHOOTER

Bir oyun düşünün, içerisinde zibilyon tane tabanca, top, tüfek var ve gerçekten de her silahın birbirinden farklı olduğunu size hissettiriyor. Aynı zamanda yillardır aynı mekanikleri ve oynanabilirliği sunmasına karşın eskimiyor. Borderlands 3, aslında bu oyunuya biraz

eskimeye başladığını hissettilir gibi oldu. Ancak aksiyon seviyesinin her daim tavan yapmasından dolayı biz oyuncuları da eğlendirmeyi bildi. Bu oyunla birlikte Pandora gezegeninin dışına çıkip yeni yerler keşfetme olağanımız oldu. Elbette dört yeni karakterle tanış onlarla kozmik bir

savaşın ortasında kendimizi bulduk. Tüm Borderlands oyunlarının hikayesini toparlayıp efsane bir finalle bize veda etti diyebiliriz. Gearbox, şu aralar PS5 için hazırlanan ve bu konsol için tanıtılan ilk oyun olan Godfall ile haşır nesir. O yüzden uzun bir süre Borderlands markasından ses seda çıkmayacak gibi duruyor. Bunu düşündüğünüzde, Borderlands 3 hem seriyi yakından takip edenler için güzel bir son oldu, hem de buna yıldır inşa ettiği kendi evrenini dolu dolu oyunculara sundu.

Eh, tabi oyunun bir de Multiplayer kısmı var ki yakın arkadaşlarınızla oynadığınızda hele hele bir de tüm oyunu bitirip ekstra zorluk seviyeleriyle düşmanlarınızın üzerine gazabınızı kustığınızda, oyunun zevki katbekat artıyor. Bu seferki oyunda yabancılarla loot kapışmasına girmemek adına yeni önlemler alması da sevindiriciydi. Elbette sorunları olan bir oyundu ancak eski karakterlerle görüşmek, hatta onların ilk defa seslerini duymak ve hikayemizde yer almalarını izlemek de keyifliydi. ◆ Özay Şen



[EN İYİ PLATFORM] SUPER MARIO MAKER 2

Sizi bilmem ama platform oyunu denince benim aklıma kırmızı pantolonu ve şapkasıyla Mario geliyor. Bu şekilde kültleserek platform oyunlarının babası haline gelmiş olan Mario'nun bu yıl "En iyi oyunlar" listesine gireceği bir oyun ile geri dönmesi de bence çok keyifli oldu. Nintendo, bundan dört yıl önce çıkarmış olduğu Süper Mario Maker ile özel-lük sosyal medyada kendine bir trafik yaratmayı başarmıştı. Başka oyuncuların tasarlamış olduğu zor seviyeleri geçmeye çalışan oyuncular, izleyicileri bile strese sokan deneyimlerini yayınlamıştı. Bu sene ise Nintendo, Switch için çıkarmış olduğu ikinci bir Maker oyunu ile karşımızda.

Peki, ne yapıyoruz bu oyunda? Bu sefer öyle hazırda konup da bize verilen bölümlerde hopla zıplaya prenses peşinde koşmuyoruz; kolları sıvayıp kendi bölümlemizi tasarılıyoruz. Farklı Mario oyunlarından elementler kullanarak tasarlardığımız bölümleri sonrasında diğer oyuncularla paylaşabiliyoruz. Aynı şekilde, siz de başkalarının oluşturduğu bölümleri oynayarak tek bir oyun içinde sayısız tarzda bölüm denemiş oluyorsunuz. Karşınıza resmen acımasız bir zekanın ürünü olan ultra zor bölümler de çıkıyor ki en çok bunlar bağımlılık yapıyor.

Yapımcılar bu konsepte "Alın kardeşim beğenmiyorsanız siz yapın!" mı demek is-



temişler orasını kestiremiyorum ama Super Mario Maker 2'nin oldukça eğlenceli ve yenilikçi olduğunu söyleyebilirim. Şahsen bu sene Maker 2'yi oynadığında "Efsane hala ölmemiş," diyebildim.

◆ Berçem Sultan Kaya

[EN İYİ STRATEJİ] TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

Total War Serisi'nin en iyi oyunlarından birisi olan Three Kingdoms, milattan sonra 190 yılında Çin'de geçiyordu. O zamanın coğrafi ve siyasi durumunu tam olarak yansitan oyun, yıllar önce oynadığımız Romance of The Three Kingdoms'in havasını da aynen korumayı başarmıştı. Liu Bei, Cao Cao gibi kahramanlar burada da karşımıza çıkyordu, Çin parçalanmış durumdayı ve kahraman seviyesindeki politik karakterler kendi egemenliklerini kurup Çin'i birleştir-

meye çalışiyorlardı. Daha önceki Total War oyunlarını bilenler için bu oyundaki en büyük değişimin generallerin eklenmesi olduğunu söyleyebiliriz. Daha önce hiç Total Wars oynamamış olanlar için bu oyunun çok iyi bir başlangıç olacağını da kocaman kocaman puntolarla yazmak gereklidir. Türkçe dil desteğiinin olması ve çok başarılı bir çevrim sunması konuyu anlamayı oldukça kolaylaştırıyor. Ayrıca serinin tüm hatalarından arındırılmış, tertemiz bir arabirim sunması da oyunu en

kolay oynanabilir Total War oyunu yapmış. Hiç denemediyseniz bile tere bu oyun ile başlamak iyi bir seçenek olabilir. Grafik konusunda ise söylemeyecek bir şey yok. Savaş alanına en tepeden bakarken ne kadar muhtesemse, göz hizasına indiğinizde de eşit derecede muhtesem görünüyor. Kesinlikle tere damgasını vuran, serinin yayat eğrisini tırmanışa geçiren bir oyun olmuştu Total War: Three Kingdoms. Bu türü sevenler kaçırmasınlar. ◆ Mahmut Karslıoğlu



[EN İYİ DÖVÜŞ]

MORTAL KOMBAT 11

Street Fighter, Tekken ve Mortal Kombat... Bu serilerin eskiyeceğini hiç düşünmüyorum. PS5'te, XSX'te bu oyunların yeni versiyonlarını bir bir göreceğiz; ya remaster şeklinde, ya da yepyeni bir isimle. Birçok konuda artık temelleri çok sağlam atmış bu oyunların yeni versiyonları da haliyle yılın oyunları arasına kolaylıkla girebiliyor. MK11, özellikle MKX'e göre çok büyük yeniliklerle gelmedi. Hatta bir çeşit güncelleme gibi bir hali de yok değil ama MKX hali hızında çok sağlam bir oyun olduğu için MK11'i de fazlasıyla beğendik.

Yeni eklenen karakterlerle ve Spawn sürpriziyle halen ilgi odağından olan oyun, sürekli değişen Towers of Time mücadeleleri ve elbette online dövüş olanaklarıyla eskiyecek gibi de durmuyor. (Elbette oyunun hikaye

kmasını bitirip on yıl önce rafa kaldırıldı.) Her ne kadar Krypt kısmının çok daha hareketli olması gerektiğini düşünsek de oynanış o kadar sağlam ve karakter çeşitliliği o kadar iyi ki sürekli oyuna dönüp birkaç maç yapmak isterken buluyorsunuz kendinizi. Diğer dövüş oyunları kadar dengeli bir hali olmasa da dövüşlerde gerçekten oyunu iyi oynayan kazanıyor, rastgele durumlar pek az gerçekleşiyor. Bu da oyunu oynadığımız süre boyunca bizi hata görmekten ve oyunu eleştirmekten uzak tutuyor. Görsel anlamda yeni nesil konsolda olsa asla sıyrılmayacak olan MK11, zamansız bir dövüş oyunu olmasına da her daim alınabilecek bir seçenek olarak oyun dünyasındaki yerini almış durumda. Hele ki MK oyunlarına yabancısanız, bu oyundan çok daha fazla keyif alacağınızı bilmelisiniz. ♦ **Tuna Şentuna**



[EN İYİ SPOR]

FOOTBALL MANAGER 2020

Yazarlar zehirlenmeyecek diye bir şey yok. Benim bakış açımından incelemenin sağlığı için en tehlikeli durumlar, ilk bakışın yapıldığı ayın hemen ertesinde oyunun inceleme yazısını da aynı kişiye vermek veya her sene aynı oyunun yeni versiyonlarını (Tercihen spor oyunları oluyor) tekrar tekrar yazmak zorunda kalmaktır. Senelerdir tek yıllarını Enes/Rıdvan, çift yıllarını benim yazdığım Football Manager serisi için de yeni bir bakış gereklidi artık. Biz de oyunu zamanında deliller gibi oynamış, sonra ara vermiş ve zamanla unutmuş olan Emre'yi alıp tüm bu detayların içine attık.

FM20 başlarda kafasını fena halde karıştırıcıda neticede övgü dolu sözlerinin de yer aldığı bir inceleme yazısıyla çıktı karşınıza. Evet, yanlış duymadınız. Football Manager 2020 son yılların en iyi FM oyunu, muhtemelen açık ara. İlk kez insanlara şubat ayından önce (üç yama falan çıktıyordu o zamana dek) öner��bildiğim, çok daha dengeli, oyunun bilinen ve çok sevilen mekaniklerine yeni boyutlar katılmış bir yapım. Gelişim Merkezi'nden başlayalım mesela, senelerdir Jürgen Klopp gibi senelere yayılmış detaylı planların hayalini kuran oyuncuları mest edecek bir özellik değil de nedir?

Kadroya kattığınız gencolara senelere yayılmış bir kariyer planı sunmak, onların gelişimini sadece kara kuru bir mesajla değil, sağlam datalarla zenginleştirilmiş halde görmek başlı başına bir oynama sebebi değil midir? Peki yeni 3D maç motoru? Son beş senedir ilk kez farklı bir oyun oynuyormuşuz gibi hissettirmemi size de? Tüm bunlara bilindik avantajları da ekleyin. FIFA, PES ve NBA 2K'in yıllık toplam gelişimini tek başına aşmayı başaran FM20, bu sene bir spor oyunu oynayacaksanız seçiniz olması gereken bir yapım.

♦ **Kürşat Zaman**



EN İYİ ESPOR OYUNU COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Bir yılı daha geride bıraktık. Geride bıraktığımız tek şey yıl değildi elbette. Biz CS:GO sever insanlar olarak espor ile yatırıktık, soluk soluğa bir yıldı.



Yılın espor oyunu olarak oyları toplayan CS:GO'nun neden ve nasıl seçildiğine dair ufak bir altbilgi sunacağım size. Bu yıl 20. Senesini deviren bir çınar nasıl bunca süreden sonra hala zirveye oynayabiliyor? Cevabı çok basit aslında, hiçbir oyunun sunmadığı kadar keyifli, eğlenceli, basit ve meta denen olgu ile "şimdilik" zehirlenmemiş olması diyebiliriz. Öte yandan dünya çapındaki verileri de bir değerlendirelim. Veri olarak hepimizin yüzünü güldüren "liquipedia" sitesine göre 2019 yılı içinde S-Tier dediğimiz Premier

klasmanında 23 etkinlik gerçekleşmiş. Bu etkinlıkların en ufağı 60'şar bin Dolar ile ESL PRO LEAGUE sezonluk bölge elemeleri finali. En yükseği ise 1'er milyon Dolarlık ödül havuzları ile StarLadder Berlin Major 2019 ve Intel Extreme Masters XIII - Katowice Major 2019 etkinlikleri. Dünyada istatistik olarak Peak noktası rekoru, 1.33 milyon izleyici ile ELEAGUE Major 2017'de. Bu yıl o rekora IEM Katowice Major 2019 etkinliği 1.2 milyon izleyici ile yaklaştı. Daha fazla rakama gerek var mı sizce? ♦ İlker Karaş

PUBG EN İYİ MULTIPLAYER

Ya, işte böyle. Geçen senenin en iyi espor oyunu kralın tahtını geri almasıyla dimdizlik ortada mı kalacaktır? Kalmadı elbette. PlayerUnknown's Battlegrounds, zaman içinde "basit, hızlı bir hayatı kalma deneyimi" olmaktan çırpıp "yeni bir skin için 500 saat kasılan bir ıstıraptır" halini almış ve aralarında benim de bulduğum çoğu oyuncuya kaybetmiş olsa da halen arkadaşlarınıza beraber en fazla eğleneceğiniz multiplayer FPS oyunu. Özellikle birbirile çok anlaşılan ve muhabbeti iyi grupları oturdukları koltuklardan alıp uykuları gelene

kadar bırakmayan PUBG, son dönemlerde bir şeyle incik cincik etmekten, yamalamaktan, değiştirmekten yeni içeriklere pek fırsat bulmadı. Geldiğimiz noktada bir elin parmakları kadar haritada, iki elin parmakları kadar silahla bile sizi başında tutabilmesi de rekor üstüne rekor kırmasına yol açan o "şeytan tüyü" ile açıklanabilir. Eğer amacınız eğlencemse PUBG önmüzdeki yıl da size bunu sağlamaya devam edecek. Daha ciddi bir şeyle arıyorsanız zaten nereye bakacağınızı (R6:Siege) biliyorsunuz. ♦ Kürsat Zaman



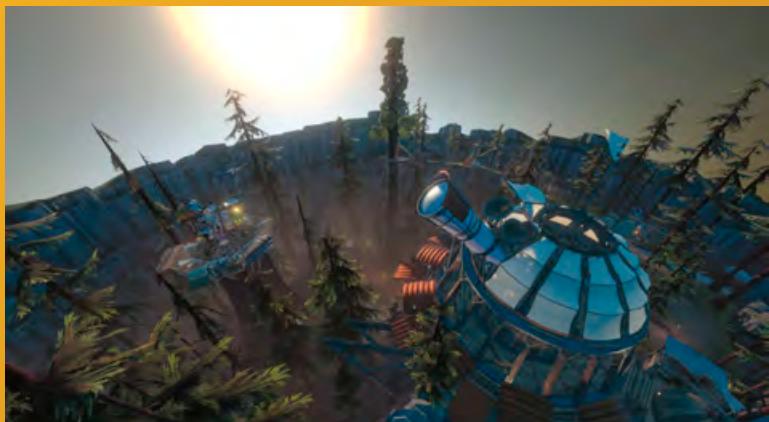
EN İYİ VR NO MAN'S SKY: BEYOND

Hatırlarsınız, No Man's Sky ilk çıktığında ne haldeydi? Dergice de pek beğenemediğimiz oyun, zaman içerisinde o kadar çok gelişti ki herhalde ilk çıktığında bu içeriğe ve özelliklere sahip olsa herhalde

yere göze siğdırıramazdık. Beyond güncelmesiyle eli yüzü bir hayli toparlanan oyun, en son sanal gerçeklik desteği de aldı ve bizi gerçek anlamda başka dünyalara götürmeyi başardı. Artık tüm o gezegenleri gözümüzün önünde görüp bu dünyadan ayrılp bir keşfe çıkışmış gibi hissedebiliyoruz –ki bu, abartmıyorum, muhteşem bir durum. Gezegen yüzeyini, havayı, suyun altını gözünüzün tam önünde görmek çok sağlam bir tecrübe sunuyor ve bir bakmısınız o sanal gerçeklik cihazı kafaniza yapmışım, artık siz, siz değilsiniz. Eğer oyunu PC'de mouse ve klavye ile oyna-

maya alıshıysanız VR kontrollerinde bolca böcalamak mümkün ama PSVR'da durum aynen sürdürdüğü için oyuna çok daha çabuk alışıyorsunuz, bunu da bir dipnot olarak verip gemime atlayayım. Görüşürüz! ♦ Tuna Şentuna





EN İYİ MACERA OYUNU OUTER WILDS

Oyun hakkında hiçbir fikrim yoktu açıkçası. Bir gezegende uyandık, üç kişi ile konuştuk, gemimizi bulduk. Kontrolleri öğrenmeye çalışırken kızılıca kıyamet koptu... Kafayı toparladık. Koca güneş sisteminin ve minicik gezegenlerimizin ölümcul bir süpernova sarmalına girdiğini ve her şey için sadece 22 dakikamız olduğunu fark ettik. Yaptığımızı yaptıktan sonra eğlenceliyi öğrenmek ve tekrar öldürmek. Kadim Nomai'erin bu intergalaktik "arızanın" sebeplerini bulmaya çalışırken sona eren hikayelerine tanık olduk.

Her başladığımızda 22 dakika içinde ulaştığımız tüm ipuçları bize gerçeğe, Eye of the Universe'ye, neden burada bulunduğuumuza ve neden süpernova'nın gerçekleştiğine daha da çok yaklaştırdı. Peki, neden o ana kadar öğrendiklerimizi unutmadık? Nomai'lerin bu konuda bildiği bir şey mi vardı? Hikayeyi ortaya çıkartmaya çalışırken bize eşlik eden gemimizle güneş sistemindeki gezegenleri ve giderek değişen anomalileri de keşfeliyoruz. Yani öyle acayip gezenler vardı ki? Metan gazından bir okyanus

ve üzerinde dönüp duran tükenmek bilmez tornadolar mı isteriniz, birbirinin çekim alanına giren ve ufak olanın yüzeyindeki tüm toz toprağı bir baca şeklinde kendisine çeken mi? Outer Wilds iyi bir macera oyununun point and click veya yürüme simülasyonunu olmak zorunda olmadığından da kanıtlıdı aynı zamanda. Belki toplam 3-4 saat geçirdik başında ancak hikayesini altı aydır her muhabbette anlatmaya devam ediyoruz böyle böyle. Kaçırdıysanız, hiç düşünmeyin.

◆ Kürsat Zaman

EN İYİ GENİŞLEME PAKETİ MONSTER HUNTER: WORLD - ICEBORNE

Bu sene iyi genişleme paketi yaptı. Iceborne'un dışında ETS2'yi ülkemiz sınırlarına taşıyan Road to the Black Sea, Destiny 2'ye hayat öpücüğu veren Shadowkeep ve Civilization VI'yi biraz daha genişleten Gathering Storm gibi muhteşem genişleme paketleri ile tanışık 2019 yılı içinde. Aralarından hangisini seçsek çok kişinin itirazı olmaz-

di, sanırım. Diğer taraftan geçtiğimiz yılın en iyi RPG'si olarak seçtiğimiz Monster Hunter: World'ü alıpambaşka bir diyalog götüren, sadece ek paketin içeriği değil, ana oyuna ekledikleriyle de aklımızı başımızdan alan Iceborne hepsinden bir adım öne çıktı. Monster Hunter: World'ün ilk ve son büyük eklentisi olan Iceborne'da hikayemiz yine bir göçle başlıyordu. Bir avcı olarak Legiana'ların peşine takılarak başladığımız yolculukta Hoarfrost Reach adlı, kar ve buzun hüküm sürdüğü yeni bir kitaya ulaşıyorduk. Burada karşılaşacaklarımız ise hayalimizin bile ötesindeydi. Bir kısmı yeni eklenen Master Rank seviyesindeki 30 civarında yeni canavar, keşfedilmeyi bekleyen kocaman bir dünya, hava koşullarının ve boyumuz kadar kar yığınlarının savaşlar üzerindeki etkisi ve nihayet yeni ekipman ve yeteneklerimiz...

Iceborne, pek çok firmanın "yeni oyun" başlığı altında pazarla sunduklarından daha fazla yenilikle gelen, okullarda "eklenti söyle olur" diye anlatılması gereken bir paketti. Hemen uyaralım, bu içerik ana oyunu yalayıp yutmayanlara göre değil zira Master Rank seviyesinde oyun bildiğiniz Dark Souls'a dönüşüyor. ◆ Kürsat Zaman



EN İYİ KORKU / GERİLİM

THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: MAN OF MEDAN

Supermassive Games, 2015 yılında çıkarılmış olduğu Until Dawn ile korku oyunu türünde özel bir yer edinmeyi başarmıştı. Bir süredir benzer bir korku oyunu üzerinde çalıştığı bilinen şirket, nihayet bu sene The Dark Pictures Anthology ile yeniden dönüş yaptı. Until Dawn'dan farklı olarak The Dark Pictures Anthology bizlere, her bölümünden bağımsız hikayeleri içeren Twilight Zone tarzı bir hikaye dizisi sunuyor. Oyunun

ilk bölümü olan Man of Medan ise bu yılın en iyi korku / gerilim oyunu olarak bizlerin oylarını aldı.

Daha çok hikayesi ve sinematik sahneleriyle ön plana çıkan oyun, oldukça akıcı bir olay örgüsüne sahip. Keyifli geçmesi beklenen dalış seyahatleri bir dizi talihsiz olay sonucunda hâyalet bir gemide sonlanan gençlerin hikayesi, başta sıradan korku hikayelerini anımsatsa da karakterler üzerinde kontrol sahibi olmak ve baştan sona her eyleminizin gidişatı etkili-

yor olması temponun hep yüksek kalmasını sağlıyor. Bunun yanı sıra oyuna eklenmiş olan iki çok oyunculu mod, oynanışa yeni dinamiklerin de dahil olmasını sağlamış. Böylelikle arkadaşlarınızla toplanıp gerçek bir korku oyunu gececi düzenleyebilirsiniz ki zaten oyunu türdeşlerinden farklı kılan da bize bu imkanı sunması. Daha fazla gerilim isteyenlere Blair Witch'e öneriyor olsak da kontrol hissini yaşamak isteyen herkesi Man of Medan'a bekliyoruz. ♦ Berçem Sultan Kaya

EN İYİ ERKEN ERİŞİM

EN İYİ HAYATTA KALMA

SUBNAUTICA: BELOW ZERO

Video oyun tarihinde, oyuncuların hayatında uzun yıllar unutulmayacak güzel etkiler bırakın oyunların sayısı çok azdır. Elbette her yıl karşımıza çok güzel oyunlar çıkıyor ve hepsinden etkileniyoruz ama örneğin PC'lerin diskette açıldığı bir çağda karşısına Fallout isminden bir oyun çıkar, öyküsü ve teknolojiyle herkesi hayran bırakır, sonraki 20 sene de hak ettiği başarısının ekmeğini yemeye devam eder. Ya da The Elder Scrolls serisi ile karşılaşır o etkileyici dünyanın detaylarında kayboluverirsiniz. Subnautica da hayatımızda böyle etki bırakacak oyunlardan biriydi. Video oyun dünyasının çok daha zengin olduğu bir dönemde, her yıl binlercesi karşımıza çıkan oyunların arasında bulduk onu ve belki çoğu insana ilk anda kendini gösterdi.

remedi ama oyunu deneyenler, ne kadar farklı bir oyun olduğunu anladı. Yabancı bir gezegende mahsur kalan bir bilim insanının, saldırgan bir şekilde sağa sola saldırmadan, gezegenin eko sistemine de saygısızlık yapmadan gezegenden kurtulma çabasına şahit olduğumuz oyun, hem öyküsüyle hem de teknik alt yapısıyla büyük bir sürpriz yapmış ve beğenimizi kazanmıştır. Küçük bir ekibin yaratığı oyun, kutuplar bölgesinde geçen Below Zero içeriğiyle de kalbimizi yeniden keşfetti. Oyunun yapımcısı Unknown Worlds, hem ana oyunda hem de Below Zero'da yeteneğini ve farklı duruşunu ispatlayarak yakın gelecekte çok daha etkileyici oyunlarla karşımıza çıkacağının umudunu verdiler. Below Zero hala erken erişimde ama şimdiden

eksiksiz bir oyun deneyimi sunuyor. Tabii yine de eklenecek çok detay vardır, son halini mutlaka ayrıca inceleyeceğiz. Below Zero'nun başarısından şüphem yok ama benim meraklısı asıl çeken konu, Unknown Worlds'un gelecekte ne yapacağı sorusudur. Çünkü küçük indie yapımcılar, aniden büyük başarılar kazanınca başarıyı ve parayı paylaşamayip dağılırlar. Ayakta kalmayı başaranlarsa dev oyun yapımcılarına dönüşürler. Unknown Worlds de, eğer başarısını doğru yönetebilirse bir Obsidian Entertainment, bir Blizzard gibi efsanevi devlere dönüşebilecek potansiyele sahip. Subnautica sonrasında yeni oyunlarını büyük bir merakla bekliyorum. Bakalım karşımıza ne çıkacak? ♦ Cem Şancı



EN İYİ MOBİL

CALL OF DUTY MOBILE

2019, mobil oyunculuk dünyası için önemli ve şanslı bir yıldı. Şahane, bağımsız oyuların yanı sıra, büyük oyun şirketlerinin de mobil oyunlara yatırım yaptığına şahit olduk. Mobil oyun sektörü için dönüm noktası可以说ablecek Google Pass ve Apple Arcade girişimleri çok önemliydi. Aylık ödeme sistemiyle, birçok oyunu oynayabilmek avantajlı hale geldiğinde, daha fazla kullanıcıya ulaşacağını düşünüyorum. Tüm sene çok fazla mobil oyun indirip oynamadım, genelde beşendiklerimi yazdım, bazlarını ise bir bakıştan sonra sildim. "En iyi oyun" kriterleri nedir? Neye göre karar vermek gerekiyor çok da emin değilim aslında çünkü bu sene What The Golf!, Sky: Light Awaits, Immortal Rouge gibi kendine özgü muhteşem detaylara sahip mobil oyunları inceleme eminim. ♦ Nevra İlhan

fırsatı buldum. En iyi seçerken, bu oyunları göz ardı etmiş gibi görünüyordu olsak da Call of Duty Mobile, çatayı o kadar yükseğe koydu ki, bize onu seçmekten başka bir çare bırakmadı. Mobil oyunu olacağrı açıklandıktan sonra bu beklenTİ. hepimizde olmuştu ve yanlışmadığımız görmüş olduk. Çıktığı ilk gün indirip oynamaya başladım ve o günden sonra yaptıkları güncellemler, eklenen özelliklerle daha başarılı bir oyun haline geldi. En çok indirilen ve oynanan, rakiplerine karşı güçlü bir şekilde "ben buradayım" demiş oldu. Grafik, sesler, oynama modlarıyla kendini sürekli yenilemeye devam etti. 2019, mobil oyunlarının önemini, tüm şirketlerin daha da çok anladığı bir yıldı ve daha da artarak gideceğine muhtesem detaylara sahip mobil oyunları inceleme eminim. ♦ Nevra İlhan



EN İYİ YARIŞ OYUNU

F1 2019

Forza oyunlarının olmadığı bir yılda şampiyon kim olacağını çok merak ediyordum kendi adıma. Eşit sayıda oy aldıklarından ve her ikisini de benim incelememden mütevelli F1 2019 mu daha iyiymi yoksa Dirt Rally 2.0 mı diye çok düşündük. Verdiğiniz para karşılığında sunduklarına baktık, oyun mekaniklerine, içeriklerine. Ağırlığı başta Dirt Rally 2.0 tarafında olsa da bu oyunun sezon mantığının fenalık geçirtmesi, eklenecek yeni araç ve içerikler için oyunun fiyatından daha fazla istemesi gibi sebeplerin de katkılarıyla F1 2019'u hakkıyla yılın yarış oyunu olarak seçmeye karar verdik.

Netflix'in de katkıyla popülerliği tavan yapan Formula 1 (ve Formula 2) serisini

önümüze getiren oyun Codemasters'ın senelerdir ince ince geliştirdiği serinin ustalık eseriymi adeta. Ciddi anlamda geliştirilen kariyer modunda aracı geliştirmek, takım arkadaşlarınızla medya üzerinden atışmak, testlerde bizden isteneni yerine getiren bir takım oyuncusu olmak ve koltuğumuzu her an kaybetme tehlikesi gibi öğeler oyunu sadece pist üzerinde keyif alınmayan, içinde

yaşanan bir yapım haline getirmiştir. Buna Ayrton Senna – Alain Prost savaşlarını ve sürekli yenilenen etkinlikleri de eklediğinizde tüm sezonu çıkartabilecek kadar dolu bir oyunla karşılaşmıştık. Grafik, fizikler, içerikler ve kariyer öğeleri birleştiğinde Formula 1 sevmeyenleri bile heyecanlandırabilecek kadar iyi bir oyun var burada, boş geçmeyin.

♦ Kürsat Zaman





[EN İYİ PC] [EN İYİ BAĞIMSIZ] [EN İYİ RPG] DISCO ELYSIUM

Bir oyun dergisi olarak, "iyi" oyun bulmakta her geçen dönem biraz daha zorlanıyoruz. Ayrıca, yaşları giderek ilerleyen yazarlar olarak da "bizim" beğendiğimiz oyunlarla sınırlı kalmamaya ve bir yandan "oyunu" kavram olarak da anlamaya çalışıyoruz. Bu bağlamda baktığımızda uzun süredir gerçekten "iyi" bir oyunla karşılaşmadık diyebiliriz. Hatta konuyu biraz daha kendi üzerinden anlatmak gereklse, gerçekten de iyi oyun oynamaya hasrettim. Evet, Sekiro ve Death Stranding gibi birçok oyun piyasaya çıktı ama herkesi memnun etmeyi başaramadılar. Tabii buradaki "memnun etme" hali de göreceli ama oyunlar bir mecrada olarak her yıl giderek değişkenlik gösteriyor. Eskiden sadece "tür" üzerinden ele aldığımiz oyunlar, bugün bambaşka yapılarla karşımıza çıkıyor.



lar ki bunlara verilebilecek en iyi örneklerden bir tanesi Death Stranding olacaktır. Demem o ki kaliteli bir oyun üretmek gerçekten çok ama çok zor. Diğer taraftan, hiç beklenmedik bir yerden karşımıza "Disco Elysium" çıktı. Bir grup üniversite terk öğrencinin başı çekiği ekişi ekip, öyle bir CRPG yapma imza attı ki geçen ayki yazımızda da bahsettiğim üzere, eserlerine CRPG bile diyemedim! Oyunu üretenlerin masa üstü rol yapma oyularına olan hakimiyetleri ve deneyimleri sayesinde öylesine muazzam bir oyuna imza attılar ki biz de kendilerine üç ödül birden verdik. The Game Awards'da da dört ödülü layık görülen bu muazzam oyun, gerçekten de Indie oyunlarının yapması gerektiği konusunda bir mihenk taşı oldu. Özellikle Indie'lerin ne yazık ki "çar-cöp" seviyesine geldiği günümüz indie piyasasında, böylesine bir yapım, sanıyorum tüm indie oyun yapımcılarına yol gösterecektir, gösterecektir. Zaten bu cümle ile galiba neden "En İyi Bağımsız" ödülünü verdığımızı açıklamış oldum. Ona en yakın adaydan bile fersah fersah uzakta, şahsına münhasır mekanikleri ve yapısı ile pek tabii En İyi Bağımsız oyun olma ödülüne kolaylıkla elde etti. En İyi RPG olmasının arkasındaysa o kadar çok başlık var ki! Bir kere uzun zamandır deneyim etmediğimiz detayda bir dünyanın içerisinde bulduk kendimizi... Diyaloglar ise

o kadar akılçılca yazılmıştı ki resmen başından kalkmadık. Oyundaki farklı NPC'lerden, karakterimizin gelişimine kadar ince ince işlenmiş, takibini bırakmadığımız bir detektif hikayesinin içerisinde bulduk kendimizi. Kullanılan oyun mekanığı, bir yandan eski D&D oyuncularının ilgisini çekerken, bir yandan da günümüz RPG oyuncuları için tüketilmesi kolay bir yapı sundu. Genel anlamda anlatımın muazzamlığı da kendi başına bir başarı öyküsü diyebiliriz. Etkileşime gecebeceğimiz birbirinden farklı olay ve sonuçları ile gerçekten de uzun zamandır deneyim etmeye hasret kaldığımız bir RPG ile karşılaştık. Son olarak, belki de bazlarının karşı çıkacağı ödül olan "En İyi PC" ödülünü de kapmayı başardı. Açıkçası en iyi PC olması çok da şaşırtıcı olmamalı zira Disco Elysium ile bu kategoride yarışabilecek tek oyun Magic the Gathering: Arena'ydı. Nitekim yarışmadı... Disco PC platformunda yıl içerisinde üretilen Rebel Galaxy Outlaw ya da Total War: Three Kingdoms gibi oyunları rahatlıkla geride bırakabilecek içeriğe sahipti. Bir oyun kullandığı renk paletinden, yarattığı dünyaya, detaylı diyaloglarından muazzam esprî anlayışına kadar ancak bu kadar iyi olabilirdi. Son olarak eklemek isterim, -bence- Disco Elysium, "açık ara" bu yılın en iyi oyundur.

♦ Ertuğrul Süngü



[YILIN XBOX OYUNU] GEARS 5

Vay be, bir zamanlar burası Xbox oyunu dolardı da aralarından hangisini seçeceğimize karar veremezdik. Maalesef Microsoft'un oyunlardan ziyade sunduğu hizmetlerle öne çıktıgı bir sene oldu 2019. Bu sene yeni oyunlardan ziyade Xbox Game Pass'in PC taraflıla meşgul olan Microsoft'un başarısız olduğunu söyleyerek de çarpılırız zira –özellikle de ülkemize özel fiyat uyguladıktan sonra- Xbox Game Pass oyun dünyasında paranızı en verimli kullanacağınız hizmetler arasında. Xbox Play Anywhere'e özel

oyunlar tarafı ise oldukça sakin geçti, Vigor gibi önesiz rakiplerini saymazsa Gears 5 oylamaya tek başına girdi bile denilebilir. En azından şunu söyleyebiliyoruz, Gears 5 bu dosya konusunda yer almayı sonuna kadar hak eden bir oyun. Hem Xbox hem de PC taraflında yağ gibi akan yapım, J.D. Fenix'in hikayesine Gears of War 4'ün bıraktığı yerde bir es verirken, bu defa başka bir kahramanla eşlik ediyordu bize. Kait Diaz'ın ailesinin geçmişine odaklanan hikayede Locust'ların adeta inine giriyor ve 10-12 saatlik aksiyon

dolu bir macera yaşıyorduk. Kendi adıma konuşayım, hikayenin işlenişini Gears 4 kadar sevmedim, diğer taraftan bölüm tasarımları, kullanılan canlı renk paleti ve PC tarafında da dolu dolu olan multiplayer taraflıyla beni "akşam olsa da başına otursam" diye heyecanlandıran bir oyun oldu Gears 5. Seri nereye gidecek, bu format ne zaman kabaktı verecek bilinmez lakin Gears 5, eğer Windows 10 veya Xbox One sahibiyseniz kesinlikle oynamanız gereken bir oyun.

◆ Kürsat Zaman

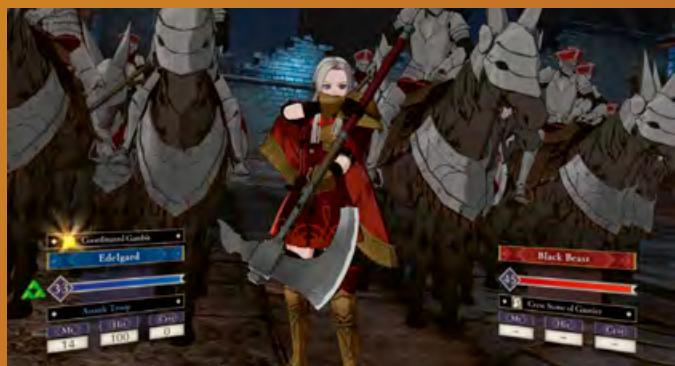
[YILIN SWITCH OYUNU] FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Bu sene ne kadar güzel Switch oyunlarıyla karşılaşık öyle yahu? Üstelik araalarında tam teşekkürüllü bir Zelda oyunu da yoktu. Zaten bizim tarafta da Yılın Oyunları oynamasının "elle taşınabilir tarafı" hayli yakın geçti. Kişisel favorim Astral Chain'den Pokemon Sword & Shield'a, Luigi's Mansion 3'ten Super Mario Maker 2'ye kadar bir o oyuna, bir bu oyuna giden aklimız sonunda –biz bu sürece oturup bir çay koydukta

sonra diyoruz- Fire Emblem: Three Houses'ı buraya taşıdı. Nasıl taşimasın ki? Sadece en iyi Switch oyunu değil, en iyi RPG ve en iyi oyun kategorilerinde bile ağırlığını hissettiğim bir oyundan bahsediyoruz. Fire Emblem evet, biraz "ürkütən" bir oyun zira arkasında 25 senelik bir geçmişi var. Diğer taraftan sorumlu olduğumuz Garreg Mach Manastırı ile birbirine bağlanan, yine bu manastır sayesinde "zoraki bir barış sürdürün" üç

ülkenin kaderini belirleyecek kişi olarak başladığımız yolculuk boyunca verdigimiz zor kararlar, son derece rafine, sıra tabanlı bir savaş sistemi ve tanık olduğumuz akıl almad olaylar oyunu şimdiden unutulmazlar listesine yerleştirdi bile. Hakkını verdiginizde 60 saatten fazla sizi başında tutacak olan bu hikaye Switch sahibi tüm oyuncuların deneyim etmesi gereken bir şaheser.

◆ Kürsat Zaman





EN ÇOK BEKLENEN CYBERPUNK 2077

Geçen yıl da Cyberpunk 2077'yi bekliyorduk, ondan önce de ve de ondan önce... Artık biliyoruz ki 2020'nin Nisan ayında Cyberpunk 2077'ye kavuşacağız. Tanıtımı yapılan 2013 yılından bu yana çok zaman geçti. O zamandan beri üzerinde çalışılan bir oyundan bahsediyoruz. Oyun fuarlarında yapılan tanıtım günlerdeki ilk izlenimler oyuna dair umutlarımızı da yükseltiyor. Şu bilinen bir gerçek ki çok uzun süre boyunca geliştirilme sürecinde kalan oyunlarda sıkıntılardan yaşıyor. Sil baştan yapılan ve sonrasında çöpe atılan çok oyun oldu. Cyberpunk 2077'nin söylemeye olmayacağı hepimiz biliyoruz. İşin arkasında

The Witcher serisiyle harikalar yaratınan CD Projekt RED ve uyarıldığı Cyberpunk 2020'nin yaratıcı babası Mike Pondsmith var. Teknolojinin araç olmaktan çıkıp insanların amacı haline geldiği, yozlaşmış bir dünyada hayatı kalmaya çalışacağız. Vücutumuza yapacağımız teknolojik implantlar sayesinden insanlığımızdan bir adım daha öteye geçeceğiz fakat arkamızda neler bırakacağımız? Bu da oyunun temelinde yatan en büyük sorulardan biri olacak. Night City'de çıkacağımız serüvende, rol yapma öğeleri açısından muazzam bir özgürlük tanınacağı söyleniyor. Tekrarlanabilir yapısı

sayesinde, her oyunda farklı yaklaşımlar farklı sonuçlar doğurabileceğini. Halen oyunun tam süresini bilemiyoruz ancak tekrarlanabilir yapısının ve geniş RYO öğeleri sayesinde uzunca bir süre elimizi meşgul edecek gibi duruyor. Bu arada belirtmeden de geçmek istemedim. En çok beklenen oyunlar arasında The Last of Us 2 de Cyberpunk 2077'yi hep bir adım geriden takip etti. İkisini de bir yıl içerisinde ve de oldukça kısa zaman aralığında göreceğimiz olmamız da manidar oldu. Benim vakit harcayacağım oyun belli. Kaldi kiümüzdeki yılın en iyi oyunları tercihleri arasında bu iki ismin çekişeceği de garanti. ♦ Özay Şen

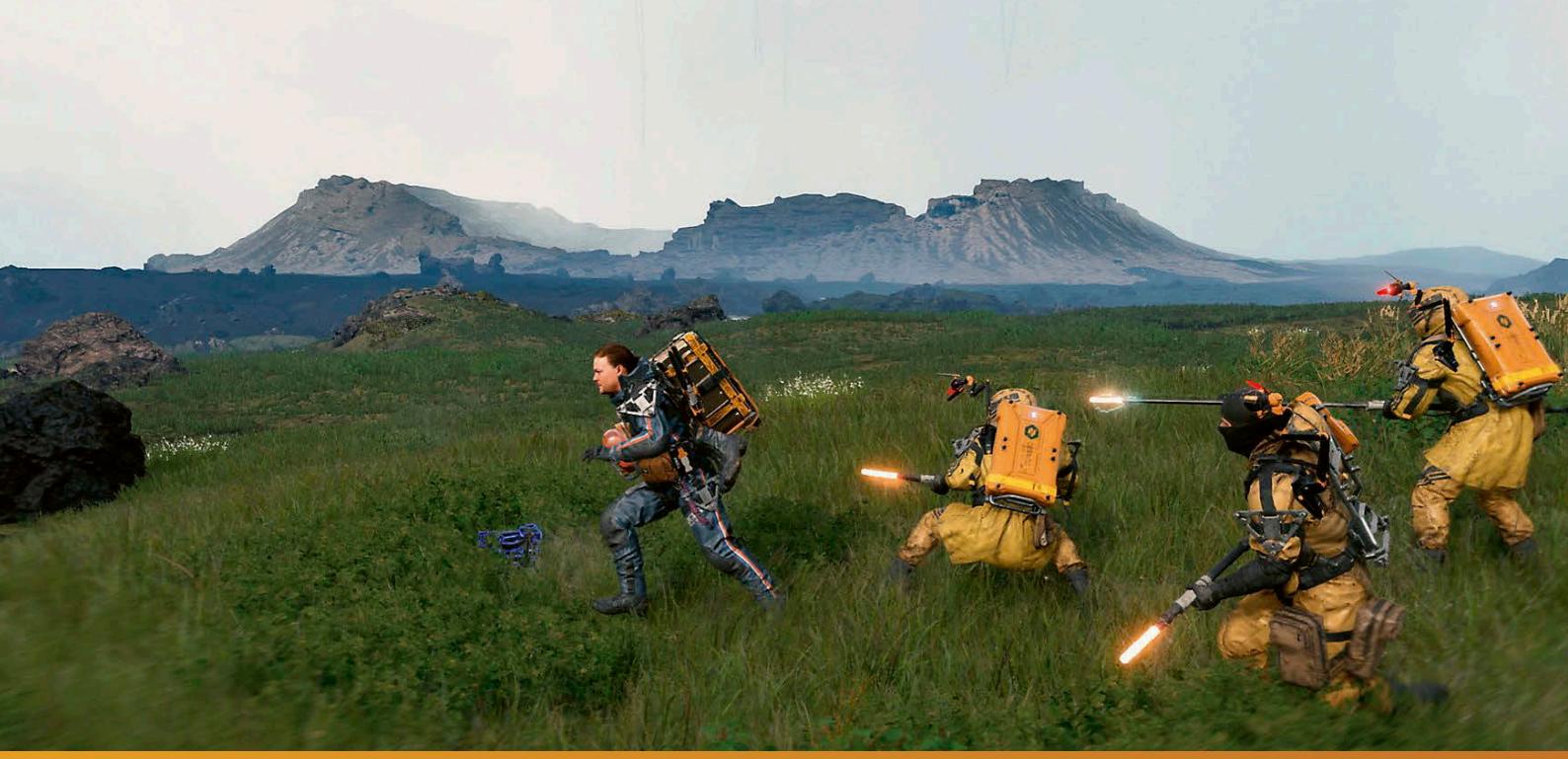
YILIN HAYAL KIRIKLIĞI ANTHEM

Yani neresinden başlasam bilmiyorum en sevdigim okur. Bir hayal kırıklığı, ancak bu kadar kırıcı olabilirdi. Resmen üzüldük ya... BioWare firmasını bilen bilir, özellikle konu RPG olduğu zaman geçmişte birçok başarılı yapımı imza atmıştır. Nitekim bu imza, Anthem ile korkutucu bir karalamaya dönüştü. Hatta dönüp bir baktık, acaba imza kopya mı diye ama değilmiş... Electronic Arts'ın herkesi gaza getirdiği bu yapım, ilk olarak görücüye çıktığında gerçekten de dikkat çekmeyi başarmıştı. Diğer taraftan, "Titanfall kopyası geliyor tey tey!" gibi bir argümana da sebep olmuştu. Üzücü olansa bize "Keşke Titanfall kopyası olsaymış" dedirtmesi oldu. Her ne kadar ben de oyuna birçoğumuz gibi bir gazla başlamış olsa da kısa süre sonra devasa gibi gözüken harita üzerinde, sürekli aynı yerlerde uçmaya, aynı görevlerin benzerlerini sıraya koymaya, hatta bir noktadan sonra

da resmen aynı görevleri yapmaya başladım. Sürekli görevde git, hayatı ateş et, belki bir eşya bul ve devam et... İçerik konusunda sınıfta kalan oyun, aynı zamanda tekdüze oyun yapısı ile de kısa sürede büyük oyuncu kaybetti. Tabii çok iyi hatırlayacağınız üzere, devasa sunucu sorunları yüzünden, oyuna girenleri şanslı saydığımız bir dönemi de yaşatmayı başardı. Boss raidlerindeki teknolojikten bahsetmek bile istemiyorum. Ne bir taktik ne başka bir şey... Yapılabileceklerin bu kadar kısıtlı olduğu, diyalogların resmen oyuna hiçbir etkisi olmadığı az sayıda yapılmış vardi. Anthem o kadar farklı başlıktan sınıfta kaldı ki ne yüksak arkasını toparlayamadık. Zaten yapımcı ve dağıtım ekip de ilk altı aydan sonra işin ucunu bıraktı diyebilirim. Üzüldük mü? Üzüldük. Fakat en çok da BioWare isminin geldiği nokta için üzüldüğümüzü belirtmekte fayda var.

♦ Ertuğrul Sünge





[YILIN OYUNU] [YILIN PS4 OYUNU] DEATH STRANDING

Sorarım ey oyuncu ahalisi, bu yılın oyunu Death Stranding olmayacağı da ne olacaktı? Neden Death Stranding'i bu kadar beğenik de yılın oyunu olmasına karar verdik? Çünkü yillardır Kojima'nın patlama yapmasını beklediğimiz bir oyundu. MGS serisinin her oyununda farklı bir anlatım tekniği ile yaklaşıda yillardır içinde biriktirdiği farklı düşünceleri olduğunu biliyoruk. Kendi de dile getirmiştir zaten MGS'den biraz sıkıldığı. Yeni bir şeyler deneyecekti elbette.

Bu yeni şeyler deneme hevesi Death Stranding olarak karşımıza çıktı. Sam Porter Bridges ile kıyamet sonrası bir dünyada, insanlığın tekrar bireleşmesine ön ayak olduk. Kargo taşıyarak oradan oraya savrulduk. Her duyduğunuza inanmayın, tüm oyun bunun üzerine kurulu falan değildi. Oynanabilir saatı attığınızda geriye neredeyse 10 saat bulan bir film çıkıyordu. Mads Mikkelsen, Norman Reedus, Troy Baker, Lea Seydoux, Lindsay Wagner gibi oyuncularla muhteşem bir hikaye izledik. Gözlerimizi bir an bile ekrandan ayıramadık. Hareket yakalama teknolojisinin zirvesini gördük diyebilirim. Özellikle bu konsol neslinin son dönemi için hatırlarda yer edinecektir. Death Stranding'i bir bütün olarak ele aldiğinizde, her açıdan titizlikle hazırlanmış bir oyun olduğunu göreceksiniz. Sanat tasarımdan oynanabilirliğine, müziklerinden hikayesine kadar hepsini ele aldiğinizda tartışmasız muhteşem bir bütünlük sağlıyor. Hikaye bütünlü-

günü doğru biçimde aktarabiliyor olmasından dolayı bile iz bırakacağı kesin. Death Stranding'in farklı bir bakış açısıyla ele aldığı diğer unsur ise işin multiplayer kısmı oldu. Diğer oyuncularla olan iletişimimiz onları görmekle ya da onları vurmak veya engel olmakla hiç alaklı değildi. Diğer oyuncuları görmüyordunuz ama onların bıraktığı izleri takip edebiliyordunuz. Şehirleri birbirlerine bağlarken, diğer oyuncuların merdivenleri, köprüleri, halatları sayesinde hiç tanımadığınız kişilerle bağ kurabiliyordunuz. Bu da oyunculuk açısından yepyeni bir mekanlığı önüne serdi. Kojima bunun için "Strand Game" tanımını kullanmıştı. Şu an için geçerli olmasa da bu formül, günümüzdeki birkaç yıl içerisinde başka oyunlara da sıçrayacak ve biz bunun için "Strand-benzeri" tanımını kullanacağımız belki de. Birçok noktada öncü olduğunu da kabul etmek gerek. Oyunun belli bir kısma da hiç hitap etmediğini de belirtmeliyim. Bazı oyuncuların istediğiinden daha durağan ve olağan bir gidişata sahip. Bir oyun başına geçip kısa sürede günün yorgunluğunu atmak isteyenleri aksine daha da yorabilecek bir oyun. Temiz kafaya, dingin bir zamanda uzun uzun oynanabilecek bir yapıda. Bu yüzden bazı oyunculardan ve oyun kuruluşlarından negatif yorumlar

almasını da doğal karşılıyorum. Gelgelelim Death Stranding'in çıkışından bu yana oyuncular üzerindeki bıraktığı etkiye. Çok uzun süre konuşulan bir oyun olmadı, muhabbetler hemen Kojima'nın şansı üzerine kaydı. Kendisini açıp tekrar oynamaya müsait bir yapısı da yok. Şayet benim gibi Platinum kupa kasmaya karar verdiyiseniz, toplamda 200 saatlik süreye dayanmış olabilirsiniz. Yine de Death Stranding'in çıkışına kadar gündeme uzunca bir süre kaldığını hatırlamak lazım. Çıktıktan sonra da oyun üzerindeki teoriler halen devam etmekte. Kojima'nın bu seriyi ya da en azından Death Stranding'in geçtiği evreni kolayca terk etme hevesi de yok gibi. Önümüzdeki yıllarda farklı bir açıdan bu dünyayı tekrar keşfe ırmak isterim. Çünkü bana yetmedi. ♦ Özay Şen

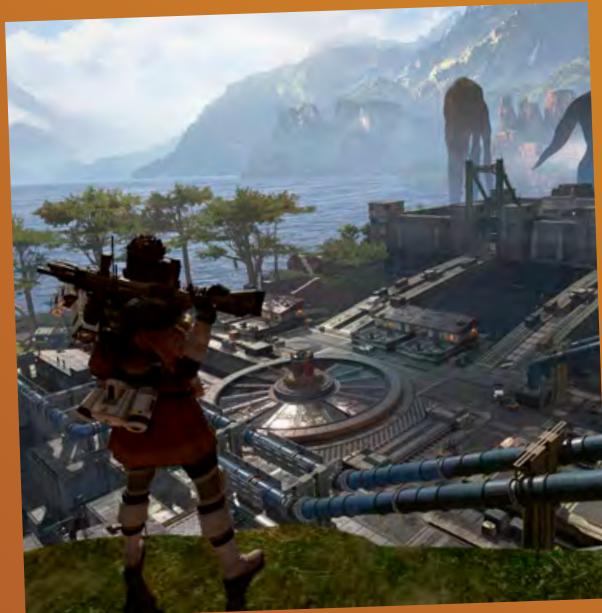


2019 HATIRALARI

Oyunlarla, incelemeler ve dosya konularıyla bir yılı daha, LEVEL ve siz müthiş değerli okurlar olarak geride bıraktık. Önceki yıl, yani 2018 gerçekten dopdolu bir yılmış. Bu yılın da aşağı kalır yanı yok ama sanki oyunculuk açısından, 2018 daha deli dolu geçmiş gibi hissediyorum. Tamam, bu yıl yine müthiş oyunlar oynadık sanki biraz kitlik yaşadık. O zaman gelin 2019 yılının ön plana çıkanlarına şöyle bir bakalım.

YILIN BOMBALARI

Bu yılın bana kalırsa, büyük klasmanında üç büyük oyun vardı. Death Stranding, Control ve Sekiro. Bu üç arasında, Sekiro, The Game Awards'da prestiji yüksek "En İyi Oyun" ödülünü almayı başardı. LEVEL olarak, biz de Death Stranding'i en iyi oyun seçtik. Control ise yılın en büyük sürprizlerinden biriydi. Halen Remedy içerisinde zenginlik kaldığının kanıtıydı adeta. Kaldı ki Death Stranding ve Control, LEVEL yazarlığım dönemi boyunca en yüksek puan verdığım iki oyun oldu (Puanımın kit olduğu konusuna katılmıyorum. Onlar hak etmemiştir).



YILIN SÜRPRİZLERİ

2019'un en büyük sürprizi Apex Legends'in çıkıştı. Pazarda o kadar fazla Battle Royale oyunu vardı ki yeniçıkça, "Amaan aynısının laci-verti" deyip geçistiriyoruz. Zaten PUBG ve Fortnite arasındaki çekişme pazarda başka bir isme nefes aldırmıyordu. Fakat ne olduysa, EA'den izni alan Respawn, eğlencesine geliştirdikleri Apex Legends ile beklenmedik bir süksən yarattılar. İlk hafta içerisinde 25 milyon oyuncuya ulaşarak, rakipleriyle aynı seviyeye çıkmayı başardılar. Bundaki en büyük etki, türün iyi yanlarını alıp üzerine dinamik bir oynanış sunmaları oldu. Hatta Apex o kadar beğenildi ki, EA hesapta olma-

yan Titanfall 3 için Respawn'a destek vermeye karar verdi.

Bu arada not etmeden geçmeyeceğim. EA'in son beş yıl içerisinde aldığı en yüksek puanlara sahip oyunları Respawn'ın altından çıktı. Titanfall 2, Apex Legends ve SW Jedi: Fallen Order yüksek puanlar alarak hem geliştiricisini, hem yazarını hem de bizleri mutlu etti. Diğer sürpriz ise MOBA'ya yeni bir soluk getiren ve Auto-Battlers türü. Dota Auto Chess ismiyle, yepyeni bir oyun türüne sahip olduk ve MOBA oyuncularını da bir süre meşgül etmeye başardı. Haliyle birçok platformda bu türün klonları da yayılmaya başladı.

MEVCUT KONSOL NESLİNİN SON GÜNLERİ

Bu yılın bir başka önemi ise Xbox One ve PS4 konsollarının "yeni nesil" oldukları son sene olması, üreticilerinin "Artık tamam, yavaştan sonraki nesle geçmeye karar verdik" demeleridir. Microsoft tarafı elini çabuk tutup uzun zamandır üzerinde örtü olan Xbox Series X'i çitirdan tanıttı bile.

Sony tarafından PS5'in ne cismi, ne de özelliklerini görebildik. En azından bu sene geleceği resmi ağırlardan onaylandı. O da rakibi gibi 2020'nin sonunda pazara giriş yapacak. Konsol hakkında söylemler devam

ederken, Gearbox'ın Godfall isimli PS5 oyunu üzerinde çalıştığını da bu yıl öğrenmiş olduk. Ayrıca bu yıl ilk defa üç büyük konsol firması, PS4, XONE ve NS ortaklaşa bir karar olarak Minecraft için çapraz oyun oynamama imkanı sundular. İleride benzer bağlantıların daha fazlasını görüşür umarım. Bu yılın ilginç konsollarından biri de Stadia oldu. Bulut-tabanlı teknoloji kullanan Stadia, biraz sancılı bir dönem geçiriyor ancak oyuncu yorumları olumlu yönde artmaya başlayacak gibi duruyor.



BAĞIMLİLİK YAPAN BAĞIMSIZLAR

Her yıl bağımsız oyun pazarında yaratıcılık konusunun sınırları zorlanıyor. Geçen yıl da olduğu gibi bu yıl da çok iyi bağımsız oyun yaptı. Outer Wilds, Baba is You, GRIS, Untitled Goose Game ve Disco Elysium gibi oyun-

lar sanat yönetimi ve yaratıcılık konusunu harmanlayarak tıpkı oyunlar ortaya çıkardı. Bu saydıklarımızın hepsi de dergide oldukça beğenilen oyunlar oldu. Gözünüzden kaçтыsa, koşup hemen bunlara bakın derim.



BLIZZARD AKILLANIYOR MU?

İşin siyasi tarafına girmeden anlatma- ya çalışırsak, Hong Kong'da yaşanan gösterileri duyurmak amacıyla bir HS maçı sırasında pankart açan oyuncu, diskalifiye edildi. Sonrasında da Blizzard'ın düzenleyeceği tüm organizasyon ve yarışmaların da men edildi. Bu durum, düşunce ve uyarı özgürlüğünün kısıtlanması sebebiyle dünyadaki oyunculardan tepki topladı. Hatta Blizzard çalışanları bile bu

olaya tepki gösterdi. Olaylar tam yarışmamışken Blizzard, önceki yıldan biraz ders çekirmeyi başarılacak ki Diablo IV duyurusunda bulunup ortamı sakinleştirmeye çalıştı. Ayrıca World of Warcraft: Shadowlands ile level konusuna da bir denge getirmeye karar verdiler. Bu ikisi ve biraz da tartışmalı O2 dışında oyunlarda bir gelişme yok fakat en azından Blizzard adına bu da bir başlangıç.



EPIC GAMES DAHA DA BüYÜYOR

Epic Games'i tutamıyoruz efendim. Büyümeye devam ediyor! Beleşे dağıttığı oyunlar, Aralık 2019 ile sona erdi ancak adamların planları bitmiş değil. Psyonix'ı de kanatları altına alan Epic Games, Fortnite için beklenmedik bir organizasyon düzenledi.

Bir kara delik ile aynı zamanda tüm oyuncuları serverlardan attı ve oyunu kapattılar. Birkaç saat

boyunca serverlar ulaşlamaz hale geldi. Sonrasında Chapter 2 olarak, oyunun yepyeni bir çağ'a geleceği açıklandı. Bir Fortnite oyuncusu değilim ama adamlar, reklam işinde müthiş başarılı bir iş çıkardılar. Keza yaptıkları telif anlaşmalarıyla sevilen ana akım karakterleri de oyuna katmeye devam ediyorlar. Battle Royale türü ölmeyeceksel sırıf bu adamlar sayesindedir.



LOOT BOX

Hollanda ve Belçika'da devam eden davalar sonucunda, Loot Box kavramı bu ülkelerde yasaklandı. Kumar statüsüne girdiği için tekrar düzenleme getirilene kadar oyuncular bu ürünleri satın alamayacak. Birleşik Krallık da bazı kısıtlamalar getirmeye karar verdi. Bu sadece işin yasal tarafı, oyuncuların bu işten ne kadar sıkıldığı konusu ise başlı başına bir olay. Electronic Arts oyunlarındaki Loot Box işini bir ton kısmaya karar verirken Microsoft, Forza Horizon ve Forza Motorsport serisinde bu işten tamamen vazgeçerek takdir topladı. Umuyoruz böyle de gider.

ANARSI PARÇI REMASTERED

YILIN OYUNLARI
ÖZEL





YILIN OYUNU DEATH STRANDING

Bu seçimin özetü şu: Yılın oyunu olarak seçecek başka oyun bulmadık. Daha ötesi yok. Yoksa kim kargo taşımaya dayalı bir oyunu yılın oyunu secer, elinizi kalbinize koyup söyleyin, ne olur... LEVEL'in işe yaramaz bir oluşum olduğunun en büyük kanıtı kesinlikle bu seçim. Yillardır doğru düzgün iş yapamıyorlardı, Kojima'nın saçma fantezilerini dijital ortama aktardığı bu garabeti "tüm yıl oynadığımız en iyi oyun" diye lanse etmeleri de bunun bir kanıtı oldu.

Bir kere bu adamlar (LEVEL) şunu düşünemiyor ki bu bir PS4 oyunu. Sen yılın oyununu neden gidip

sadece bu konsola sahip olanları şanslı hissettiirecek şekilde ayarlıyorsun ki? PC sahipleri, Xbox'cılar, Switch sahibi olan 3 kişi yılın oyunundan mahrum mu kaldı, şimdi ne oldu? "Abi biz bu yılın en iyisini oynayamadık, bu yıl resmen boş geçti." demezler mi? Derler. Sen ne cevap vereceksin peki LEVEL? "Gelecek yıl PC'ye de çıkacak ehe ehe..." diye kaypak bir tavra mı bürüneceksin. Bürün zaten, sana ancak o yakışır.

Siz de arkadaşlar lütfen bunların seçimlerine aldırmayın. İzlemeyin burayı artık. Haydi. Haydi arkadaşım bekleme yapma. Arkadaşım!



YILIN DÖVÜŞ OYUNU MORTAL KOMBAT 11

Hı hı, oldu. Dünyada dövüş oyunu kalmadı, 750 yıl öncenin oyununun, aynı karakterlerle geldiği bu noktayı en iyi kategorisine sokmaya mı karar verdin LEVEL? Oğlum 11. oyun olmuş, halen Scorpion, halen Sub-Zero, Shang Tsung, Liu Kang... Yemin ederim kendime en manyak Fatality'yi basıp kan gölüne çevireceğim şurayı! Bir de bu oyunun yapımcıları gidip gidip oyuna "misafir karakter" ekliyor ama bu konuda da sürekli dibe battıyorlar. Ne o Terminatör. Bak bak bak... Ne alaka arkadaşım? Sonra Joker gelecek. Al Injustice'tan çok gitsin, oh... Bir şu Spawn'u merak ettiyorum başka da bir hali olmaz diğerlerinden.



Her neyse, LEVEL'in bu oyunu "Yılın En İyisi" kategorisine soktuğuna göre biz de alıp oynamalıyız, değil mi? Mesela bu oyundan hemen önce MKX'i, MKXL'i oynuyor idiyorsun, sizce bu oyundan zevk almanız mümkün mü? İmkani yok çünkü neredeyse her şey aynı. Her şey! Ya yüz yıldır üç tane tuşa basıp Fatality yapıyoruz, insan iki gram şu işi geliştirmez mi? Hele oyunda şöyle bir ay geçirin, bakan bakalım o Fatality'yi bir daha görmek isteyecek misiniz? Sıkıcı arkadaşlar, sıkıcı. Aşırı sıkıcı! LEVEL'in bu bağlamda bu oyunu en iyiler kategorisine sokması saçmadır, ahlaksızlıktır, yandaşlıktır. Saygılarımlı sunar, arz ederim.



YILIN FPS OYUNU BORDERLANDS 3

Bir kahkahı da buraya bırakacağım ama öncesinde, üzülerek LEVEL denen iş bilmez dergiyle aynı kulvarda olduğumu söylemem gerekiyor. Şırmaşa LEVEL, sadece bu konuya özel! Şimdi baktığımızda ortadaki manzara o kadar kötü ki... Adaylara bak; Borderlands 3, Call of Duty: Modern Warfare, Wolfenstein: Youngblood, Rage 2... Hani al birini, ötekine vur vur vur. Çok vur ama öyle bir kez olmaz çünkü hepsi birbirinden kötü oyunlar. Birinde 4.5 saatlik hikaye var, gerisi zaten serinin aynısı, bir başkası önceki oyunların iyi olmasının kaydığını yemeye çalışıp ortalığı batırılmış, Rage 2 desen bomboş bir oyun... Bir tek Metro Exodus fena değil, o da yani bir zahmet yılın

FPS'si olmasın; o kadar da değil. Hal böyle olunca da geriye Borderlands 3 kalmıyor. Evet, BD1 ve BD2'nin birebir aynısı olan o oyun. Değişik ne var? Hiçbir şey. Yani o kadar ama o kadar aynı ki öncekilerle, yan yana koyduğunda resmen fark yok. Tamam, sen kendi halinde devam oyunu olmaya çalış, satış da yap ama gidip de yılın FPS oyunu olma ya! Şimdi sabı, sübhan herkes bu oyunu almaya çalışacak yılın oyunlarından biri seçildi diye. Gerçi LEVEL seçmiş, kim dergi okuyor da onların fikirlerine önem veriyor ki... Ben de burada sınırlıyorum kendi kendime. Haha, keyfim yerine geldi. Yeni yıl, yeni yıl, yeni yıl, yeni yıl, sizlere kutlu olsun!







25. YAŞIN KUTLU OLSUN PLAYSTATION!

Televizyona bağlanarak oyun oynatan cihazların ismi Nintendo ve Sega'dan ötesi değilken, Sony'nin şaşrtıcı bir hamlesiyle doğan PlayStation, geçtiğimiz ay 25 yaşına bastı.

25 yıl içerisinde bizi dört farklı ana PlayStation modeliyle buluşturan Sony, arada PSP ve PS Vita gibi iki el konsoluyla da ceplerimizde, çantamızda yer almayı hedefledi. Her yeni formatta, yeni versiyonda ses getiren PlayStation modelleri, konsol piyasasını hareketlendiren, birçok firmayı bu işten çekilmeye iten birer fenomen haline geldi, özellikle ülkemizde de PlayStation'ı bilmeyen, tanımayan, ona evinde bir yer açmayı düşünmeyen kalmadı.

Beşinci PlayStation'ın açıklandığı, neye benzediğinin az çok ortaya çıktıığı şu günlerde ilk PlayStation modeliyle şöyle geçmiş bir yad edelim ve ardından da günümüze doğru bir yolculuğa çıkalım istiyorum. Geçmişten anılarınızla yüzleşeceğiniz, hiç karşılaşmadığınız bilgilerle karşılaşacağınız, PlayStation ismini sayısız kez duydığınız bir PlayStation macerasına hazırlısanız, gelin yolculuğumuza başlayalım...

DualShock'ın doğuşu

Artık PS gamepad'lerinde bir standart haline gelen analog kollar, ilk olarak 1997 yılında Dual Analog Controller adındaki gamepad'de yer aldı ve kısa süre sonra bu gamepad'in adı DualShock olarak değişti, bir PS standartı haline geldi. Anlayacağınız yaklaşık üç yıl boyunca PS oyunlarını sadece dijital yön tuşlarıyla oynadık ve bununla ilgili hiçbir problemimiz yoktu.



PLAYSTATION

Doğum günü çocuğu

X 1994 yılında dünyaya geldiğinde, PlayStation büyük bir sürpriz olmuştu. Nintendo ve Sega konsol piyasasında kararlı adımlarla ilerlerken, Philips, Atari vb. birçok firma da kendi konsollarını piyasaya sürme merakındaydı.

Sony'nin konsol denemesi aslında PS ile başlamamıştı; Nintendo için tasarlanan bir CD sürücüde Sony'nin damgası olacaktı ama Nintendo, Sony'nin bu konsol üzerinde çok fazla hak sahibi olacağını düşündüğünden bu proje iptal edildi, Sony de kendi yolunu çizmeye karar verdi.

İlk başlarda PSX adındaki bir kısaltmaya sahip olan PlayStation, standart CD'lerle çalışan ve oyun oynatma işi yanında sadece müzik çalmayı başarabilen basit bir cihazdı. İki tane gamepad girişine sahipti, en fazla 640X480 (480i) çözünürlük sunabiliyordu ve müthiş oyunlara sahipti.

İşin en etresan tarafı PS, 1994'te satışa sadece Japonya'da çıktı, Amerika ve Avrupa'da neredeyse bir yıl sonra boy gös-

terdi. Tabii konsolun Japonya'da inanılmaz bir başarıya sahip olması cihazın Japonya dışında fahiş fiyatlara satılmasına da sahne oldu, insanlar NTSC-J, NTSC, PAL gibi görüntü formatlarının varlığını öğrendi, herkesin tadi kaçtı.

Resmi olarak Sega Saturn'ün cuvallamasına neden olan PS, Sega'nın ve Nintendo'nun elinde olmayan WipEout, Ridge Racer ve Tekken gibi son derece

arcade, son derece hareketli ve inanılmaz iyi gözükken oyunları da beraberinde getirmiştir. Artık herkesin bildiği ve sahip olmak istediği PS, Sony'nin bu yolda emin adımlarla ilerleyeceğini işaretçisi olmuştu.

Türkiye'de neler oldu?

PS'nin Türkiye macerası günümüzdeki gibi değildi elbette. O dönemde Sony Center'lar, bilmem neler hak getire; konsol-



PS, PS One ismiyle, çok daha küçük bir halde 2000 yılında piyasaya sürüldü. Bu model de dahil olmak üzere PS, dünya çapında toplamda yaklaşık 102 milyon adet sattı.



PS'nin Türkiye'deki yaygınlığı ise PS2 ve sonraki döneme kıyasla aslında daha azdı. Oyuncuların konsollara alışmamış olması, PC'lerin çok iyi bir portre çizmesi ve "Gel de bir PES atalım" cümlesiinin henüz keşfedilmemesi, PS'yi deneysel bir konumda tutmuş, geç dönemlerde Türkiye'de yayılmasına neden olmuştu.

Ve oyunlar...

1994'ten 2000'e, 2001'e kadar süren bir maceradan bahsediyoruz burada; tahmin edin ne klasikler geldi, geçti. Halen adı geçtiğinde saygı duruşuna geçen, en önemli oynlardan bir tanesiyle, Metal Gear Solid ile başlayalım. Oyun dünyasına bambaşa bir dinamizm getiren, gizlilik ne demektir bize öğreten MGS, sonraki oyunların yüksek diyalog ve ara sahne oranından uzak, daha çok aksiyona ve oynanışa yönelik haliyle en arcade MGS oyunuydu. İlkler özel olur söylemile de kimsenin aklından çıkmadı, halen övülecek hatırlanır.

Tekken serisi, sadece atari salonlarında gördüğümüz yüksek kalite dövüş heyecanını evimize getirmesiyle PS'nin önemli oyнları arasında yer almayı başardı. İlk oyun iyi değil, ikinci oyun sağlamdı ama asıl üçüncü oyun, bir PS alımıya yetecek kadar iyidi.

RPG kısmında Final Fantasy VII başta olmak üzere, FFVIII ve FFIX, yine konsolun gücünü ortaya koyan RPG'leri oluşturuyordu. (Dokuzuncu oyun bence iyi değil ama yaratıcılık olarak yine iyi bir yerdeydi.) Chrono Cross, Legend of Mana ve Xenogears gibi JRPG'leri bize iyice sevdiren oyunların yanında, zorlu ve farklı oynanışıyla dikkat çeken Vagrant Story de PS'nin unutulmaz RPG'leri arasındaki yerlerini aldı.

Korku-aksiyon türü için de PS bizi inanılmaz oyunlarla tanıttı. Resident Evil 2

müthiş başarılı bir oyunu ve halen, remake'yle bile ortalığı sarsmaya devam edebiliyor. RE'nin dinozorlusunu nitelendirilen Dino Crisis da şu dönemde tekrar yapılsa gayet tutacaktır ve elbette korku oyunlarının en sağlamlarından olan Silent Hill de yine PS'nin en başarılı oyunları arasındaydı. "Konsolda FPS de olabilir" sözünü kanıtlayan Medal of Honor, çok iyi bir çıkış yapmış ve mouse-klavye ikilisine bağımlı olanları gamepad ile FPS oynamaya da alıştırmıştı.

Kaykayla hiç alakası olmayanları bile ekran başına çeken Tony Hawk's Pro Skater da yine PS'nin en başarılı serilerindendi. Yarış kısmında ise elbette Gran Turismo (Özellikle ikinci oyun) bizleri büyülemiştir. Driver ile özgürcü sokaklarda dolaşma keyfi yaşamış, R4: Ridge Racer Type 4 ile de Ridge Racer'in en sağlam grafiklere sahip versiyonunu görmüştük. Ve tabii halen müthiş bir deneyim olan WipEout serisi de PS ile boy göstermiş ve hızı sonuna kadar hissetmemizi sağlamıştı.



Bu üç PS modeli, en üstte en son piyasaya sürülen olarak sıralanıyor ve konsolun girişler anlamında nasıl sadeleştiğini gösteriyor.

dur, oyundur, bunları bulmak için underground bilgisayarcıların yolunu tutardı. Normalde PC aksesuarları ve oyunları satan birçok bilgisayarçı, PS'nin ününü duymuş ve bu konsolu envanterlerine eklemiştir. Tabii bunu yapmalarında çok önemli bir faktör de etkin bir rol oynuyordu: Kopya oyunlar. PS'yi Türkiye'de satın almak isteyen her insanoğlu, "Abi cıplı değil mi bu?" sorusunu sormak zorunda kalmıştır çünkü sudan ucuz fiyatla satılan kopya oyunlar, elbette ki çok cezbediciydi. PC oyunlarında da kopyanın haddi sınırı olmayan bir dönemdi bu; dijital korsancılık tam bir Vahşi Batı ortamı yaratmıştır. Haliyle de Türkiye'de PS sahibi olmak, cıplı bir cihaz almak ve daha sonra şahane baskılıkara, kutulara sahip kopya oyunlar almak sıradan bir vatandaşın görevi olmuştu. Bir süre sonra yine hiç de resmi olmayan bir VCD cihazı ortaya çıktı. PS'nin arkasına monte edilen bu cihaz ile birlikte, yine Türkiye'de müthiş yaygın olan VCD filmlerini konsolda izlemek mümkün hale gelmiştir. Tabii bu söylemlerimle sanmayın ki kopya oyunları övüyorum, şartmış gibi konuşuyorum... Ne var ki çipsiz PS almak zor olmasa da orijinal oyun bulmak o kadar zordu ki... Kopya oyun piyasası yüzünden orijinal oyunlar pek az sayıda ve çeşitte geliyordu, yasalara uymak isteyenlerin işi zordu...

PLAYSTATION 2

Dağılin, en çok satan konsol geldi!

Dek duymamış bir bilgiyle PS2'yi anlatmaya başlayayım. 2000 yılında piyasaya çıkan konsolun aslında 1994 yılında, ilk PS ile birlikte (Buna bundan sonra PS One diyeceğim eğer fırsat doğarsa) tasarılanmaya başladığını biliyor muydunuz? Bu da şu demek oluyor: Ürünler vakti gelince karşımıza çıkartılıyor. (Tüm dünya tam şu saniye benzinzli araçları bırakıp elektrikliye gecebilir, gibi...)

1999 yılında açıklandığında CD yerine DVD sürücü, DVD film oynatabilme desteği içereceği ve PS One oyunlarıyla uyum sağlayacağı belirtilen konsol, PS One'a kıyasla grafiksel anlamda da müthiş bir sıçrama

yapacağını yayımlanan oyun görselleriley (Tekken Tag Tournament'ın kimildan cımları unutulmaz.) gösterince elbette herkesin ilgisi PS2'ye kaydı. Konsol 2000 yılının Mart ayında Japonya'da çıktı, Kasım'ı bekleyemeyen Avrupalılar konsolun Japonya versiyonunu yine fahiş fiyatattan aldılar. (Bu adet PS3 ile birlikte son buldu neyse ki.)

2001: Bir Uzay Efsanesi'nden fırlamış gibi gözüken tasarımyla, bu anlamda pek de beğenilmeyen konsol, o dönemde ayrıca alındığında sağlam bir para tutan DVD oynatıcıyı da içerisinde barındırmasıyla çok daha cezbedici bir hale gelmişti. Tabii bu özelliği konsolun çıkış oyunları ve gelecek dönem için açıklanı yapımlar da destekliyordu.

Türkiye'de yine çipli formata hızla alışan PS2, oyunlarının bu yüzden çok ucuza ve kolay bulunabilmesiyle büyük bir patlama yarattı. PS One ile konsolların varlığına iyiden iyiye alışan Türk halkı, PS2'yi derhal benimsedi ve artık PC'lerin yanında bir tane de PS2 yer alıyordu.

Bunda elbette 2001 yılında yayımlanan Pro Evolution Soccer'ın (Winning Eleven da denir.) büyük payı oldu.

2004 yılında ince ve çok daha sık bir modelde kavuşan PS2, birbirinden mükemmel oyunları da hayatımıza soktu. Sony'nin bir bomba gibi, öden hicbir bilgi vermeden patlattığı God of War, oyun tarihindeki büyük yapı taşlarından biri oldu.

Gran Turismo, Final Fantasy, Metal Gear Solid, Resident Evil ve Silent Hill gibi ünlü serilerin devam oyunlarının hepsini PS2'de begenerek oynadık ve hepsini sevdik. Ve sonra GTA: San Andreas geldi... Birçok insan tarafından GTA serisinin en iyi oyunu olarak adlandırılan San Andreas, bir GTA oyunundaki maksimum özgürlüğü sunmakla kalmıyor, senaryosu ve oynamasıyla da herkesi büyülüyordu.

PS2, PS One'a kıyasla "daha farklı" oyunları da bizlerle buluşturdu. Evet, PS One'da da birbirinden garip, özellikle Uzak Doğu'dan çıkan birçok oyun görmüşük ama daha deneysel ve anlatım kısmı daha ön planda olan, AAA kalitesindeki oyunlar PS2 ile birlikte hayatımıza girdi. ICO, Shadow of the Colossus, Okami, Beyond Good & Evil (Bunun da devamı sözde gelecek halen...), Katamari Damacy, SSX, Bully... Resmen oyunların altın dönemi gibi bir vakitti.

159 milyon civarı satış rakamıyla, dünyanın en çok satan konsolu olma unvanını elinde barındıran PS2, 2018 yılına kadar teknik destek hizmeti görmeyi de başardı. Sony PS2 Remake yapsa yeridir...

Internet

İlk PS2 modellerinde internet ancak ekstra bir adaptörle sağlanıyordu ama bu PS2 Slim ile birlikte konsolun içine dahil edildi. PSN gibi bir hizmet o dönemde yoktu, multiplayer özelliği olan oyunlar, kendi yayıncıları tarafından sağlanan sunucular oyuncuların hizmetine sunuyordu.





PSP & PS Vita

Eh, DS'e bir rakip lazımdı...

AKüçüküğümde Game Watch'lar içerisinde yuvarlanan bir insan evladiydim. Ardından okuldaki bir arkadaşım Game Boy adındaki cihazı sınıfa getirmiş, ağızımın ortasına yumruğu çakmıştı; artık dönüşü olmayan bir yola girmiştim. Game Boy'u Game Gear takip etti, sonra bu tip el konsollarından uzaklaşıp PC'ye, diğer TV konsollarına gömülüdüm.

İste bu yüzünden ki PSP açıldığında müthiş bir heyecana kapılmıştım. PS2 gürselliğinde bir el konsoluna kim hayır diyebilirdi ki?

PSP benim gibi heyecanlı bir tipin dışında, genel olarak tüm oyuncuların dikkatini çekmişti. 2004 yılında piyasaya sürüldüğünde, özellikle Sony konsollarının takipçileri tarafından derhal satın alınmıştı. Nintendo DS'e rakip olarak tasarlanan konsolun en büyük artısı gürselliği ve taşınamabilir bir medya oynatıcı olmasıydı. UMD filmleri izlemek, müzik dinlemek ve oyun oynamak PSP ile mümkünüdü. Ne var ki PSP'nin üç önemli eksikliği vardı. Birincisi DS gibi yaratıcı bir oyun aleti değildi. DS'in dokunmatik paneliyle gelen yaratıcılık ayrı bir noktadaydı. Bir diğer konu pil ömrüydü. PSP'yi pek uzun vakitler kullanamıyordum. Üçüncü önemli eksiklik de ikinci bir analog kolun olmamasıydı. Artık o dönemde konsollarda FPS'ler gırsla gidiyordu ve PSP'ye de çeşitli, güzel FPS oyunları uyarlanıyordu. Lakin ikinci bir analog kol olmayacağına bu oyunları oynamak eziyetten beter oluyordu.

PSP'nin tutmayan UMD film formatı, ikinci analog kolun eksikliği ve eskimeye başlayan gürselliği, Sony'nin PS Vita ile ikinci bir el konsolu denemesi yapmasına yol açtı. 2011 yılında çıkan PS Vita, PSP kadar büyük bir heyecanla karşılanmadı ama sunduğu özelliklerle yine de dikkatleri üzerinde topladı.

PS Vita 960X544 piksel ekran çözünürlüğüyle piyasadaki en iyi el konsolu olmuştu ve DS'ten öğrendiği dokunmatik panel işini cihazın arkasına da taşıdı ama bu arka dokunmatik panel birkaç oyun dışında hiçbir zaman kullanılmadı. PSP'den ve Sony'nin daha önce piyasaya sürdüğü tüm konsollardan farklı olarak, PS Vita sadece çıkışına özel bir takım AAA kalitesinde oyun sahibi oldu. Uncharted: Golden Abyss, Killzone: Mercenary gibi sağlam oyunların yanında konsol, Wipeout 2048, Lumines: Electronic Symphony, Tearaway, Guacamelee!, Gravity Rush ve MGS HD Collection gibi mükemmel oynlara ev sahipliği yaptı.

Ve tabii ki Persona 4: Golden. Persona serisinin en iyi oyunu olarak adlandırılan Persona 4'ün bu geliştirilmiş versiyonu, PS Vita için biçilmiş kaftandı. Oyun çok iyi satış rakamlarına ulaştı, sırı bu yapım için PS Vita sahibi olan tonla insan görüldü.

Ne var ki PS Vita çıkışından kısa bir süre sonra sadece bağımsız yapımların ve Japon Visual Novel'ların yer aldığı, terk

edilmiş bir el konsoluna dönüştü. Çift analog kol ile müthiş FPS'ler oynayacağımızı hayal ederken çok kötü bir Call of Duty, ortalama bir Borderlands 2, başarısız bir Resistance ve tarihten bir sayfa olan Duke Nukem 3D ile karşılaştık. PS Vita'yı PS4 için bir remote play cihazı olarak kullanmak en mantıklı olmuştu.

Yakın gelecekte Sony'nin yeni bir el konsolu denemesi yapacağını sanmıyorum zira ünlü firma, bu iki cihazla birlikte bu işin pek de kolay olmadığını tecrübe etmiş oldu.

PSP Go

Her biri, bir öncekinden daha gelişmiş olan üç PSP versiyonunun ardından, PSP 3000 ile birlikte PSP Go modeli de piyasada kendine yer buldu. Sony Ericsson'un Xperia Play telefonunu andıran tasarımla dikkat çeken el cihazı, UMD disklerini desteklemiyordu ve oyular sadece dijital olarak indirilebiliyordu.





PLAYSTATION 3

Zor çıkış yapmanın konsol dünyasındaki adı

OE3 2005'te açıklanıp Japonya ve Amerika'da 2006 yılında, Avrupa'da ise 2007'de piyasaya sürülen PS3, PS2'yi muhalefetin bir halde oyuncularla buluşturmuştu. Bunda iki önemli konu etkendi. Bunlardan bir tanesi, Microsoft'un konsol piyasasında tutunmak istemesi, Xbox ile yola devam edemeyeceğini anlayıp erkenden çok daha güçlü ve oyuncu dostu bir konsol olan Xbox 360'la çıkış yapmış olmasıydı. Şimdi burada PlayStation'ın 25. yılını kutluyoruz belki ama Xbox 360 öylesine büyük bir başarıya ulaşmıştı ki Sony, PS One ve PS2 ile piyasayı çoktan kendine bağlamaya

miş olsa, Sega gibi havlu atabilirdi. Sony'nin PS3 ile ilgili yaşadığı bir diğer zorluk da PS3'e oyun yapmanın zor olmasından kaynaklanmasıydı. Yapımcılar tek kelimeyle yaka silkiyordu. (Diğer yandan Xbox 360'a oyun programlamak çok ama çok daha kolaydı.) PS3 bu gibi nedenlerden ötürü yola yorgun başladı. Grafiksel anlamda olsun, internet ve multiplayer olanakları olsun, PS2'yi solda sıfır bırakacak özelliklere sahip olmasına rağmen bir türlü kendine gelemedi, ta ki 2009 yılında çıkan PS3 Slim'e kadar. Hem fiyat anlamında, hem boyut ve kapasite anlamında önceki modele göre daha iyi olan konsol, artık yapımcıların PS3'e oyun yapma işinde de ustalaşmalarıyla birlikte tekrar yükselişe geçti.

2012 yılında konsolun Super Slim modeli satışa çıktı, 40 GB'lık ilk PS3 modellerine kıyasla 250 ve 500 GB modelleri sunmasıyla resmen PSN üzerinden oyun indirmeye teşvik eder haldeydi. PS3 uzun vadede, Nintendo'nun Wii ile bambaşa bir yöne sapması ve Microsoft'un konsol piyasasındaki yeni duruşu yüzünden tekrar yükselişe geçti ama büyük ihtimalle Sony'nin en kötü

konsol deneyimi olmuştu.

PS2 döneminin aksine, PS3 dönemi daha çok multiplatform oyunları karşımıza getirdi. Konsola özel oyunlar elbette çıkyordu ama herkesin ayıla bayılacağı büyük oyunlar, başka sistemlerde de bulunmaktaydı. GTA V, Mass Effect, Dark Souls, Bioshock, CoD: Modern Warfare ve Batman serisi gibi oyunlar hem PS3'ün, hem de diğer platformların en çok beğenilen oyunları arasındaydı.

Konsola özel olan en önemli oyunlar arasında God of War 3 bulunuyordu. Görsel açıdan çok tatmin edici olan oyunu, LittleBigPlanet, Resistance, MGS 4 gibi oyunlar takip etti ve The Last of Us ile kalbimiz yerinden çıkacak gibi oldu. Keza Uncharted 2 de PS3'ün başardığı en iyi işlerden biriydi. Hem anlatımı, hem de oynanışıyla herkesi ekran başına kolayca kilitleyebilen bir yapıdaydı.

PS3 döneminin Xbox 360'cı olarak geçirmiş biri olarak, elbette PS3'e özel yapılan oyunların da tadını çıkarttım ama yedinci konsol nesli olan o dönemi bence Xbox 360 kazandı. Sony de PS3 ile birlikte hangi konularda çuvalladığının notunu çok alımış olacak ki PS4 ile müthiş bir çıkış yapıp Xbox'ı tek kelimeyle bir kenara itti.

Süper bilgisayarlar

PS3 vaktinde ufak bir bilgisayar olarak adlandırılıyordu. Bu da onun, oyun dünyasındaki alanlarda kullanılabilirliğini sağladı. Linux'un nispeten kolayca yüklenmesi sayesinde ve birbirine bağlantı konusunda da problem çıkartmamasıyla, PS3'ler yan yana getirilerek birer süper bilgisayar olarak kullanılabiliyordu. PC'lerin hızla güncellenmesi ve PS3'lerin zamanla geride kalmasıyla bu dönem de geride kaldı.



PLAYSTATION 4

Sevdim seni bir kere, başkasını sevemem...

X Siz bu yazıyı okurken, düz bir hesapla PS4'ün çıkışının üzerinden tam 5 yıl geçmiş olacak! Sanki daha dün paketini açmışım gibi geliyor oysak... Bence sunduğu birçok özellikle (PS VR'in görüntü kalitesi hariç) 2-3 yıl daha rahat ömrü olan PS4, yakında yerini PS5'e bırakmaya hazırlanıyor ama bu haber onu gölgедe bırakacak gibi değil.

Artık çoğumuzun evinde bulunan PS4'ü uzun uzun anlatmaya pek de gerek yok aslında. Bildiğiniz üzere ana modelin ardından konsolun, hem bu modelin yerini alacak olan Slim modeli, hem de biraz daha güçlü olan Pro modeli piyasaya çıktı ve halen de satışlardır.

2016 yılında raflardaki yerini alan ve daha önce Project Morpheus olarak bilinen sanal gerçeklik cihazı, PS VR kuşkusuz ki PS4'e sağlam bir eklenti oldu ama bence sunduğu Gorsellik ve kablolar içerisindeki halımızden ötürü gelecek vadetmekten biraz uzakta. (Sony'nin PS5'in çıkışıyla birlikte PS VR 2'yı tanıtmaya gibi bir durumda da yok gibi gözükyor.)

En büyük rakibi olan Xbox One'in, ilk tanıtımında bir multimedya aleti imajı çizmesi ve kendine özel oyunlarının pek de sağlam olmamasıyla, PS4 tam bir oyuncu konsolu olmayı basardı ve Xbox'ı bu anlamda feci biçimde solladı. Maalesef bu yarışta Xbox'ı tercih etmek için bir neden göremi-

yorum ama umuyorum ki Xbox Series X ile ortam tekrar kızışacak.

Bir PS4 sahibi olduğunuzda yanında almanız kesinlikle gereken birkaç oyun var: God of War, Marvel's Spider-Man ve Uncharted 4: A Thief's End. Opsiyonel olarak Death Stranding, The Last of Us Remastered, Bloodborne, Final Fantasy XV, MGS V: The Phantom Pain ve Horizon: Zero Dawn'u da listeye ekleyebilirsiniz.

Her anlamda son derece sorunsuz bir konsol olan PS4'e yapılabilecek pek bir eleştiri yok. Tam olarak kapalı kaldığında güncellemlerden de uzak kaldığı ve güncelleme olmadan da internet olanaklarını kestiği için konsolu bazen suçlamak istiyorum ama kiyamıyorum; o kadar Rest modu yapmışlar, niye tam kapatıyorsun? (Elektrik kesilince oluyor bir şeyler tabii.)

DualShock 4 ile birlikte gelen dokunmatik panel de maalesef PS Vita'nın arka paneli gibi atıl kalmış durumda. O kadar az oyun bu kısma destek veriyor ki büyük ihtimalle DS5'te bu panelin yerinde daha kullanışlı bir ekran göreceğiz. (Gamepad'ın şarjı da daha hızlı bitip bizi deli edecek.)

"Halen PS4 alınır mı?" diye soranlar içinse cevabım çok net: Kesinlikle evet. Hem açıklanan, çıkışına az bir süre

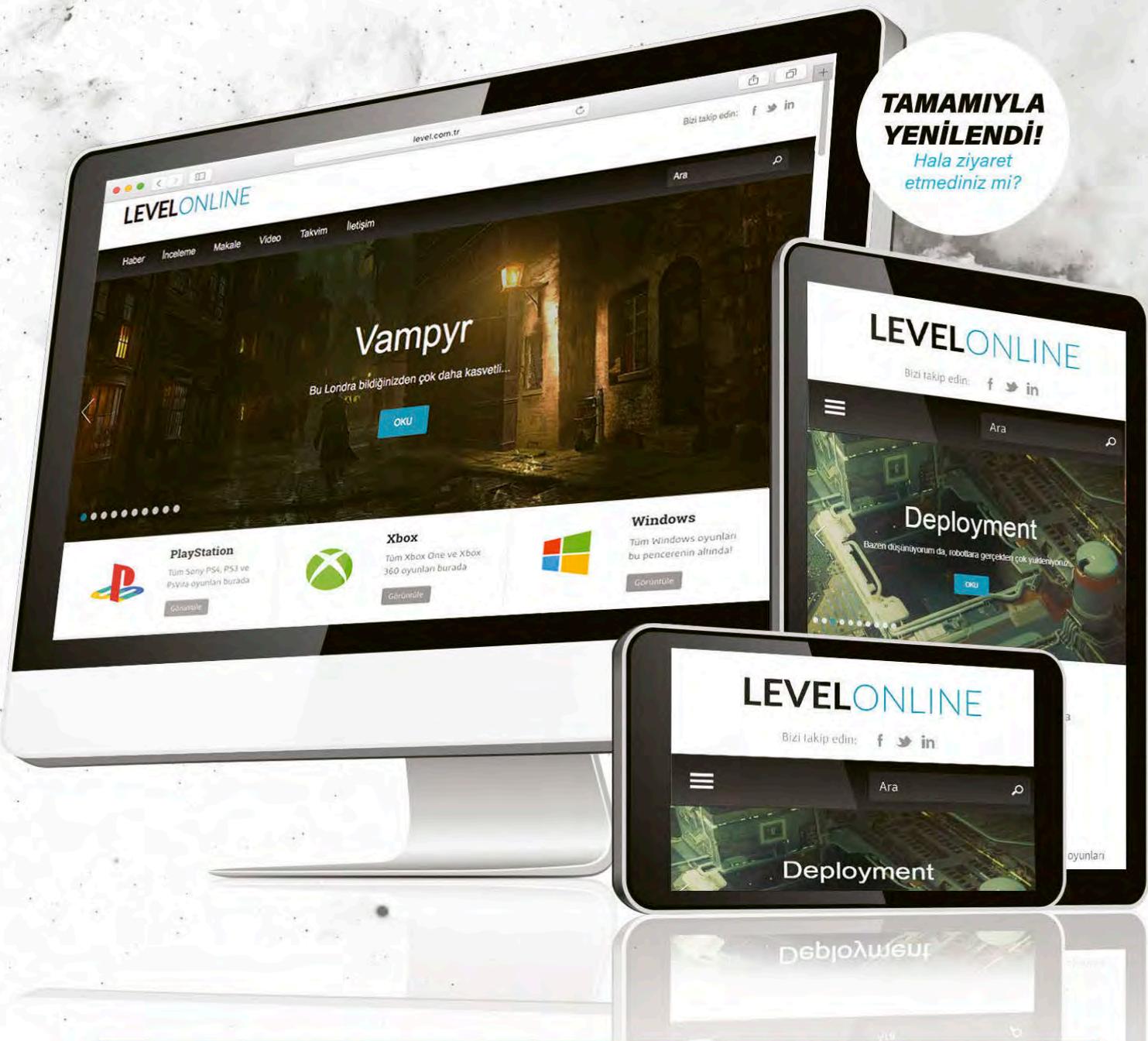
kalmış birçok iyi oyun var, hem de PS5 çıktıği saniye konsola olan destek sıfırınmeyecek, aksine daha birkaç sene, yeni çıkacak olan birçok oyunu hem PS5'te, hem de PS4'te göreceğimize eminim. Herkese bu dosya konusunun sonuna kadar benimle birlikte olduğu için teşekkür ediyor, sizleri bir PS konsolu almak üzere mağazaya uğrulyorum; bu kadar şey okuduktan sonra mutlaka gaza gelmiş olmalısınız. (Ben bile geldim!)

PS Camera

PS4'ten önce, PS3 döneminde hayatı -za giren PS kamerası, aslında PS Move cihazlarıyla ekran karşısında saçma saçma hareketler yapmamızı yarıyordu ama PS4 ile birlikte kamera önünde dans etme öne-mi de sona erdi. Artık PS Camera alanlar bunu sadece PS VR ile kullanıyor diyebiliriz. (Ekran karşısında saçma hareketler yapmaktan daha iyisi, bunları kafaniza PS VR takılıyken yapmak olabilir. Kendinizi Beat Saber oynarken videoya çekin.)



LEVEL ONLINE



DAHA FAZLASI İÇİN...

www.level.com.tr

ZİNCİR
NEW



Sayfa
58

★ Altın 9,0 - 10 puan

◆ Gümüş 8,0 - 8,9 puan

◆ Bronz 7,0 - 7,9

PHOENIX POINT

X-COM'un yaratıcılarından, serinin fanları için özel tarife...

İNCELEME

Yapım Airship Syndicate

Dağıtım THQ Nordic

Tür Aksiyon

Platform PC, Stadia (PS4, XONE, Switch 14 Şubat 2020)

Web darksiders.com



DARKSIDERS GENESIS

Ya sen Diablo mu olmaya çalışıyorsun?
Gel bakalım, otur kucağıma...

Bu Darksiders ilk açıklandığında, bana bariz bir God of War kopyası gibi gelmişti. Gerçi o dönemde birçok oyun GoW olmak istiyordu fakat Darksiders daha da bir o taraftan ilerliyormuş hissine kapılmıştım. Ne var ki Darksiders'in çok büyük bir artısı vardı ve o da Joe Mad'in muhteşem çizimlerine ve tasarımlarına ev sahipliği yapmasıydı. Kaldı ki Mahşerin Dört Atlısı'nı başrole oturtması da çok güzel bir atmosfere yol açmıştı. Bunun üzerine sağlam bir oynanış da eklenince, Darksiders bir anda kendine oyun dünyasında güzel bir yer buldu.

Üç oyundur üçüncü kişi kamerasında ilerleyen Darksiders serisi, artık Diablo IV'ün -açıklanmadan önce başlattığı- heyecanından midir, bir türlü gelmek bilmeyen The Lost Ark Online'ın yaşattığı meraktan midir, ya da yapımcıların açıkladığı şekilde, "Bu tipteki bir kamera açısıyla oyuncuyu, tasarladığımız sahnelerde odaklayabiliyoruz." bilgisinden midir bilinmez, yeni versiyonunda izometrik bir kamera açısına geçmiş durumda. İlk bakışta Diablo'dan da çok Torchlight'ı andıran Darksiders Genesis, acaba bu radikal

değişimiyle doğru bir adım mı attı, yoksa bir moda israfı mı oldu? Az sonra!

Cehennem lortları savaşta

"Lord'a da "Lort" dediğini bilmezdim, her defasında otomatik düzeltme "Arka-daşım! Hayırdır!?" dediğindendir ki bu kelimeyi artık istemsiz bir biçimde doğru yazıyorum.

Her neyse; Darksiders Genesis'in senaryosuna göre cehennemde tam anlamıyla nümayiş var. Birbirini çekemeyen kadınlar gibi davranışan bir lortlar kamarası...

Samael ona gicik olur, Moloch bilmemne yapar, Belial zehirli fabrika kurar bilmem ne... Bayağı bayağı herkes birbirinin kuyusunu kazmaya çalışıyor ve bu ortamı sakinleştirmek de Mahşerin İki Atlısına düşüyor. (İki tanesi başka işlerle meşgul.) Strife ve War, cehennem tam olarak patlamadan ortamı sakinleştirmek için yola çıkarıyor ve her zaman olduğu gibi, olaylar gelişiyor...

War, yani Savaş'ı zaten daha önceden tanıyoruz. Devasa kılıcı, tank gibi zırhi, 2X4 metre boyutlarındaki oranıyla yıkılmaz bir "savaş" aracı kendisi.



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!





**Rage moduna geçtiğinizde
ölümzsüzünüz, değerini bilin.**

Strife ise ilk defa karşımıza çıkıyor. Diablo'nun Valla'sı gibi davranan arkadaşımız, aslında bu tür izometrik aksiyon RPG oyunlarında yer alan tabancalı arkadaşlardan hiç de farklı değil. Yakın dövüşte kılıçını da kullanabilecek Strife'ı yine de daha çok uzun menzilli olarak kullanmak isteyeceksiniz.

War ile Strife'in bir diğer önemli farkı da iki kahramanın atletik olarak da birbirlerinden farkları. War gelen saldırırlara karşı gard alabiliyorken, Strife hoplayıp zıplayarak bu saldırılarından kaçabiliyor. Yani iyi zamanlamayla her türlü saldırıdan kaçması mümkün.

Oyunda bu iki karakter arasında istediğimiz zaman geçiş yapabiliyoruz. Bir tanesi ölüse, belirli bir süre sonra tekrar hayatı dönüyor ama bu sırada diğer kahramanımızı da yitirirsek en son kayıt noktasına yolluyoruz.

Dövüşükçe dövüşesi gelmek

Anladığınız üzere senaryoda çok bir numara yok. Yani oyun boyunca, "Oha olaya bak!" diyeciniz enstantanelerle karşılaşmıyoruz. Fakat bana hikaye kesinlikle sıkıcı da gelmedi. Sürekli tanık isimler geçiyor, olaylar zaten belirli bir basitleştirilmiş için arka planda olan biteni önden bilmeniz gerekmiyor ve lortların çekişmesini az da olsa merakla takip ediyorsunuz.

Zaten oyunun amacı, oyuncuya 450 sayfalık bir fantastik kurgu romanı okutmuş olmak değil. Diablo benzetmesini boşuna yapmıyorum, yapımcılar da oyuncunun bolca dövüşmesini, atlayıp zıplamasını, arada bir bulmaca çözmemesini ve bir sonraki bölüme geçmesini istiyor.

Oyun tam olarak bölgelere ayrılmış durumda. Her bölüm arasında eski tüccar dostumuz Vulgrim'in olduğu Void'e ışınlanıyor, burada alışverişimi yapıyor ve bir sonraki bölüme geçiyor. Dilersek önceki bölgeleri de istediğimiz zaman tekrar tecrübe edebiliyoruz. Bunu yapmak istememizin de birkaç temel nedeni bulunuyor, az sonra açıklayacağım.

Darksiders Genesis'in parladığı iki nokta var bana sorarsanız ve bunlardan ilki dövüşler. Karakterlerimin yetenekleri, saldırılarını düşmanlarla buluşması, mekanikler o kadar iyi

ayarlanmış ki sürekli karşımıza bir takım yaratıklar gelsin ve onlarla dövüşelim istiyoruz. Kahramanlarımız hafif ve ağır saldırı olarak nitelendirebileceğimiz iki farklı saldırısı çeşidi kullanıyor. Buna Strife'in tabancalarını iki farklı modda kullanabilmesini de ekleyince, Strife özelinde dört farklı basit saldırısı yapabildiğimiz sonucu ortaya çıkıyor.

Standart saldırılarının yanında, her iki kahramanımız da üç farklı özel yetenek kullanabiliyor. Bunlar sırasıyla işaretlenen Wrath barını kullanıyor. En basitinden War yere kılıçını saplayıp belirli bir alandaki düşmanlara zarar veriyor, Strife ise kendi kopyasını oluşturup hem yakınındaki düşmanlara otomatik olarak ateş ediyor, hem de onları bu kopyanın üzerine yönlendirip kendisi rahat bir nefes alıyor.

War ve Strife, karakter özelliği olarak iki farklı güç tekerlegine erişim sağlayabiliyor. War'un pasif olarak işleyen ve bu tekerden sadece bir tanesini atayabildiğiniz özel güçleri, onun standart saldırılarına yansıyor. Örneğin elektrik gücü veren yeteneği, her standart saldırısına bu gücten ekliyor, Deathtouch adı verilen bir başka özelliğin düşmanlarını işaretliyor ve öldürülerinde patlamalarını sağlıyor, magma gücüyle donatılmış bir başka yeteneği ise War'a yeni, kendi etrafında dönerek düşmanlarına hasar verebileceği bir saldırı hareketi veriyor. Dediğim gibi bunlardan

sadece bir tanesini aktive edebiliyorsunuz, ara-larında tek tuşla geçiş veya aynı anda birkaç farklı yeteneği kullanma gibi durumlar yok. Strife ise cephanesini farklı özelliklerle değiştirebiliyor, aynı anda da iki farklı mermi tipi kullanabilmemizi sağlıyor. Sıradan cephanemizin sınırı yok ama özel olanlar çok kullanılıncaya batabiliyor. Yenilemek için düşmanlarımızdan düşen, mor renkli cepheke kutularını toplamak gerekiyor. Strife'in sürekli ateş etmesi ve düşmanlarına saldırması onun farklı bir moda geçmesini de sağlayabiliyor. Bu mod siz saldırıkça hızla azalıyor ve bu sırada çok daha güçlü saldırılar yapabiliyorsunuz.

Tüm bu hareket ve yetenek yelpazesi, savaşların çok daha eğlenceli ve zaman zaman Diablo'yu aratmayacak kadar kaos içerisinde geçmesine neden olabiliyor. Hele ki oyunu iki kişi oynarsanız, bir yandan Deathtouch ile düşmanlar patlarken, bir yandan Strife'in sıçrayan elektrik atışıyla çarpılan yaratıkların yarattığı görsellikle ekran tam bir efekt şölenine dönüyor, heften gaza geliyorsunuz.

Kahramanlarınızın dövüş yetenekleri bunlarla da sınırlı değil üstelik. Oyunun belirli bir aşamasından sonra Rage moduna kavuşuyoruz ve bu, War ve Strife'i devasa zebanilere dönüştürüp büyük hasarlar verebilmelerini sağlıyor. Özellikle boss savaşlarında bu mod çok işe yarıyor, saklamamanız öneririm.

Yabancılar "last but not least" der; yani "son bir şey söyleyeceğim ama ömensiz bir konu sanmayın," kahramanlarınızın yetenekleri bunlarla sınırlı değil. Evet, Synergy adında bir durum da var ki bu da iki kahramanın sinerji halindeki saldırı hareketlerine deniyor. Eğer oyunu arkadaşınızla oynamıyorsanız tek kişi olarak da bu modu kullanabiliyorsunuz. (Synergy yeteneği için Vulgrim'i ziyaret edin.) İşin özetini size bir kez daha söyleyeyim, dövüşler müthiş eğlenceli geçiyor, sürekli savaşmak istiyorsunuz. Hatta bu oyunu oynadıktan sonra çok daha fazla sınıf olan, daha iyi kurgulanmış bölgüleriyle, daha çok aksiyon içeren bir Genesis 2 hayal ettim bile. Gayet iyi işlerdi bana sorarsanız çünkü oyunun senaryo, bulmaca, platform gibi kısımları zaten bir hayli



Mahşerin İki Atlısı, bu alanların ne kadar boş olduğunu tartışırken...



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Mekanikleri öğretme konusunda çekimser davranıştan oyunumuz, ilk saati biraz uyduruk geçirmemizle neden oluyor. Strife ile oyunu biceremeyip War'ı tercih ediyor ama yavaştan da oyunu sevmeye başlıyoruz.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Çok da uzun bir oyun süresi bulunmayan oyunu ilk haftada bitirmeniz çok olası ve bu da siz eski bölümleri tekrar ziyaret etmeye, Arena'da daha da başarılı olmaya itiyor.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Bir şekilde arkadaşınızla oyunu sürekli oynamayı sevmiyorsanız, ilk ayda bu oyunda yapacak neredeyse hiçbir işiniz kalmayacaktır.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Dövüşüyor, kurşun atıyor, türlü türü zebaniyi hırpalıyor.

%20 Ziplayıp atlayıp bir yerlere varmaya çalışıyoruz.

%20 Gizlilikleri bulmaya uğraşıyoruz.



ARTI

+ Görsellik ve oynanış gayet tatmin edici.

+ Gizli eşyaları bulmaya çalışmak mücadeleyi artırıyor.

EKSİ

- Oyunun genel kurgusu biraz zayıf kalmış.
- Bölüm tasarımları çok daha iyi olabilirdi.

SON KARAR

Eğer oyuna milyon puanlık hasar rakamlarının havada uçuştuğu bir aksiyon RPG olarak bakmayıp izometrik bir Darksiders tecrübe olarak yaklaşırsanız, bu oyunu her türlü beğeneceksiniz. Özellikle seride önceki oylardan aşınysanız, keyif katsanız daha da artyor.



kısıtlı tutulmuş, o kısımları aşip dövüşlerin içine düşmek için heyecanlanırsınız. Neden tümyle aksiyona yönelmeyeşim, değil mi?

Ateş yak, bombayı patlat

Yapımcılar Genesis ile birçok farklı oynanış tipini bir araya getirmeye çalışmış. Bir bölüm şöyle ilerliyor: Atımıza binmiş etrafta dolanma-ya başlıyoruz, arada birkaç yaratık kesiyoruz, atımızdan inip birkaç sandık açıyoruz, tepede bir Boatman's Coin görüp oraya nasıl çıkacağımızı araştırıyoruz, bakıyoruz ki bir çeşit ufak bulmaca var, onu çözmeye uğraşıyoruz, bunu hallettikten sonra tekrar atımıza binip atın giremeyeceği, bolca dövüş içeren bir alana girip bölüme devam ediyoruz...

Şimdi buradaki ata binme kısımları çok eğreti, o konuda hem fikir olalım isterim. At kısmını kaldır at, oyundan hiçbir şey eksilmez.

Kez aynısı, çeşitli eşyalar bularak çözduğumuz bulmacalar için de geçerli. Bazı kapıları açmak için War'un frizbi gibi dönen bıçaklı silahını kullanarak alevleri bir yerden bir yere taşıyoruz, çeşitli bombaları alıp bir yerleri patlatıyoruz, Strife ile Portal tarzı geçitler açıp bir yerlere işinliyoruz vb. Ve aynı at kısmı gibi, bu kısımları da oyundan tamamıyla çıkartsak yine bir şey kaybetmeyez.

Onun yerine ulaşılması zor alanlara, daha gizli yerlere bir takım nesneler koysalar, zar zar atla-yp ziplayıp buralara varsak, büyük bir hazine için parkur stili alanları aşmak zorunda kalsak daha iyi otururdu. Yine de bu haliyle, bu ögelein oyuna zararlarının olmamasından ötürü bir problem yaratıklarını düşünmüyorum.

Seviye atlayamıyorum!

Yapımcıların oyuna bir tecrübe puanı eklemesi hoşuma gitti. Kahramanlarımız seviye atlamıyor, yetenek ağacında yeni yeni kısımlar açılmıyor.

Onun yerine düşmanlarından dökülen mavi ruhlari toplayıp ve bunları Vulgrim ve Dis adındaki satıcırlarda, farklı yetenekler karşılığında takas ediyoruz. Kahramanımıza yeni kombolar sağlayabiliyor, sağlık iksiri stoğumuzu

artırabiliyor veya yeni Creature Core'lar satın alabiliyoruz.

Creature Core adındaki özellik, oyunun yetenek ağacını oluşturuyor. Farklı creature core'lar, kahramanımıza birçok pasif özellik ekleyebiliyor ve bunları da yetenek ağacında istediği noktalara yerleştirebiliyoruz. Daha büyük düşmanlardan, daha önemli core'lar düşüyor ve bunlardan çok daha sağlam etkiler alabiliyoruz. Tüm Creature Core'ları yerleştirip geri kaldırırmak mümkün olduğu için dilediğimiz gibi deney yapabiliyoruz, o da güzel bir detay olmuş.

En güçlü olan kazanır

Oyunun belirli bir aşamasına geldiğimde içimden dedim ki, "Ya söyle bir arena, bir şey yok mu, art arda yaratık gelse de kesip dursam..." Ve tam bir bölüm sonra Arena kısmı açıldı, anında içeri daldım.

Arenada tam olarak tahmin ettiğiniz şey oluyor: Yaratıklar dalga dalga üzərinize geliyor, onları ölmeden yenmeye çalışıyor ve finaldeki boss'tan bozma yaratıkla karşılaşıp arenanın o bölümünü tamamlıyorsunuz.

Elbette arena bölgüleri git gide zorlaşıyor, o kısımda da farklı bir durum yok. Her bölümde kazandığımız Arena Point'leri hediye karşılığı takas edebiliyoruz ve bu AP'ler, kümülatif değil. Diyelim ki bir arena bölümünden toplamda 3000 AP kazandınız. Bu demek oluyor ki 3000 ve altı puana denk gelen tüm hediyeleri alabilirsiniz. Tabii burada hediye boğulmayaşım diye bir önlem almış ve bir hediyeyi, bir kez aldıktan sonra bir daha alamıyorum. Arena ödülleri özellikle mağazada kullanılan ruhlar anlamında bonkör davranışlığı için bu kısmı sürekli ziyaret etmenizi öneririm.

Sanırım oyunla ilgili tüm önemli yerlerin üzerinden geçtiğ. Daha da fazla anlatıp keşif yollarınızı tıkamayam. Nihayetinde ben oyunu beğendim. Herkes alıp oynamalı diye bir iddiada bulunmayacağım lakin –özellikle Darksiders evrenini takip edenler için gayet iyi bir yapılmış olsun. Tavsiyem oyunu hemen değil fakat ilk indirimde kapıp arşivinize eklemeniz.

◆ Tuna Şentuna

İNCELEME

Yapım Piranha Games
Dağıtım Piranha Games
Tür Simülasyon
Platform PC
Web mw5mercs.com



MECHWARRIOR 5 MERCENARIES

BattleTech efsanesinde yeni bir macera!

Voltran ve benzeri Japon savaş robotları fantezilerine aşina olan bugünün çocuklarına BattleTech dünyasını anlatmak ne kadar mümkün olacak bilemiyorum ama hazır önüne 20 yıllık MechWarrior serisinin yeni oyunu geçmişken, bunu da ihmali etmeyeceğim. Öncelikle 1990'lı yılları hatırlayan arkadaşlarım bir el kaldırıp kendilerini bel... Tamam, geyik yapıyorum. 90'larda çoğunuzañ henüz icat dahi edilmediğini biliyorum. Fakat o günler hatırlayanlar için BattleTech evreni, unutulmaz bir bilimkurgu eseridir. 1984 yılında, ABD'nin popüler bir RPG/FRP oyunları yayıncısı tarafından piyasaya sürülen BattleTech oyunlarıyla Türkiye'nin tanışması 90'lı yılların ortasında olmuştu. O yıllarda daha

Türkiye'de RPG nedir bilinmediğinden ve yurt dışından RPG oyunları getirtmek gibi lüksler anası babası yurt dışına gidip gelen 1-2 şanslı ergene nasip olduğundan, BattleTech ancak video oyunlarına konu olduğu vakit Türkiye'de tanıdı.

Kocaman dev robotlardan öte

BattleTech dünyasını konu alan ilk MechWarrior oyunu 1989'da MS-DOS sistemi için yayınlanan bir oyundur. İnternetin olmadığı, oyunların Türkiye'ye yasal değil farklı yollarla ulaşığı o dönemde ben, MechWarrior'u ancak 1993 gibi keşfedebilmek istim ki oyunu ekranda görür görmez aklıma ilk gelen şey, "yeni bir joystick almam lazım" olmuştu. Zira

o zamanlar PC'ler tam anlamıyla bir oyun makinesi sayılmazdı ve PC için yapılan tüm video oyunları da Mouse ve klavye ile rahatlıkla oynanan oyunlardı. Fakat MechWarrior'in yapımı, oturup uğraşıp, oyununun en mükemmel şekilde oynanabilmesi için Joystick entegrasyonunu da yapmıştır.

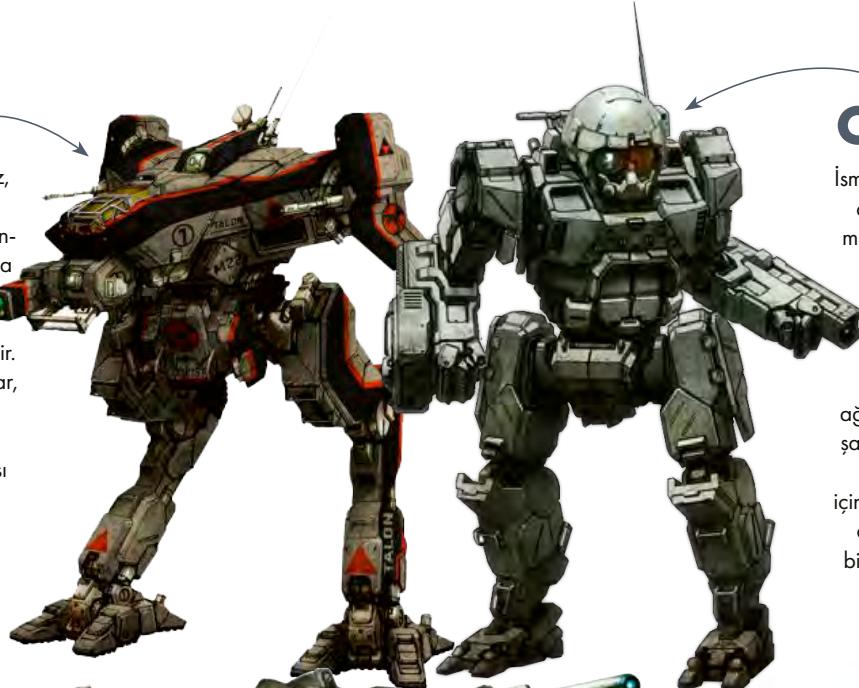
Öyle bir oyun düşünün ki apartman boyutunda devasa bir savaş mech'ini yönetiyorsunuz. Bunun ayakları ayrı, kolları ayrı, gövdesi ayrı hareket ediyor ve bu simülasyon içinde kokpitteki her bir detayı, gerçek bir pilot gibi ustalıkla kontrol etmek zorundasınız. MechWarrior serisini, "capon işi" diğer aksiyon mech shooterlarından ayıran ve oyunu unutulmaz kılan da bu detaycılığı oldu.

MECHWARRIOR SERİSİNİN EFSANE MECH'LERİ

Aradan 19 yıl geçse de unutamadığımız, 30 yıla yakındır da bil-ku ve video oyun severlerin özlemle andığı BattleTech dünyasının yıldızı, komutanlar, subaylar, kahramanlar, elinden elektrik fırlatan milletvekilleri ya da saçları miki fare gibi örülü prensesler değil, her biri yüzlerce ton ağırlığında ve apartman boyutundaki savaş makineleriydi. MechWarrior 5 sayesinde o mekanize zırhlı silahlardan yeniden gündeme gelmişken, öykülerine de hafifçe dokunalım.

Locust

20 tonluk bu arkadaşımız, 20 ton ağırlığına rağmen rüzgar ese uçacak görünüşüyle savaş meydanında çok da güven vermez. Ama kendisi BattleTech dünyasının en hızlı abisidir. Uçar, kaçar, zıplar, hoplar, bunu kolay kolay kimse vuramaz. Vururlarsa da durum çok fena. Arkadaşın hurdaya ayırip metalini kiloyla satarsınız.



Commando

İsmi Commando ve böyle ağır bir abi görüntüsü var ama bu şirin maymunu yemek isteyebilirsiniz. Öyle tatlısı Mech'tir bu. Ağır zırh desen yok, hız desen yok, ateş gücü desen yok. Zaten hep topu 25 tonluk bi kütle. 100 tonluk Atlas gibi ağır Mech'lerin karşısında hiçbir şansı yok. Abi senin olayın nedir bilmiyoruz ama ucuz olduğun için herkesin altında bi Commando. Her yerden karşınıza çıkabilir bu maymun. Panik olmayın. Ayağına sıkın, iptal olur.



Centurion

Kendisi Commando'nun abisi olur. 50 tonluk kütlesiyle artık savaş alanında varlığını hissettiren bir abimizdir. Ayağını bastığı yer titrer, ateş etti mi vurur, kızdı mı kükurer. Bir de kalkanı vardır ki, kolay kolay hasar almaz. Ama yine de siz çok şey etmeyin, sonuçta hala orta sınıf bir Mech'tir. Abileri buna tokadı bastı mı, iki seksten yere serilebilir.

Marauder

Hızlı ve ağır silahlı bu abimiz de Locust ile benzer bir forma sahip, onun gelişmiş versiyonudur diyebiliriz. Bunu savaş alanında görüp de Locust'a benzeyen diye küçümsemeyin, üzerindeki ağır silahlardan ateşlendiğinde üzerinize yağmur gibi ateş yağar. Kendisi 75 tonluk cüssesiyle ağır abi sınıfına giriyor. Aman diyelim. Şakaya gelmez.

Atlas

Savaş alanında, düşmanın elinde bi Atlas gördüyseniz, koşarak kaçın diyoruz zira 100 tonluk bu kıyma makinesi, boy, pos, zırh olarak diğer mech'leri katladığı yetmiyormuş gibi bir de üzerindeki devasa silahlardan çevreleye korku salar. Hemen örnek vermek gerekirse, bu arkadaşın fırlattığı bi roketin boyu ile Locust kardeşimizin boyu aynı. Aman dikkat edin o roket size çarpmasın canlar.



Zira onun adını "Shooter" kelimesi ile beraber anmak bile ayıp geliyor. Çünkü karşımızda, gayet yasal bir simülasyon oyunu duruyor. Yani, Microsoft'un Flight Simulator'ü uçaklar için neyse, MechWarrior da Mech savaş makineleri için aynı anlamı taşıyor. Fakat elbette Mech dediğimiz araçlar tamamen hayal ürünü, bilim kurgu araçları ve aslında var olmaları da akla mantığa ters yapılar.

Şöyledüşünmeye çalışın... Siz bir ordunun komutanınızın ve düşmana karşı size avantaj kazandıracak üstün bir silah geliştirmek istiyorsunuz. Paranızı, kaynaklarınızı, enerjinizi vererek çok güçlü bir silah geliştireceksiniz... O silah büyük ihtimalle bir Mech olmaz. Çünkü bunlar pek çok açıdan, ağır, hantal, doğrudan hedef olabilecek, pahali ve mantıksız araçlar. Yani, bir Mech geliştireceğinize, uçan, kaçan, zıplayan, hoplayan, vurup saklanan bir drone veya sağa sola ayağı takılıp düşmeyecek, dev bir tank benzeri bir silah geliştirmek daha mantıklı değil mi?

Ama işte dev bir kibrıt kutusuna benzeyen, apartman boyutunda bir tankın öyküsü insanlara o kadar da çekici gelmediği için, reytingi daha yüksek olan, şekli şemaili daha karizmatik görünen Mech fantezisiyle 20 senedir kendimizi oyalyoruz. Her Mech oyununu anlatırken bu dönemin de altın her defasında çizmek zorunda kalıyorum ki, genç kardeşlerimiz hayal dünyalarında eğlenirken, gerçek dünya ile de bağlarını koparmasınlar.

Hayrına dönüş

Neyse, biz asıl olayımıza, MechWarrior 5: Mercenaries'e dönelim. Uzun zamandır beklediğimiz, serinin beşinci oyunu tüm ihtişamıyla karşımıza çıktı. Uzun zamandır bekliyorduk derken, lafın geliş değil, serinin dördüncü oyunu 2000 yılında çıktığı için, aradan 19 sene geçti. Evet, 2013'te bir MechWarrior Online ile karşılaşık ama online oyunlar da biraz ne bileyim, şey gibi...

Bir de bu seriyi benim gibi 90'lardan beri



oynayan, takip eden oyuncular için bunun 25 seneyi geçen bir yolculuk olduğunu da unutmayalım. MechWarrior serisinin gerçekten de 25 yıllık fanatikleri var.

2018 başında piyasaya çıkan taktik strateji oyunu BattleTech de aslında bu fanatizmin ekmeğini yiyan bir oyundu. Orada bir strateji oyununda yönettiğimiz Mech araçlarını şimdi pilot koltuğuna oturarak yönettiğimizi düşünün... İşte MechWarrior 5: Mercenaries'in özeti bu olabilir. Zira yeni oyun tam da Battletech de işlenen "paralı askerler" konseptinin simülasyona dönüştürülmüş hali olmuş. Çok benzer bir şekilde savaş alanında topladığınız loot ve kontratlardan kazandığınız para ile yeni Mech'ler alıyor, yeni ekipmanlar alıyor, şirketinizi geliştirip daha güçlü bir paralı asker grubuna dönüşüyorsunuz.

Devasa bir uzay haritasında ise siz bekleyen sayısız yıldız sistemi bulunuyor. Bu sistemlerde alışveriş yapabileceğiniz marketler, size görev verecek işverenler bulunuyor. Farklı fraksiyonların savaş halinde olduğu savaş bölgelerine gidecek olursanız, çok daha zor, daha tehlikeli ama daha yüksek ücretli görevlere de ulaşabiliyorsunuz.

Bir Mech pilotu olarak ana göreviniz, indirme geminizle indiğiniz görev bölgesinde





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Mech kullanma kursunda, acemi şoför olarak sağa sola çarpmadan Mech kullanmaya çalışıyoruz. Ama çarparsanız da dert etmeyin, kaporta sağlam. Çarptığınız arkadaş düşünsün.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Ortalık yıkılıy়o. Artık yanlışlıkla değil, bile isteye her yere çarpiyorsunuz çünkü ortam yıkılabilir ortam. Binalar, ağaçlar, araçlar, duvarlar. Her şeyi ezip üstünden gecebiliyorsunuz.

İlk ay ◆◆◆◆◆

DLC'yi beklemeye başlıyorsunuz çünkü DLC'yi bekleyelim diye bir oyun tasarlamlışlar. Tebrikler gerçekten. Milyonlarca güneş sistemi var ama görevler bu kadar benzer olmak zorunda mıydı?



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Mech savaşçılarından kurulu bir paralı asker şirketi yönetiyoruz.

%40 Düşman Mech'leri ile savaşıyoruz.

%10 İndiğimiz gezegende manzaralara hayran oluyoruz.



ARTI

+ Güçlü bir altyapısı olan BattleTech evreninde bir oyun...

+ Zırhınza çarpan her merminin acımasız soğuk gerçegini ilklerinize kadar hissediyorsunuz.

+ Bu kaynakları neden paylaşamıyoruz da kardeş kardeş yaşamayıyoruz diye derin bir sorgulamanın ardından felsefeye girişin temellerini keşfetiyoruz.

EKSİ

- Biraz daha fazla farklı içerik, farklı farklı görevler beklerdişim şimdü, gerçekçi olalım.

- 19 sene biraz uzun bi ara değil mi? 19 sene önce oyunu oynayıp seven arkadaşım geçen gün bana torunum oldu diye mesaj attılar.

SON KARAR

BattleTech'i beğendiyseniz veya Mech araçları ilginizi çekiyorsa, MechWarrior 5: Mercenaries'i kesinlikle tavsiye ediyoruz.



size verilen görevi yerine getirmek ve bizzat savaşın içine girmek, ateş etmek, düşman indirmek oluyor. BattleTech oyunundaki stratejik düşünen "kumandan" misyonunuz gibi değil de önüne gelene ateş edip indirme odaklı bir oyun oynuyorsunuz. Görevdeki silah arkadaşlarınız da çatışma sırasında yanınızda oluyor ve sağa sola ateş edip ortalığı yanın yerine çeviriyorlar ama özellikle ilk seviyelerde onlardan çok büyük beklentiniz olmasın. Kendileri biraz level atlayana kadar atışlarını isabet ettirmeye konusunda pek başarılı değiller, neredeyse süs olsun diye orada bulunuyorlar. Ama ilerleyen seviyelerde, yetenekli bir NPC savaşçı, güçlü düşmanlarınızı alt etmeye çok yardımcı olabilir. Oyunda keyfinizi kaçıracak bir detay, görev çeşitliliğinin yetersizliği olabilir. Bir süre sonra aynı görevleri tekrar etmeye başladığınızı düşünübelirsiniz ama bir Mech simülatörünün keyfini yaşamayı seviyorsanız, bu da önüne çok batmayı bilir. Kaldı ki, 19 sene beklediğimiz oyunun içeriğinin bu kadar kısıt kalmayağını ve üzerine büyük yatırım yapılan bu oyuna etkileyici DLC'ler ekleneceğini tahmin ediyorum zira video oyun endüstrisi artık DLC'ler ile dönüyor.

Paradox gibi yapımcılar size önce bir oyunu makul bir fiyatla satıyor. Ardından oyunun asıl büyük eğlencesi olan içerik paketlerini de tatlı paralara satışa çıkarıyorlar ve o

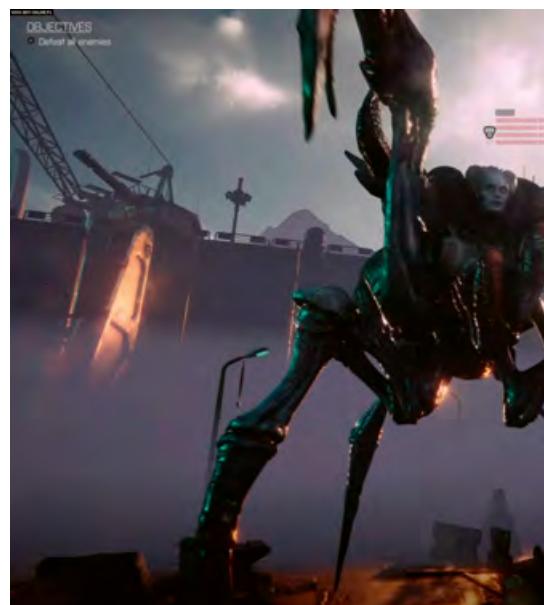
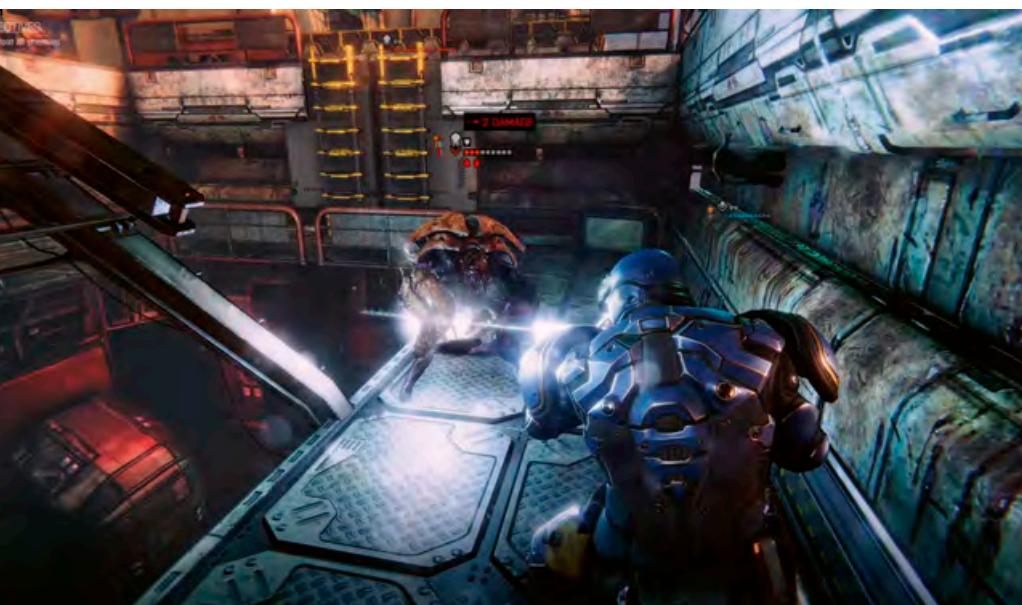
oyunu tüm içerikleriyle oynayıp bitirmek istediginizde bir bakıyorsunuz ki, yüzlerce dolar ödeme yapmışsınız. Bir oyun için yüzlerce dolar! Güzel para. Çünkü eskiden o oyunu tüm o zengin içeriği beraber sadece 30-40 dolara oynayabiliyorduk. DLC kavramını icat eden adam bu yüzden devletten koruma talep etmiş, estetik ameliyatı olup kimlik değiştirerek fanatik oyun severlerden kaçip saklanarak yaşıyormuş diyorlar.

O kadar bekledik, oynayacağız

Son olarak, tekrar oyuna dönecek olursak, en son oyundan sonra 19 sene geçtiği için, henüz yaşı yetişmeyen veya seriyi tanıtmaya fırsat bulamamış dostlarımız için uyarımızı yapalım, bu bir FPS oyunu değil. Bir simülasyon oyunu. Ayrıca güçlü bir taktik derinlige ve iş yönetimi detaylarına da sahip. Yani, "elime silahımı alıp hop gezegene atlayayım, oradan da sağa sola Allah ne verdiye ateş edeyim, al sana bonba pis düşman," diye bir oyun bulamayacaksınız. Hatta güçlü bir silah ve güçlü bir Mech edinmeye kadar, düşman Mech'leri sizi dövmesin diye, sizinzdaki zayıf Mech ile "kaç kaç kaç kaç," diye naralar atıp oradan oraya ziplayıp, isabet almamak için fir döneceksiniz. Ne zamanki simülasyonu başarılı bir şekilde yönetmemi ve düşman Mech'lerini maymuna çevirmeyi öğrenirsiniz, o zaman cebiniz para görmeye başlayacak ve nispeten daha özgürce ateş edebildiğimiz kıvamlı bir FPS tadi yakalayabileceksiniz.

Ayrıca, 19 yıllık arada milyonlarca dolar kazandırabilecek bu altın madenini boş bırakmanın acısıyla, lisans sahibi şirketin de önumüzdeki yıllarda 6,7,8, 9, 10, 20... serinin devamını hızla getirmesini bekliyorum. Öyle bir izlenim aldım nedense. Assassin's Creed'in suyunu çeken oyun endüstrisi, MechWarrior'a acır mı? Hepinize mutlu yıllar, mutlu galaksiler! ♦ Cem Şancı





Yapım Snapshot Games **Dağıtım** Snapshot Games **Tür** Strateji **Platform** PC, PS4, XONE **Web** phoenixpoint.info

Phoenix Point

Aynı ikileme hoş geldiniz. Bir karar verin: Dost mu, düşman mı?

Üzün süredir beklediğimiz oyunlardan bir tanesi de şüphesiz Phoenix Point’dı. Chaos, Laser Squad ve X-COM gibi serilerin arkasındaki isim olan Julian Gollop’ın projesi olan bu güzide oyun, özellikle yakın zamanda piyasaya çıkmış olan XCOM ve XCOM 2 gibi oyunların bir anlamda devamı niteliğinde diyebilirim. Tamam, bu bir devam oyunu değil ama oyun yapısı ve genel mekanikler itibarıyle XCOM oyunlarına bir hayli benziyor. Peki, karşımızda ne kadar iyi bir oyun var? İşte bunu birazdan birlikte göreceğiz.

Neredeyim, ne yapıyorum?

2022 yılında buzulların erimesi sonucunda, bu devasa kütüllerin içerisinde sıklıkla kalan virüsler yavaş yavaş ortaya çıkmaya başlıyor. Pandoravirus olarak bilinen ve daha önce görülmemiş olan bu virüs, insan ve hayvanlarla temasla bulunduğu anda korkunç mutasyonlara yol açıyor. 2020’li yılların sonuna geldiğimizde buzulların iyice erimesi ile birlikte Pandoravirus direkt olarak denizlere karışıyor ve tüm su canlılarının mutasyona uğramasına sebep oluyor. Su ile karışan virüs, doğanın besin döngüsüne de girip zaman içerisinde sis dalgaları oluşmasına sebep oluyor. İşte tüm bu sis dalgaları ana kıtaya doğru uzanıyor ve artık herkese bulaşabilir hale geliyor. Devamıdaysa, bir nevi Lovecraft dünyasının içerisinde dalmış gibi oluyoruz.

Bizim için oyun 2047 yılında başlıyor. Bu sis bulutu ile birlikte dünyanın birçok yerinde fantastik yaratıklar oluşmuş ve dünyanın büyük bir kısmını çoktan yok etmiş durumda. Biz

ise dünya çapındaki özel bir organizasyon olan Phoenix Project’ın içerisindeyiz ve “Cell” olarak bilinen bir ekibe dahiliz. Dünyanın her yanından farklı insanların katılması ile oluşan “Cell” ekibi de zamanla Phoenix Project’i oluşturmuş. Yani anlayacağınız ekip hazır! Buradan sonrası da dünyayı bu fantastik tehditten kurtarma çabası!

Tehditlere karşı savaşmak için her anlamda kendimizi geliştirmemiz gerekiyor. İşe başlamadan önce, oyunda neler yapabileceğimizi anlamamız şart. Geoscape, Bases, Personnel, Research, Manufacturing, Diplomacy ve Phoenixpedia olmak üzere yedi farklı menü üzerinden oyunu minciyclayabiliyoruz. Konuya Geospace ile başlayayım... Bu ekran aslında dünya haritası diyebiliriz. Uçağımıza atlayıp harita üzerindeki farklı noktalarda araştırmalar yapıyor, araştırmalar sonucunda

farklı kaynaklar elde edebiliyor ya da direk sıkıntılı gezegene intikal edebiliyoruz. Harita üzerinde geçirdiğimiz süre, aynı zamanda saat ve gün şekilde de ilerliyor. XCOM oyunlarını deneyim edenlerin iyi bileceği üzere, bu saat ve dakika sistemi, bir anlamda oyunun harita üzerindeki mekaniklerini etkiliyor. Buradan da Base tarafına geçelim ki günler ile saatlerin manası olsun... Base üzerinde yapabileceğimiz çok fazla atraksiyon var. Öncelikle farklı binaları yaparak işe başlıyoruz ki zaten normal zorluk seviyesinde bazı binalar yapılmış olarak yola çıkıyoruz. Kalan boş karelere gerekli binaları inşa ederek, üssümüzü tam takır şekilde çalışır hale getirmek şart. Oyunda beş adet kaynak bulunuyor. Binalardan üç tanesi sıklıkla tüketliğimiz cinsten. Bu sebepten bolca görev yapmak ya da gezegen araştırmak gerekiyor. Binalarımızı





tamamladıktan sonra da artık üretmeye geçebiliyoruz. Personel başlığı tarafından da hali hazırda bulunan askerlerimizi geliştirebilmemiz mümkün. Research ise oyunun en önemli noktalarından birisini oluşturuyor. Görevlerde karşılaştığımız ya da ele geçirdiğimiz birçok parçayı burada inceliyor ve yeni teknolojiler öğreniyoruz. Bina yapmak ve araştırma yapmak içinse ürüne göre belirli bir süre geçmesi gerekiyor. Manufacturing sekmesi sayesinde farklı eşyalar üretebilir hale getiriyoruz. Askерlerimizi savaşa göndermeden önce yanlarında bolca mühimmat ve ilk yardım cihazı olması gerekiyor. Diplomasi ise kesinlikle Phoenix Point'in önemli başlıklarından bir tanesi. Oyunda "Synedrion", "Disciples of Anu" ve "New Jericho" olmak üzere üç farklı fraksiyon bulunuyor. Bu arkadaşlar belirli aralıklarla ya da yaptığımız araştırmalar sonucunda, farklı görevlerle karşımıza çıkıyorlar. Kendileri ile iyi bir dostluk kurduğumuz zaman, bize bolca bonus sunan cihazlara ulaşabiliyoruz. Tabii hepsi ile iyi geçinmek biraz zor oluyor.

Taktik hareketler

Phoenix Point'te birbirinden farklı sınıflarda askerlerimiz bulunmaktadır. Her birimin belirli bir hareket puanı (Action Point-AP) ve her puan başına yapabildiği hareketler mevcut. Misal, her piyade farklı miktarlarda AP ile ateş edebiliyor ya da farklı özellikler, farklı miktarlarda AP talep ediyor. Haritayı 360 derece görmek mümkün. Bu sayede farklı açılar üzerinden takımlar geliştirebiliyoruz. Siper mekanığı, yine XCOM'da olduğu gibi belirli yönlerde doğru, tam ve yarı siper sistemi üzerinden çalışıyor. Her silahın farklı mesafe ve etkisi mevcut. Tabii daha önemlisi, bu silahların kimler tarafından kullanıldığı. Oyunumuzdaki her askeri birimimiz, görev yaptıkça seviye atlayabiliyor. Atılanan seviyeler sonucunda, o seviyeye ait bir yeteneği gerekli miktarla puan verip alabiliyoruz. Haricinde, her birimin

Strength, Willpower ve Speed olmak üzere üç farklı yeteneği bulunuyor ki onları da yine belirli miktarlarda puan harcayarak geliştirmek mümkün. Özellikle üçüncü seviyeye gelen karakterler, yavaş yavaş fark yaratmaya başlıyorlar diyebilirim.

Bu taktik haritası üzerindeki en önemli yenilikse, koşmakta olan birimlerimizin düşmanı gördüğü anda durması. Bu sayede içerisinde bulunduğuımız duruma göre direkt saldırı yapmayı ya da bir önceki planımıza göre farklı bir yere doğru ilerlemeyi seçebiliyoruz. Will puanı sayesinde yarı AP'ye daha fazla ileri gitmek ya da Jump Pack ile uzak mesafelere ilerlemek gibi hareketler yapabiliyoruz. Fakat Will'i tükenen bir birim, kısa sürede delirip olay çıkartıyor. Saldırılar esnasında "Free Aim" özelliğinin muazzam bir etkisi olduğunu deneyimledim. Özellikle dümdüz saldırı yapmak yerine, düşmanın hareketini kısıtlamak için bacağına ya da saldırısını engellemek için silah tutan eline ateş edebilmek, taktiksel olarak büyük bir yenilik getirmiştir.

Oyunda bulunan düşmanlar da zamanla yeni özellikler kazanıyor. Aslında Phoenix Point'in en can alıcı özelliklerinden bir tanesi de bu fantastik düşmanlar diyebilirim. Misal oyunun başında hiçbir zırhı olmayan Arthon, zaman içerisinde inceden bir kabuk, sonrasında Grenade Launcher ve asit tükürme gibi özellikle kavuşuyor. Yaratıkların haricinde farklı fraksiyonlardan insan düşmanları da karşılaşıyoruz. Onlar da zamanla daha farklı teknolojilerde silahlarla karşımıza çıkıyorlar. Yine de yaratık arkadaşlarımızla uğraşmak inanın çok ama çok zor. Savaşlar esnasında ufacık bir hata bile ölümle sonuçlanabiliyor. Birkaç seviye geliştirdiğiniz bir karakterin ölmesi genelde can sıkıcı bir sonuç doğuyor.

Sıkıcı sorunlar

Phoenix Point'in sıkıntılarının başında şüphesiz yapay zeka geliyor. Birçok defa, ne yapsa

beni öldürcek olan yapay zeka acayıp acayıp işlere kalkıştı. Bir seferinde, aynı binanın etrafında 180 derece döndü. Derdi nedir vallahi anlamadım... Benzeri şekilde bazı overwatch saldırılarda karakterim yerine bambaşka bir yöne ateş ettiğine şahit oldum. Yani iskalama gibi değil de baya alakasız bir yere ateş eden moblar oldu. Bir de genel olarak, türü bilmeyen oyuncular için çok zorlayıcı bir yapısı olduğunun altın çizmek isterim. Yeni oyunculara pek acımadılar... Karakterler çok hızlı şekilde ölebildiği gibi akabinde toparlamak da çok zor olabiliyor. Tabii türé vakıfsanız, bu dramalar size oyunun en eğlenceli yanı gibi gelecektir. Özetlemek gerekirse, Phoenix Point ziyadesiyle kaliteli bir oyun olduğu gibi, halen üzerinde çalışılması gereken bazı sıkıntıları da söz konusu. Bu detayları de hallettiği zaman, şu anda aldığı nottan çok daha fazlasını hak edecektir.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Taktik strateji unsurlarını kullanımı, türé eklenen yeni özellikler, araştırılacak büyük bir dünya ve teknolojiler

EKSI Yapay zeka bazen çok ama çok saçılım yapıyor, oyun savaşlarında hile yapıyor gibi hissediyorsunuz



Narcos: Rise of The Cartels

Uyuşturucunun içerisinde şah-mat çıkartmak...

Neflix'deki Narcos dizisini biliyordum ve bu oyunu da görünce önyargıyla yaklaşıp "iste yeni bir markayı hortumlama vakası" diye düşünmüştüm. Malum, yillardır hem film hem de dizi oyunları, nadir örnekler haricinde, PC'de elektrikli süpürge olmaktan başka bir işe yaramamıştır. Sonra oyunun kaliteli grafikleriyle karşılaşınca içimi bir heyecan sardı. Jagged Alliance faciasından sonra hah dedim, burası olmuş. Tutorial kısmında tek karakteri yönetirken karşılaşlığım sıra olayı ilk başta beni çok rahatsız etmedi. Ara sinematikler vs. derken hah dedim burası da olmuş galiba. İşte bu kelimedenden sonra oyun inişli çıkışlı ama genellikle inişli bir hal aldı.

Oyun Narcos dizisini esas aldığından DEA ile cartel arasındaki mücadeleyi konu alıyor ve dizideki karakterleri burada da görebiliyorsunuz. Tüm hikaye de bundan ibaret zaten.

Savaşta "Abi vurma sıra bende" mi diyecəksin!

Oyunla ilgili yazacak çok şeyim var ama önce şu içimdeğini şuraya bir yazayım

çünkü göğsümde kabaran öfkeyi daha fazla tutamayacağım. Oyunun savaş bölümündeki işleyiş şöyle: Sizin operasyona giden 5 kişilik bir timiniz var. Karşıda da bir sürü düşman var. Klasik bir sıra tabanlı çarşıma senaryosuna hazırlanıyorsunuz. Hatta bu yazılı okuyan ve kafalarındaki "abi, XCOM'a alternatif olur mu?" sorusunun cevabını hemen bulmak isteyenlere tam bir cevap vermek için ben de monitöre yapmışım durumdayım. Timimdeki ilk karakterle hamlesi yapıyorum ve hop oyun sırası karşı takıma veriyor. Yani TEK (evet tekl) bir karakterle hamle yapabiliyorsunuz. Aynı sıradı takımdaki herkes tek tek uğraşarak genel bir strateji kuramıyorsunuz. Bir sizden bir öteki takımdan birileri ilerliyor. Hatta XCOM'daki gözetleme (overwatch) hikayesi gibi bir counter attack (counteract) hakkınız çıkıyor ve gözetlediğiniz alandan geçen düşmanlara manuel bir arayüzle ateş edebiliyorsunuz. Bu yüzden elinizi fareden çekmemelisiniz çünkü ağır çekim ateş etme kısmını siz FPS modunda yapıyorsunuz. Ama bu satranç mantığı iki şeye sebep oluyor. Birincisi kapsamlı bir strateji kuramıyorsunuz. İllaki düşmanı beklemeniz gerekiyor. Yoksa ilk ateşi mutlaka siz yiyorsunuz ve ondan sonra adamlarınızı kaybetmemeniz için onları geri çekip iyileştirmeniz gerekiyor. İkinci oyun çok ama çok ağırlaşıyor. Çünkü bir sen bir ben derken sıradan bir çatışmayı bitirmek için normal XCOM oyunlarına göre kat be kat daha fazla zaman harcıyoruz. Yapay zeka da çok süper olmadığından ve daha çok savunmada kaldığından işler daha da uzuyor. Bunu bir sebebi de çatışma sıra-

sında dinlenebilmeniz ve her dinlendiğinizde HP'nizin bir kutucuk daha dolması. Mesela admanız çatışmaya girdi. İlk atışta 6 HP'nin 3'ü gitti. Karşı taraf da aynı durumda. O zaman siz de karşı taraf da geri çekiliyor ve 3 turn herkes dinlenerek iyileştirme işine odaklısanız. Bu al gülüm ver gülüm durumu çatışmaları komik hale getiriyor. Üstelik diyalim ki görev bir kanıt ele geçirmenizi istiyor. Ama tüm düşmanlar öldü. Lakin askerleriniz yaralı. Üssə böyle dönerseniz onları tam iyileşmesini beklemek ya da hızlı iyileşsin diye para harcamak zorundasınız ki onları sonraki görevlere götürübilesiniz. Bu yüzden kanıt alıp görevi bitirmek yerine tek tek adamlarınızı dinlendirip hepsinin HP'sini tamamlayorsunuz ki bununla uğraşmaya-sınız. F1-R tuşlarına bas, karşısında düşman olmadığından sıra size geçer, F1-R, karşısında düşman olmadığından sıra size geçer, F1-R, karşısında düşman olmadığından sıra size geçer. Hah bunu fulledik şimdi TAB'la öteki adama geçelim. F1-R, karşısında düşman olmadığından sıra size geçer, F1-R, karşısında düşman olmadığından sıra size geçer, F1-R, karşısında düşman olmadığından sıra size



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





geçer. Bu da iyileşti. Artık görevi bitirebiliriz. Nasıl? Oynamayı bırakın daha okurken sizin bayıldı değil mi?

Sevgili geliştirmeci Kuju: Babacım siz ne yaptınız! Böyle savaş mekanığı mı olur? Mahallede arkadaşlarınızla tabancacılık mı oynuyoruz yoksa havalı 80'ler DEA ajanları olarak dünyanın en tehlikeli kartelini mi çökertmeye çalışıyoruz? "Aman abi sen vurma, aman bak ben bir dirleneyim sağlığını fullesin yoksa topumu alır giderim" mi diyeceğiz. Daha da uyuz olan kısmı yazıyorum şimdi: Beş kişisiniz, bir kapıya bakıyorsunuz. Kartel üyesi kapıdan firlıyor. 6 HP'si olan adamınıza 3 vuruyor. Siz adamınızı geri kaçırmasanız ve onunla ya da herhangi bir elemanınızla ateş etmemi secereniz o da 3 vuruyor. Eğer bundan sonra kartel elemanı kaçmaya kalkarsa amenna. Ama kaçmayı yaralı adamınıza 3 daha vurursa adamınız ölüyor ve tüm bunlar olurken diğer 4 adanız düşmanı seyrediyor. Hele bu adam

takım liderinizse görevi tamamen kaybediyorsunuz. Çünkü oyunun doğası bu. Herkes delikanlı olduğundan teke tek giriyor. Bu olmasın diye adamlarınızı tek tek yerlestirip birisinin vigilance özelliğini açmalısınız. Böylelikle counteract devreye giriyor ve düşman kapıdan ÇIKARSA o ateş etmeden siz onu belki indirebiliyorsunuz. Ama düşmanlar, hele de böyle tek kalmışlara genelde içeride yatıyorlar.

Silah milah hak getire

Oyunda öyle tek tek adamları donatıym diye uğraşabileceğiniz bir mikro yönetim kısmı da yok. Takımınıza ekipmanı belli adamları alıyorsunuz. Sadece bu adamlar seviye atladıkça yeteneklerini geliştirebiliyorsunuz. Onun dışında size yardım eden Kolombiyalı asker Manuel'in elinde oyun sonuna kadar bir M16 tüfek bir de Beretta 92FS tabanca oluyor o kadar.

Oyun ilerledikçe farklı farklı asker sınıfları açılıyor. El bombası oyunu daha da rahatlatıyor. Hatta oyunu bitirince sizdeki birimlerin farklı skin giydirilmiş karşı birimlerini kullanarak oyunu kartel tarafından oynayabiliyorsunuz. Bu da oyuna bir tekrar oynamaları kolaylaştırıyor. Bence çok daha eğlenceli oluyor. Kartel tarafında oynarken oyunun hikayesi gereği daha az ahlaki ikilemlerde kalyorsunuz.

Yönetim istifa

Narcos, senaryo olarak zaten büyük beklenenlerde olmadığı bir oyundu. Ama ara geçişler, savaş ortamları, harita tasarımları, grafikler ve tüm arayüzler gerçekten çok iyi. Görev seçimlerini yaptığınız harita, karargahınız, askerlerin skinleri gibi ayrıntılar göz doyurucu. Askerleri takımınıza alırken ufak bir bütçe yönetimi var ama benim gibi tek asker kaybedince bölümü baştan yükleyerdenseniz bu kısım siz çok yormayacaktır. Ha, bu arada çarşımda kaybettığınız

askerlerin öyle ağır yaralı vs. olarak geri gelmediğini de söyleyeyim.

Oyundaki haritalara baktığınızda dizideki mahalleleri, evleri arabaları vs. görebiliyorsunuz. Hatta bu tasarımlar o kadar iyi ki sizin atmosferde tam olarak girmenizi kolaylaştırıyor. Zaten lisanslı oyun olduğundan ara videolarda bolca diziden faydalaniyor. Aslında üzerinde çok çalışılmış ve iyi bir oyun var karşımızda. Hatta türde yenilik de katılmaya çalışılmış. Ama oyunun ana oynanış mekanlığını bu kadar parçalamak bu oyunun üzerindeki tüm emeği kelimenin tam anlamıyla yok etmiş. Hani tüm yıl hazırladığınız yılsonu balosuna gidip vals yerine tango yapmaya çalışmak gibi bir şey bu. O da dans ama burada vals yapmalısınız, tango değil! Satrancı da 8x8'lik tahta da oynamalısınız, bu oyun türünde değil. Şu saatten sonra bir yama getirip oynaması XCOM şekline çekerlerse bu oyunu hiç çekinmeden alabilirsiniz. Askerleriniz donatma vs. kısmını da görmezden gelirsek bence taş gibi bir yapılm olur. O zaman notu rahatlıkla 75'lere çıkabilir. Şu oynanış mekanığında ısrar eden yönetici(ler) yüzünden tüm takımın emeğine yazık olmuş. ♦ **Burak Güven Akmenek**

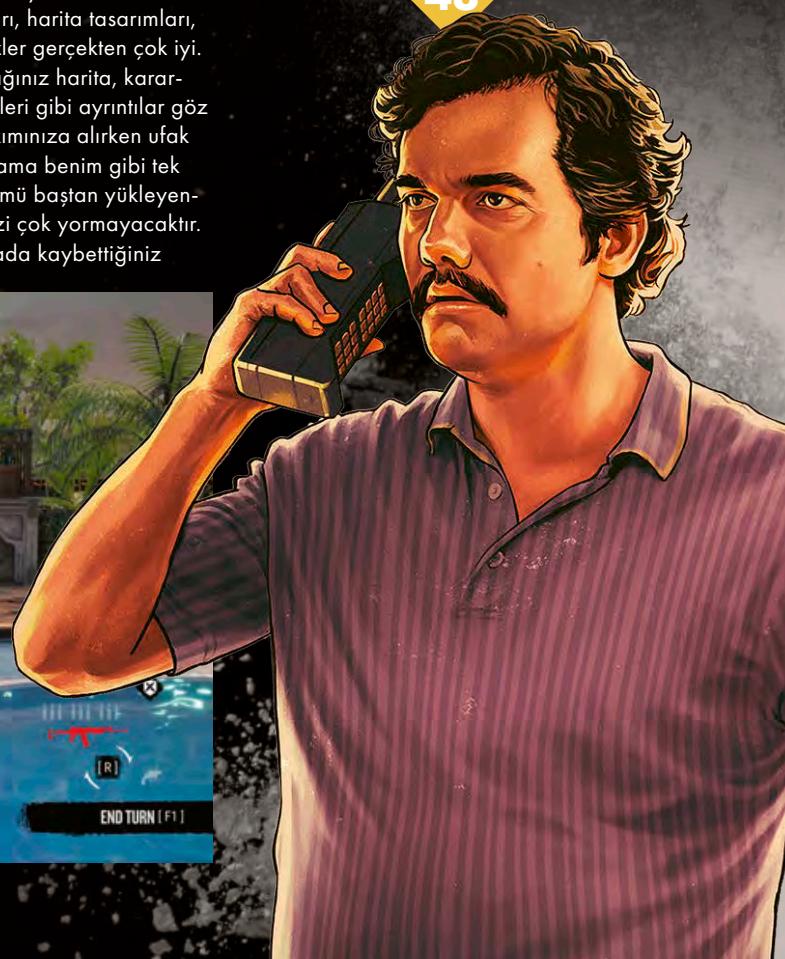
KARAR

ARTI Grafikler, atmosfer, ara geçişler.

EKSI Savaş mekanığı bir felaket.

Sayısız mantık hatası.

48





Yapım Teyon Games **Dağıtım** Reef Entertainment **Tür** FPS Platform PC, PS4, XONE **Web** www.terminatorvideogame.com

Terminator: Resistance

1997 yılında SkyNet olarak bilinen yapay zeka kendi farkındalığını sağladı ve tüm insanlığın kaderi değişti...

Terminator serisinin büyük bir hayraniyim. Ne yazık ki iki film dışında serinin ulaştığı ve anlatmaya çalıştığı şeylerden pek memnun değilim. Güzel başlayıp talhi kötüye yönelik bir marka haline geldi. Ne sinemada ne de başka medya platformlarında ilk iki filmin yakaladığı başarı ve doygunluğu gösterebilen bir ürün çıkmadı. Terminator: Resistance bu alanda bazı duvarları yıkmayı başarıyor ama o kötü talhi tarafından savamıyor.

Terminator: Resistance, Teyon Games isimli, Polonyalı, ufak bir firma tarafından geliştirilmiş. Serinin yayın haklarını satın almasının ardından da bilekleri sıvayıp iyi bir Terminator uyarlaması için çalışmaya başlamışlar. Oyun, filmlerin ve meşhur dizinin hikayelerine odaklanmak yerine, bahsi geçen ancak hiç gösterilmeyen bir dönemi konu ediniyor. Hikaye 2028 yılının Los Angeles, Pasadena kentinde başlıyor. Jacob Rivers isimli bir direniş askerini canlandırıyoruz. Amacıımız ikiye bölünmüş askeri birlikleri tekrar bir araya getirebilmek. Pasifik Bölgesi'nden Güney

Bölgesi'ne ulaşıp SkyNet'in ordusunu durdurabilecek direniçi güçlerini yeniden toparlamamız gerekiyor. Oyun bunu yaparken düz bir aksiyon oyunu formülü kullanmak yerine, biraz antika-laşmaya başlamış RYO öğelerini de kullanıyor. Yarı-aklı harita içerisinde parçalar toplayıp yeni ekipmanlar yapabiliyor, kilitli kapıları açıp daha fazlasına ulaşabiliyor ya da diğer insanlara yardımçı olabilmek için tıbbi malzemeler toplayıyor. Verdiğimiz kararlar ve yaptığımız eylemler oyunun sonunu etkilediği gibi diğer insanlarla olan bağlarımıza da güçlendirebiliyor. Peki niye antika dedim? Çünkü buna benzer o kadar çok oyun var, neredeyse tüm oyunlar bu formül üzerinden oynanıyor. Terminator: Resistance da bu formülün ortalaması bir örneğin sunuyor. Daha önceki Terminator oyunlarında saf aksiyona dayalı FPS oyunları görmüştük. Bu biraz olsun arada kalan hikayeyi öğrenmemiz açısından oyuncuya fırsat tanısa da o özgürliği veremiyor.

Grafik ve seslerden bahsedeyim. İkisi de sınıfta kalıyor maalesef. Araya eklenen tüplü televizyon kıvamındaki filtre acayıp göz yoruyor. Bunu da hatalı partikül efektlerini gizlemek için yapmışlar ama yine de hatalar gözünüze çarpıyor. Patlama efektleri oldubittiye geliyor ve seslendirmelerde senkron hataları yaşanabiliyor. Yine de serinin ikonik müzüğünü kullanmış olmalar güzel. Ara sıra alttan calmaya başlayınca insan bir gaza gelmiyor değil. Diğer büyük sıkıntısya yapay zekanın tatsız olması. SkyNet gibi bir yapay zekayla yarışla-

maz elbette ama düşmanları kanadı kırık keklik gibi avlayabiliyorsunuz. İlla sıcak çatışmaya girmenize de gerek yok. Yanlarından koşarak geçebilir ve araya sinematik sahnenin girmesini bekleyebilirsiniz. T-800'ler ile ilk karşılaşlığınızda elimizdeki silahların onlara hiçbir etki göstermediğini fark edeceksiniz. Plazma silahlarını açana kadar T-800'ler kök söktürüyor. Ancak sonrasında onlar da poligon ördeği haline geliyor. Bu arada silahların vuruşları da tam bir komedi. Hiçbir silahın diğerinden farklı olduğunu hissedemiyorsunuz. Plazma silahını alana kadar çok bir fark yok. Zaten bu silah da T-800'leri avlamamanız için gerekli. Hikayeyi dile getirme biçiminin yavaşlığı ve görevlerin monotonluğu oyunu oynamayı zorlaştırıyor. Bilinmeyen ve anlatılmamış bir dönemi konu almاسından ötürü benim gibi Terminator serisini sevenlere hazine gibi gelecektir. Terminator: Resistance çoğu açıdan kötü ancak seride daha iyi bir oyun olmamasından ötürü denenebilir. Öte taraftan dediğim gibi çoğu mekanik antika kalmış durumda. On sene önceki FPS oyunlarının pek de bir farkı yok gibi. ♦ Özay Şen

KARAR

- ARTI** İkonik müzikler, az işlenmiş bir dönemde geçmesi, minik göndermeler
- EKSİ** Grafik arayüzü kötü, ses ve seslenirme çöp, aksiyon tat vermıyor, hikaye zayıf





Yapım 343 Industries, Splash Damage, Ruffian Games, Bungie **Dağıtım** Xbox Games Studios **Tür** FPS **Platform** PC, XONE **Web** halowaypoint.com

Halo: Reach (PC)

Şef henüz gelmedi, sizinle 6 numara ilgilenecek.

Halo: The Master Chief Collection'un geçtiğimiz mart ayındaki duyurusuyla birlikte, Master Chief'in oldukça uzun bir aradan sonra PC platformuna geleceğini öğrendik. SPARTAN John-117'nin 2004 yapımı Halo 2'de Dünya ve başka bir Halo'daki Covenant tehdidi ile uğraşması yetmemiş, üzerine Windows Vista satışlarını kurtarmak için harekete geçmişti. Aradan geçen 12 yılın ardından, serinin ilk geliştiricisi Bungie tarafından geliştirilen son oyunu Halo: Reach, Halo: The Master Chief Collection'in oynanabilir tek parçası olarak geçtiğimiz ay PC'deki yerini aldı.

Her ne kadar seri Master Chief'in olmadığı bir oyunla PC platformuna dönüş yapmış olsa da hem Halo: Reach'in kronolojik açıdan bugüne kadar anlatılan hikâyeyin başlangıcı olması hem de serinin diğer oyunlarının bu koleksiyonda yerini alacak olması homurtuların önüne geçiyor. Eric Nylund'un Halo: The Fall of Reach isimli romanından

uyarlanan oyun, Reach gezegenindeki büyük Covenant istilası zamanında geçiyor. Bizler de bu istilaya karşı gezegenin umutsuz savunmasına katkıda bulunmaya çalışan SPARTAN takımı Noble Team'in altıncı ve en yeni üyesi olarak UNSC saflarında yerini alıyoruz. Martin O'Donnell ve Michael Salvatori tarafından bestelenen müzikler anlatılan hikâyeyin ilk seferden sonra bugün bile duygusal yükünü bir kat daha artırıyor. Halo Reach'in görsel olarak beklenilerin gerisinde kaldığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Bu söylemi oyunun günümüzdeki neredeyse herhangi bir PC'de sıkıntısız en yüksek ayarlarda çalışması da destekliyor.

Oyunun PC'deki klavye ve fare desteği edineceğimiz tecrübe sonuna kadar değişiyor. Hem iyi olarak hem de kötü yönde. Oldukça sır dişi bir kontrol şemasına sahip olan oyunda tek bir aksiyon tek bir tuş ile ilişkilendirebiliyoruz. Örneğin varsayılan olarak birinci ve ikinci silah arasında geçiş

"1" tuşıyla ve el bombaları arasında geçisi "2" tuşıyla yapabiliyoruz. Bu geçişleri fare tekerlegi ile yapacaksak yukarı ve aşağı olarak değil sadece yukarı ya da sadece aşağı ile ilişkilendirebiliyoruz. Fare hassaslığıyla hedef almak, kontrolcünün geri bildirimleri olmadan ve silahla tepme olmadan ateş etmek oyunu hızlı olanın hayatı kıldığı bir lazer savaşına çeviriyor. DMR ve tabanca ile PVP modlarında diğer oyuncuları kafadan tek vuruş ile saf dışı bırakmak büyük keyif veriyor. Ancak ne yazık ki bir önceki cümlede söylediğim gibi kontrolcünün geri bildirimleri olmadan, aynı Gears 5'te olduğu gibi, Halo:Reach'de de silahlar ve oynanış çekiciliğini ve vurus hissyatını kaybediyor. Dahası, kontrolcüdeki hasar alındıkça olan geri bildirim de oyunun bir parçası olduğunu hatırladığınızda kendinizi oyunu kontrolcü ile oynamak isterken bulabilirsiniz. Özellikle yine konsollar temel alınarak geliştirilen Destiny'nin klavye ve fare performansı düşünündüğünde Reach kanaat notuya sınıfı geçmeyi başarıyor.

Koleksiyonun PC için Xbox Game Pass'e dahil olduğunu ve hem Microsoft Store'da hem de Steam'de oldukça ucuz satıldığını düşünerek, diğer oyunların senaryoları, yeni gelecek haritalar, oyun modları, Forge ve Theater ile oldukça cüzi bir miktara yüzlerce saat sürecek bir eğlence vadediyor. ♦ **Ahmet Rıdvan Potur**

KARAR



ARTI PC'de Halo oynayabilmek. Microsoft'un yerel fiyatlandırması.

EKSİ Grafiklerin eskidiğinin hissedilmesi. Klavye ve fare desteğinin doğal hissettirmemesi



Yapım Piccolo Dağıtım **Techland** **Tür** **Platform** **Platform** PC, PS4, XONE **Web** arise-game.com

★ Arise: A Simple Story

Hüzün, mutluluk, sevinç, gözyaşı, umut ve onlarca diğer duygular...

Oyunların isimleri seçiliırken zaman zaman yapımcıların fazla iddialı; zaman zaman da fazla alçak gönüllü olduklarını düşünüyorum. Arise: A Simple Story'nin yapımcısı Piccolo'nun ikinci gruba girdiğini gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. İsminin aksine oldukça güzel ve etkileyici bir hikayesi olan yapım, benim için sönükle geçmiş 2019 senesine mükemmel bir final oldu. Arise: A Simple Story'de oyunun henüz başında ölen yaşı bir karakteri kontrol ediyoruz. Ölümünden sonra çocukluğundan başlayarak anılarını ziyaret ettiğimiz karakterimizle kahkahaları yapıyor; kahkahaları yapıyor. İşin ilginç kısmı ise aslında oyunda doğrudan bir hikaye anlatımı olmaması. Bunun yerine ilerledikçe karsımıza karakterimizin anılarını simgeleyen heykeller çıkıyor. Tek başlarına bu heykeller çok anlamlı gözükmeseler de karakterimizin beden dili ve bölüm tasarımları bu noktada devreye giriyor ve alışılmışın dışında mükemmel bir hikaye ile karşı karşıya kalıyoruz.

Arise: A Simple Story, 10 ana bölümden oluşuyor ve her bir bölüm karakterimizin hayatını

dan bir kısmı anlatıyor, buna bağlı olarak da böülümler birbirinden oldukça farklı tasarımlara sahip. Örneğin karakterimizin eşile tanışmasını anlatan bölümde pastel tonlarında, oldukça renkli bir Dünya bizi karşısıklarken, karakterimizin göç sırasında kabilesinden ayrı düşüğü böülümdede oldukça iç karartıcı, koyu renkler hakim. Ayrıca anlatılmakta olan anının oynanışa da doğrudan etkisi bulunuyor ki bu konuya oynamıştan bahsederken deşinmek istiyorum. Hikaye anlatımı tarafında heykeller dışında bir de sağa sola gizlenmiş fotoğraflar bulunuyor ki bana sorarsanız hikayeyi anlamak noktasında oldukça önemli role sahipler. Ne var ki bu fotoğrafları bulmak ilk böülümlerde oldukça kolayken sona doğru epey zorlaşıbiliyor. Bulamadıklarınızın konumlarına internetten baktırmaya çekinmeyin, bunda ayıp bir şey yok.

Arise: A Simple Story'nin en beklenmedik ve vurucu tarafı hikayesi olduğu için oynamıştan önce hikayeden bahsetmek istedim. Şimdi gelelim oynanışa, bu tarafta da Piccolo'nun yenilikçi birkaç denemesi bulunuyor. Bunlar-

dan en önemli, zamanı kontrol edebilme yeteneğimiz. Temelde aynı girdiye sahip olsa da her bölümde farklı sonuçlar doğuran bu yeteneğimiz sayesinde pek çok zorluğun üstesinden gelmeyi başarıyoruz. Hikayeden bahsederken de söylediğim üzere ayrıca bu yeteneğin karakterimizin anılarına göre farklı etkileri de bulunuyor. Bu etkilerden en belirgin olaniysa henüz ilk bölümde karşımıza çıkıyor. Karakterimizin eşile tanıştığı bölümde, zamanı kontrol etme yeteneğimizin yardımıyla bahar ve kış arasında zamanı değiştirebiliyoruz. Kişi kar birikintilerinin yükselmesi ile yüksek noktalara çıkabiliyor, bahar ayında ise eriyen kar suları ile yükselen göllerin üzerinde yüzen bir tahta parçasını sandal olarak kullanabiliyoruz. Tabii ki bahsetmek istediğim nokta bu değil. Bu bölümde karakterimizin eşile tanışması ile birlikte hayatının kıştan bahara dönüşü simgeleyen. Aklıma gelen ilk örnek bu olsa da oyun boyunca yeteneğimiz ile hikaye arasındaki doğrudan bağlantıları görmeniz mümkün. Sene'nin son günlerinde piyasaya çıkan Arise: A Simple Story mükemmel hikaye anlatımı ve kusursuz bölüm tasarımlarıyla ağızımıza bir parmak bal çalmayı başarıyor. Böyle söyleyorum çünkü oyunu beş saatte bitirmek mümkün. Oyunun büyük eksiği diyeboleceğim tek nokta da açıkçası bu. Platform türüne sevin veya sevmeyin, kesinlikle denemeniz gereken bir oyunla karşı karşıyasınız. Şiddetle tavsiye ediyorum. ♦ Tolga Yüksel

KARAR

ARTI Başarılı zamanı kontrole etme mekanığı, bölüm tasarımları, kusursuz hikaye anlatımı

EKSİ Ufak tefek hatalar, kısa oyun süresi



Yapım GhostShark **Dağıtım** Iceberg Interactive **Tür** Bulmaca **Platform** PC, Switch, Mac **Web** stillthere.ghostshark.it

Still There

Uzayda geçen günler yine bildiğimiz gibi

Uzayın sonsuz boşluğu içinde, küçük bir uzay gemisinde tıktı kalmak insana çok küçük ve zayıf hissettiriyor olmalı. Küçükken, astronot olma düşüncesi bana Star Trek ya da Star Wars maceraları gibi geliyor ve bu yüzden, bunun dünyanın en eğlenceli işi olduğunu düşünüyordum. Tabii gerçek öyle değil. Bir uzay istasyonunda -zamanını tam bilmiyorum ama- aylarca kapalı kalarak küçük bir alanda yaşamınızı sürdürmeye çalışıyorsunuz. Yani, sakin evinizi alıp uzaya fırlatmışlar ve bakkala kadar bile çıkışınız mümkün değil. Düşüncesi bile bana kapana kıstılmış hissettiriyor.

Still There de buna benzer bir hikayeyi işliyor. Uzay boşluğunda yer alan bir fenerde geçen oyunda, evrenin geri kalanından

soyutlanmış bir şekilde günlük görevlerini yerine getirmekte olan Karl Hamba'yı canlandırmışız. Karl, yapayalnız bir şekilde her gün aynı saatte kalkıp gemi içerisinde aynı şeyleri yaparak geçmişte yaşamış olduğu trajedilerden kaçmaya çalışmaktadır. Sonsuz uzayın ortasında, Karl'in tek dostları yalnızca boş bakan bir iguana ve geminin yapay zekası Gorky. Gorky'nin de kafası genellikle bizi günlük işlerimize koşturmakla meşgul.

Günlük işlerimiz sırasında nasıl kahve yapıp içeceğimizden, geminin belirli sistemleri arasında nasıl bağlantı kuracağımıza kadar her şey bir bulmaca. Her yeri incik cincik dolu olan, yetmiyormuş gibi her bir santimi ayrı bir teknoloji içeren gemi içerisinde her adımımda Gorky'e danışmamız ya da el kitabındaki adımları incelememiz gerekiyor. Bu bulmacalar başta çok eğlenceli ve çözüdüğünüz zaman kendinizi zeki hissettiriyor. Ne yazık ki bir aşamadan sonra bulmacalar karmaşık bir hale geliyor ve "Umarım yanlış bir şeye basıp gemiyi bozmam" diye düşünmeye başlıyorsunuz. Orası işin şakası, tabii ki gemiyi bozacak değiliniz de, bulmacaların ciddi bir bölümünde kılavuz veya Gorky'nin anlatıklarından anladığım tek şey, hangi tuşları kullanmam gerekiydi. Ondan sonrasında

yaptığım, tuşları rastgele açıp kapayarak şans eseri doğru kombinasyonu bulmaya çalışmak oldu. Bu sebeple, üzücü ama bulmacalar bir yerden sonra cidden kabak tadi vermeye başladı. Neyse ki hikaye ve diálogların oyun boyunca akıcılığını hiç kaybetmemesi sayesinde son ana kadar büyük bir keyifle oynayabildim. Karakterler arasındaki ilişkilerin ne denli gerçekçi olduğu sorgulanabilir olsa da hikayenin ilgi çekiciliği bunu da görmemezlikten gelmemi sağladı (olur canım o kadar).

Oyun zaten ortalama 5 saat kadar sürüyor ve aralara eklenen şartlı olaylar, minik minik aksiyonlar temponun hiç düşmeden ilerlemesini sağlamış. Özellikle sevimli yapay zekamız Gorky, esprileriyle gönlüme taht kurmayı başardı ve sırf Gorky için bile bu oyunu herkese tavsiye edebilirim. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Karakterler güzel yazılmış, hikaye oldukça ilginç, sanat tasarımları dikkat çekici

EKSI Bulmacalar çok karmaşık, İngilizce gereksinimi yüksek





Yapım Pendulo Studios, **YS Interactive** **Dağıtım** Microds **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** microds.com/us/game-blacksad-under-the-skin-us

Blacksad: Under the Skin

"Derinin altında ne var bilmiyorum ama benim derimi bir kaşıntı tuttu!"

An itibarıyla macera oyunlarına güvenim kalmadı. Whispers of a Machine tarzı eski usul oyun çıkan küçük ve bağımsız yapımcılar hariç, büyklere olan saygımlı yitirmiş bulunmaktayım. Blacksad: Under the Skin adlı oyun duyurulduğunda acayıp heyecan basmıştı beni. Neden mi? Çünkü yapımcı koltuğunda Runaway serisi, The Next Big Thing ve Yesterday gibi şahane 2D macera oyunlarının yaratıcısı Pendulo Studios, yayıncı tarafında ise Syberia 3 ile hayal kırıklığı yaşamış olsa da Syberia 1-2, Still Life gibi efsanelerin arkasındaki isim olan Microds vardı. Gelgelelim, hepsi geçmişte kalmış. Herkes Telltale's The Walking Dead özentisi olmuş.

Kısa bir ek bilgi; Blacksad orijinalinde İspanyol yazar Juan Diaz Canales ve çizer Jaunjo Guarnido tarafından yaratılmış, vaktyle Türkçeye de çevrilmiş bir çizgi roman serisidir. Tipki oyundaki gibi, orijinalinde de insanlar yerine hayvanlar kullanılmıştır. Karakterimin adı John Blacksad. Savaş gazisi olan ve özel dedektiflik yapmakta olan Blacksad, bir panter. Günün birinde genç bir kız (kedicik?)

goril fedaisi ile Blacksad'ın kapısını çalar. Kızın babası olan ve bir boks salonunun sahibi olan Joe Dunn intihar etmiştir ve yıldız boksörü de ortadan kaybolmuştur. Kızcağız intiharı gerçekçi bulmaz, Blacksad'e ortada bir şeyle-rin döndüğünü anlatır ve bizden araştırmamızı ister. Çok geçmeden de Sherlock Holmes tadında bir maceranın ilk fitili ateşlenmiş olur. Bolca soruşturma, bolca parçaları bir araya getirme, bolca kaşifliği yanında bolca berbat kontroller bizleri beklemektedir. Daha bismillah, oyunun giriş ekranında en iyi gamepadle oynanır yazıyor, sözde macera oyunu oynayacağız. Bakın yapımcı arkadaşlar, gamepad ile iyi olan FIFA 20, macera oyunları değil. Blacksad tarzı bir oyuna tamamen 3D ve gezinmeli bir oynamanabilirlik koyarsan sonu hiç iyi olmaz. Hadi Pendulo Studios'u geçtim, Microds de mi Syberia 3'ten sonra akıllanmadı? Çünkü Syberia 3'ün en beğenilmeyen tarafı tipatıp aynı kontrolleriydi. Zaten ilk falsoyu burada vermişsin, bir de oyunu sıkıntılı piyasaya çıkardığında (çökмелер, yazıların gelmemesi, siyah ekran,

uzun yükleme aralrı) kimseden alkış bekleyen gerek. Neyse ki çeşitli güncellemelerle sorunların birçoğu giderilmiş durumda. Artık iki farklı lokasyon arası gidip geldiğimde (ki sıkça yapacağınız bir şey) oyun çökecek mi diye endişe etmekten ziyade Instagram'da kafam rahat geziniyorum.

Olmayan karakter animasyonlarından bahsetmiş miydım? Hayvanlara mimik ve duygular vermek, insanlara nazaran daha zor olabilir ama sürekli aynı surat ifadesi de olmaması gerekiyor diye düşünüyorum. Mesela goril veya gergedan hep sınırlı bakıyor, Blacksad de hep cool takılıyor. Teknik bakımdan tek iyi olan şey seslendirme diyebilirim. En azından boş suratlarla az da olsa anlam kazandırıyorlar. Quick time eventlere değinmem gerekiyor mi bilmiyorum. Çırınca tuşa basıyorsunuz işte. "Thinking Mode" ile ipuçlarını birleştirmeye çalışmak ise fena sayılmaz. Burada düşünerek ne, ne ile ilgili olabilir bulmaya çalışıyorsunuz ve bir nevi link kuruyorsunuz. Blacksad: Under the Skin, derine daldığınızda aslında güzel bir hikaye vadediyor. Nitekim hantal kontroller ve teknik vusatlık işin içine girince Blacksad gibi bir isim deyim yerindeyse telef olmuş. Benim türə olan inancım da öyle. Nancy Drew: Midnight in Salem'in üstüne Blacksad'den de darbe yemek açıkçası ağır oldu. Bazi şeyleri, en azından işleyen şeyleri değiştirmemek en iyisidir diye düşünüyorum. ◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Oynayabilmeyi başarısızanız hikaye, başarılı seslendirme

EKSİ Bir macera oyununa asla gitmeyecek kontroller, uzun yükleme süreleri ve çeşitli teknik aksaklılıklar, karakterlerin yüz ifadelerinin olmayışı





Yapım Human Head Studios **Dağıtım** Ragnarok Game **Tür** RPG **Platform** PC **Web** runeragnarok.com

Rune II

Yirmi seneden sonra tekrar kuzeye, kılıç sallamaya...

Human Head Studios 2000'lerin ortalarında geleceği hayli parlak gözükken firmalardan birisiydi. 2000 yılında geliştirdikleri Norse mitolojisi temalı aksiyon oyunu Rune ile ortalığı hayli karıştırmış ve birkaç sene sonra da gecikme rekorları kırın Prey'in ilk versiyonu ile -kanımcı- hiç fena bir iş çıkartmamışlardı. Ne oldusya ondan sonra oldu. Önce şirketin merkezi çıkan bir yangında ciddi anlamda tahrip oldu, ardından da firma 5 senelik bir duraksama evresine girdi. Bu süreçte geçtiğimiz yıl çıkan The Quiet Man'ın yılın en kötü oyunları arasında gösterilmesi de işlerini kolaylaştırmadı açıkçası. Bu sene sessiz sedasız çıktıktıkları Rune II ile eski günlerine dönmek arzusunda olan Wisconsin'li abilerin bu işi ne kadar kotardığına gelin birlikte bakalım. Unreal Engine 4 ile tasarlanan Rune II grafiksel anlamda hem iyi hem de kötü gözükmek. Karakteriniz ve çevre modellemesi ne kadar hoşsa, düşman modellemesi ve efektler de bir o kadar kötü. Karakter animasyonlarının hantilliği ile birleşince baktığınız şeyin piyasaya 2005 yılında çıkmış olması gerektiğini bile düşünebilirsiniz. Rune II tipki ilki gibi bir aksiyon oyunu ancak bir farkla, bu defa bodoslama aksiyon yerine hayatı kalma ve açık dünya mekanikleri oyuna entegre edilmiş. Haritanın pek boş olmasından ötürü açık dünya olayının havada kaldığını, hatta oyunun çizgiselliğe hayli yakın bir oynanışa sahip olduğunu da belirtmem gerekiyor. Hayatta kalma öğelerini RPG ile harmanlayan oyunda Ragnarok'un (Kıyamet) üzerinden yedi yıl geçmiş. Midgard artık bir yıkıntıdan

ibaret ve biz de bir savaşçı olarak biri olarak Heimdall'ın çağrısına üzerine "uyanıyoruz". Tanrıların zulmünden fenalık geldiğinden harekete geçmiş bir savaşçı olarak kimi zaman ölüler diyarına dahi yolculuk yapacak ve kuzey tanrılarını alt edeceğiz. Söylemesi kolay, yolumuz uzun, mekaniklerimiz kötü ve oyun da grafiksel ve teknik hatalardan mustarip. Oyunun savaş mekanikleri Dark Souls kadar olmasa da kaçınma ve saldırya dayalı. En azından ilk başlarında öyle düşündüm ancak biraz güçlenince düşmanı kılıç manyağı yaptım, bu açıdan denge problemlerinin en azından tek kişilik modda (arkadaşlarınızla da hikayedede ilerlemeniz mümkün) çözülmesi gerekiyor.

Oyundaki hayatı kalma mekanikleri açlık ve hava koşulları odaklı olarak ilerliyor. Soğuktan donmamak için barınak yapmalı (ya da kamp ateşi de yakabiliyorsunuz) ve açlıktan ölmemek için çoğunlukla mantar ve kertenkele olmak üzere ne bulursanız mideye indirmelisiniz. Karakterinizin gizli güçleri saldırısı odaklı olmadığından ortalıkta biraz dolaşıp sandıklardan silah düşürmeye çalışmanız gayet iyi olur. Düşmanlarınızın saldırısını bloklamak önemli ancak ağır saldırılardan yaptıklarında engellemek pahasına yere düşebiliyorsunuz ve ayağa kalkana kadar da iş istenmiş olabiliyor. Düşmanlarınızın kopan uzuvalarını silah olarak kullanmak da mümkün ve tam bildiğimiz Rune'un tarzına uygun. Hayli iyi hasar veren bu uzuvalar iki üç vuruşta görevlerini tamamlayıp parçalanıyorlar elbette. Oyunda yemek ve craft yapabileceğiniz şeylerin tarifini öğrenebiliyor, silahlarınızı

tamir edebiliyor veya eritip hamaddelerini kullanabiliyorsunuz. Her silahın bir dayanma süresi var, kırılmamaları için tamir etmeniz şart. Bu silahların bir kısmını düşmana fırlamanız da mümkün ama ben oynadığım sırada silahlar bir yerden sekip sonsuzluğa uçuyordu. Bir daha da bulamıyorum. Sevdığınız bir silah üstünde denemeyin.

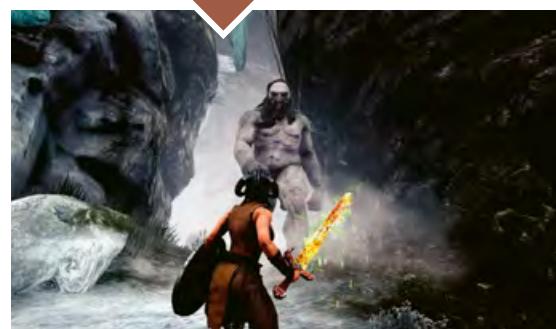
Rune II her şeye rağmen özellikle hikayesiyle oynanabilir bir oyun. Ben muhitemelen bu oyunu inceleyen pek çok kişiden fazla keyif aldım. Kuzey mitolojisi ilginizi çekiyorsa bence bakabilirisiniz. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Hikayeye gayet özenilmiş, oyuncuları başarıyor, hayatı kalma mekanikleri fena değil

EKSİ Grafikler ve animasyonlar on yaşında gibi, sürüsüne bereket bug var, görevler tekrar bağlıyor

65





Yapım Night School Studio **Dağıtım** Night School Studio **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Mac **Web** nightschoolstudio.com/afterparty

Afterparty



Cehennemden kaçmanın şerefine!

Bugüne kadar pek çok farklı yapımda birbirinden farklı cehennem tasvirleri görmüşüzdür. Bu tasvirlerin hepsi kendine has birtakım özelliklere sahip olsa da karanlık ve korkutucu olma noktasında aynı noktada birleşiyorlar. Öyle ki cehennem denilince, tipki olması gerektiği gibi, hepimizin kafasında kötü kalpli zebanilerin bir araya toplanıp durmadan günahkarlara işkence ettiği, günahkarların zırıl zırıl ağladığı bir yer canlıyor. Buna karşın, görünün o ki daha önce Oxenfree ile fethedilmek kalp bırakmayan Night School Studio'nun cehennem konusunda bizlere anlatacak çok farklı hikayeleri var.

Şimdi, bugüne kadar cehennem hakkındaki tüm düşüncelerinizi bir kenara bırakın. Çünkü Afterparty'de iblislerin yalnızca sabah 9 akşam 5 arası mesai yaptığı bir cehenneme düşüyoruz (bir dakika, cehennemde bile bizdekinden iyi çalışma şartları mı var yoksa?). Mesai saatinin sona ermesiyle birlikte ise tüm cehennem ohalisi sabahlara kadar parti yapmak üzere barlara doluyor. İblisler açıkça "Alınmaca yok, istediğimiz için değil, işimiz bu olduğu için size işkence yapıyoruz. Gelin güzelce içip yorgunluğumuzu atalım." diyor.



Milo ve Lola'nın neden cehenneme düştüklerini sorgulaması, ölümden sonraki hayat ve iyi bir yaşam sürdürmeklarındaki diyaloglar oyna bir derinlik de katıyor. Gerçi daha nasıl öldükleri hakkında bile fikri olmayan ikilimiz, mesai saatinin bitimine denk geldiği için çekecekleri işkencenin ne olduğunu öğrenmeden burada olmayı hak etmediğilerine karar vererek bir çıkış aramaya koyuluyor. Cehennemden çıkışın tek yolu ise, şeytanı içki yarışında yenmek. Cidden...

Tabii şeytanla içki masasına oturmak da öyle her babayılarından harcı değil: önce şeytanın çığın partiler verdiği evine girebilmek için davetiye bulmalı, sonrasında ise yarışmaya layık olduğunuzu göstermek için kendinizi kanıtlamalısınız. Bu da bolca yolculuk ve bolca diyalog anlamına geliyor. Açıkçası zekice hazırlanmış bulmacalar ya da heyecanlı aksiyonlar arıyorsanız bu oyun size istediginizi vermeyecektir. Bundan daha ziyade Afterparty, keyifli diyalogları ve insanı hayran bırakan sanat tasarımlıyla akılda kalıcı bir deneyim sunuyor. Yine de muhabbetlerin çok hızlı ve çok sokak ağızı olduğunu söylemeliyim. Öyle ki bir yerden sonra takip etmek inanılmaz

yorucu oluyor ve çok iyi bir İngilizceniz yoksa "Yeter bacım, sus da yoluma devam edelim" diye düşünmeye başlıyorsunuz.

Bunun dışında karakterler çok renkli ve her birine ayrı bir yakınlık duyuyorsunuz. Oyunda özellikle farklı içkilerin karakterleri farklı ruh halerine sokmasını çok beğendim. Farklı barlarda karşınıza çıkan otuzdan fazla içki var ve her biri farklı bir ruh haline girmenizi sağlıyor. Örneğin Blue Devil karakterini zengin bir züppə gibi konuşabilen, Bloody Stole daha flörtöz bir tavır takınmasını sağlayabiliyor. Diyaloglar oyunun gidişatını etkilemese de her birini denemek ve içinde bulunduğu durum için en uygununu seçmek eğlenceli oluyor.

Oyunun büyük bir kısmı bir mekandan diğerine geçip yeni karakterlerle etkileşime girmekle ilgili olsa da zaman zaman bazı iblislerle içki ya da dans yarışına girdiğimiz de oluyor. Bu etkinliklerde tek sıkıntı öncesinde deneme ve kendimizi geliştirme fırsatımızın olmaması. Bu yüzden ne olduğunu anlamadan kendinizi şeytanın kız kardeşi Apollyon ile nasıl kazanacağınızı bilmediğiniz bir içki yarışmasının ortasında bulabilirsiniz.

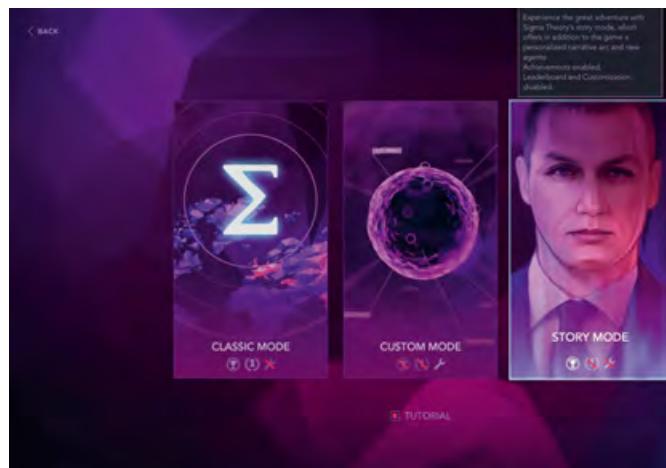
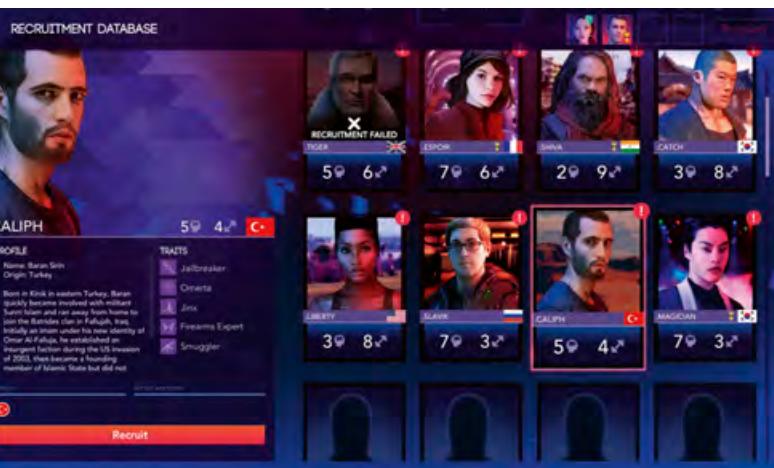
Afterparty'nin birden fazla oynanacak bir oyun olmadığını kabul etmek gerek. Onca muhabbettelik seferinde bile katlamak bazen zor gelirken ikincisini denemek muhtemelen işkence olur. Yine de kendine özgü cehennem konsepti ve eğlenceli karakterleriyle, özellikle hikaye tabanlı oyunlara ilginiz varsa, kesinlikle kalbinizde bir yer edineceğini söyleyebilirim.

◆ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Sanat tasarımları, diyaloglar

EKSI Farklı içkilerle farklı diyaloglar yapabilme şansı. Dili ağır, iyi bir İngilizce şart. Oyunda yaptığınız neredeyse hiçbir şeyin gidişata etkisi yok. Karakterler hiç susmuyor



Yapım Mi-Clos Studio, **Görsel Tasarım** Goblinz Studio **Dağıtım** Goblinz Studio, **Platform** PC, iOS, Android **Web** www.sigmatheorygame.com

Sigma Theory: Global Cold War

Soğuk savaş döneminde casusçuluk oynamak

Zaman ilerliyor, teknoloji gelişiyor. Peki, ya bilim insanlarının her şeyi baştan aşağıya değiştirebileceği bir ana doğru ilerliyorsak? Öyle görünüyor ki dünyayı süper gücü konumundaki birçok ülke bu gidişatın farkında ve şimdiden gerekli önlemleri alıyorlar. Eğer tüm gelişmeler aynı yönde ilerlerse, bilinen ekonomik sistem çökecek ve bilinen dünya bir anlamda sona erecek. Fakat bulunan "The Sigma Theory" isimli şey sadece bazı bilim insanları tarafından kullanılabilir. Bizim amacımız da işte bu bilim adamlarına ilk ulaşan ülke olmak. Kendilerine ulaşmak içinse harika bir ekibe ve doğru adımları takip etmeye ihtiyacımız var. O zaman gelin, yavaştan ekibimizi kuralım ve yolculuğa başlayalım...

Oyna başladığımız anda karşımıza çıkan on ülkeden birisini seçerek ilerliyoruz. Her ülkenin kendisine has bir adet bonusu bulunuyor. Aslında oyunu daha iyi kavradıkten sonra bu bonuslar daha mantıklı hale geliyorlar diyebilirim. Akabindeyse dört kişilik bir ajan ekibi kurmaya çalışıyoruz. Fakat bu çok da kolay olmayabiliyor. Birisi elite olan ekibimizi kurmadan önce, ajanların kim olduğunu, ne ile ilgilediklerini anlamak şart zira kendilerine teklif götürdüğümüz zaman açılan konuşma penceresinde, tek

seferde, onların ilgisini çekecek bir teklif götürememiz gerekiyor. Genel geçer ajanların üçer tane, elite olan ajanların da beş adet özellikleri bulunuyor ve bu özellikle oyuna gerçek zamanlı etki edebiliyor. Ayrıca karakterlerimiz mental ve fiziksel olarak bir güç değerlendirmesine sahip. Açıksası ilk denemenizde olabildiğince iki tarafı da dengeli karakter deneyim etmeye çalışan derim zira her karakter farklı bir ülkede, tek başına çalışacağı için oyunu nispeten daha rahat oynamak adına böyle bir yola başvurulması gerektiğini düşünmekteyim. Oyna başladığımızandan itibaren en büyük amacımız, "Doomsday Clock" tükenmeden, 15 tane teknolojisi geliştirmesi yapan ilk ülke olmak. Sigma Theory tur bazlı bir oyun olduğu için, karakterlerimizin yapabilecekleri de belirli sürelerle tabii. Misal, kara yolu ile bir yerden diğerine gitmek ortalama üç tur alıyorken, uçak ile tek turda gidebiliyoruz. Uçak yolculuğu belki hızlı ama yanımızda silah taşıyamadığımız için, intikal ettigimiz noktada bir tur silah arayarak geçiriyoruz ki o da her zaman olumlu sonuçlanmıyor. Silah araştırmanın haricinde, yapabildiklerimiz arasında ilgili ülkenin dronlarını hacklemek, bölge ile alakalı daha fazla bilgi alma ve bölge içerisinde bilim insanı arama gibi hareketler yer alıyor. Bilim insanlarını bulduğumuz zaman da iş bitmiyor. Kendilerini ya kandıracağız, ya para ile rüşvet vereceğiz ya da kaçıracağız. Kaçırma kısmışa bambaşka bir macera. Devreye giren kaçırma ekranı üzerinde doğru kararlar vererek ilerlemeye çalışıyoruz. Eğer ilgili ajanın savaşma ile alakalı yetenekleri ve silahı zayıfsa, kısa sürede öldürülebiliyor...

Teknoloji tarafından geliştirilebilecek beş farklı başlık altında toplamda 25 adet

bilimsel yenilik bulunuyor. Ulaştığımız yeni gelişmelerse başka ülkelerle takas edilebiliyor. Ülkeler ile diplomatik olarak sürekli iyi geçinmek gerekiyor ama bir yandan da hiç tanımadığımız tipler devreye girip, bizi silah ticareti gibi farklı konulara dahil etmeye çalışıyorlar. Verilen görevler genelde iddiyalı bonuslar sunmasına rağmen zamana karşı olduklarıdan kimi zaman yapmak bir hayli zor oluyor. Bir de bazı ülkeler tam biz bir şeyleri rayına sokmuşken sorun çıkartıyor. Hatta kimi zaman ilişkiler bozulmasın diye o kadar büyük talepleri karşılamak zorunda kalıyoruz ki bir noktadan sonra oyunun sanki "fazla" zorluk çıkarmaya çalıştığını düşündürüm.

Genel olarak baktığımızdaysa gerçekten

kaliteli bir strateji oyunu deneyim ettiğimi söyleyebilirim. Özellikle politika ve strateji başlıklarını hoşuna gidiyorsa, kesinlikle kaçırılmamanız gereken bir yapım.

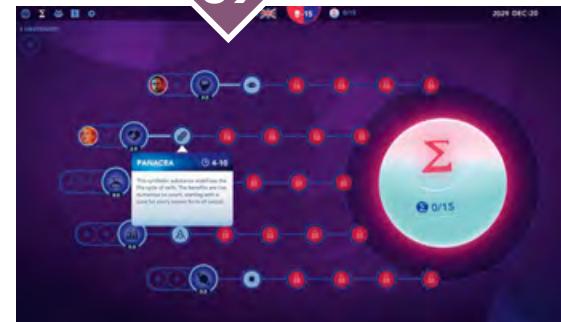
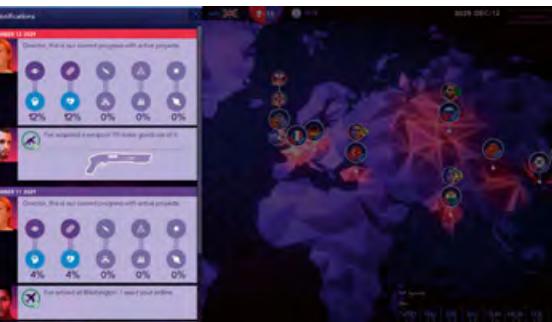
♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Detaylı oyun mekanikleri, her adımda değiştirebilek strateji, farklı etkileşimler

EKSİ Yapılabileceklerin sınırlı olması

89





Yapım SCS Software Dağıtım SCS Software Tür Simülasyon Platform PC Web eurotrucksimulator2.com

Euro Truck Simulator 2: Road to the Black Sea ⭐

Trakya'da kamyon sürmek bir başkadır...

Evden ilk ayrıışlar hiç unutulmaz. Bahçeye çadır atılan zamanları saymazsa benim için ayrılık demek üniversite demekti. Bugüne göre daha naif zamanlardı. Ülke olarak yine bir sürü sorunumuz vardı ama bir gün her şey düzeyecek, yoluna girecek gibiydı sanki. Umutsuz olmak için hiçbir sebep yoktu. Bir de gençlik tabii. Yaşı 17 olunca insan şimdilerde uzun uzun düşünüceği kararları bir anda verebiliyor. Benim durumumda da öyle oldu. Yaşadığım şehirden ayrıılıp başka yerde yaşama isteği damarlarına nüfuz etmiş, mantık veya o sıralarda anlamlı olan ne varsa bir adım geri durmuştu ve ilk tercilerimden birisi olan bölüme yerleşmiştim, Edirne'nin merkezinde. Aradan çok zaman geçti. 200km'den fazla yolu önde katip okul kaydına gittiğim günden iki hatırlı kaldi bende. Kayıtta gereken en önemli belge olan lise diplomamı evde unuttuğumu fark etmem ve okulun yakınlarındaki benzinkilere park etmiş olan, Peterbilt 351 modeli tır.

Bir Trakya hikayesi

Euro Truck Simulator 2 çok değil, 10 sene önce "tezgahta 5 liraya satılan oyular geliştiyorlar" diye hor görülen bir firmann, doğruları arkaya arkaya yaptıka kitlesini nasıl konsolidde edebildiğine, nasıl geliştiğine ve hayal edilemeyecek noktalara nasıl ulaşlığına çok iyi bir örnek. Yıllar önce "Going East" paketi ile Doğu Avrupa'ya adım atan, ardından İskandinavya, Fransa, İtalya, Baltık ülkeleri derken kapımıza dayanan ETS2, Beyond The Black Sea paketiyle Romanya, Bulgaristan ve nihayetinde Trakya bölgesini kapsama alanına dahil ediyor. 20 yeni şehir, 10.000km'den fazla yol, 22 yeni firma, 11 yerel şirket, gerçegine uygun şekilde modellenmiş ve ölçeklenmiş şehirler, Romanların meşhur at arabaları, Danube nehir geçisi, onlarca ünlü bina, heykel, anıt ve yerel zenginlik pakete dahil. Ülkemiz sadece üç şehir ile oyuna dahil olsa da İstanbul oyunda





bulunan en büyük şehir ve buna uygun şekilde devasa detaylarıyla modellenmiş. Galiba bu paketi anlatmaya başlamak için de sınırın bu tarafı, yani Edirne en uygun seçenek.

Kapıkule'den girdiğiniz anda -eğer bölgeyi biliyorsanız- göreveklerinizin sizi nasıl mutlu edeceğini anlatamam. TR68000 model lokomotifleri ile tren yolu hattı, Edirne merkezden Tekirdağ – İstanbul yönüne uzanan Pehlivانlar Heykeli, hemen ardından sol tarafta yer alan ve benim öğrencilik hayatımda evim olan Trakya Üniversitesi Selimiye Yerleşkesi hemen aklıma gelenler. Uzakta sessizce akan Meric Nehri, yeni otogarı geçince (oyunda yok) sola kıvrılarak ilerleyen ve otoban gişelerine gelmeden önce son durağınız olan, kar yağlığında otobüslerin güclükle ilerlediği rampa da burada. Her şey çok tanındık, her şey çok güzel.

SCS Software Trakya'yı modellerken elbette bölgeyi iyi bilenlerden de destek almış. Daha önce LEVEL'da ETS2 incelemelerini okuduğunuz eski webmasterimiz Selçuk İslamoğlu, yani oyuncun fanlarının bildiği adıyla "SiSL" uzun süredir ekibin bir parçası ve kendisi zaten Trakya eşrafından. Haliyle bu doğru kimya oyuna yansıyor ve direksiyon başında geçirdiğiniz zaman boyunca yüzünüzden sıritma eksik olmuyor. Detaylar dedik, devam edelim. Türkiye'ye özgü kurallar oyuna aynen aktarılmış du-

rumda. Otobanda OGS ve HGS gişeleri, girerken değil çıkarken para ödemek ve tırların iki otoban sektörü arasında girmek zorunda olduğu kantarlar paketin içeriğine dahil. Hız sınırları oyuna doğru şekilde yansıtılmış ama bazı noktalarda hız limitleri çok ani değişkenlik gösteriyor. Sonraki yamalarda ilden geçirilecektir, oynaması etkileyen bir durum değil.

İstanbul gibi bir mega kent bu oyuna nasıl yansıtılabilir diye kara kara düşünenler için de haberler iyi. Bu kadar küçük bir yüzölümüne bu kadar fazla şey sidiran kenti olabildiğince uygun şekilde ölçeklenmiştir. Daha iyisi de mevcut ölçekte pek mümkün olmazdı gibime geliyor.

Ya diğer ülkeler?

Romania benim uzun süredir beklediğim ülkelerin başında geliyordu. Hem ormanlık alanlar hem dar ama muhteşem manzaraları dağ yollarının olduğu bu ülkede tır kullanmak korkunç keyifli. Açığçası önceleri de Romanya'yı baştan başa modelleyen bir modu (Romania Reworked) oyundan eksik etmiyordum. SCS'nin Romania yorumu daha az şehir içerde de detay ve grafik seviyesi anlamında muhteşem bir iş çıkarılmış. Bulgaristan da o Balkan havasını buram buram soluyabileceğiniz bir ülke. Eski binalar, komünist dönemin izlerini hissedebileceğiniz meydanlar ve memlekte adım adım yaklaşıyor olmanın keyfi ile burada da ciddi anlamda vakit harcayaçağınızı düşünüyorum. Özellikle Varna/Burgaz tarafına mutlaka gidin.

Peki, ETS2 buradan nereye gidecek? Gözüken o ki ilk hedef İspanya. Henüz çıkış tarihi belli olmasa da sonraki paketle birlikte Batı Avrupa'yı tamamlamış olacağız. Ardından Yunanistan ve Slav ülkelerine dair bir içerik görme ihtimalimiz de -bence- yüksek. Ukrayna ve Rusya tarafı da ciddi bir ETS2 topluluğuna sahip, yabana



Ford F-MAX

Madem Trakya dedik, yerli mali dedik. Buyurun size Emre Aydın ve Bertan Baday tarafından geliştirilen, SiSL tarafından uyarlanan ve SimülasyonTürk tarafından yayınlanan Ford F-MAX modu. Oyunun yanında gelen kamyonlar kadar detaylı bir modellemeye ve kokpite sahip olan F-MAX, şimdiden oyuncular arasında fena halde popüler oldu. 500 HP EcoTorq motoru, ZF 12TX2620 şanzımanı ve mevcut DLC'lere uyumu ile F-MAX'ı <https://fmax.simulasyonturk.com> adresinden indirebilirsiniz, Berlin'deki Ford Trucks mağazasında sizi bekliyor olacak. Şimdilik sadece orijinal haritayı destekleyen modun ProMods gibi eklentileri desteklemesi için de çalışmalar正在做。

atmamak gereklidir. Bunları anlatıyorum zira çoğunuz Anadolu kısmının oyuna dahil olmayacağı merak ediyor. SCS ile konuya yazışma şansımız olmadıysa da Avrupa'ya dahil olmayan bölgelerin, bizim konumunda da Anadolu'nun firma için bir öncelik olmadığı çok açık. Uzun süredir beklenen yerler söz konusu ve firma Avrupa'daki eksik bölgeleri kapatmaya önem verecek gibi gözüüyor.

Bu fiyatta değer mi?

Evet, değer. Öncelikle paketin yurt dışı fiyatının 18\$ olduğunu hatırlatmak gereklidir. Ülkemiz için belirlenen 48 TL'lik tutar bu rakamın çok altında ve sunulan tüm içerik, işin duygusal tarafını dışarıda bırakmanız bile paranızın karşılığını geri alabileceğinizi garantiyor.

Son derece iyi modellenmiş üç ülke ile gelen Road to the Black Sea, ETS2'ye gönül vermiş tüm oyuncuların kütüphanelerinde yer almazı gereken bir ekleni. Oyunun inanılmaz mod desteği, sürekli gelişimi ve uygun fiyatla da kabası. ♦ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Detayına kadar ilmek ilmek işlenmiş Trakya, 22 yeni ve son derece detaylı şehir, ülkemiz için uygun fiyat
EKSI Bazı ufak tefek denge ve hit detection problemleri, Romanya'nın kuzeyi biraz boş kalmış



Yapım Corbie Games **Dağıtım** Iceberg Interactive **Tür** Simülasyon **Platform** PC Web www.railroadcorporation.com

Railroad Corporation

Erken erişimden dağılarak çıkan bir diğer oyun...

Bugüne dek başında amaçsızca zaman geçirdiğim ya da dönüp dönüp tekrar kurdum oyunların bir listesini yapmışdım, Railroad Tycoon 2 net ilk üçe girdi. Ekonomi tarafından basit bir tedarik sistemiyle işi götüren, onlara harita ve yüzlerce lokomotif ile sizi karşılayan bu oyun, günümüz bilgisayarlarında halen oynanabilir durumda olsa da teknik açıdan fosil sayılar artık. Geçtiğimiz yıl bu konu (trenlerin altın çağında geçen yönetim oyular mı?) hayli keyifli gelişmelere konu oldu zira Railroad Corporation ve Mashinky gibi hayli umut veren yapımlar kendilerini birbiri ardına erken erişimin kollarına bıraktı. Hatırlayınsanız olacaktır, Railroad Corporation'ın ilk bakışını yazmış ve açıkcası biraz hayal kırıklığı ile kapatmışım yazısı. Haliyle, beklenim düşküntü ve bu da beni göreceklerime hazırladı diyebildim.

Railroad Corporation pek çok açıdan 20 sene önceki Railroad Tycoon'un yapısından esinlenmiş bir oyun. Gerek senaryo modunda gerekse bu türü sevenlerin favorisi sandbox modunda haritayı demir ağları ile baştan başa

örebileceğiniz oyun, yine oldukça tanık bir ekonomik modelle geliyor. Basitçe anlatalım, şehirlere istasyon kuruyor ve aralarına uygun şekilde bir veya daha fazla hat çekiyorsunuz. Her şehrin size sağlayabileceği kaynaklar (yolcu, posta, yiyecek, yün, maden cevheri vs.) var, rotaya ekleyeceğiniz şehirler bunlardan biri veya daha fazlasını talep ediyorsa onları orada boşaltıyor ve bundan para kazanıyorsunuz. Yolcusu olmayan bir yerde tren katarına yolcu vagonu eklemek veya posta istemeyen bir yere posta göndermek treni yavaşlatıp aşınmasını artırmaktan başka bir işe yaramıyor. Tren arızalanabiliyor ve periyodik olarak bakım gerektiriyor. Ayrıca şehirlerde fabrikalar da var ve bunlar işler hale gelmek için genellikle birden fazla kaynağa ihtiyaç duyuyor. Bu noktada kurduğunuz strateji birden fazla yola yönlendirebilir sizi. Hiç farketmez zira oyun karşınıza garip garip sıkıntılar çıkartıp her türlü canınızı sıkacaktır.

Mesela, oyunun erken erişimdeyken de can yakan teknik sorunları iyice tavan yapmış durumda. Düz bir araziye hat çekmek bile

toprağa gömülüen hatlar, garip yüzey şekilleri veya fizik kanunlarının aksi şekilde ayakta durmayı başaruran gudubet köprüler göz zevkinizin canına okuyor, fonksiyonellikleri kaybolmasa bile. Oyunun şehirler arasındaki en kısa pist inşa yolunu hesaplayan aracı doğru çalışmadığı için kimi zaman olması gerekenin üç katını pist yapımına bayılıyorsunuz. Kayıt almadsanız, hayatı işler. Ayrıca sinyalizasyon yok gibi, yaptığınız paralel hatlar hiç yokmuş gibi trenleriniz istasyonda bekleyip "yol kapalı!" diye ikaz verebiliyor. Her bir şehir için ayrı ayrı tanımladığınız vagonlar kafasına göre sıfırlanabiliyor. Dağlarındaki madene dört vagon genco gönderdim sistem onları indirmesi gereken şehirde indirmediği için, laf değil. Grafik sıkıntıları o kadar çok ki, tek tek bahsetmeyeceğim. Windows 10'u Türkçe kullanıyorsanız menüdeki tüm İ harflerine veda edebilirsiniz mesela. Birbirine geçen trenler, yapılmasına rağmen algılanmayan görevler, kaybolan, altı boşalan raylar gibi şeyler oynala default geliyor.

Bunlara oyunun kapsadığı dönemin kıslığını, hattınız uzadıkça iyice kontrolden çıkan lojistik unsurları, vasat grafikleri ve kontrol hissinin canına okuyan kamera kontrollerini de ekleyin. Türün tutkunu değilseniz pas geçmenizi öne-receğim bir oyun olmuş Railroad Corporation. Belki Mashinky bir şeyler yapabilir, bekliyoruz bakanım. ♦ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Oyun sizin başında tutmayı başarıyor

EKSİ Tren raylarını doğru şekilde yerleştirme işi çuvallamış, teknik sorunlar ve garip glitchler köye kadar, sinyalizasyon ve trenin yük kontrolü konularında fevkalade sıkıntılar var





Yapım Mooneye Studios **Dağıtım** Mooneye Studios **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.lostember.com

Lost Ember



Sıkıntıların arasına sıkışıp kalmış bir macera...

Karşımızda yine kâşiflik yaptığımız, halk arasındaki adı "yürüme simülasyonu" olan bir oyun var. Peki, peki... Daha ilk cümleden oyunun hakkını yemeyeyim. Lost Ember'da etrafta dolanıp bir şeyler bulmaktan ziyade geçmişte yaşananları açığa çıkarıyor, dersler alıyor ve değişik fikirlere tanıklık ediyoruz. Lost Ember'in odağı, dünyaya farklı perspektiflerden bakmak ve bu dünyadaki yerimizi bulabilmek. Lost Ember bize bir yolculuk sunuyor. Peki, bu yolculuk doğru şekilde sunulmuş mu?

Oyunda bir kurdu kontrol ediyoruz. Bize bir

ruh eşlik ediyor. Açılmış sahnesine dönelim, burada bir ruh yardım aramaktadır. Aradığı yardım da kurttan gelir. Ruhlar ve hayvanlar ne alaka derseniz, onun da mantıklı bir açıklaması var: "Yanren inanışı". Lost Ember'da bulunan bu inanışa göre hayvanlar, Işık Şehri'ne girememiş insan ruhlarının beden bulmuş halleridir. Yardım isteyen ruh kim olduğunu bilmemektedir. Bu yolculuktaki amaç hem ruhun, hem de kurdun insanken kim olduklarının ortaya çıkarılması. Dediğim gibi oyunda bir kurdız lakin kontrol ettiğimiz hayvan sayısı kurtla sınırlı kalmıyor. Bir süre sonra kurt ile diğer hayvanların bedenine girip dünyayı onların gözlerinden görüyor ve yolumuza sadece onların gidebileceği patikalardan ilerliyoruz. Mesela bir vombat (yoksa siz ilk defa mı duyuyorsunuz?) olarak küçük aralıklar dan geçebiliyor, bir kuş olarak uçabiliyor veya balık olarak derelerden ilerleyebiliyoruz. Bunlar dışında ördekler, sinekkuşu ve keçiler de cabası. Her hayvanın farklı bir yeteneği bulunuyor ve yetki alanınızda olduğu sürece tek bir tuş ile o hayvana geçiş yapabiliyorsunuz. Tüm bu hayvanları en etkin biçimde kullanabilmemiz için yolculuk yaptığımız alanlar değişiklik gösteriyor. Yemyeşil otlaklar, ormanlar ve olmazsa olmaz çöller gibi. Özellikle bu alanların farklı renkleri (ormanın yeşili veya çölün sarısı gibi) çok güzel betimlenmiş. Hikâyeyi, anılar bularak keşfedoruz. Bu anılar bize üç boyutlu ışık oyunları şeklinde sunuluyor ve bize eşlik eden ruh da bunları yorumluyor. Hikâye ve olanlar aslında

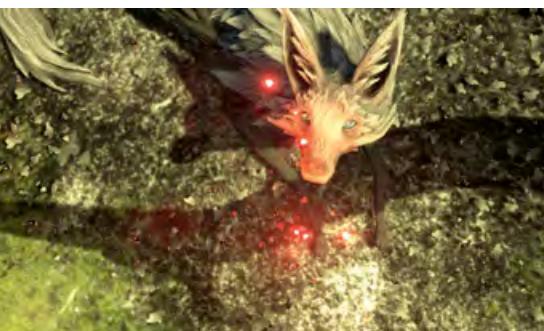
basit. Yani daha ruh olan biteni anlatmaya başlamadan bile siz neler olduğunu çözüyorsunuz. Leb demeden leblebi olayı. Bu iyi bir şey mi? Maalesef hayır çünkü hikâyede gizem ve merak olmazsa çayır çimen gezmek için pek fazla amacımız kalmıyor. Manzara izlemek dışında.

Lost Ember'in en sıkıcı yanı, içeriğinden ziyade teknik sorunları. PS4 platformunda oynamama rağmen performans sorunları ve bir dizi buglar peşimi bırakmadı. Örneğin bir kurttan başka bir hayvana geçiş yaparken birkaç kez dünyadan düştüm. Evet, bildiğiniz düşüyorsunuz ve oyundan çıpık girmeniz gerekiyor. Bazen sıkıştım ve sıkıştığım yerden çıkamadığım da oldu. Bir de ekran ansızın kalabalıklaştığında kısa süreliğine de olsa frame rate düşüşü yaşanıyor. Bunlar hikâyeyi ve deneyimi baltalayan teknik sıkıntılardır ve bunların yamalar ile giderilmesi şart. Lost Ember fena bir yapıp değil ve gerek görselliği gerekse farklı hayvanların şecline bürünebilme özelliği ile tatlı bir deneyim sunuyor. Hikâyeyin çabuk çözülmemesini ve teknik sıkıntılardan kenara koyarsak vakit geçirmesi hoş bir oyun.

◆ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI Harika görsellik, farklı hayvanlarla oynamak ve onların gözünden dünyaya bilmek
EKSİ Performans sorunları can sıkıcı, hikâyeyi çok erken çözüyoruz



HOW IT WORKS | TÜRKİYE'DE

POPULAR SCIENCE TÜRKİYE EKİBİNDEN YENİ BİR DERGİ



TEKNOLOJİ

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

BİLİM

Cağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

UZAY

Güneş sistemi içindeki keşiflerden derin uzaya...

ÇEVRE

Gezegenimizin doğası mercek altında

ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

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

**OCAK
SAYISI
BAYİLERDE**

TAKİP EDİN howitworks.com.tr [howitworksturkiye](#) [@howitworksturkiye](#)



Yapım Krillbite Studio **Dağıtım** Raw Fury **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Mac **Web** www.mosaiccorp.biz

Mosaic

Bir beyaz yakalı plaza çalışanı simülasyonu...

Özgür olduğunuzu mu düşünüyorsunuz? Peki, gerçekten özgür olmakla tanımladığınız şey nedir? Kahve ve çay arasında karar vermek mi? Ya da arkadaşlarınızla MOBA ve Battle Royale arasında bir seçim yapmak mı? Ofise bir saat geç gidebilmek, Netflix'te istediğiniz programı seçebilmek, öğleden sonraki dersten kaçabilmek... Çevrenize bir bakın, özgürlük dediğiniz şey süslü bir kuş kafesinde geçiyor. Üstelik bu durumu o kadar kanıksamış ki özgürlüğün ne olduğunu da bilmiyoruz. Aslında video oyunları bu noktada hayatımıza dahil oluyor. Oyunlar sayesinde kendi hayatımızdan kaçarak, güçlü karakterlerin, fantastik dünyaların ya da uçuk bilim kurguların arasında kendimizi farklı ve canlı hissetme şansını yakalıyoruz.

Krillbite Studio'nun yeni oyunu Mosaic ise bizi çok farklı bir deneyimin içeresine çekiyor. Buradaki "çok farklı" dan kastım hiç bulunmaz bir deneyim değil; aksine bizzat, olabilecek en tekdüze hayatın kendisi. Among the Sleep'te bir çocuğun kabuslarını konu edinen ekip, şimdi de yetişkinlerin en büyük kabuslarından birini ele alıyor.

Mosaic'te büyük bir şirketin sıradan bir çalışanını canlandırıyoruz. İnsana kendini korkutucu bir distopyanın içinde hissettirir şekilde, birbirine benzer binlerce beyaz yakalının içinde herhangi bir özelliği olmayan ortalama bir

karakteriz. Her sabah alarmı kapatmaktan sonra üstümüze başımıza çeki düzen veriyor, dışarıyı fırçalayıp bizim gibi diğer çalışanlarla birlikte yollara dökülüyorum. Her gün birbirinin aynı... Büyük binaların, araçların ve insanların arasında başlarımız telefon ekranına gömülü şekilde evden işe işten eve yolculuk ediyoruz. Her gün karakterimizle birlikte ofisindeki bilgisayarın başına oturup üretilen kaynakları, oluşturduğumuz altigen yollarla Milestone denilen ana merkeze ulaştırmamız gerekiyor. Her seferinde anlamsızca baştan başlayıp Milestone'u beslemeye çalışıyoruz ve her geçen gün bu iş biraz daha karmaşıklaşıyor. Ancak tabii ki Mosaic dümdüz bir beyaz yakalı simülasyonu değil... Yaşadığı hayattan aşırı bundalığı her halinden belli olan karakterimizi zaman zaman çiçekle böcekle etkileşime sokarak bir hayal alemine daldırabiliyoruz. Metaforik olarak karakterimizin ruhunu renklendiren bu küçük anılar onun mutlu olmasını sağlarken, aslında yaşadığı hayatı ve işine karşı motivasyonunu biraz daha kaybetmesine yol açıyor.

Zaten amaç da bu değil mi? Mosaic'in yanmış olduğu "modern dünya" atmosferi bolca içimin daralmasına sebep oldu. Özellikle şehir içerisindeki devasa yapılar, bir yerden bir yere durmadan giden birbirinin aynı görünüşüne insanlar ya da ofislerdeki yüzlerce bilgisayar

bana karakterimin bu sistemin bir parçası olmaktan öteye gidemeyeceğini, dünyayı değiştirmek için bir gücü olmadığını hissetti. Oyun bize aslında ne kadar küçük ve basit şeylerle mutlu olduğumuzu ancak bu küçük şeyler de kendi ellerimizle yok ettiğimizi anlatıyor. Yerine bina dikilen parklar, engellenmek istenilen sokak sanatçıları, dikkatimizi çevremizden telefonlarımıza kaydırın mobil uygulamalar...

Kısacası Mosaic için, halihazırda yaşadığımız hayatı distopik bir şekilde ele alan bir yapıp diyebilirim. Oyun tasarımı ve metaforik yaklaşımıyla oldukça başarılıydı; ancak kasvetli ve tedüze yapısı insanın içini de karartıyor. Şahsen oyunu ikinci kez oynayacağımı sanmıyorum ki bazı kısımlarda çok sıkıldığım oldu (dürüst olmak gerekirse en eğlendiğim kısım adamın işiydi). Bir oyun olarak eğlenceli olmaktan çok uzak olsa da anlatısı ve görsel-leriyle hoş bir yapıp olduğunu söyleyebilirim.

♦ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Oyunun görsel dünyası, anlatıldığı naif ama iç burkan hikaye

EKSİ Yavaş ilerleyen bir oyun, ikinci kez oynanabilirliği yok

70





Yapım Draw Distance **Dağıtım** Draw Distance **Tür** Görsel Roman **Platform** PC, Switch, Mac
Web drawdistance.dev/vampire-the-masquerade-coteries-of-new-york

Vampire: The Masquerade

Coteries of New York

"Kolumna gir, hayatım. Halen korkmuyor musun? Korkmalısın."

Yani açıkçası nerede 2004 yılında piyasaya sürülen Vampire: The Masquerade - Bloodlines'in hikayesi, nerede Vampire: The Masquerade Coteries of New York. Yani tabii ki bir Bloodlines olmasını beklemiyordum bu oyunun, sonuça karşımızda bir görsel roman var ancak Redemption ve Bloodlines'in üzerinde böyle cerezlik şeyler oynayınca, bir oyuncu olarak daha fazlasını istiyorsunuz.

Dediğim gibi oyun bir görsel roman, haliyle de her oyuncuya hitap etmiyor ancak kitap okumayı, VtM'i seviyorsanız orta şeker bir oyunla karşı karşıya kalacaksınız. Çünkü bu oyunda bir VtM senaryosunda karşılaşacağınız o çığın sarmal öykü anlatımını, derinlemesine işlenmiş karakterleri falan beklemeyin. Hikaye o kadar yüzeysel ki, bir süre sonra isteksiz şekilde oynamama sebep oldu.

Oyunda oynamamız için bize sadece üç karakter sunulmuş durumda, bu karakterler hakkında da seçim esnasında bağlı olduğu klan ile ilgili üç satırlık bir metin yer alıyor. Brujah, Toreador ve Venttrue klanları arasından istediğimizi seçip görsel romanı okumaya başlıyoruz. Tabii oyun sadece okumaktan ibaret değil, kimi yerlerde konuşurken ya da

bir aksiyon alırken seçimler yapmak zorundayız. Yaptığımız seçimlerin sıklığı o kadar az ki dündüz roman okumak istesem alır roman okurum zaten. Günün sonunda bu bir oyun ve daha çok seçimin olduğu, daha çok müdahale olabildiğim bir gidişat beklerdim.

Oyunun sınıfta kaldığı noktalardan bir tanesi de tam olarak burası, biz her ne kadar farklı seçimler yaparak ilerlediğimizde gidişat biraz da olsa değişiyor olsa da finalde aynı yere çıkıyoruz. Yani üç farklı karakter ile birden çok farklı yöntem ile oynayıp bütün görevleri tamamlama şansına sahip oluyor olsak bile bildiğin tren yolculuğu gibi bir oyun.

Tam tersi olarak VtM'den uzak ancak, Görsel roman severler için ise görselliği ve müzikleri ile oldukça büyük keyif verecek bir yapılmıştır. Bir yere kadar. Şimdi diyeceksiniz ki tam gazi verdin, sonra bastın frenе. Bastım çünkü oyundaki bazı sıkıntılar bu görsel romanın alacağınız zevke gümüş suyu sıkiyorlar, kalbine kazık çakıyorlar efenim. Kimi zaman X kişinin konuşmasını okurken ekrana başka bir karakterin görselin girmesi gibi sorunlar ile de karşılaştım.

Büyük bir sorun olmasa da, farklı karakter-

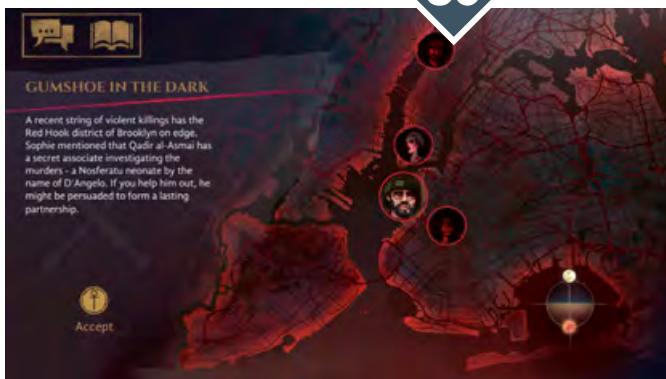
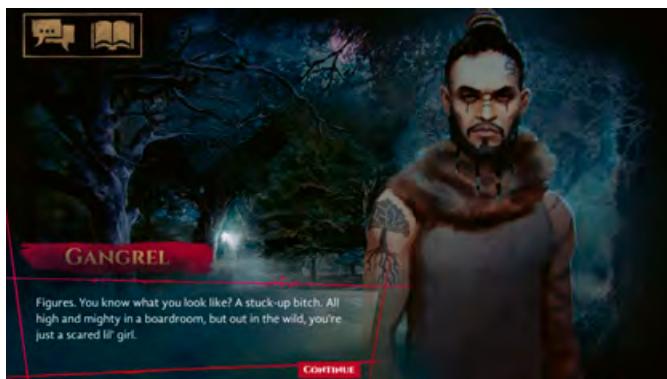
ler ile oynarken kimi anlatım ve seçimlerin değiştiği yerler dışında pek fark yok, haliyle de oizon betimlemeyi ikinci kez okurken biraz sıkılıklırsınız. Ancak tabii ayarlar kısmında bu metinlerin akış hızı değiştirilebiliyor bunu kullanarak bu süreci biraz hızlandırabilirsiniz de. Şimdi görsel roman ve VtM'i kanının son damlasına kadar bilenler için bu oyun pek bir anlam ifade etmiyor, hatta bazı yerlerde kendi bileğinizi isirmak bile isteyebileceğiniz diyaloglar ve olaylar ile de karşılaşıyorsunuz. Ancak VtM'e giriş yapmak istiyorum, söyle hafifinden bir ön kapısında gezeyim, bahçesinde dolanıyorum diyorsanız ilk sefer için tadımdık olmuş. ♦ Sonat Samir

KARAR

ARTI VtM'e yumuşak iniş arayanlar için güzel, bir görsel roman sever için iyi bir deneyim sunuyor

EKSİ Seçilebilir karakter sayısı çok az, hikaye hep aynı yere çıkıyor, çevre tasarımları kendisini tekrar ediyor, diyalog ver karakter görselleri karışabiliyor

60





Yapım SkyBox Labs **Dağıtım** SkyBox Labs **Tür** Platform **Platform XONE Web** skyboxlabs.com/games/stela

Stela



Inside gibi başlayıp kendisi gibi biten bir yapım...

Herhangi bir oyuna "aynı şunun gibi" diye giriş yapmak zorunda kalmak yazarlığın sevmediğim yönleri arasında. Esinlenme dediğimiz şey, ortaya çıkartılan ürün kaliteliyse aradaki benzerliklerin yarattığı hayal kırıklıklarını unutturuyor neticede. Yine de -maalesef- şunu söylemek zorundayım, Stela fena halde Inside'ın mekaniklerinden esinlenen, tipki onun gibi kelimeleri kullanmadan hikayesini anlatma yoluna giden bir yapım. Bu kötü mü, en azından oyunun başlarında öyle düşündüm, yalan değil. Peki, Stela ne anlatıyor? Oyunda herhangi bir dublaj ya da hikaye yok, konu ise -SkyBox Labs'ın belirttiği şekilde- insanlığın yanından geçip gitmek üzere olan bir dünyanın son günlerine tanık olan bir kızın etrafında dönüyor. Herhangi bir konu hakkında bilgilendirilmeden başladığımız yolculukta önce bir ahrıdan, sonra karanlık bir ormandan geçiyoruz. Peşimize takılan -Mummy'deki et yiyenleri anımsatan- böcekler, dev gergedan böcekleri ve gölgelere canavarları bu noktadan sonra insanoğlunun acımasızlığı karşısında birer av olmaktadır.



öteye gidemiyor. Savaşlar koca bir ormanı yakıp yok etmiş, gök yüzünden alevli oklar yağıyor ve hikaye bizi bir mağaraya düşürenе kadar hayatı kalmaya, muhteşem manzaların tadını çıkarmaya çalışıyoruz. Stela'da her yeni sahne ufak veya büyük yeni bir bulmaca barındırıyor. Çok zor degiller, hemen tamamını bir kez deneyip yanıldıkten sonra rahatça çözebiliyorsunuz. Kontrol şeması gayet basit, diğer taraftan kontroller pek hassas sayılmaz. Bu ne demek, zıplamak için tuşa basmanızla Stela'nın gerinip zıplaması arasında minik gecikmeler oluyor demek. Çok mu kötü, hayır. Stela'yı kendisine özgü yapan şeylerin başında sanat tasarımları geliyor. Inside veya Limbo'nun aksine çok daha renkli bir oyun olan Stela'da birbirinden farklı mekanlarla karşılaşıyoruz. 2.5 saatlik süresi boyunca Stela'da mekanlar birbirini tekrarlamazken, bulmacalar maalesef tekrar hissi yaratıyor. Bu konuda Inside'daki çeşitlilikten söz etmek mümkün değil. Müzikler son derece başarılı, hem atmosferi tamamlamak hem de sizin dikkatinizi çekmek konusunda üzerine düşeni fazlaıyla yapıyor. Stela'da eleştirmen gereken şeylerden birisi de Force Feedback kullanımı. Açık konuşmak gereklse şimdije kadar gördüğüm en kötü optimize edilmiş FF ile bu oyunda tanıştım. O kadar gereksiz derecede gürültülü ve rahatsız ediciydi ki kapatmak zorunda kaldım. Herhangi bir ayar yapmak da maalesef mümkün değildi. Her on saniyede yumurta pişirme makinesi gibi zorrrr diye bağıran bir gamepad sınırınızı bozmuyorsa kapatmak istemeyebilirsiniz elbette.

Sonuca bağlarsak Stela başarılı bir oyun olmuş. Savunmasız bir kızın gizlilik ve bulmacalar ile süslü macerası kolaylıkla bayabilecek bir hikaye de olabilirdi, aksine son derece iyi kotarılmış, rafine bir yapıp olmuş. Henüz PC sürümü piyasada olmayan ürün Xbox Game Pass'e de dahil değil. Peki, Stela kendisinden istenen 56 TL'lik fiyatı hak ediyor mu? Açıkçası 3GB boyutundaki bu oyunu 2.5 saat içinde tamamen tüketmek mümkün, yani istenen fiyat biraz sıkıntılı. Diğer taraftan bitirdiğinizde bugünlere nadiren deneyim edebildiğimiz bir platform oyunu deneyimi yaşamış olacaksınız, haliyle tercih size ait. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Çok başarılı sanat tasarımlı, keyifli oynanış ve bulmacalar, başarılı soundtrack

EKSI Oyun fiyatına göre fazlaca kısa, kontroller çok hassas değil

82





Yapım Shin'en Multimedia **Dağıtım** Shin'en Multimedia **Tür** Platform, Bulmaca **Platform** Switch **Web** www.nintendo.com/games/detail/the-touryst-switch

The Touryst

Renkli gömlekler, aynalı gözlükler ve tabii ki o büyükler.

The Touryst ilk bakışta türünü hemen tahmin edebileceğiniz bir yapılmış. Grafik tarzı biraz Minecraft biraz da LEGO'yu andıran The Touryst, platform öğeleri taşıyan bir bulmaca oyunu ve bizi bekleme yapmadan maceranın ortasına atıyor. Oyunda yönettiğimiz karakter bir "turist" ve kendisi aksiyonun ortasına dalmak konusunda pek ustası. Birden fazla adayı ziyaret edeceğimiz yolculuğu -muzda karşımıza çıkan ilk insan genellikle o bölümde ne yapacağımıza dair ufak bir ipucu veriyor. Oyunda, yol boyunca ihtiyacımız olacak paralara ve eşyalara kavuşmak için basit görevleri yerine getiriyor (mesai saatı dışında dağa çıkan asansöre binebilmek için görevliye soğuk içecek getirmek gibi) ve

platform öğelerinin de bolca kullanıldığı bulmacaları geçmeye çalışıyoruz. Bulmacalar genellikle ilk anda tahmin ettiğinizden farklı çözümlere sahipler, fark ettiğinizde nasıl düşünemediğinize şaşırıyorsunuz. Yaklaşık 5-7 saat kadar sürecek olan bu meşgale içinde size eşlik eden ise oyunun son derece güzel bölüm tasarımları ve sanat yönetimi oluyor. Son derece iyi çalışan kamera kontrollerini de eklediğinizde ilk bölümde edineceğiniz kamera ile pek çok güzel fotoğraf çekeneğinize şüphem yok. Burada canınızı sıkacak olan bir şey var, oyunun platform fiziklerinin son derece hantal olması. Mesela bazı yerlerde bir şeyleri yerden alıp analog kollarla nişan alarak bir yere atmanız gerekiyor ve

hemen anlıyorsunuz ki üç adımdan koca kulubeyi bile iskalamak mümkün. Aynı durum bir yere atmanız gerekiğinde de belinizi bükyör ve oyunun bazı yerlerinde oyundan çıkmamak için kendinizle savaşıyorsunuz. Neficede oyun her Switch sahibinin konsolunda olması gerekenlerden değil. Eğer güzel grafikli, ilginç fikirlerle dolu bir platform arıyarSANIZ öneriyorum. ♦ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Sanat tasarımı ve grafikler çok hoş, bulmacalar zekice hazırlanmış

EKSİ Platform mekanikleri sorunlu

76

Yapım Urban Games **Dağıtım** Good Shepherd Entertainment **Tür** Simülasyon **Platform** PC, Mac **Web** www.transportfever2.com

Transport Fever 2

At arabasından dev metropollerin ulaşım altyapısına...

Train Fever olarak yola çıkan bir yapılmış birkaç sene içinde bu kadar yol kat edip bugün itibarıyla anlık oyuncu sayısında Star Wars Jedi: Fallen Order'i geride bırakan bir çığırılık haline gelmesi takdire şayan. Piyasadaki en nitelikli ulaşım simülasyonu olan oyun son versiyonunda lisanslı araçların sayısında bir patlama yaşamış. Şimdiye kadar Airbus A220, Sukhoi SSJ-100, Bombardier marka

tramvaylar, Japonların O Series Shinkansen modeli hızlı treni ve Manor sınıfı buharlı lokomotifler gibi onlarda lisanslı araca tanık oldum. Ulaşım ağınızı önerken kullanabileceğiniz toplam araç sayısı ise 200'ün üzerinde. Transport Fever 2 elbette sandbox modıyla nefes alan bir oyun ancak senaryo modu da pakete dahil. Eğer belli senaryolar üzerinden gitmek isterseniz üç farklı kitada geçen ve sizin toplamda 25-26 saat oyalayacak önceden tanımlı meşgalelere ulaşabiliyorsunuz. Hikaye de aslında toplu taşımının icadından başlayıp günümüzde kadar uzanıyor. Trafığı helak etmeden tramvay hattı nasıl döşenir, maliyeti artırmadan en iyi tren rotası nasıl çizilir, şehir ortasına sekiz şeritli trafik döşemek iyi bir fikir mi gibi konuların tamamını yaşayarak öğreneceksiniz. Oyunun tutorial kısmının da hayli başarılı olduğunu kabul etmek gerek. Son konu, grafikler. Oyunda kullanılan araç

modelleri gelişim gösterse de çok yüksek polygonla yapıldıklarını söylemek güç. Standart kameradan baktığınızda ise her şey gayet güzel ve muntazam gözüküyor. Optimizasyon da gayet iyi durumda. Mac'de rahat oynamaya çalıştığını düşündüm ilk gördüğümde ama gayet sorunsuz çalışıyor.

Sonuç olarak, karşımızda gayet eli yüzü düzgün bir yapılmış var. Bu ulaşım işlerine gönlünü varsa hiç durmayın. ♦ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Lisanslı araçların sayısı ciddi oranda artmış, hemen tüm toplu taşıma türleri oyunda mevcut, grafikler fena gözükmüyor

EKSİ Türe uzak olanları boğabilecek kadar fazla detay içeriyor, fiyatı ucuz değil, ne istedığınızı bilmeniz önemli

80



Yapım Hello There Games **Dağıtım** Wired Productions **Tür** Müzik **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.invectorgame.com

AVICII Invector

Geçtiğimiz sene hayatını kaybeden müzisyene bir saygı duruşu

Dünyaca ünlü müzisyen AVICII 2015 yılında müziklerinin entegre olduğu bir oyunun yapımı için Hello There Games ile ortaklaşa bir çalışmaya başlamıştı. Ne yazık ki oyun tamamlanmadan önce AVICII, gerçek adı ile Tim Bergling, 2018 yılında aramızdan ayrıldı. Çalışmış olduğu ekip ise yarı kalmış olan projeyi tamamladılar. AVICII Invector klasik bir ritim / müzik oyunu. Guitar Hero veya herhangi bir ritim oyunu oynadıysanız oynanışa hiç yabancılık çekmeyeceksiniz. Oyunda ritmik bir şekilde müziğe eşlik ederek çeşitli tuşlara basmanız gerekiyor. Oyunda AVICII'nin 25 adet şarkısı bulunuyor. Bunları üç

ayrı zorlukta oynayabiliyorsunuz. Oyundaki uzay teması, neon ışıklar ve ışıklı efektlər AVICII'nin genelde umutlu sözler içeren ve insanı yükseğe çeken müziğine uyumlu bir şekilde eşlik ediyor. Tek başınıza veya parti olarak oynayabileceğiniz bir oyun AVICII Invector. Oyundan çok fazla bir şey beklememek gerek. Oyun hayatı etmiş bir müzisyeni anmak ve müziğini hatırlamak için keyifli ve güzel bir deneyim sunuyor. Elektronik dans müziğine veya özellikle AVICII'ye de bir ilginiz varsa da sizin için özel bir deneyim olacaktır.

Oyunun satılmasıyla elde edilen gelirin bir

kısımının akıl sağlığı farkındalığını artırmak için kurulmuş olan Tim Bergling Foundation'a gidiyor. Kısacası elimizdeki müzisyeni severler için hem bir anma fırsatı hem de bir saygı duruşu. Kendinizin ve sevdiklerinizin değerini bilin. Hoş ve güzel kalın. ♦ Ege Tülek

KARAR

ARTI AVICII ve hayranları için yapılmış bir hatıra olması.

EKSİ Oyunun amacı belli. Bunun dışında bir şey beklememek gerekiyor.

Yapım Critique Gaming **Dağıtım** Mixtvision **Tür** Simülasyon **Platform** PC, Mac **Web** interrogation-game.com

Interrogation: You Will Be Deceived

İnsan sarraflarını ekran başına alalım

Neye bilmiyorum ama hep dedektif olmak istemiştim. Filmlerde de sorgulama odası sahneleri hep çekici gelir bana. Bu yüzden ismi direkt Interrogation (Sorgulama) olan bir oyun görünce oldukça heveslendim. Eksikleri olsa da oyun bana iyi kötü istedigim şeyi de verdi. Interrogation, oynanışı gayet basit olan diyalog temelli bir oyun. Karşınıza çeşitli şüpheliler geliyor, siz de onları sorguluyorsunuz. Şüphelilerin geçmişlerini ve o andaki psikolojik durumlarını göze alarak sorgulama tekniklerini değiştirmeniz gerekiyor. Bazen iyi polisi bazen de kötü polisi oynamanız gereklidir. Yeri gelince yasanın dışına çıkıp sorgulama odasındaki kayıt cihazını durdurup şiddete dahi başvurabiliyorsunuz. Tabii ki bunun size geri dönüşü oluyor.

Oyunda ekinizle, basınla ve halkla aranızı iyi tutmanız gereklidir. Burada da oyuncunun küçük bir mikro yönetim kısmı devreye giriyor. Bu kısmı çok gereklı bulmadım ben. Oyunu tekdüzelikten kurtarmaya çalışmışlar ama pek bir derinlik kattığı da söylenemez. Bunun yerine sorgulama sahnelerine daha ağırlık verilebilirdi. Karşınıza çıkan vakalar farklı farklı olsa da çoğu şey tahmin edilebilir oluyor. Diyaloglar da çok iyi yazılmamış. Tabii bir de oyuncunun sıradan olaylardan çıkış sizin kişisel ahlakınızı sorgulayan ve daha politik yerlere varan bir ana senaryosu da var. Beni rahatsız eden şey, bu senaryonun oyuna fazlaca gözle batan bir şekilde yedirilmesi oldu. Bir Papers, Please'deki gibi siz işinizi yaparken alttan alta

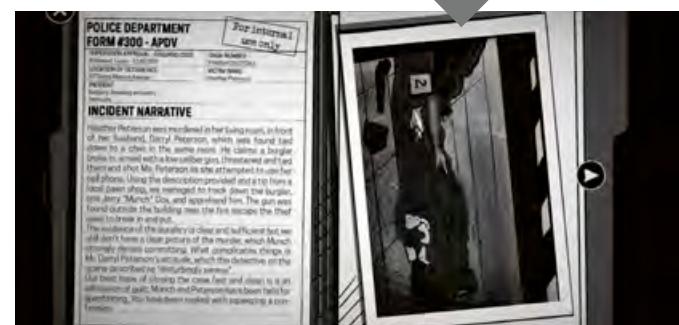
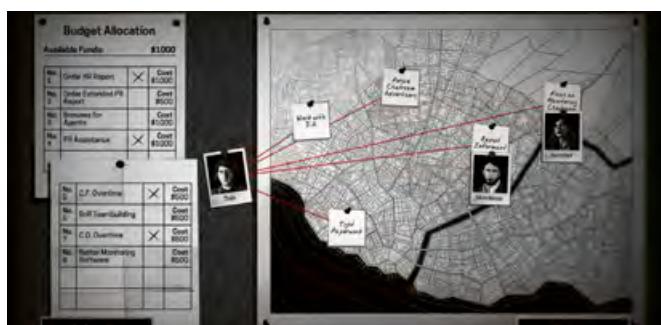
gözünüzde sokulmadan işlenen bir yapısı yok. Kısacası bu oyun iyi bir girişim ama amatör kalmış yanları var. Yine de güzel görseller eşliğinde sizin deki Sherlock'u tatmin edebilme şansı veriyor. Benzettığım Papers, Please veya Her Story gibi bir klasik olmasa da keyifli vakit geçireceğiniz bir yapım. ♦ Ege Tülek

KARAR

ARTI İcinizdeki dedektifi tatmin ettirecek sorgulama sahneleri.

EKSİ Sorgulama sahneleri dışında geri kalan şeyler çok gerekli değil.

60



Life Is Strange 2: Episode 5

Ve yolun sonuna geldik...

Uzunca bir süreden sonra nihayet oyunun son bölümü de yayıldı ve iki erkek kardeşin maceraları da sonlanmış oldu. Bu sonda yaklaşırken yine duygusal anlar yaşandı. Haven Point'te olan olaylardan 7 hafta sonrasını konu eden beşinci bölümde, kardeşler kendilerini Arizona'da buluyor. Burada bir süre, anneleriyle birlikte takılan kardeşlerin yeniden yola düşmeleri gerekiyor ve yavaş başlayan bölüm ivme kazanıyor. Oyunun bu bölümünü aynı zamanda tüm eski bölümlerde verdığınız kararların da sonuçlarını bir bir aldığınız bir yapıya sahip. Bunların bazıları küçük detaylar, bazıları nispeten daha büyük ve önceki yönlendirmelerinizde saptığınız yönlerin karakterleri nasıl



değişik kararlar almaya itebildiğini gösteriyor. Senaryoya ilgili fazla detay vermemiyorum haliyle fakat keşke önceki bölümlerde karşımıza çıkan karakterleri bu bölümde de yedirselерdi. Böylece daha sağlam bir senaryo bütünlüğü olurdu. Yine de bu finalle gayet güzel bir iş başarılı olmuş. Serinin genel havasıyla ilgili eleştirilerimi daha önceki bölümlerde söylemiştim ve bu konu, son bölümde de gözümne batmaktan geri kaldı. Bence LiS serisinde genel olarak, diyaloglarda ve seslendirmelerde bir sorun var. Oyun -super güç muhabbetlerini saymazsa- gayet gerçekçi bir tonda iceriliyor ama seslendirmeler, konuşulanlar "ben önceden yazılıp çizildim ve gerçek hayatı olamayacak kadar yapayım" diye bağınyor. Hele Sean'in seslendirmesi beni heften delitti. Sürekli bir mizirdanma, sürekli acı çekiyormuş gibi bir hal... Gerçek hayatı

görsem ağızına bir tane geçiririm, konuşması toparlanır, öyle bir hissiyat. (Siz yapmayın, ben bu bölümde gerginim.)

LiS 2 genel anlamda LiS kadar iyi bir oyun olmadı belki ama tüm bölümleri de çıktıına göre artık alıp oynanmayı daha da bir hak ediyor. (Bölüm beklemek çok sıkıcıydı.) Eğer fiyatı yüksek gelirse bir indirim de bekleyebilirsiniz; önceki LiS gibi bu oyun da son derece zamansız...

◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Hiç de fena bir final değil. Eski böülümlerdeki kararlarınızın meyvelerini toplamak güzel.

EKSİ Sean'in konuşmasına illet olmaktan kendimi alamadım. Diyaloglar yapay geliyor.

84

Cardpocalypse

Of aman ya, dünyayı kurtarmak yine bize kaldı...

Mükemmel bir kart oyunuyla karşı karşıya miyiz? Birazdan anlayacağız. Bu oyunla birlikte adeta 1990'lara geri dönüyoruz. Ve tabii ki dünyayı kurtarmak da yine bizim elimizde. Cardpocalypse'de bunu kart oynayarak yapacağız.

Jess, 10 yaşında, Dudsdale Ortaokulu'nda ilk günü... Daha okula gelir gelmez herkesin bayılarak oynadığı kart oyunu Power Pets'in yasaklanması sebep oluyor. Herkes gizlice oynamaya devam ediyor tabii. Jess'in de kartlarını alıyorlar ama daha sonra biraz daha kısıtlı bir desteyle oyuna devam ediyoruz.

Sonra oyundaki mutantlar gerçek dünyayı işgal etme çabasına girişince iş başa düşecek ve dünyayı mutantların elinden kurtarmak da Jess ve arkadaşlarına kalacak.

Daha fazla spoiler vermeyeceğim ama oyunun hikâyesi genel olarak bu şekilde. Bu arada oyunda çok fazla görev var, o kadar ki bir

yerden sonra saymayı bıraktım. Bu görevler de çoğu açıdan birbirinden farklı. Ve oynamaya başlamadan önce hiç ummazdım ama gerçekten sarıyor, başına oturup 15-20 saat oynayabilirsiniz. Bu sanırım çok iyi bir şey değil gerçi... Ve oyun da seçimlerimize, yaptığımız özelleştirmelere göre değişiyor, güçleniyor ya da zayıflıyor gibi şeyler de var. Bunların yanında olumsuz noktalara da degeninmezsek olmaz. Oyunda bir iki yerde takılma sorunu yaşadım ve PS4'ü baştan başlatıp, karşılaşmaları tekrar oynamak zorunda kaldığım yerler oldu. Kuralların oyun ilerledikçe değişmesinin de sürekli olarak yeni bir oyuna başlıyormuşcasına ufak kafa karışıklıklarına neden olduğunu düşünüyorum. Bu durum oyunun akişkanlığını biraz zarar vermiş. Ve üzerinde uğraşmam gereken pek görev olmadı. Yani çoğu çekirdek çitlercesine çit çit diye geçtim. Bir noktada

heyecanı yüksek tutmak için çok olmasa da biraz zorlanmaya ihtiyaç var bence.

◆ Gizem Kiroğlu

KARAR

ARTI Grafikler, müzikler ve bolca görev.

EKSİ Buglar var. Oyun çok kolay.

72





Tür MMORPG Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Black Desert Mobile ◆

Bilgisayarda vakit ayıramayanlar için...

Black Desert, 2014 yılında PC için yayınlanan, daha sonra konsollarda da karşımıza çıkan açık dünya çevrimiçi bir rol yapma oyunu. Kore yapımı olduğu her halinden belli olan oyunun, mobil versiyonu için telefonda bir 2.5 GB yer açtıktan sonra indirmeye başladım. Yüklerken sıkılmayın diye mini oyuncular oynamanıza da imkân veren Black Desert'in grafikleri oldukça başarılı, PC versiyonundan neredeyse hiçbir fark yok. Karakterinizi enince ayrıntılara kadar tasarladıkten sonra korumanız gereken bir

köyde bulunuyorsunuz kendinizi. Oyun ekranı çok kalabalık; toplamanız gereken ödüller, yapılacak görevler, sol köşede haritanın ufak hali, daha ne işe yaradığını anlayamadığım minik semboller ve daha niceleri. Açık dünya haritası fazlaıyla geniş ama sürekli görev ekranının sağ köşesinde yanıp söndüğü için, onun üzerine gelip kendinizi bir oraya bir buraya koşarken bulabilirsiniz. Karakterinizin haritada ilerleme işini -atla ya da yaya olarak- otomatik yapıyor ama tuhaf yaratıklarla dövüşler, tohum

ekme ya da kuyuya bir madde atma gibi eylemleri siz yapıyorsunuz. Görev yapmayı seven biri olduğum için kendimi kaybedip hiç oyunu kapatmadan 10. seviyeye kadar geldim. Oyunun en şirin özelliği, evcil hayvanları sahip olmanız, onlar da tüm görevlerde kırmızı gözlu Black Spirit ile size eşlik ediyor. Netice de Black Desert, fazlaıyla ayrıntılı, grafikleri güzel bir oyun ama o karmaşa bir süre sonra çok göz yoruyor. Buna rağmen benzerleri arasında en beğendim oyun olduğunu söyleyebilirim.

82

GROUP
Thomas, Cleo

Thomas added Cleo

Did you find anything out?

14:42

Where did you get this picture?

14:42

This stranger sent it to me!

I am not allowed to tell you that



Tür RPG Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Duskwood: Crime & Investigation Detective Story

Hannah Donfort'a ne oldu?

Telefonunuza tanımadığınız birinden mesaj gelse ve kız arkadaşının kaybolduğunuz sizinle bağlantısı olduğunu söylemeye yaparsınız? Duskwood tam da böyle başlıyor. Thomas isimli biri size mesaj yazıyor ve hemen sonrasında diğer arkadaşlarını da eklediği bir sohbet grubu oluşturuyor. Eklenen kişiler, bunu yapmak doğru mu gibi tuhaf yazışmalar yapıyor, siz ne olduğunu anlayamaz bir şekilde ekrana bakarken Hannah Donfort'u nereden tanıyorsun sorusu geliyor. Sorulan sorulara verdiği cevaplara dört seçenekten birisini tercih etmelisiniz. Ben de tanımadığımı söylüyorum doğal olarak, bunun üstünde kız arkadaşının üç gündür kayıp olduğunu ve bir önceki gece ondan mesaj geldiğini ve içeriğinde benim numaram olduğunu söylüyor ve böylece gizemli olaylar başlıyor. Duskwood

oyunu tamamen yazışmalar üstüne kurulu ve ücretsiz ama aralarda devam edebilmek için Candy Crush benzeri bir oyun oynamanız gerekiyor. Oyunu satın alırsanız, kişilerin profilindeki fotoğrafları görebiliyor ya da bazı özel cevapları seçenek olarak kullanabiliyorsunuz açıkçası bunun oyunun gelişmesinde çok bir fark yaratacağını düşünmüyorum. Sürekli bir yazışma hali biraz sıkıcı olabiliyor, bazen görüntülü aramalar var onlar da ürkütücü doğrulu söylemek gerekirse. Yazışığınız kişiler genel olarak sınırlı bozucu tipler, tabii hepsiyle ayrı ayrı da konuşup sohbet edebiliyorsunuz. Gizemli oyunları severim ve olaylar ilerledikçe de kiza ne olmuş diye merak ediyor insan. Bu tarz oyunları seviyorsanız ve de WhatsApp yazışmalarından yılmadıysanız dene menizi önerebilirim.

68



Tür Müzik Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Old School Musical Pocket Edition ◆

Haydi biraz eğlenelim!

Danslı ve müziki oyunları oldum olası sevmişimdir, hatta Amerikan filmlerinde atarı salonlarında olan, ekrandaki yönlendirmelere göre oynanan dans makinelerine çok özenirim. Bu oyunu biraz da onlara benzettigim için hemen listeleye oldum. 2018 yılında bilgisayar ve Switch için çıkışmış olan OSM, 55 bölümden oluşan çok eğlenceli bir ritim oyunu. Karşınıza çıkan canavar(!) tavukları, çalan müzik doğrultusunda doğru zamanlarda tuşlara basarak geri püskürtmeniz gerekiyor. Bunun için de ritim duygunuzun ve reflekslerinizin kuvvetli olması şart. Retro pikseli görüntü, eski atarı oyunu müzikleriyle nostalji duygularınızı da besleyen OSM, repertuarına her hafta yeni şarkılar eklemeye sözünü veriyor. Takımınızın sağlık seviyesi, doğru zamanlarda tuşlara basmadığınız-

da azalıyor daha da başarısız olursanız "Game Over" ekranıyla karşılaşabiliyorsunuz. İlk bölüm bile biraz zorlayabiliyor ama daha sonra kendinizi kaptırıp müziğe hâkim olunca başarılı olacağınızı emin olabilirsiniz. Kendinize güveniyorsanız orta ve zor seviyeleri de seçebilirsiniz ama ben cesaret edemedim. İlerleyen bölümlerde oldukça zorlandım çünkü üzerine geldiğinde basacağım daire gitgide küçüldü ama yine de yılmadım devam ettim. Oyun ücretsiz ama Dubmood, Zabutom, Hello World gibi şarkılının yanı sıra bölümlerdeki şarkıları satın almanız ya da video izleyerek arşivinize katmanız gerekiyor. Eğer sözünü ettığım özelliklere ilginiz varsa, yolda giderken kulaklığını takıp çılçınlı oynayabileceğiniz bir oyun olabilir ama durak kaçırmanız da olası.

74



Tür RPG Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Traitors Empire Card RPG ◆

Sıra tabanlı dövüş oyununa, kartları da dahil etsek nasıl olur?

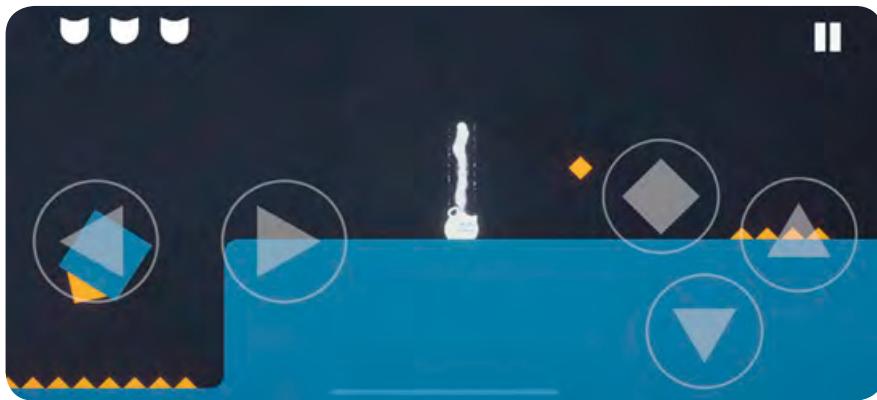
Yarış oyularına bile girmiş kart sistemini oyunlara eklemekle ilgili genel tartışmalar var ama kart dünyasını seven oyuncuların ilgisini çektiği kesin. Bilinmeyen bir zaman ve imparatorlukta, beklenmedik bir şekilde öldürülün prensin eski eğitmeni, onun intikamını almak için bir maceraya atılır. Hikâye dışında, çevrimiçi diğer klanlara dahil olabileceğiniz oyunda, karşınıza çıkan düşmanları stratejik hamleler ve kartlarla yenmeniz isteniyor. Üçe bir olan karşılaşmalar sizi korkutmasın çünkü siz 25 sağlıkla başlarken

onların toplamı ancak o kadar oluyor. Basit saldırı, koruma kalkanı ya da bir turda iki hareket imkânı sağlayan kartlar başlangıçta karşınıza çıkıyor ama kazandıkça yenilerini destenize ekleyebiliyorsunuz. Kazandığınız altınlar ve malzemelerle de yeni ve güçlü silah, iksir ve davranış kartları yapabilirsiniz. Bulunduğunuz hikâye bir haritada yer alıyor ve siz savaşları başarılı bir şekilde bitirdikçe yeni yerler açılıyor. Oynaması oldukça kolay, oyun da size yardımcı oluyor oynayabileceğiniz kartları yönlendirebiliyor.

Genelde çok büyük hatalar yapmazsanız ilk oyunlar hep zaferle sonuçlanıyor. Başta oyuların böyle olmasını seviyorum çünkü yenilerek başladıklarına genelde devam etmeye biliyorum. Fazla diyaloglara bogmadan arada şaka ile karışık konuşmaların olması da eğlenceli. Basit bir oyun gibi görünmesine rağmen oldukça ayrıntılı ama bunu diğer oyunlar gibi yüzüne vurmuyor. Kart, strateji, sıra tabanlı savaş oyularına ilginiz varsa dikkatini çekebilecek bir oyun Traitors Empire.

77





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

Cats are Liquid A Better Place

Kediler sıvıdır, girdikleri kabın şeklini alır.

2015 yılında hem bilgisayar hem de mobil oyun olarak karşımıza çıkan Cats are Liquid, yeni maceralarıyla yine aramızda döndü. Her ne kadar sevgili kedilerle her an, her yerde birlikte yaşıyor olsak da tuhaf varlıklar oldukça sürekli karşımıza çıkan videolar sayesinde görebiliyoruz. Her girdiği kabın şeklini almaya da meşhur olduklarından, bu oyuna da ilham kaynağı olmuşlar. Kahramanımız, yürümeye bile üşenmiş, pofuduk, dişi, beyaz bir kedi ama kendisini on iki farklı dünyada zorlu maceralar bekliyor. Uyuşuk görünmesine rağmen her delikten geçebilen elastik vücuduya, karşısına çıkan her zorluğu atlaya ziplaya çözmeye çalışıyor. Bölüler kısa, üç canı var ama check point olduğu

için her seferinde başa döndürmüyor ve bu iyimser bir davranış. Sesli oynayınca herhangi bir müzik yok ama kedinin canını yaklığınızda çıkan ses üzücü olduğu için ben kapalı olmasını tercih ettim. Oyunun üst ekranında sürekli kedinin başına neler geldiği yazılıyor. Bu dünyaya yeni geldiğini, arkadaşlarını aradığını biliyoruz ve altıncı bölümde bir başka kedi çıkıyor karşımıza, bir süre yola onunla devam ediyoruz. Bölümler gitgide zorlaşa da çok sıkılmadan devam edebileceğiniz bir havası var oyunun. Beni oyunla ilgili rahatsız eden noktalardan biri, tuşların ekranda çok büyük yer kaplıyor olması. İki boyutlu ilerlemeli oyunları ve kedileri de seviyorsanız bir göz atabilirsiniz.

75



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

MIXMSTR - DJ Game

Büyurun DJ setinin başına!

DJ olma meraklıınız varsa MIXMSTR tam size göre diyebiliriz. Kariyerinin başındaki bir DJ'in, ünlü olması için elimizden geleni yapmamız isteniyor. Oyun ekranında; ev, çalacağınız mekân ve plak dükkanı var. Para kazandıkça bu dükkanından çeşitli albümler satın alabilir ya da bedava olanlara video



izleyerek sahip olabilirsiniz. Kendi halinde takılan karakterimiz, sahip olduğu üç dört plaka, yerel bardalar Trainwreck Inn'de olan Sosis ve Dart gecesinde sahne alıyor. Önünde iki tane DJ seti var. Elinizdekileri calmaya başlayıp sahnedeki insanların dans etmesini sağlamamanız

gerekiyor. Elinizde olan plakların rengiyle, müsterilerin üzerindeki kıyafetlerin rengini tutturduğunuzda daha eğlendiklerini gösteren seviye yükseliyor. İki plağı aynı anda çaldığınızda, uygun zamanda size doğru gelen sembollerin üzerine tıkladığınızda başarılı bir mix yapmış oluyorsunuz. Her albümün süresi var ve bitmesine yakın değiştirmeniz gerekiyor. Bu programların sonunda, hem para, şan şöhret hem de sahip olduğunuz plakların seviyesini artıtabilirsiniz. Ayrıca her program sonrasında kazandığınız yıldızlar daha farklı yerlerde sahneye çıkma imkânı dağiyor. Bardaki beş programı yapmış olsanız bile diğer yerin açılması için 300 yıldız toplamanız gerekiyor. Oyunun ikonunda erkek DJ var. Bu yeterince anlamsız değilmiş gibi oyunun içerisindeki DJ'in cinsiyetini bile değiştiremiyor olmak üzücü. Simülasyon oyunları ve müzikle ilgili kişilerin ilgisini çekecektir

72

Nevara İlhan



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları



1. Johnny Trigger



2. Brain Test: Trick Puzzles



3. Master Thief



4. Push'em all



5. Brawl Stars

En Popüler Ücretli iOS Oyunları



1. Hermes: KAYIP



2. Football Manager 2020



3. Plague Inc.



4. Earn to Die 2



5. Hitman Sniper



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları



1. Sand Balls



2. Brawl Stars



3. PUBG Mobile Lite



4. Brain Test: Trick Puzzles



5. Subway Surfers

En Popüler Ücretli Android Oyunları



1. Minecraft: Pocket Edition



2. Earn to Die 2



3. Construction Simulator 2014



4. RFS – Real Flight Simulator



5. Football Manager 2020

OCAK
SAYISINI KAÇIRMA
50
POSTER
50
STICKER
Hediye
DEFTER



OCAK 2020 NO: 1 FİYATI ₺ 14.90

ISSN 1300-5588
KTC FİYATI ₺ 17.50

50 Poster 50 Sticker
+ HEDİYE DEFTER

heygirl!

TAYLOR Swift
BİR KEDI GÖRDÜK SANKİ?

ILHAM PERİSİ

EILISH

SHAWN MENDES MERCEK ALTINDA

CAMILA Cabello
DUR DURAK BİLMİYOR!

WHY DON'T WE ÇOCUKLARA TAKTİK!

Dijital Dergi Aboneliği İçin;
www.eMecmua.com

www.heygirl.com.tr

f facebook.com/heygirldergisi

t twitter.com/heygirlonline

i instagram.com/heygirlonline

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

KARDS: THE WWII CARD GAME

Kart oyunlarını seven WWII tutkunları için
iyileşme reçetesi

Sayfa
88





MAGIC: LEGENDS

MtG evreninden MMO aksiyon oyunu!

Magic: The Gathering kart oyunları arasında oldukça özel ve kadim bir yere sahip. Günümüz dünyasında dijital kart oyunlarının artması ile -Hearthstone başta olmak üzere- çeşide doymuş olabiliyoruz ama MtG'nin özellikle eski oyuncular başta olmak üzere, pek çok oyuncunun baş köşesinde olduğu da bir gerçek. Bu gizide oyun elbette derin bir evrene sahip ve nihayet bu evren bir MMO aksiyon oyunu olarak karşımıza çıkacak.

Game Awards 2019 etkinliğinde sinematik

bir fragman ile duyurusu gerçekleştirilen oyunun adı Magic: Legends olarak belirlenmiş durumda. Oyunun yapımcılığını Cryptic Studios devralmışken yayıncılığı ise Perfect World'de. Tabii oyun hakkında aslında yeterli bilgiye sahip değiliz. MMO aksiyon olacağı açıklanan oyun oynanışı tam olarak nasıl şekillendirilecek, sınıfları ne olacak, etkinlikleri olacak mı gibi pek çok soruya şimdilik yanıtız bırakı ve gelecek işaret edildi. Yine de Perfect World'ün yaptığı bazı kısa açıklamalar mevcut. Bir kere 2017

yılından bu yana geliştirilen oyun PS, PS4 ve Xbox One'da yerini alacak. Açıkçası aksiyon bazlı bir MMO oyunundan ziyade MMORPG yapıda bir oyun görmeyi oyuncuların çok daha fazla isteyeceğini düşünüyorum. Neverwinter'in yapımcılarının elinden çıkacak olan Magic: Legends'in Neverwinter'a göre daha sürükleyici olmasını ummaktan başka çaremiz yok gözüküyor. 2020'nin Ocak ayında yeni bilgilerin paylaşılacağı oyunun nasıl olacağını bekleyip göreceğiz. ♦

PLANETSIDE ARENA

Maalesef kapılarını kapatıyor

Arena mantığına dayalı bir shooter oyunu olan PlanetSide Arena geçtiğimiz sene Aralık ayında Daybreak tarafından duyurul-

muştu. 250v250'lik Massive Clash modu, solo ve takım olarak Battle Royale modu olacağı açıklanan bu yapım Planetside markasının altında son dönemlerin popüler oyun türü olan Battle Royale piyasasına girişini temsil edecek. Yaklaşık üç ay kadar önce erken erişim ile Steam'de yerini alan oyunun 2020'nin ikinci çeyreğinde çıkacağı açıklanmıştı ama görünüşe göre PlanetSide Arena, yeni yılın ilk çeyreğini bile tamamlayamayacak. Yapımcı ekibin Steam üzerinden yaptığı açıklamaya göre PlanetSide Arena, sunucularını 10 Ocak 2020'de sonsuza kadar kapatıyor. Yapımcı Andy Sites, yapımcı ekibin geniş ölçekli savaşları yeni oyun modları ile uyumlu şekilde bir araya getirmeyi vizyon

edinmiş tutkulu bir ekip olduğunu; ancak düşük miktardaki oyuncu sayısının yapılması istenen oynanış tecrübesini imkansız kıldığını dile getirdi.

Oyunu oynayıp para yatırıdınız oldukça iyi bir haberim var. Andy Sites, oyuna oyuncuların yaptığı satın almaları, sunucuların kapanma tarihinden sonra Steam căzdanlarına iade olarak yatıracak. Genelde bu tür olayların ardından yapımcı firmalar, yine kendi geliştirdiği farklı bir oyuna harcamaların karşılığında aktarırken Daybreak'in bu tutumu sevindirici. Gerçi olması gereken zaten bu demek daha doğru olur. Oyunun artık Legendary ya da Recruit Edition sürümlerinin alınabilir olmadığını da hatırlatalım. ♦





Yapım Mobile Technologies LLC **Dağıtım** Mobile Technologies LLC **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC
Web store.steampowered.com/app/1180380/Stay_Out **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

STAY OUT

S.T.A.L.K.E.R'ın izinden giden bir hayatta kalma mücadeleşi

Farklı bölgelerde Stalker Online olarak da geçen Stay Out, beni çok zorlayan bir yapımdı. Hayatta kalma, aksiyon ve post-apokaliptik bir dünyayı bir araya getiren yapım 27 Kasım'da erken erişime açıldı. Stay Out, kafayı paflatmadan, oyuna kendini vermeden oynamanı bilen bir şerez bir yapımdı. Oyunun başında çok da detaylı olmasa da bir karakter oluşturma ekranına giriyoruz. Burada karakterimizi oluşturduktan sonra hoop, bir sahil kenarında buluyoruz kendimi. Oyun hikayeyi çok derin vermese de bu sahilde bir rehber bize temel bilgileri veriyor ve oyunun tutorial bölümünü başlıyor. Sorun şu ki bu tutorial bölümü bir hayli uzun sürüyor ve bunun en büyük sebebi, rehber arkadaşımızın yavaş hareketleri. Tutorial her ne kadar temel mekanikleri öğretmekte başarılı olsa da pek bir eğlence de sunmadığından eminim oyuncuların pek çoğu bu uzun görevde sıkılarak oyunu kaldırma seçeneğine gidiyorlardı. Diğer taraftan derin bir oynanışa hazırlısanız bu tutoriala katlanıp oyuna devam etmeniz doğru olur.

Sürpriz gelişen bir olayla beraber tutorialın ardından haritaya yalnız başınıza bırakılıyorsunuz. Bataklıklarla, steplerle dolu bu toprakta ilk görevlerinizi alıyor, ilk etkinliklerinizi gerçekleştiriyorsunuz. Sahip olduğunuz kaynak ise oldukça kısıtlı. Yemeğinizi ve suyunuzu idareli kullanmanız gerekiyor. Hemen bu konuya açıklık getireyim. Açığınız veya susuzluğunuz hat safhaya ulaştığında stamina barınız sıfırın iniyor. Bu durum sağlığını etkilemiyor ama koşmak, tırmanmak gibi meziyetlerden mahrum kalıyorsunuz. Oyunda PK sistemi var olduğu için diğer oyunculara güvenmek tabii ki zor. PK üzerine yoğun oynayan oyuncular elbette

işaretleniyor ve onları fark edebiliyorsunuz. Yine de diğer oyunculara güvenmek de kolay değil.

Oyundaki görevleri yapmak sağlam bir İngilizce ve dikkat gerektiriyor. Özellikle NPC'ler ile aranızdaki diyalogları çok dikkatli okumanız ve bazı önemli bilgileri not almanız önemli. Açıkçası bazen görev tanımlarındaki açıklamalar dahi görevi çözmenize yetmeyebiliyor. Zaten görevler harita üzerinde işaretlenmediği için her bir görevin çözümünü kendiniz keşfetmeniz lazım Saatlerce görevi nasıl yapacağınızı bulamayabiliyorsunuz. Bazı görevleri tamamlayana kadar resmen canım çıktı diyebilirim. Bu nedenle Stay Out'a gireceğiniz araştırmaya, uğraşmaya, keşfetmeye ve okumaya hazırlıklı olmanız gerekiyor. Görev sistemi sizi günümüz MMO sistemindeki gibi hazırlaştırmıyor.

Diğer oyuncularla beraber takımlar kurmak elbette işleri daha eğlenceli ve kolay hale

getirse de Rusça bilmiyorsanız, bir takım kurmak dahi zor. Oyuncuların büyük çoğunluğunun Rus olması, İngilizce bilen oyuncu sayısının dahi yeterli olmaması sebebiyle diğer oyuncularla iletişim konusunda büyük sorunlar yaşadım.

Öte yandan oyunun erken erişimde olması elbette birtakım sorunları beraberinde getirmiştir. Mesela, oyuna başladığım an karaya çıktığım sahildeki dalga sesleri, kara parçasının en iç kesimlerinde dahi sanki sahildeymiş gibi gür geliyordu. Bu tür ses efekti hataları, bazı animasyon hataları ve hatta merdivenden inmek gibi yetersiz gerçeklikteki animasyonlar sınır bozabiliyor. Dar alanlardaki kamera açılarının sınır bozucu olması da cabası.

Stay Out, S.T.A.L.K.E.R. ya da Fallout gibi evrenlerin hastası iseniz bile tam sürümü gördükten sonra içine dalmanız gereken bir yapımdı. Şimdilik beklemek ve bu arada bir takım oluşturmak isteyebilirsiniz. ♦





KARDS: THE WWII CARD GAME

Topa, tüfeğe boyun eğmeyen Stalingrad, sağlam bir deste ile fethedilebilir mi?

Beri gelin II. Dünya Savaşı hayranları! İçinizde hiç kart oyunlarını sevenler var mı? Hah onların değmeyin keyfine, yaşadınız valla. Evet, elimizde İzlanda'lı bir bağımsız yapımcıdan çıkan güzide bir kart oyunu var. II. Dünya Savaşı'nı temel alan KARDS'in Steam'de yer alan erken erişim versiyonuna detaylıca göz

attım. Şu anda yapay zekaya karşı olarak ve oyunculara karşı dereceli ya da rastgele kartlardan oluşturduğunuz Draft modunu (HS'deki Arena modu işte) oynayabildiğiniz KARDS, gerçekten de II. Dünya Savaşı'nın temasını tasarımlı, atmosferi ve özellikle saldırı animasyonları ile hissetmemize olanak sağlıyor. Yenilik anlamında

büyük vaatleri olmasa da bu tür farklı temaların var olması ciddi mana da insanı havaya sokağılıyor. Halihazırda oyun için Allegiance isimli bir ek paket yayınlandı bile. Şu anda sadece Steam'de olsa da yıl içinde iOS ve Androide gelecek olan KARDS'in erken erişim sürümü bize neler sunuyor yakından bakalım. ♦



-Oyunu destenizi oluşturabileceğiniz beş farklı ülkeye ait kartlar var. Japonya, ABD, Britanya, Sovyetler Birliği, İtalya, Fransa ve Almanya şu anda destenizi kurabileceğiniz seçenekleri oluşturuyor.

-Oyunun başında birin seçeşeniz de yapay zekaya oynadığınız maçların sonunda her bir ülkenin başlangıç destesini elde ediyorsunuz.

-Hangi ülkenin destesiyle oyuna girmişseniz, o ülkeye ait oldukça dingenleştirici güzel ezbeleri dinlemek sadece chill bir hava oluşturmaktı kalıyor, oyunu hem eğlendirici hem de kafanızı dinlemenizi sağlayan bir araç haline getiriyor.



-Oyun tahtasında Legends of Runeterra'daki gibi kartlarınızı oynayabileceğiniz iki farklı kademe yer alıyor. Support Line kartları oynadığınız ve defans yaptığınız cephe iken, Front Line, Support Line'dan ilerlettığınız kartlarla beraber saldırı yaptığınız cepheyi temsil ediyor.

-Oyunda Front Line'ı olabildiğince elde tutmak ve rakibi kendi Support Line'ına hapsetmek galibiyetin anahtarı. Bu durum insanda gerçekten bir cephe savunma hissiyatı oluşturuyor. Tabii bunun için Front Line'ı sürekli besleyecek yeni birlikleri sürmek şart.

Kredits olarak adlandırılan bu değer, aslında sizin o elde yapabileceğiniz hamle değerini gösteriyor. Diğer bir deyişle klasik kart oyunlarındaki mana miktarınızı temsil ediyor. KARDS'da sadece kartları yere koymak değil, aynı zamanda oynadığınız kart ile herhangi bir eylemde bulunmak da Kredits puanı gerektiriyor.



Buradaki akış, klasik bir kart oyununda olduğu gibi, oyun sırasında sizin ve rakibinizin oynadığı kartları gösteriyor. Kaçırdığınız hamleleri buradan kontrol edebiliyorsunuz

Headquarters (HQ) defansınız aslında oyundaki sağlık puanını temsil ediyor. HQ defans puanı sıfırına inen taraf oyunu kaybediyor. Yani oyundaki temel amacımız HQ puanımız sıfırlanmadan rakibinkini sıfırlamak. Her bir HQ'ın o ülke için II. Dünya Savaşı'nda tarihi öneme sahip bir şehir ile isimlendirilmesi çok hoş durmuş.

Makaslama yerine benzer bu kesik çizgiler, oyundaki cephe hattının konumunu gösteriyor. Bu cephe sınırının düşmana yakın olması demek görselde yer aldığı gibi kendi birliliklerimi frontline alanında konuşlandırdığımı ve saldırısında olduğumu gösteriyor. Bunun tersinin olması ve çizginin size yakın olması demek ise savunmada olduğunuz anlamına geliyor. Eğer çizgi tam ortada ise Frontline alanı boş ve her iki taraf da sakince bekliyor demektir.



-Destenizi oluştururken 4 farklı kart tipi olduğunu unutmayın. Infantry (Piyadeler), tanklar, Aircraft (Savaş uçakları) ve Artillery (Toplar). -Bunları dengede tutmak veya 1-2 türün üzerine yüklenmek tamamen sizin stratejik seçiminize bağlı ancak oluşturduğunuz destelerin zayıf yönlerini tartarak destenizi daha yenilmez hale getirebilirsiniz. Ancak bu kartlar dahi özelliklerine göre kendi içinde farklı türlerle ayrılabilirler.



-KARDS, size sadece bir kart oyunu sunmuyor. Oyundaki her bir kart tarihi bir gerçeklikten esinlenerek hazırlanmış. -Kartlarda yer alan birçok askeri birliğin tarihini koleksiyonunuza girip okuyabilirsiniz. Ayrıca büyük kartları gibi kullanılan bazı soyut kavramların dahi tarihi gerçekliklerden esinlenilmiş olması durumu var. -Eğer bu konuda meraklı ve araştırmayı seven bir oyuncu iseniz, koleksiyonunuzda saatlerinizi okuyarak geçireceğinize emin olabilirsiniz.

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

Logitech G Pro X

Logitech'in yeni seri ürünlerinin amiral gemisi ile tanışın.

Sayfa
96



DONANIM

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



Viewsonic Elite XG350R-C

Eğimli ve performanslı bir monitör arayanlara...

Viewsonic'in geçtiğimiz ay incelediğimiz ve çok beğendiğimiz Elite sınıfı XG270QG monitörünün büyük abisi diyebeceğimiz XG350R-C oldukça dikkat çeken bir model olmuş. 35-inç ebadındaki FreeSync monitör 1800R eğime sahip ve bu eğim miktarı da boyutu ile birleştiğinde oldukça etkileyici bir atmosfer yaratmaya aday. 3440x1440 UWQHD çözünürlüğü destekleyen ve 100Hz yenileme hızına sahip olan monitörde MVA panel kullanılmış. Yetenince hızlı (3ms) diyebeceğimiz bu panel renk doğruluğu ve görüş açısı konusunda da IPS panele oldukça yakın sonuçlar vermektedir. Tasarıma geçersek, XG350R-C yüksek kaliteli sert bir plastikle geliyor. Çerçeve kalınlığı ise ilk bakışta fark edebileceğiniz gibi fazla. Rahatsız ediyor diyemem ama kendisini belli ettiği kesin. Ön ayaklık ve arka kısmada yer alan RGB aydınlatma hem Elite RGB, hem de Razer Chroma, Coolermaster Masterplus+ ve Thermaltake RGB Plus ile senkron olabiliyor.

21:9 ekran oranına sahip monitörün en önemli vaatlerinden birisi HDR10 desteği. Maalesef bu destek yazılım vasıtısı ile sağlanıyor zira ekran 8-bit renk derinliğine sahip. Ekstrem fiyatlı bazı ürünler dışında bu desteğin kolay kolay doğal olarak sağlanmadığını da belirtelim. Parlaklık 300 kandela, kontrast ise 2500:1. Belki bir HDR monitör için etkileyici parlaklık değerine sahip değil ancak kontrast konusunda diyecek bir şey yok, son derece başarılı.

XG350R-C'de OSD için joystick kullanılmış. Açıkçası kullanımı gayet rahat, sadece açık renk arka plan olduğunda görünürüğünden pek memnun kalmadım. Menüler gayet hızlı ve anlaşılması kolay. FreeSync bir monitör olmasına rağmen OSD'den aktive edildiyse Nvidia Control Panel altından G-SYNC'i açığınızda hemen tüm oyunlarda sorunsuz olarak çalışıyor.

Sonuç olarak Viewsonic yine etkileyici bir ürüne karşımıza çıkmış. Fiyatının hızlı küçük kardeş XG270QG seviyesinde (6600 TL) olduğunu hatırlatmak gereklidir. Elbette bu noktada devreye ihtiyaçlarınız girecektir. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Renk kalitesi ve doğruluğu, 35inç ve 1800R eğimin birleşimi, sunduğu özelliklere göre fiyatı normal.
EKSİ FreeSync (+G-SYNC), HDR10 desteği yazılım ile sağlanıyor, OSD açık renk arka planda rahat okunamıyor

86

LEVEL
EDITÖRÜN
SEÇİMİ



Asus ZenBook Pro Duo UX581GV

Asus'un ezber bozan bilgisayarı

Asus ZenBook Pro Duo, ScreenPad Plus ile dizüstü bilgisayarda çift ekran deneyimi sunarak farklılaşan bir model. Bu model ile birden fazla iş koluna özel bir laptop çıkartan Asus, fotoğrafçılara, programcılara, video editörlerine, müzik artistlerine, 3D animatörlere ve yayıncılara hitap ediyor. Ana ekranıyla 15.6 inch büyülüğünde 4K UHD OLED panele sahip olan ZenBook Pro Duo, klavyesi üzerinde yer alan ScreenPad Plus ile de ikinci bir ekran deneyimi sunuyor. Bu ekranın daha detaylı olarak az sonra bahsedeceğiz, ancak yeri gelmişken ScreenPad Plus'ın da 4K çözünürlük sahibi olduğunu söyleyelim. Bu ekran 3840x1100 piksel çözünürlük sağlıyor ve tipki 15.6 inchlik ana ekran gibi dokunmatik yapıda. Laptop'ın ana ekranı 4K UHD çözünürlüğünde ve OLED panelden oluşuyor. Bu sayede gerçekçi renkler ve derin siyahlar görüntüleyen ekran, HDR desteği de gösteriyor. Asus, ScreenPad Plus'ın kullanımını daha etkin yönetebilmek için ViewMax gibi daha çok sayıda özel araç da yerleştirmiştir. Intel'in 9'uncu nesil işlemci ailesinden Core i7-9750H işlemcisinden güç sağlayan laptop, Turbo Boost ile 4.5 GHz frekansa erişebiliyor. İşlem kapasitesi ile MacBook Pro 15'ten yüzde 43 daha yüksek performans sağlayabilen laptop, 16 GB kapasitesinde RAM ve 512 GB kapasitesinde de M.2 SSD içeriyor. 6 GB kapasiteli RTX 2060 ile zaten günümüz oyunlarını üst seviye grafik detaylarında oynayabiliyorsunuz. Sonuç olarak ZenBook Pro Duo, güçlü teknik kadrosuyla beraber bahsettiğimiz platformlar için uygun yapıda tasarılmıştır, performansıyla memnun edici bir model. Ancak asıl farkı elbette ScreenPad Plus kullanımı ile sağlıyor. Elimizde UX581GV modeliyle yer alıyor ve bu modelin fiyatı 25 bin TL dolaylarında. Elbette fiyatı sebebiyle de herkesin bütçesine uygun olmayacağı açık, ancak ezber bozduğu da bir gerçek.

♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI "Farklı" ve premium tasarım, ScreenPad Plus ile çeşitli kullanım, ergonomik özellikler, 4K OLED dokunmatik ekran, güçlü performans, 802.11ax Wi-Fi desteği, ErgoLift menteşe tasarımı
EKSİ Ethernet ve SD kart yok, yüksek fiyat

90



Lenovo Legion Y740 - 17IRHG



Çok sık ve çok performanslı

Lenovo'nun Legion Y740 serisi geçtiğimiz günlerde yenilendi ve Intel'in 9.nesil işlemcileri ile güçlendirilerek oyun severlerin beğenisine sunuldu bilindiği gibi. Tasarım konusunda kendisine has bir tarzı olan ve bana göre çok sık gözüken bu ürüne biraz daha yakından bakacağım, gelin isterseniz tasarımla başlayalım.

Legion Y740'ın ekranını kasaya bağlayan menteşeler arka kısım yerine arka-üst gövdede yer alıyor. Bu da daha ilk bakişa rakiplerinden ayrılan, uzaktan bakınca bile Legion serisini ayırt edebilmenizi sağlayan bir özellik. 2.9kg ağırlığındaki ürünün arka sol tarafındaki Legion logosu RGB desteğine sahip ve menteşenin ardında kalan bölümdeki bağlantı noktalarını rahatça bulabilmeniz için yuvaların üstündeki yazılar aydınlatılmış durumda. Kapağı kaldırıldığınızda hemen fark edeceğiniz şey ise ekran çerçevelerinin incelmiş olması. Ayrıca iddiasız gözüken RGB klavye Corsair'in iCUE yazılımı üzerinden kontrol edilebiliyor ve ışıklandırma efektileri dilediğiniz gibi değiştirilebiliyor.

Legion'ın bizdeki modelinde kullanılan 17.3 inch ekran 1920x1080 çözünürlüğü destekliyor. 144Hz ve G-SYNC destekli IPS panelin gecikme süresi ise 11ms civarında.

Hız rekortmeni olmasa da tüm oyuncuların ihtiyaçlarını karşılayabilecek seviyede.

Ekranın sunduğu 300 nit parlaklık yeterli seviyede ve bir önceki nesle göre en önemli değişikliklerden birisi de bu.

Legion Y740'ın pek çok farklı konfigürasyonu mevcut ve ihtiyaçlarınıza göre dilediğinizi seçmeniz mümkün. Bizim test makinemiz 17IRHG konfigürasyonunda. Bu konfigürasyonda Intel'in Core i7-9750H işlemcisi, 32GB DDR4-2666Mhz RAM ve 1TB HDD (Seagate ST1000LM049) ve 1TB SSD (Samsung PM981 ailesi) bulunmaktadır. Samsung'un PM981 serisi SSD'lerini pek çok üst seviye oyuncu bilgisayarında görüyoruz artık. Yaptığımız CrystalDiskMark testlerine göre 3342 MB/s sıralı okuma ve 2394 MB/s sıralı yazma performansı sunan SSD son derece yüksek bir performans vadediyor.

Oyun bilgisayarların can damarı ekran kartı konusunda ise Nvidia'nın RTX 2070 Max-Q modeli (8GB) tercih edilmiş. Söylemeye gerek yok, piyasanın en hızlı birkaç kartından birisi kendisi ve hem şu an, hem de yakın gelecekte çıkacak tüm oyunlarda yüksek performans vadettmekte. Yaptığımız oyun testlerinde Control'de High ayarlarında 65 fps, Metro Exodus'un Ultra ayarlarında ise 57 fps gibi sonuçlara ulaştık ki bu iki oyunun birer sistem canavarı olduğu malumunuz. Medium-High arası ayarlarında Metro Exodus'ta 90fps seviyesine ulaşmak da mümkün oldu.

Gelelim diğer övgülere, bir kere soğutma sistemi hem etkin çalışıyor, hem de göreceli olarak sessiz. Yük altında bile çok can sıkıcı bir seviyeye ulaşmadı. Lenovo Vantage yazılımın son sürümü de görmeyeli çok mesafe kat etmiş. Tüm ayarlara rahatlıkla ulaşmak ve hepsine kolayca hakim olmak mümkün.

Tabii bunca güzelliğin bir de bedeli var. Sunduğu özellikler için makul olsa da Legion Y740'ın fiyatı 15.900 TL'den başlıyor. Son derece performanslı bir oyun makinesi arayanlar biraz birikim yapmayı düşünebilir.

◆ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Şık ve çok performanslı bir ürün, RGB klavye, 144Hz G-SYNC ekran, 1TB+1TB SSD depolama alanı, başarılı ve sessiz soğutma sistemi

EKSİ Ekran parlaklığı halen iyi sayılmaz, IPS ekranın gecikme süresi yüksek



Corsair HS60 Pro

Performans için rahatluktan taviz vermek istemeyenlere

Corsair'in HS serisine yabancı değiliz. HS60 Pro da kendisini kanıtlamış olan bu ailenin en son üyelerinden ve yine ciddi bir alternatif olma iddiasında. HS60 Pro dış görüntü itibarıyla HS70'e çok benziyor. Son derece sade olan tasarıma bizim test ürünümüzde siyah renk ile tezat oluşturan sarı çizgiler ve dikişler ile oldukça tadında bir agresiflik katılmış. Alüminyum çerçeveye kullanılan ürün 319 gram ağırlığında, hafif dememiz mümkün değil. Diğer taraftan üretim kalitesi ve rahatlık anlamında her şey bildiğimiz gibi. Hafızalı, suni deriden kulak yastıkları tüm kulağınıza içine alıyor ve üst kısmda da uzun kullanımlarda konforunu artırın bir dolgun bir yastık var. Sol taraftaki ses kontrolleri ve mikrofon mute tuşlarına ulaşmak kolay. Ses kesme özellilikli mikrofon Discord sertifikasına sahip, yerinden çıkartılabilir ve karşı tarafa son derece net bir ses iletimi sağlıyor. Kulaklığın ses frekansı 20Hz-20Khz arasında, standart değer denilebilir. 3.5mm jack kullandığınızda çok sayıda platformu destekleyen bir ürüne dönüşüyor ve konsollarda da kullanılabilir. 7.1 Surround ses sadece USB bağlantıyla ve PC üzerinden mümkün. Ürünün 50mm sürücülereli denilen geçirilmiş ve flat EQ ayarında oldukça tatminkar bir sahneye ve netliğe sahip. Açıksı HS70 için söylemeklerimin benzerini söyleyeceğim, ürünün müzik performansı Sennheiser Momentum 3 gibi sırf bu iş için yapılmış bir kulaklık dışında tüm son dönemde denedigimiz tüm kulaklıklardan daha başarılı. Oyunlarda ise devreye USB ses kartı ve 7.1 Surround sanal ses giriyor. Performans başarılı ancak efektlerin etkisini kismak ve yön doğruluğuna yönelik için iCUE'yu kullanabilirsiniz.

Benim kocaman kafamı biraz siktı açık konuşmak gerekirse, Void kadar rahat edemedim. Diğer arkadaşlarım ise gayet rahat ettiler. Büyük bir kafanı varsa aklınızda olsun. Ürünün Türkiye fiyatı 615 TL civarında ve sunduğu özelliklere göre gayet uygun.

♦ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Ses kalitesi çok başarılı, son derece kaliteli işçilik ve malzeme, mikrofon son derece net, fiyatı sunduğu özelliklere göre uygun.

EKSİ Başı büyük oyuncular sıkıntı yaşayabilirler, hafif sayılmaz

89



Sennheiser GSX 1200 Pro

Stereo kulaklıklara 7.1 Surround dopingi

Sennheiser'in oyuncu serisi ürünleri son dönemde ciddi bir yenilik içinde. Hatırlayacaksınız GSP 600 ve GSP 670 modeli kulaklıkları geçtiğimiz aylarda incelemiş ve çok beğenmiş狄. Sennheiser'in bu seferki çözümü ise stereo kulaklığınıza alıp ona gecikmesiz 7.1 Surround desteği kazandıran bir amfi olan GSX 1200 Pro.

GSP 600 incelemesinde kulaklığın ses kalitesini överken, ürünün gerçek performansını göstermesi için GSX 1200 Pro gibi bir amfiyle kombin edilmesinin makul olacağından bahsetmiş狄. GSX 1200 Pro kutudan çıkarttığınız gibi tasarımını ve fonksiyonelliği ile dikkatinizi çekecek bir ürün. Orta kısmda yer alan dokunmatik ekran kullanılmadığında oldukça silik tonda ses seviyesini gösteriyor. Ekranda parlak ve şık gözükken kırmızı bir aydınlatma kullanılmış ve üzerinden kulaklık/hoparlör modu, dört farklı EQ profili, Stereo / 7.1 seçeneği ve Reverb (Derinlik) seçeneklerine kolayca ulaşabiliyorsunuz. Ekran çevresindeki dairesel ses volüm ayarı ise muhteşem bir his veriyor. Hani ses açıp kapatmak bile insana keyif verir mi diyeceksiniz, öyle cidden.

Genel sanallaştırma performansının da son derece başarılı olduğunu söylememiz gerekiyor. Oyunlardaki yön doğruluğu ve efektlerin netliği gayet başarılıken, oyun modunda tizlerin fazlaca kısık ve sesin fazlaca boğuk olduğunu da söylemem gerekiyor. Elbette EQ ayarlarından kendinize göre uyarlanmanız mümkün. Ayrıca sekiz adede kadar GSX 1200 Pro'yu birbirine bağlamak ve kayıpsız bir ses aktarımı sağlamak mümkün. Chat Link bağlantısı da eklenince ürün espor takımları ve sporcular için ciddi ve üst seviye bir alternatif haline geliyor. GSX 1200 Pro'nun fiyatı yüksek, 1430 TL civarında. Ürün saat gibi tıkır tıkır çalışsa da normal kullanıcidan ziyade rekabetçi oyunlara ve profesyonellere daha uygun. Haliyle, beklenilerin iyi ayarlanması gerekiyor. ♦ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Çok başarılı tasarım ve malzeme kalitesi, kolay kullanım, başarılı sanallaştırma performansı

EKSİ Fiyati yüksek

88



Honor 9X

Honor'un uygun fiyatlı yeni akıllı telefonu

Orta segment akıllı telefonlar arasına yerleşen Honor 9X, tasarımıyla güzel görünen bir model. Elimizde safir mavi renkli modeliyle yer alan telefon, ayrıca bir de siyah renk seçeneğiyle tercih edilebiliyor. Ancak safir mavi renkli modelin daha güzel göründüğünü söylemek lazım. Zira bu model, gradyan arka tasarımıyla beraber ışık altında arkasında gizli bir X logosu yansıtıyor. Arka yüzü cam malzemeyle kaplı olan telefonun kenarları da alüminyum malzemeye sahip. Telefonun ekranı 6.59 inch boyutunda, buna bağlı olarak telefonun uzunluğu 163 mm'ye kadar uzuyor. Ağırlık da keza 197 gram seviyesinde. Honor 9X'in parmak izi sensörü telefonun arkasında fiziksel olarak yer alıyor. Bu arada Honor 9X, kutu içeriğle de oldukça dikkat çekici bir model; bundan da bahsetmek lazım. Halihazırda kutusu içinde kulaklık ve silikon kılıfını da bulunduran telefon, tanıtımına özel olarak özel kutusu ile beraber satışa çıktı. Bu kutu içeriğinde Honor Band 5 yer alıyordu bilindiği üzere.

1080x2340 piksel çözünürlüklü ekran, gayet güzel görüntü üretiyor. Ekran paneli olarak IPS LCD yer alırken, piksel yoğunluğu ise 391 ppi seviyesinde. Bu değer de muadil modellerle yakın seyrediyor. Telefonun ekran parlaklığı ise maksimum oranda 397,6 cd/m² değerine ulaşıyor. 4 GB RAM ve 128 GB depolama alanı gibi birimlerle karşımıza çıkan Honor 9X, geniş bir depolama alanı sunmasıyla, kolay kolay hafızayı doldurabileceğiniz bir model olmamasıyla sevindirici. Ayrıca microSD kart desteğiňin yer

aldiğini da tekrar hatırlatalım. Honor 9X, 12 nm mimarili Kirin 710F yonga setine sahip. Sentetik testlerden AnTuTu Benchmark'a baktığımızda, telefonun aldığı sonuç 176633 puan oluyor. Telefonu PUBG'de değerlendirdiğimizde, HD yüksek grafik ayarlarında herhangi bir kasma donma ile karşılaşmadık. Öte yandan yeni online oyunlardan Call of Duty Mobile'da ise yüksek grafik ayarlarını açamıyor, düşük grafik ayarlarında oynuyorsunuz, fakat bu noktada da güzel görüntü ve akıcı bir deneyim sunuyor telefon.

Telefonda 4000 mAh kapasitesinde bir batarya yer alıyor. Açıkçası bu kapasite ile normal kullanımda günü rahat çikartıyorsunuz. Eğer aktif olarak oyun oynuyorsanız veya film izliyorsanız ise pil ömrünü uzun tutmak için kullanımınızı rafine etmeniz gerekecek elbette.

Honor 9X'te arka tarafta 3'lü kamera diziliminin yer aldığından söz etmişik. Bu kameralardan ana kamera 48 MP ölçüsünde yer alıyor. f/1.8 diyaframlı bu kamera, faz algılamalı oto-fokus kullanırken, HDR desteği de gösteriyor. Telefondaki diğer kameralar da ultra geniş açılı ve f/2.4 diyaframlı 8 MP ve f/2.4 diyaframlı 2 MP ölçüsünde derinlik kamerası oluyor. Ana kameralara baktığımızda genel performansını begendiğimizi söyleyebiliriz. 48 MP ölçüsünde fotoğraflar çekebilmek için ayarlardan bunu seçmeniz gerekiyor ki kameradan en temiz bu performansta yararlanıyorsunuz. Honor 9X'in 2 MP derinlik kamerası ise nispeten güzel sonuçlara imza atıyor. Ofiste yaptığımız

yakın obje çekimlerinde alan derinliğini güzel yansıttığını söyleyebiliriz. Ancak Honor, derinlik işini yazılımla halletse ve bu objektif yerine telefoto kamerada yer verse, daha iyi olmuş diye düşünüyoruz doğrusu. Yapay zeka ile farklı sahneleri tanıyalı telefon, buna uygun fotoğraflar çekebiliyor. Bu moda aldığınızda da çekimleriniz otomatik olarak 12 MP'e ayarlanıyor, bunu da bu noktada belirtelim. Honor 9X, selfie fotoğrafları için ön yüzde pop-up kamera kullanıyor. 16 MP çözünürlüğündeki bu kamera da yine arka kameralar gibi ortalama bir sonuç üretiyor. Bu arada bu pop-up kamera, düşmeye tespit edebiliyor. Telefon düşerse, otomatik olarak kapanabiliyor. Yine üzerine hafif bastırılsa, yine koruma amaçlı olarak kapanıyor. Öte yandan Honor'ın bu mekanizmayı toza ve suya karşı dirençli yapıda tasarlandığını söylediğini de sizlerle paylaşalım. Sonuç olarak özetleyeceğ olursak, Honor 9X, orta sınıf telefonlar arasında kategorisi dahilinde bir model oluyor. Performansıyla kağıt üzerinde benzer modeller arasında liste başına yakın duran telefon, 2699 TL fiyatla bulunabiliyor. ♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Güzel tasarım, uygun performans, geniş ekran, 128 GB hafıza, ana kamera,

3.5 mm kulaklık girişi, ideal pil ömrü

EKSİ Kamera gece performansı, NFC yok, ses performansı, 4K video yok, fiyatı yüksek

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



Logitech G Pro X ◊

Kulaklıktan stilden vazgeçemeyenler için

Logitech'in yeni ürün serisi biraz gecikmeli de olsa ülkemiz sınırlarında içeriye girdi. Yeni ürün serisinin en fazla merak ettiğimiz ürünü ise şüphesiz ki G Pro X. Bir oyuncu kulaklığından ziyade son derece lüks, high end bir müzik kulaklığını andırıyor. Bu aslında çok yanlış bir önerme sayılmasız zira Logitech kulaklıklara dökülen paraların yüksekliğinin farkında olacak ki size hem oyun, hem müzik hem de konuşma performansı son derece yüksek bir ürün hazırlamış. Ürünün hitap etiği kitlenin genişliği konusunda gösterilen özeni kutudan kulaklığa kendisine, paket içeriğinden G Hub yazılımdaki profillere kadar her yerde hissediyorunuz. G Pro X'te çelik bir kafa iskeleti kullanılırken, sürücüler tutan alt kısmında alüminyum tercih edilmiş. Bu metal tasarım arkası kapalı sürücülerde de kendisini gösteriyor. Pürüzlü yüzeydeki G yazısı pırıl pırıl parlıyor ve on metreden bakınca bile "bu kulaklık da neymiş böyle" dedirtiyor. Kutuya iki tipte kulak yastığı dahil. Suni deriden yastıklar ürünü takılı olarak getiyor ama kutu içeriğinde bir set de kumaş yastık mevcut. Değiştirmek kolay, otuz saniyenizi belki alıyor. Hayattan kopmak istediğiniz zamanlarda ses izolasyonu daha iyi olan (Noise Cancelling yok) deri yastıkları, uzun kullanımlarda ise kumaş yastıkları

tercih edebilirsiniz. İki de rahat, benim gibi kafası büyük birisi için bile gayet konforlu. 320 gram ağırlığındaki ürün hafif değil ancak uzun süren kullanımlarda bile rahatsız etmiyor. DTS: Headphone: X 2.0 teknolojisi de G Pro X'te siz bekleyen güzellikler arasında. Sanallaştırma performansının son derece başarılı olduğunu söyleyebiliriz rahatlıkla. Bu özelliği de G HUB üzerinden aktive edebiliyorsunuz.

Kutu içeriğine kulaklık taşıma çantası da dahil, kablo seçenekleri konusunda ise hiçbir masraftan kaçınılmamış. Kutudan USB ses kartı, telefonlar için ses butonlu kablo, PC için splitter, mikrofon kullanmayacaklar için PC ve konsolda kullanabileceğiniz ses ayarları bir kablo çıkıyor. 50mm'lik PRO-G sürücüler 20Hz-20Khz arası ses tepkisine sahip, empedans 35 ohm, hassaslık ise 92db civarında. Müzik performansı tizleri sevenler için son derece muhteşem, basları sevenlerin ise aradıkları tadi bulabilmek için G HUB'da biraz zaman geçirmesi gerekiyor. Kulaklığın kişiselleştirilebilirliği o denli yüksek ki internet üzerinden ses profillerini bile arayıp size uygun olanı seçebiliyorsunuz. Zevkinize uygun olanı bulduğunuzda keyfinize doymaya çalıştır zira elinizdeki donanım zaten oldukça yetenekli. Burada tek sıkıntı G HUB'ın halen

fazlasıyla istikrarsız ve sorunlu bir yazılım olması. Mikrofon konusu ise G Pro X'in en önemli özelliklerini arasında. Blue VO!CE adlı, hayli zor yazılan bir teknoloji ile gelen G Pro X sesinizi karşıya iletme konusunda çok ama çok başarılı. 100Hz-10Khz ses tepkisine sahip olan çıkartılabilir mikrofon, rahatlıkla söyleyebilirim ki şimdide kadar kullandığım en iyi mikrofonlardan birisiydi. En az Corsair Virtuoso ve Plantronics RIG500E kadar iyiydi. Zaten ünlü espor oyuncularının profilleri de G HUB'da sizi bekliyor, dilerseniz kullanabiliyorsunuz.

Kısaca karşımızda son derece üst seviye bir ürün var, üstelik fiyatı da erişilebilir seviyede. 1100 TL fiyatla satılan ürün beklenilerini yüksek tutan oyuncuların dikkatini çekecektir.

♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Çok zengin kutu içeriği, başarılı performans, kişiselleştirilebilirliği çok yüksek, malzeme ve işçilik kalitesi, kaliteli mikrofon

EKSİ Müzik dinlerken doğru ayarı bulmak zaman alıyor, G HUB yazılımı halen çok sorunlu



Monster Abra A5 V15.1

Firmanın ekonomik canavarı yenilendi!

Monster'in son iki ayda arka arkaya incelediğimiz Tulpar T7 serisi modellerinden sonra bu kez de farklı bir modeline yakından bakalım istedik. Monster Abra A5 V15.1, elimizdeki modeliyle Intel Core i5-9300H işlemciye sahip bir model. 4 fiziksel çekirdekli işlemci taban frekansıyla 2.4 GHz'de çalışırken, Turbo moda 4.1 GHz frekans değerine ulaşabiliyor. Bu da yalnızca oyunlarda değil, elbette ofis uygulamalarında ve günlük kullanımda rahat performans almanızı sağlıyor. Laptop'ın RAM hanesine baktığımızda 8 GB kapasiteli ve 2666 MHz frekans DDR4L XPG belleğin yer aldığığini görüyoruz. Belleğin 2666 MHz olması sevindirici, ancak aynı şekilde tek kanal belleğin yer olması da nispeten üzücü, elbette RAM miktarını artırmanız mümkün. Bellek alanının yanına baktığımızda, burada da M.2 soketlerinin olduğunu görüyoruz. Bunlardan biri 240 GB kapasiteli XPG SX8200 Pro M.2 SSD ile dolu. Laptop'ta 15.6 inch boyutunda bir ekran yer alıyor. Full HD çözünürlüğünde olan bu ekran, IPS LED panelden oluşuyor ve bu sayede kontrast ve renk doygunluğuya iyi görüntü sağlıyor. 60 Hz tazeleme oranına sahip olan ekranda oynadığınız oyunlardan keyif alacağınızı düşünüyoruz. Ekran kartı ise, yine söylediğimiz gibi NVIDIA GeForce GTX 1650 oluyor. 4 GB GDDR5 Micron belleklerden güç sağlayan model, kendi başına oldukça başarılı bir kart. Özellikle fiyat/performans noktasında tercih edilecek önemli modellerden biri olan ekran kartı ile günümüz popüler oyunlarında iyi performans değerleri alabiliyorsunuz.

Sonuç olarak toparlayacak olursak Abra A5 V15.1 sahip olduğu özelliklerle beraber kategorisi için gayet ideal bir model oluyor. Oyunlarda sunduğu performansı, genişletme seçenekleri ile kolay güncelleme olanağı tanımışı ve 5699 TL'lik rekabetçi fiyatıyla şu sıralar özellikle GTX 1650 ekran kartlı iyi bir dizüstü bilgisayar satın almak isteyen oyun severler Abra A5 V15.1'i satın alabilirler. ♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Başarılı performans, SSD performansı, RGB ışıklandırmalı klavye, zengin bağlantı seçenekleri, upgrade seçenekleri.

EKSİ Tek kanal bellek kullanımı

88



LEVEL
**EDITÖRÜN
SEÇİMİ**

Asus ROG Pugio II Wireless

Renkli, donanımlı ve performanslı

Asus'un yenilenen Gladius serisini geçtiğimiz aylarda incelediğimiz hatıralayacağınız gibi. Bu defa sırada yine merakla beklediğimiz bir model olan Pugio II var. Tasarımdan başlarsak, Pugio II tamamıyla yeni bir ürün olarak duruyor karşımızda. İlk Pugio ile hemen hemen hiçbir benzerliği bulunmayan Pugio II, tipki Chakram gibi çıkartılabilir bir üst kapağa sahip ve arka kısımdaki hayli geniş olmak üzere üç bölge RGB aydınlatma ile geliyor. Pugio II'de renkler çok daha pastel, ilk Pugio'nun keskin aydınlatması bu defa tercih edilmemiş ve bunda ürünün kablosuz olmasının da payı var. Üst kapağı çıkarttığınızda sizi ROG logosu (Chakram'ın aksine logo değiştirilemiyor), 2.4Ghz adaptörü ve eğer Omron anahtarları değiştirmek isterkenizeki adet vida karşılıyor.

Fare hafif olmasına rağmen yan yüzeylerde yumuşak kaplamaların eksikliği hissediliyor. Yandaki fonksiyon tuşlarına kolay erişiliyor ve eğer dilerseniz bunları iptal etmeniz veya paket içeriğinde gelen kapaklarla tamamen devre dışı bırakmanız mümkün. Pugio II iki elle de kullanılabilen, simetrik bir fare. Orta boyutlarda, yuvarlak hatlara sahip ve ağırlığı da 100 gram. Kablosuz bir fare için oldukça hafif olmasının yanında 2.4Ghz bağlantı adaptörünün içinde taşınabilmesi ve Bluetooth modunda çalışabilmesi de diğer artıları. Üzerindeki sensör 16000dpi'ya kadar ayarlanabilen bir hassaslık değerine, 400 IPS hızı ve 40G hızlanma değerlerine sahip. Bu açıdan bakınca Logitech'in Hero 16k sensöryyle eşdeğer performanslar sunduğu söyleyenebilir. Performansı ile beğenimizi kazanan ürünün tam şarjda 80 saat'e kadar pil dayanımı sunması da takdire değer.

ROG Pugio II Wireless'ı incelediğimiz sırada ürünün ne yurt içi ne de yurt dışı fiyatı belli olmamıştı. Sunduğu özellikler göz önüne alındığında, eğer uygun bir fiyat ile sunulursa piyasada hayli tutulacağı kesin. ♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Ergonomik tasarım ve rahat kullanım, zengin kutu içeriği, uzun batarya ömrü, Type-C bağlantı kablosu, Bluetooth desteği.

EKSİ Bluetooth performansı pek düşük, sert plastik tutuş destekleri

90

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Acer Predator XB3

Acer'in 4K, IPS, 144Hz, G-Sync'lı çözümü

Üst seviye performansı kadar Reddot 2019 ödüllü tasarım detaylarıyla da oldukça dikkat çekici duran Predator XB3 serisi, elimizde XB273K modeliyle yer alıyor. 27 inch boyutundaki ekranı ve 4K çözünürlüğüyle, oyunlarda 4K çözünürlükte akıcı oyun deneyimi sağlamak isteyenlere hitap eden Predator XB3, teknik detayları kadar tasarımla da etkili bir model olmayı başarıyor.

Üç yanında yer alan entegre gölgelendirme kapakları ile farklılaşan monitör, böylece görüntüyü yansımalarдан koruduğu gibi, bu sayede konsantrasyon gerektiren anlarda dikkat dağıtıcı unsurların da etkisini azaltabiliyor. Elbette bu kullanım şekli, panelin kalitesiyle beraber monitörü oyuncuların yanı sıra tasarımcıların da ilgi alanına sokabilir. Monitörde yer alan panelin IPS, en-boy oranının 16:9, ekran çözünürlüğünün de 4K olması yine tasarımcılar için önemli detaylar. Acer Predator XB3, 144 Hz ekran tazeleme hızına sahip ve G-Sync adaptif senkronizasyon özelliğine göstermesiyle önemli oyuncu monitörlerinden biri oluyor.

Başta da bahsettiğimiz gibi 27 inch boyutunda bir ekranın sahibi olan bu model, 3840x2160 piksel, yani 4K çözünürlük üretebiliyor ve 400 kandela parlaklığa ulaşabiliyor. Monitörde HDR400 standartı da yer alıyor. HDR400, diğer HDR standartları bakımından sınırlı, zira bu kategoride DisplayHDR 1000 desteği sunan modeller de var.

Sonuç olarak Acer Predator XB3, zaten halihazırda 4K çözünürlük ve 144 Hz tazeleme hızıyla G-Sync desteği sunmasıyla önemli oyuncu monitörlerinden biri olurken, kaliteli paneli ve çevre özellikleriyle de dikkat çekici hale geliyor. Eğer PC'nizde 4K çözünürlüğünde akıcı oyun oynayabiliyor ve buna uyum sağlayacak iyi bir monitör arıyorsanız, mutlaka değerlendirmenizi öneriyoruz. Zira Predator XB3, fiyat olarak da (7400 TL) sahip olduğu özelliklerle beraber iyi bir model oluyor. Bu anlamda seçici oyuncuların beğeneceklerini düşünüyoruz. ♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Şık tasarım, gölgelendirme kapakları, 144 Hz ve G-Sync desteği, IPS panel, 4K görüntü performansı, bağlantı zenginliği, güçlü özellikler
EKSİ Sınırlı HDR

90



HyperX Pulsefire Dart

Pulsefire ailesi kablolardan kurtuluyor!

HyperX'in Pulsefire serisi fareleri daha önce konuğumuz olmuştu hatırlayacaksınız. Bu defa karşımızda Pulsefire Dart var, Pro'dan tek farkı da kablolardan kurtulmuş olması değil. Öncelikle Pulsefire Dart tamamen yeni bir tasarım. Orta boyutlu, sağ el için dizayn edilmiş ve 110 gramlık ağırlığıyla da yine orta sıklette seyreden bir ürün. Üründe iki bölge RGB aydınlatma kullanılmış, ortada NGenuity yazılımı üzerinden maksimum beş ayrı DPI değerine ayarlanabilen bir adet fonksiyon düğmesi ve sol tarafta da iki adet ulaşılması kolay, ergonomisi yüksek düğme bulunuyor. Ürünün en ayırt edici tasarım özelliği için de bu kısma bakmak gerekiyor. HyperX bu bölgede suni deriden yapılmış, yastıklı el destekleri kullanmış. O kadar rahatlar ki daha önce neden denenmemiş dedik kendi kendimize. Pulsefire Dart bu sade ama şık tasarımının altında da hayli etkileyici özelliklerle geliyor. Üründe kullanılan Pixart 3389 sensör piyasanın en hızlısı değilse bile en hızlarından birisi. 16000dpi'ya kadar hassaslığı ayarlanabiliyor, 450 IPS hız ve 50G hızlanma değerlerine sahip. NGenuity yazılımı altından DPI ayarları, RGB konfigürasyonu, batarya şarj durumu ve pil ömrü ile ayarları yapabiliyorsunuz.

Dart'in en önemli özelliklerinden birisi de Qi kablosuz şarj destekliyor olması. HyperX'in henüz ülkemizde satışa sunulmayan ChargePlay Base (60\$) kablosuz şarj istasyonuyla şarj edebileceğiniz ürün tam şarjda 50 saat kadar dayanabiliyor. Kablolu şarj ve bağlantı için Type-C kullanıldığını da belirtelim. Bu arada maalesef 2.4Ghz kablosuz adaptörü fare üzerinde taşınamıyor. Menzilini ve sinyal değerini artıran kablosu da pakete dahil ve desktop makinede bu uzatma aparatını kullanmadığımız zaman ufak tefek kesintiler yaşadık, açıkçası beklemiyorduk.

Fiyatı da rakipleriyle aynı düzeyde denilebilir. Dart'ı 715 TL'den başlayan fiyatlarla bulmak mümkün. ♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Ergonomik tasarım, yüksek performans, kablosuz şarj desteği, Type-C şarj kablosu
EKSİ Uzatma adaptörü kullanılmadığında desktop kablosuz performansı düşüyor

90



**KÜLTÜR
& SANAT**

Sayfa
100

SONIC THE HEDGEHOG

Tasarım süreci biraz sancılı olan Mavi Kirpi, 2020'nin en heyecan veren kahramanlarından biri olacak!



BEYAZ PERDEDE 2020

Yeni bir Star Wars yok, Avengers'in devam filmi yok, patlama yaratması muhtemel bir DC veya Marvel filmi de yok... Peki 2020'de ne izleyeceğiz? Merak etmeyin, alışlageldik süper kahraman filmlerini belki bu yıl göremeyeceğiz ama yine de merceğimize, sinema salonlarına dolduracak birçok film takıldı.

BIRDS OF PREY (AND THE FANTABULOUS EMANCIPATION OF ONE HARLEY QUINN)

Yönetmen: Cathy Yan **Senaryo:** Christina Hodson **Oyuncular:** Margot Robbie, Mary Elizabeth Winstead, Ewan McGregor **Gösterim tarihi:** 7 Şubat 2020

Yönetmen kadın, yazar kadın, oyuncular da kadın... Eh, Harley Quinn kadar kadını bir kadının (Ne demek istediğimizi bilmiyoruz.) bulunduğu bir film de ancak bu kadar dişi olurdu. (Ewan McGregor hariç.)

Film elbette Harley Quinn'in etrafında dönüyor gibi gözüküyor ama çok bomba birkaç isim de ona eşlik ediyor. Huntress, Black Canary ve Renee Montoya, Harley'e eşlik edecek diğer üç kişiyi oluşturuyor. Aslında pek de eşlik etmek diyemeyiz buna; daha çok bu karakterlerin yolları bir şekilde kesişiyor diyelim. Onları buluşturan kişiye Roman Sionis ve sağ kolu Zsasz'dan başkası değil. Cass adındaki genç kızı bulmak için ortaklı birbirine katan Roman'a kim dur diyecek diye düşünürken bahsettiğimiz kadınlar bir araya geliyor ve büyük bir mücadele başlıyor. Kim, hangi tarafta, bunları ancak filmde göreceğiz...



SONIC THE HEDGEHOG

Yönetmen: Jeff Fowler **Senaryo:** Patrick Casey, Josh Miller **Oyuncular:** James Marsden, Ben Schwartz, Jim Carrey, Tika Sumpter, Neal McDonough **Gösterim tarihi:** 14 Şubat 2020

Bu filmle ilgili bilmeniz gereken ilk konu, filmin fragmanı yayımlandıktan sonra kopan kiyamet olmalı –ki özellikle 9gag takipçileri durumu canlı olarak gözlemlemişlerdir. Küçük, insansı gözleriyle orijinal Sonic görüntüsünü hıçce sayan ilk Sonic tasarımları o kadar büyük bir tepki aldı ki yapımcılar ortamı sakinleştirmek için Sonic'ın tekrar ele alınacağını açıkladılar ve bunu gerçekten yapıp, orijinal haline çok daha sadık ve çok daha iyi gözüken bir Sonic getirdiler. Bu

sayedede film de bizim izlenmesi gerekenler listemize girmiş oldu.

Bir giriş filmi olduğu için olacakları az çok biliyorsunuz: Sonic dünyaya iniyor, kendine bir insan arkadaş ediniyor ve Sonic'in varlığını keşfeden ünlü kötü profesörümüz Dr. Robotnik (Jim Carrey), Sonic'i ele geçirip güçlerini kullanmak için kolları sıvıyor. Sonic'in inanılmaz hızını göreceğimiz ve büyük ihtimalle güzel vakit geçireceğimiz bir filme karşı karşıyayız, biletleri hazırlayalım...



BLOODSHOT

Yönetmen: David S. F. Wilson **Senaryo:** Jeff Wadlow, Eric Heisserer **Oyuncular:** Vin Diesel, Eiza Gonzalez **Gösterim tarihi:** 21 Şubat 2020

Cizgi-roman takipçisi olmamanız halinde, "Bloodshot ne la?" demeniz çok olası ve siz ayıplayacak değiliz. Ülkemizde birkaç cildi yayımlanan Bloodshot, aslında çok ilgi çekici bir kahraman ve sinemaya uyarlanması da gayet sık olmuş. Yurt dışında da Marvel ve DC kahramanları kadar büyük bir fan kitlesi olmadığı için, filmin yapımcıları Vin Diesel'ı başrole oturtmayı seçmiş –ki bu gerçekten iyi bir karar. RST Corporation adındaki büyük bir şirket tarafından yeniden hayatı döndürulen Ray Garrison, aslında başarılı bir asker ama anladığınız üzere, biraz ölmüş durumda. Onun yeniden yaşayabilmesini sağlayan da milyonlarca ufak nanorobot. Ray'in daha da güçlü olabilmesini sağlayan, onu iyileştirebilen bu nanorobotlar Ray'ın kontrolü dışında merkeze de bağlı ve bu yüzden de Ray, RTS'nin emirlerinin dışına çıktığı an servis dışı bırakılabilir. RTS'nin Ray'ın anlarını da kontrol edebilmesiyle Ray Bloodshot adını alıyor ve bir çeşit ölüm makinesi haline geliyor; ta ki Ray olan biteni idrak edene dek...

Sinemada olmasa bile mutlaka izlenmesi gereken bir film Bloodshot fakat ondan önce çizgi-romanları okumanızı da tavsiye ederiz.



THE NEW MUTANTS

Yönetmen: Josh Boone **Senaryo:** Josh Boone, Knate Lee **Oyuncular:** Anya Taylor-Joy, Maisie Williams, Charlie Heaton, Alice Braga **Gösterim tarihi:** 3 Nisan 2020

Bu filmi de habire burada konuk ediyoruz gibi geliyor. Önce Nisan 2018 için açıklandı, sonra Şubat 2019 oldu, şimdi de Nisan 2020. Bu şekilde, hiç yayımlanmayarak efsaneleşmesi olası. Daha önce de belirttiğimiz üzere(!), The New Mutants Marvel evreninde geçiyor ama çok daha karanlık bir yapıya sahip. Beş tane genç mutant, bir çeşit hayaletli evde kışılıp kalmış durumda. Evet güçleri var, evet belki evi havaya uçurup oradan kurtulmaları da olası ama genç ve tecrübesiz oldukları için evde karşılaşıkları birbirinden garip olaylara karşı pek de doğru tepkiler veremiyorlar, ortam tam bir korku filmine dönüyor.

Evet, yapımcıların amacı bizi bu mutantlarla tanıştırmak ve bu sırada korkmamızı da sağlamak. Get Out ve It gibi filmlerden esinlendiklerini gizlemeyen yapımcıların, izleyenlere farklı bir süper kahraman tecrübeşi yaşamak istedikleri apaçık ortada; bakalım sonuç nasıl olacak...



BLACK WIDOW

Yönetmen: Cate Shortland **Senaryo:** David Hayter **Oyuncular:** Scarlett Johansson, Florence Pugh, David Harbour, Rachel Weisz **Gösterim tarihi:** 1 Mayıs 2020

Tüm bizim düşüncemiz ama Black Widow da Avengers ortamında pek tırtı kalıyor maalesef. Hani daha fazla normal insan ortalıkta kahramanlık yapmaya çalışıyor olsa Black Widow muhtemelen favorimiz olurdu ama rakiplerine bir bakın, Iron Man, Thor, Hulk... Black Widow'u Scarlett Johansson dışında biri canlandırsa yüzüne bile bakmadık belki de...

Ne var ki bu düşüncelerimiz Black Widow'un kendine ait bir filmi olacağının gerçeğini değiştirmiyor; filmi gidip izleyeceğimiz gerçeğiyle birlikte... İç

Savaş ve Sonsuzluk Savaşı arasındaki dönemde gerçekleşecek olan ve Natasha Romanoff'umuza farklı farklı görevlere çıkartacak olan Black Widow, bir söyleneni olarak Tony Stark'ı da filmin bir kısmında konuk edecek. Bu ünlü isim dışında da başka, çok bilinen süper kahraman, süper kötü beklemeyin, göremeyeceksiniz. (Sürpriz bir şeyler olmasa.) Black Widow'u daha da yakından tanımadımızı sağlayacak olan film, izlemesi keyifli olacak olan bir 4. Aşama Marvel filmi olma yolunda emin adımlarla ilerliyor.





★★★★★

FAST & FURIOUS 9

Yönetmen: Justin Lin **Senaryo:** Daniel Casey, Chris Morgan
Oyuncular: Vin Diesel, Lucas Black, Tyrese Gibson, Charlize Theron
Gösterim tarihi: 22 Mayıs 2020

Fast & Furious ismiyle çıkan ve bir çeşit yan film olan Hobbs & Shaw'u izlediniz mi? Enteresan bir biçimde film eğlenceliydi; özellikle Dwayne Johnson ve Jason Statham'ın birbirleriyle itişmeli filmi alıp götürüyordu.

Dokuzuncu Fast & Furious bu isimleri bir kenarda bırakıp orijinal ekibe yöneliyor. Vin Diesel, Toretto rolünde dönüş yapıyor, Tyrese Gibson yine esprili halleriyle filmi eğlenceli hale getirmeyi hedefliyor ve Charlize Theron ile seride yeni bir nefes katlıyor.

Filmde tam olarak ne olup biteceği henüz belli değil ama yine bol aksiyon, bol patlama, bol drama... Zaten bu seriyi bir noktadan sonra tam cerezlik film kategorisinde değerlendirmeye başladık ve herhangi bir anlamda büyük bir beklenmemiz yok. İş haftası bitmiş, Cuma, Cumartesi akşamı olmuş, şöyle kafa dağıtmak istiyoruz... Fast & Furious'tan daha iyisi Şam'da kayısı.



★★★★★

WONDER WOMAN 1984

Yönetmen: Patty Jenkins **Senaryo:** Patty Jenkins **Oyuncular:** Gal Gadot, Chris Pine, Kristen Wiig **Gösterim tarihi:** 5 Haziran 2020

Bazı kahramanları gerçekten rolünü oynayan aktörler güçlendirdi-yor. Iron Man'ı Robert Downey Jr. canlandırmamış olsa o kadar sever miydi acaba? Ya da Thor'u Chris Hemsworth... Benzer bir şekilde Wonder Woman – Gal Gadot birleşimi de bu örneklerin içine rahatlıkla girebilir. Bu da, aslında fragmanıyla çok da bir şey vadet-meyen Wonder Woman 1984'ü listemize almamızdaki önemli bir etken; Gal Gadot'u Wonder Woman olarak yine görmek istiyoruz. İsminden de anlaşılacığı üzere 80'lerde geçecek olan film, önemli bir kötü kahramanı ekrana getirecek ve bu da Cheetah'tan başkası değil. Öldürücü pençeleri, hızlı ve akrobatik yetenekleriyle mücadeleci bir hasım olan Cheetah, Wonder Woman'a karşı güçlü bir rakip olacağa benziyor. Filmdeki Thor: Ragnarok havasını görmezden gelirsek, yapımcıların bu dönemin havasını benimsemeleri güzel bir ayrıntı. Wonder Woman'la birlikte 80'lerin havasını soluyacak olmak güzel bir tecrübe olacağa benziyor.



★★★★★

MONSTER HUNTER

Yönetmen: Paul W.S. Anderson **Senaryo:** Paul W.S. Anderson
Oyuncular: Milla Jovovich, Meagan Good, Ron Perlman, Tony Jaa
Gösterim tarihi: 4 Eylül 2020

Bu dergiyi okuyorsanız, Monster Hunter World'ü de öyle ya da böyle duymuşsunuzdur, belki de büyük bir fanatığınızdır. Capcom'un büyük para ve övgü kazanmasını sağlayan Monster Hunter World, dünya çapında öylesine büyük bir üne kavuştu ki Paul W. S. Anderson bu oyunun bir film olması gerektiğini düşündü, projeyi hayatı geçirdi. Dünyamızın ötesinde, bir başka dünyada geçecek olan film, Milla Jovovich'i başrole oturtuyor. Bu yeni dünyayı keşfe giden Jovovich ve ekibi, devasa yaratıklarla karşılaşınca şaşırıyorlar ve bunların biraz (!) da saldırgan olduklarını keşfedince büyük bir mücadele başlıyor. Jovovich ve ekibi bu Godzilla'dan bozma yaratıklara karşı başarılı olamayacaklarını anlıyorlar ve ünlü dövüşçü Tony Jaa ile güçlerini birleştirmeye karar veriyorlar. Dev yaratıklara tekme tokat dalmasını beklediğimiz Tony Jaa filmde nasıl duracak bilmiyoruz fakat her anlamda keyifle izleyeceğimiz bir yapıp ortaya çıkacak gibi duruyor; umuyoruz ki animasyon kısmında da ucuza kaçmazlar.



★★★★★

ETERNALS

Yönetmen: Chloé Zhao **Senaryo:** Matthew K. Firpo, Ryan Firpo
Oyuncular: Angelina Jolie, Salma Hayek, Kumail Nanjiani, Gemma Chan, Richard Madden, Kit Harington, Brian Tyree Henry
Gösterim tarihi: 6 Kasım 2020

Yine Marvel'in 4. Aşama filmleri arasında yer alan Eternals, bir hayli ilginç bir seçim. Belli ki buradan yürüyüp bir yerlere varacaklar zira Eternals ne Marvel'in ünlü isimleri arasında, ne de sürekli yayımlanan bir çizgi-romان serisi. Celestials adındaki uzaylı varlıkların ilk insanlar üzerinde yaptıkları deneyler sonucunda ortaya çıkan Eternals ırkı, süper güçlere sahip ve tam olarak olmasa da ölümsüze yakınlar. Celestial'ların yaptığı bu deneylerin sonucunda, başarısızlıkla sonuçlanan Deviant adında bir ırk da ortaya çıkmış vee Celestial'lar Eternals'ı Deviant'ların rakibi olarak görevlendirmiştir. Zaten Deviant'lar da dünyada yaşayan canlılara bir tehdit ve Eternals'ın görevi dünyayı her türlü tehlikeye karşı korumak olduğundan, Eternals ve Deviants mücadelede de kaçınılmaz oluyor.

Filmin senaryosuyla ilgili bir bilgi verilmiş değil lakin büyük ihtimalle bu çekismeyi izleyeceğiz. Sonra da konuyu daha büyük bir olaya bağlarlar diye tahmin ediyoruz...





GODZILLA VS. KONG

Yönetmen: Adam Wingard **Senaryo:** Terry Rossio **Oyuncular:** Millie Bobby Brown, Kyle Chandler, Rebecca Hall, Brian Tyree Henry **Gösterim tarihi:** 20 Kasım 2020

Bu filmin gerçekleşeceğini önceki filimde anlamıştık ve o vakit beri heyecanlıyız. Dünyaca ünlü King Kong ile artık herkes tarafından bilinen Godzilla kafa kafaya! Bakalım kazanan kim olacak? desek de iki yaratığın da kötü ruhlu olmadığını bildiğimiz için daha büyük bir düşmana karşı güçlerini birleştireceklerini ya da birbirlerinin yollarına çıkmayacaklarını tahmin ediyoruz. (İleri görüşlü spoiler.)

Arka planda elbette yine bir takım arkadaş-

ların bu devasa yaratıkları dünyadan silme çabası var. Bunu büyük ihtimalle insanlığı da tehdit ederek yapacaklar ve yine bir takım iyi niyetli kişiler, arkalarına bu devasa yaratıkların gücünü de alarak onlara karşı koyacak. Senaryonun bizi müthiş şaşkırtıp düşündürmesini zaten hiç beklemiyorum, tek isteğimiz aksiyona doymak ve bunu yaparken mükemmel bir görselliğle buluşmak. IMAX'te çok güzel gidecek olan filmi heyecanla bekliyoruz!

DUNE

Yönetmen: Denis Villeneuve **Senaryo:** Eric Roth **Oyuncular:** Timothée Chalamet, Josh Brolin, Rebecca Ferguson, Oscar Isaac, Javier Bardem, Jason Momoa, Dave Bautista, Zendaya **Gösterim tarihi:** 18 Aralık 2020

Yunculara bir bakar misiniz? Resmen biri önüne oyuncu kataloğu koyup seçmiş de seçmiş... Şu oyuncuların olduğu bir Dune filmi için de heyecanlanmadan edemiyoruz. Kaldı ki Frank Herbert'in bu inanılmaz müthiş eserini beyaz perdede kim taşımaya çalışırsa eline yüzüne bulaştırdı, bizce şu günümüz teknolojisiyle iyi bir Dune filmini hak ettiğimiz.

Paul Atreides'in macerasını konu edecek olan filmin senaryosu hakkında çok faz-

la konuşmak istemiyoruz çünkü politika, aksiyon, macera ve drama, senaryoda öylesine iç içe ilerliyor ki bu büyük eseri basit birkaç cümleye indirmek olamaz. Fakat bilmelisiniz ki Game of Thrones'a taş çıkartacak bir çekişme söz konusu ve her şey elbette daha bir bilim-kurgu. (Dönemsel olarak.)

Dune, açıklanan oyuncuları ve dayanlığı müthiş hikayeyle, belki de bu yılın en heyecan verici filmi. Eğer her şey yolunda giderse bir klasik görebiliriz...



DİKKAT ÇEKEN DİĞER FILMLER

Ghostbusters: Afterlife

Gösterim tarihi: 10 Temmuz 2020

Aslına bakarsanız sadece kadın kahramanlarının olduğu son Ghostbusters filmi de bir felaket değil. İlk filmlerin havasından elbette ki eser yok ama izlenmeyecek bir film de sayılmasın. Tabii her şeyi tadında bırakmak lazımlı, ana hikayeye dönme vakti de gelmiştir. Dedelerinin aslında kimler olduğunu keşfedecek olan çocukların ve yeni bir hayalet tehlikesinin söz konusu olduğu Ghostbusters: Afterlife, bu yıl mutlaka izlenmesi gereken filmler arasında.

Minions: The Rise of Gru

Gösterim tarihi: 31 Temmuz 2020

Özellikle Despicable Me 3'teki müthiş Karaoke performanslarından sonra bu minik sarı yaratıkları sevmemek neredeyse imkansız ve yapımcılar da elbette bunun farkında. İlk Minions'ın devamı nitelikindeki film, yine sevimli arkadaşımızı kendilerine bir lider arama görevinde karşımıza getirecek. Kendilerinden bir kez daha müthiş bir şarkı performansı da bekliyoruz ve yapımcıların bu konuda bizi yarı yolda bırakmayacaklarını düşünüyoruz.

Morbius

Gösterim tarihi: 31 Temmuz 2020

Örümcek-Adam'ın sıkı rakiplerinden biri olan Morbius, Sony imzasıyla kendi filmine kavuşuyor. Venom'la aynı havada olacağını tahmin ettiğimiz filmde bir vampir olarak nitelendirebileceğimiz Morbius'u, Jared Leto canlandıracak. Filmde Örümcek-Adam'ın olup olmayacağı meşhul ama bu film her türlü izlenir gibi geliyor...

Bill & Ted Face the Music

Gösterim tarihi: 21 Ağustos 2020

Bu ikiliyi bilmek için biraz yaşça dinozor olmak lazım ama Bill & Ted's Excellent Adventure vakti için çok beğenilen bir film olmuştu. Hatta oyunu bile çırpmıştı. Keanu Reeves'in başrollerden birini aldığı filmin yepyeni versiyonu, yine aynı ikiliyi başrol koltuğuna oturtuyor ama bir farkla: Artık genç birer müzik meraklısı değiller, birer baba olmuş olan müzik meraklıları. Keanu Reeves'in ölenemez popüleritesiyle birlikte de herkes tarafından izlenmesi muhtemel filmim; biz de kaçırılmayacağız.

Uncharted

Gösterim tarihi: 18 Aralık 2020

55 kez yönetmen değiştiren ve ha bire ertelenen Uncharted, sonunda bu yılın sonrasında gösterime girecek gibi duruyor. (Yönetmen yine kaçmazsa!) Tom Holland ve Mark Wahlberg'ü karşımıza getirecek olan film, şimdilik kadar gördüğümüz tüm Uncharted'ların öncesini konu alacak. Bu bağlamda da Tom Holland'ı genç Drake olarak göreceğiz. (Halen bu role pek yakışırımyoruz ama olsun.) Eğer oyular kadar sağlam bir atmosfere sahip olursa, filmi ayıla bayılma izleyeceğimiz aşikar.



Jack Kirby, Stan Lee ve Mucizeler Çağı

Süper kahraman takımları, milyar dolarlık bütçeler, her ay çıkan yepyeni çizgi roman başlıklarları, bir karakterin yapım şirketleri tarafından paylaşılamadığı film anlaşmaları ve 7'den 77'ye herhangi bir hedef pazarı olmadan tüm yaş ve gelir grubundaki insanları içine alan muazzam bir organizasyon. Peki, Martin Goodman 42.Cadde'deki McGraw Hill Binasının kapısından 1939 yılında girdiğinde 80 yıl sonrası böyle mi görmüştü? Bu ay Marvel Comics'in hikâyесini anlatıyoruz, hem de bir DC fanatlığı gözünden.

Timely Comics

Cök iyi çizgi roman okuyucuları Timely Comics'in ne olduğunu hemen anlayacaklardır eminim. Ancak pek çok insan Marvel'ın geçmişteki adının Timely olduğunu bilmiyor olabilir. Martin Goodman, "pulp" adı verilen dergilerden sıkılıp süper-kahraman janına geçmeye karar verdiğiinde ilk çizgi romanın adına da karar vermişti. Mucizeler yaratacak, insanları büyüleyecek çizgi romanın adı Marvel Comics #1 olacaktır. Şu an bildiğimiz Human Torch'dan çok farklı olan Marvel'ın ilk süper kahramanı, kendinden pek de bir şey kaybetmemiş Sub-Mariner, namı diğer Namor'la savaşıyordu. Marvel'ın ilk mutantı ve ilk anti-kahramanı. İşte aslında Marvel'ın süper-kahraman vagonuna atlaması bu karakterlere rastlar.

SAVAŞ!

İkinci Dünya Savaşı çizgi romanın bugünlere gelmesinde çok büyük bir aktör. Savaşın pek çok alanda berbat bir şey olduğunu kabul ederek ve bir daha olmamasını dileyerek, şu gerçekten de bahsetmek zorundayım. Savaş, toplumları bilimsel ve edebi anlamda ileri götürmektedir. Nedenlerini çok hızlı bir beyin jimnastiğiyle bulabilir, konumuz da bu olmadığından hızlıca geçebiliriz. Captain America, Adolf Hitler'i yumrukluğunda, Timely Comics'in adı da Atlas ol-



muş ve çizgi roman sahnesi muazzam bir ismin adını ilk kez duymuştu; Jack Kirby. Muhteşem bir hayal gücüne sahip olan Kirby, işin şov kısmından hep uzak durmuş ve üretmiştir. İlerleyen paragraflarda da ismini anacağımız büyük ustادın ilk işi Captain America, dönemin de gazıyla mucizevi bir satış grafiği yakalamış ve anında "hit" olmuştur. Savaş sonrası düşen çizgi roman satışlarını yeniden eski haline getirmek için Atlas Comics, çizgi romanları süper-kahraman değil daha çok romans, korku ve western üzerine konumlandırmış bunun da pek getirisini alamamıştır.

Gümüş Çağ, DC Comics ve Stan Lee

1960'larda DC'nin belki de organizasyonlar tarihine gececek pazarlama hamlesi olan Altın Çağ karakterlerinin diriltimesi ve yepyeni hikâyelerle ortaya atılması, hem paralel evrenler teoreminin çizgi romanda tohumlarını atmış, hem de daha sonra iki kutuplu bir ana akım çizgi roman dünyasının gelişeceğini habercisi olmuştur. Genç editörü Stan Lee'ye DC'nin başlıklarına rakip olabilecek bir çizgi roman üretmesini söylendiğinde onun doğru cizeri bulması çok kolaydı. Hemen Jack Kirby'ye gitti ve ortaya Fantastic Four çıktı. Kimliklerini saklamayan,



o dönem için enteresan güzeli bulunan ve farklı sosyo-ekonomik seviyedeki okuyucuların farklı karakterlerle bağlantı kurabileceğinin FF, arkasından gelen Spider-Man, Iron-Man, X-Men gibi karakterlerle de günümüzün temellerini atmış oldu. Marvel'in yeni stratejisile ortaya çıkan süper kahramanları öncülerinden farklı olarak karakterizasyona odaklanmışlardı. Yani, yakışıklı, mükemmel ve atletik özelliklerinden öte, kusurlu, toplum tarafından dışlanılmış karakterler olarak göze çarpmaktadır. Özellikle Peter Parker, hayatı sorunlarla dolu olmasına rağmen mücadeleşini hiç bırakmadığı için kendisiyle iletişim kurabilen bir fan kitlesi yakalامış oldu. Bu yaklaşım yıllar sonra çizgi romanda devrim olarak görülecekti. 1970'lere gelindiğinde direksiyonun başına geçen Stan Lee, doğrudan Comic Code Authority'ı sarsan bir iş yaptı ve Spider-Man 100.sayısına yaklaşırken uyusturucu kullanımıyla ilgili üç çizgi roman çıkardı. CCA'in onayı olmadan yayınlanan bu çizgi romanlar, uyusturucu kullanımın kötü yanlarını göstererek çok iyi tepkiler aldı ve CCA'in kendi uygulamalarını gözden geçirmesine yol açtı. Marvel artık sahnedeki büyük oyunculardan biriydi ve Stan Lee sürekli üretiliyordu! Gerçi, bu dönem daha sonra özellikle ustası Jack Kirby tarafından çizelere haklarının

ödenmediği tartışmalarına yol açsa ve Kirby'nın DC'ye geçerek harikalar yaratmasına neden olsa da, modern tarihe kadar Marvel'in en iyi olduğu aralık olarak kabul edebiliriz. 1980'lerde ise Marvel üretimden çok, alınıp satılmasıyla ünlüdü. Kendi kurdukları Marvel Production şirketi bünyesinden D&D, Spider-Man and His Amazing Friends gibi çizgi filmler çıkarıtlar ancak bu produksiyon şirketinin ömrü çok uzun olmadı ve Marvel'la birlikte 1986 yılında New World Entertainment'a satıldı. Çizgi film üretimi ise Saban'a kalmıştı ki 2001 yılında Marvel Production da Disney'e satılacaktı. Marvel'i alan NWE sadece üç yıl içinde şirketi MacAndrews ve Forbes'a sattı. Wall Street insanların eline geçen Marvel hemen NYSE'de halka açıldı ve bu dönemde Marvel başlıklarını inanılmaz bir hız kazandı.

TODD TODD TODD!

1988 yılı Mart ayında, çizgi roman dünyasında çok önemli bir olay oldu. Spider-Man'ın 298. Sayısı için genç bir çizer kapak çizdi. Üstüne bir sayı daha çizdi ve bir sonrakinde Venom'u yarattı. Şu an çizgi roman tarihinin en önemli sayılardan biri kabul edilen Spider-Man #300'ü çizer isim Todd McFarlane'den



AYIN VARYANTI

**Harley Quinn's Villain of the Year
Warren Louw Exclusive**

başkası değildi. Kendine has çizimi, karanlık ve korkusuz hikayeleriyle fark yaratan MCF, daha sonra Image'i kurana kadar Marvel içerisinde harikalar yarattı. Ancak 1990'ların Marvel için çok iyi geçtiğini söylemek zor. Satış grafikleri Jim Lee'nin X-Men'i gibi başlıklar sayesinde yüksek kalsada, şirket yaptığı yatırımların karşılığını alamayarak neredeyse batma noktasına geldi. 1993'de Avi Arad'ın önderliğinde kurulan Marvel Studios, 2000'lerin ortalarına kadar pek de başarılı yapımlar ortaya çıkaramadı (Bknz. Daredevil). Todd McFarlane, Image Comics'le birlikte çizgi romanda devrim yaparken, Marvel batmanın eşiğine geldiği 2000'lerin başında, hızlı bir hamleyle CCA'nın gündeminde uzaklaştı ve yeni, daha sert olan MAX gibi başlıkların önünü açtı. Bu hamleyle birlikte, eski karakterlerini de yeniden canlandırma şansına kavuşan Marvel, 2009 Yılında yaklaşık 4 Milyar dolarlık bir anlaşmaya Disney'e satıldı.

Sanırım gerisini herkes biliyor! Şu anda Marvel halen sektörün en önemli iki aktöründen biri. Çektiği filmler gişe rekorlarını kırir, çizgi roman satışları başlık başlık istatistik tutulduğunda azalmış gözükse de genel olarak oldukça yüksek seviyelerde! Son filmlerin istatistiğini bilmesem de 2016 yılında Marvel Cinematic Universe yaklaşık 10 Milyar dolarlık bir gişe yaratı! Şu anda da Disney Plus bünyesinde Netflix sonrası yayınlanacak yeni dizileri ve bu seneki San Diego Comic-Con'da açıkladıkları beşinci faz ile birlikte yine film endüstrisini domine edecek gibi duruyorlar. Sözlerimizi noktalarken bir kez daha bizi hikâyeleriyleambaşka bir dünyayla bulusturan, bazen çözüm bulan, bazen sadece güldüren, bazen düşündüren Stan "The Man" Lee'yi analım! Excelsior! ♦ **Metehan İğneci**



OTAKU CHAN

Bleach, Kara Kâhya, Yu Yu Hakusho gibi izlendiği her döneme damgasını vurmuş ve çok sevilmiş serileri yaratan insanları ne kadar tanıyoruz? Bu süreçte neler yaşıyorlar? Yönetmen Noriyuki Abe'ye merak ettiğimiz her şeyi sorduk.

Röportaja geçmeden önce Noriyuki Abe'den bahsetmeden olmaz tabii. Vaseda Üniversitesi'nden mezun olduğunda Stüdyo Pierrot'da animasyon kariyerine başlıyor. Hunter X Hunter serisinden kesin bildiğiniz Yoshihiro Togashi'nin Yu Yu Hakusho mangasının 1992'deki uyarlamasıyla adını duyuruyor. Bu serideki dövüş sahnelerinin kalitesi bu alanda ayrı bir isim yapmasını sağlıyor. Ve sonrasında blockbuster animelerin yönetmeni haline geliyor. Yu Yu Hakusho'nun iki devam filminin ardından Flame of Recca, Makibao gibi serileri ve unutulmaz GTO'yu (Great Teacher Onizuka) yönetiyor. Sonra ilk shojo serisi Tokyo Mew Mew'in başına geçti. Yabancı olduğu bu tür onu zenginleştiriyor. Ve sonunda Bleach tecrübeli ellerine teslim ediliyor ve seri sekiz seneye yakın sürüyor. Ardından Kara Kâhya, Yedi Ölümcul Günah, Arslan Senki ve son olarak da Boruto'nun başına geçiyor.

Röportaj başlıyor...

Abe-san anime sektöründe in-between yani ana kareler arasındaki hareketi belirten çizimlerden storyboard'lara hatta ses yönetmenliğine kadar pek çok farklı görevde çalıştı. Bu sektörde girişi sırasında neler yaşadığını soruyoruz.

Öncelikle üniversitede mimarlık okuduğunu sonrasında mimarlık sektörüne mi girsem diye düşünürken şansına Stüdyo Pierrot'nun kurucusu Nonokawa-san ile ortak bir projeye katılma şansı bulduğunu anlatıyor. Sektöre girişi de bu sayede olmuş.

Zaten Nonokawa-san'ın o dönemlerde yönetmen adaylarını eğittiği, bunun için çeşitli produksiyon kursları açtığı biliniyor. Mimarlık yerine anime sektörünü seçmesi ilginç. Ben de bir mimar olarak o sektörde Abe-san'ı neyin çektiğini merak ediyorum.



İlk sektörde girdiği zamanlarda bilgisayar kullanımının gelişmediğini söylüyor ve aslında kendini ifade etme özgürlüğünün daha geniş olduğunu ekliyor. Abe-san'ı animelere en çok çeken kısım animelerin bu özelliği olmuş.

Tokyo Mew Mew serisi bir büyülü kız yanı Mahou Shoujo hikâyesi, içinde bol bol aksiyon ve dövüş de var elbette. Ama Abe-san'ın normalde çalıştığı shounen serilerinden oldukça farklı. Shojo'dan shounen'e, bilim kurgudan günlük hayatı betimleyen serilere farklı janrlarda ve çok farklı hikâyelere sahip eserlerde çalıştığını hatırlatarak sevdığı bir tür olup olmadığını soruyorum.

Haklıken yapmadığı şey kalmadığını söylüyor. Aslında gelen işe göre çalışıklarını, kendisinin seçme imkânı bulunmadığını ekliyor. Hatta daha çok prodüktörler bu yönetmenin daha çok böyle işler yapıyorken iş getiriyorlar. O yüzden genellikle hep odaklı projeler getirilmiş kendisine. Başka türlerde de çalışmak istediğini ekliyor.

Belli ki her farklı türle kendini geliştirmek. İlginç bir örnek bu konuda Kara Kâhya olacaktır. Normalde bir shounen serisi olmasına rağmen daha çok kadın hayranlara sahip olduğu bilindiği için bu projede çalışırken ağırlıklı olarak kadın fanları hedef alacak şekilde kurgulamış konuşmalardan hareketlere tüm filmleri. Bu esere de Yedi Ölümcul Günah gibi sonradan girdiğini hatırlatıp en başından serisini kendi hazırlamadığı ama filmlerini yönetmek durumunda kaldığı eserlerde, eserin dünyasına sonradan dahil olmanın zorlayıcı olup olmadığını merak ediyoruz.

Başıyla onaylayıp bir sürü zorluğu olduğunu söylüyor. Çünkü hem anime serisinde hem de mangada belirtilmiş, açıklanmış şeylere zıt düşecek bir şey yapmamak



gerekliyormuş. Bu sebeple zamanı olsa serinin yönetmeninin filmleri yapması gerektiğini savunuyor. Fakat artık eskisine göre çok daha fazla seri yayılıyor aynı anda bir sürü iş yapılınca da sürdürülebilirliği olmuyor diye ekliyor. Kendi projelerinde özellikle mangayı inceleyerek ona ters düşmeyecek şekilde kendisinin ne katabileceği üzerinden düşünerek ilerliyormuş.

Bu arada Abe-san Kara Kâhya filmlerinde müthiş bir kalite yakalamış. Özellikle ikinci sezonun benim gibi fanları ne kadar üzdüğü göz önüne alındığında ardından gelen filmlerde iyiye yönelik o sert dönüş hissediliyor. Yedi Ölümcul Günah filminin yönetmenliğine de Kara Kâhya sonrasında getirilmiş. Çünkü iki serinin de produktörü aynı kişiymiş. Tabii Yedi Ölümcul Günah'ta Abe-san şanslıydı da diyebiliriz. Normalde mangaka'nın film senaryolarına çok dahli olmaz. Anca hikâyeyiñne özgüne onay verebilir ya da spesifik detaylar üzerinde uzlaşılabilir. Ama Yedi Ölümcul Günah'ta Nakaba Suzuki bütün senaryoyu baştan sona kendisi yazmış, hem de böyle bir şeyi ilk defa yapacak olmasına rağmen.

Demin saidığım serilerin aksine Bleach ve Yu Yu Hakusho'da ise baştan sona çalıştı Abe-san. Serilerden filmlerine ve özel bölümlerine. Mangası devam eden bir seriyi yönetmenin ayrı zorlukları vardır elbette. Özellikle Bleach gibi animenin mangayı yakaladığı durumlarda nasıl bir gidişat izlediklerini soruyorum.

Bunun gerçekten çok büyük bir sorun olduğunu söylüyor. Özellikle böyle uzun serilerde ortasında bırakamayacağınız için bir noktada orijinaline yetişiliyor diyor. Bu durumda altı ay kadar öncesinde yeni bir hikâye hazırlayıp mangayı bırakıkları yere dönebilmeleri gerekiyormuş. Tabii ki Abe-san'a göre bir seride en önemli parça karakterler ve seriyi eğlenceli kıلان da onların gelişimiymiş. Esas olay bu aslında diyor. Ama işte asıl sıkıntının da burada başladığından bahsediyor. Serinin başından

beri karakterin geçtiği zorlukları ya da yaşıklarını tekrar tekrar anlatamayacağımız için orijinal eser sahibine danışarak şimdiden yapılmamış bir gidişatta yeni bir şey oluşturmaya çalışıyoruz diye ekliyor. Bleach özelinde Zanpakutô arc mesela filler arc'lardan biri. Tamamen yeni bir şey yaplıklarından tüm sahneleri sıfırdan yaratmışlar elbette sonrasında da kompozisyonları gözden geçirmişler. Tüm bu ek bölümleri Tite Kubo ile temasta kalarak hazırlamışlar. Bir de mangada bırakıkları yere dönebilme-için karakterin çok değişmiş olmaması gerekiyor tabii, o yüzden kendi istedikleri gibi at koşturamıyorlar bu bölümlerde. Ayrıca eklemek gerek, eskiden ünlü serilerin sezonlar arasında boşluklar olmuyordu. Tíkki One

Piece gibi, animeler senelerce ara vermeden devam ediyor. Böyle bir tempoda mangayı yakalamak içten bile değil.

Biraz da Türkiye

Son olarak da Türkiye'yi ve Comikon İstanbul'u nasıl bulduğumu soruyorum. Herkesi çok sıcakkanlı bulduğumu söyleyip ve bunun daha başlangıç olduğunu görebiliyorum diye ekliyor. Beş altı yıl sonra çok daha büyüyeleceğini, gelişeabileceğini düşündüğü ekliyor Comikon'un. Yaratıkları animelerin dünyada farkına varlıyor olması, takdir görmesi onu çok mutlu ediyor. Umarım Comikon daha da büyür diye temennilerini iletip bu sürece bizim de bir katkımız olabildiyse ne mutlu bize diyerek sözlerine noktayı koyuyor.

Abe-san'ın gerçekten mütevazı biri olduğunu söyleyebilirim. İnsanların kendisine yönelik ilgisine belli ki hâlâ alışamamış. Kendisinden imza alırken Bleach değil de Yu Yu Hakusho görselli bir kâğıda imza atmasını istediğimde açıkçası şaşırıyorum. Ve güzel bir sürpriz yaparak Yusuke Urameshi'nin çizimini yapıyor. Sevinçten havalara uçuyorum tabii ki. Son olarak da bu röportajı yaparken emeği geçen arkadaşlarımı tekrar teşekkür etmek istiyorum. Soruları ben hazırlasam da kem küm Japoncamla koca röportajı yapamayacağımdan vakit ayırip müthiş Japoncasıyla hayatı kurtaran Kaan Togashi'ye ve sonradan röportaj kayıtlarının tamamını çeviren Güneş Sargüney'e çok çok teşekkür ederim.♦ **Merve Çay**



COS- PLAY REPUBLIC

Grup Cosplay nedir, neden yapılır?
Yalnızlıktan hoşlanmayanlar için
özel dosya!

Bebişimiz, gözümüzün nuru "grup cosplay" çalışmalarının önemine deşinme vakti gelmiş. Ülkemizde "bir zamanlar" oldukça popüler olan, ödüller dağıtılan ve sırı bu yüzden aylarca prova yapan etkinlikler, ne yazık ki grup cosplay konseptinden eskisine oranla daha uzaklar. Bunun arkasında yatan çok sayıda neden var. Katılımcı sayısı, sponsor markalarından ödül konusunda yardım alamamak, en önemlisi maddi kısım. "Bazı cosplayerların" gözü yukarıda değildir. Ufak bir figür, az miktarda da olsa hediye gibi ödüller onlara yeterlidir. Tek istedikleri, arkadaşlarıyla harcadıkları prova zamanlarını sahnede sunmak ve eğlennektir o kadar.

Grup cosplaye neden katılırlar ki bir insan?

Çok basit, eğlence. Cosplay, kimi zaman yalnız çekilecek bir hobi değildir. Sıklırsınız. Kendimden örnek vereyim: Çok uzun süredir, yalnız cosplay yapmıyorum. 2008 yılından beri bu hobiyle uğraşıyorum ve yalnız katıldığım etkinlik sayısı çok azdır. Almanya Gamescom'da bile Chromie cosplayi yapımda, özellikle World of Warcraft cosplayi yapan birkaç kişiye denk gelip, muhabbet etmiştim ve anlaşarak beraber takılmıştık. Bir noktada grup cosplayin en rahat kısmı budur. Cosplay yapıp, gittiğiniz etkinliklerde çok sayıda cosplay görebilirsiniz ve farkındaysınız, genelde ikili veya üçlü gruplar halinde takılır. İşte grup cosplay tam olarak burada hayat bulur. Aynı seriden birçok karakter yan yana geldiğinde, ortaya çıkan muazzam

görüntü. Belki tek başına sıradan bir Sailor Moon cosplayi dikkat çekmez çünkü aynı şeyi çok kez görmüşünzdür. Ancak animedeki tüm karakterleri yan yana görmek, bambaşka bir deneyimdir. Grup cosplayin en güzel kısmı, ilk defa cosplay yapacakları heyecanlandırır ve onlara cesaret verir. Utangaç hissedeni ve yalnız kalmaktan gerçekten rahatsız olan cosplayerlar için grup cosplay aktivitesi, rahatlık göstergesidir ve kişiye, sosyalleşme anlamında yardım eder.

Cosplay dostlarınızı tanıyın

Grup cosplay yaptığınız arkadaşlarınıza tanımanız çok önemlidir. Hepsiyle her zaman

takılmak ve onlarla çok yakın arkadaş olmak zorunda değilsiniz. Zaten kendinizi zorlamayın. Herkes, herkesi sevmek zorunda değil. Ancak eğer grup cosplay yaptığınız kişisel arasında anlaşamadığınız birileri varsa, bunu da diğer üyelerin bilmesini sağlamalısınız. Sonuçta grup cosplayin amacı, beraber performans sergilemektedir. Eğer üyelerden tanımadığınız 3-5 kişi varsa da onlara az da olsa iletişime geçmekten geri kalmayın. Kim bilir, belki gelecekte tekrar birlikte cosplay yaparsınız ve yıldızınız barışır, güzel arkadaşlıklar kurarsınız. Ayrıca grup cosplay yapacağınız arkadaşlarınızla uyumlu olmanız noktasında, o kişilerin de sizinle aynı özveride



Bir kere grup cosplay yapınca,
tekrarını isteyeceksiniz





olduğundan emin olun. Sonuçta beraber bir şeyler yapacaksınız ve bir kişinin bile negatif tutumu, tüm grubu etkileyebilir. İletişimde olduğunuz sürece sorun yok.

Dahil olmaktan korkmayın

Eğer cosplayer olma noktasında en deneymiş kişi sizseniz, herkese yardımcı olmaya çalışın. En önemlisi aranızda iş paylaşımı yapın. Mesela rol yapma noktasında grupta daha başarılı olduğunu düşündüğünüz arkadaşınıza sahne şovu planı konusunda görev verin. Siz craft konusunda daha iyiyseniz, destek olun. Boyama içinde eline su dökülmeyecek grup üyesine de o alanda iş verin. Kisacısı grup üyeleri olarak kendi aranızda, başarılı olduğunuz alanlarda iş paylaşımı yapın ki grup cosplay çalışmanız süper olsun. En önemlisi bu paylaşımı mutlaka aranızda konuşun ve planlayın. Herkes kendi kostümünden mi sorumlu olacak, yoksa iş paylaşımı mı yapacaksınız. Bu konuya da mutlaka açıklık getirin. Unutmayın, grup cosplay demek yalnız dejilsiniz demektir. Artık siz, bir takımın parçasınız. Peruklarınızı düzeltcektir, elbiselerinizi kontrol edecek ve bir sıkıntı çıkarsa birbirinize yardımcı olacaksınız. Çünkü bir kişinin başarısızlığı, hepiniizi etkileyecektir. Özellikle grupça yarışmaya katılacağınız, herkesin aynı mükemmelliğe olması gereklidir.

Beklemekten korkmayın ve planlayın

Grupta cosplayer sayısı arttıkça işiniz zorlaşır. 5-6 kişi çok değildir ve kolayca iletişime geçebilirsiniz. Bu sayı 9-12'leri bulunca, ortalık karışabilir. Bazı cosplayerlar etkinliğe

iki hafta kala kostümüne başlar, bazıları da planladığınız ertesi günü kostümünü diker. Doğal olarak herkesin yaşam standarı aynı olmayınca ve iş güç durumları araya girince, planlanan kostümler farklılaşabilir. Eğer grup cosplay işine girecekseniz, kafanızda planladığınız her şeyi olabildiğince erkenden hayatı geçirin ve aynı şeyi diğer üyelere de yaptırın. Bir noktada iletişimde kalmazsanız, belki de harcama yaptığınız kostüm hazırlarken, diğer grup üyeleri planladığınız cosplay çalışmasına katılmak istemeyecektir veya vazgeçecektir. Bu durumda boşu boşuna harcama yapmış olacak, hevesiniz kaçacaktır. İletişim halinde olun, planı grup üyeleriyle birkaç kere teyit edin ve harcama yaparken de aynı şekilde konuşun. Kisacısı en ufak değişimde ve planınızda bunu grup üyelerinin bilgisi dahilinde yapın ki yalnız kalmayın.

Fotoğraf ne zaman çekmeli?

Hemen! Grup cosplaylerinde fotoğraf işi çok zordur. Çoğu fotoğrafçı (özellikle bizim ülkemizde), kişi sayısı fazla olduğunda fotoğraf çekmek istemez veya beğendiği tek kostüme odaklıdır. Böyle negatif durumlarından kaçmak adına önceden bir fotoğrafçı ile anlaşın ve sadece onunla çalışın. Gerekirse stüdyo çekimi yapın. En önemlisi, mutlaka fotoğraf işini mümkün olduğunda erken halledin. Zaman geçtikçe ve etkinlikte takıldıka yorulacak, makyajınız akacak, belki de perügenüzün şekli bozulacaktır. Kostümler hazır, bütün grup üyeleriyle berabersiniz ve fotoğrafçınız da yanınızda mı? Hemen grup fotoğraflarını halledin, çekim sonrası istediğiniz gibi eğlenebilirsiniz.

Tekrarı olacak

Bir kere grup cosplay çalışması yaparsanız ve eğlenirseniz, kesin tekrar isteyeciksiz. Sizinle aynı düşünceleri paylaşan insanlarla tanışmak, onlarla kostümlere hayat vermek ve beraber zaman geçirmek çok tatlı bir deneylimdir. Ufak tefek sorunlar mutlaka olacaktır. Ancak beraber olduğunuz sürece, üstesinden gelemeyeceğiniz problem yok.

♦ Ceyda Doğan Karaş

Grup cosplay çalışması muazzam bir deneyimdir





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sanci

Epic Games Store başarılı mı?

Online oyun mağazası Steam'in yayına başladığı günler çok iyi hatırlıyorum. İlk hesap açan kullanıcılarından biri olarak, aynı hesabı hala kullanıyorum. Aradan geçen 17 yılda Steam oyun dünyasında gerçekten devrim yarattı. Video oyunlarını online olarak değil de fiziksel olarak edindiğimiz yıllarda, oyunların sağlıklı çalışmadığı, güncellenemediği, yapımcılarla etkileşimin çok sınırlı olduğu, diğer oyuncularla iletişim kuramadığımız bir oyun dünyası söz konusuuydu.

Steam, hem oyunların dağıtımında maliyetleri düşürerek oylulara daha düşük fiyatlarla erişebilmemizi sağladı, hem de geliştiricilerin gelirleriniz artırarak oyun dünyasının daha "ciddi" bir piyasaya dönüşmesini sağladı. Bütün dünyanın Steam sayesinde oyunları online olarak edinmeye alıştığını da kabul etmemiz gerekiyor.

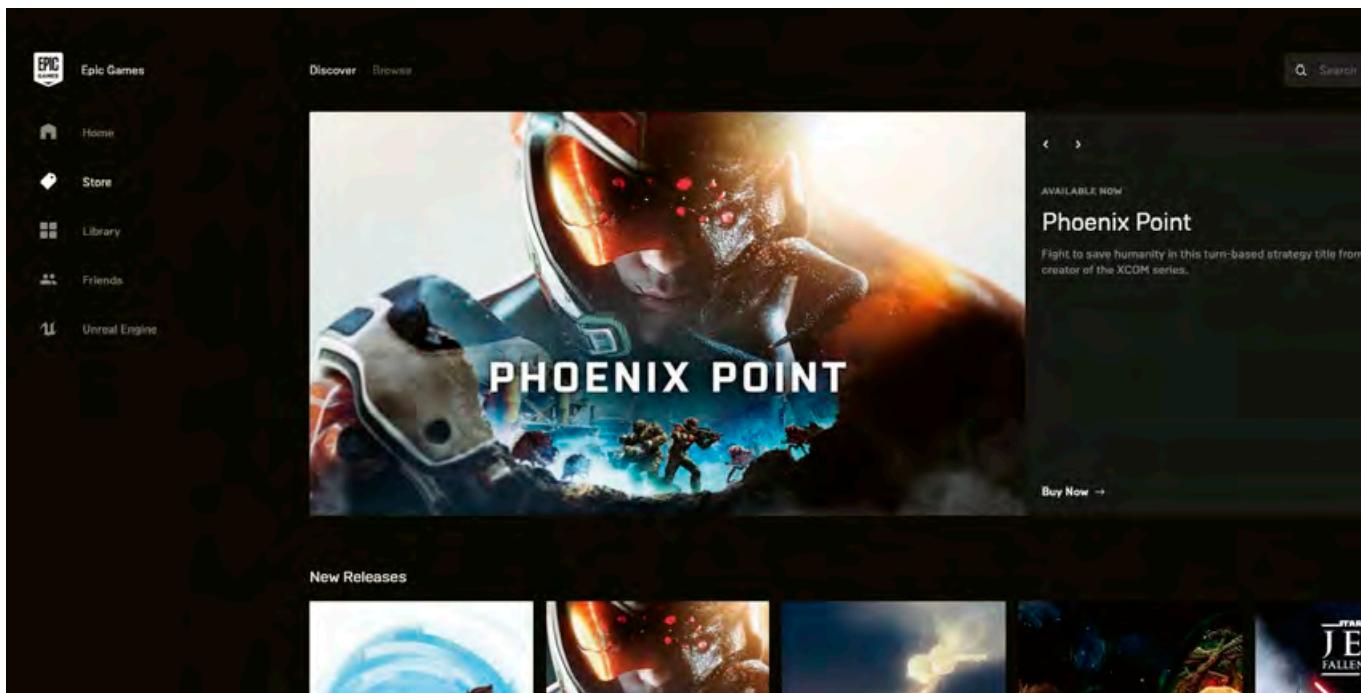
Bu zamana kadar Steam'in karşısında ciddi bir rakip görememişti ancak Unreal Engine'in yaratıcısı ve haliyle sayısız video oyununun "ortağı" konumunda olan Epic Games, açtığı Epic Games Store ile Steam'e ciddi bir rakip olmak için iddialydi. Electronic Arts'ın Origin girişimi bile şirketin oyunlarını çalıştmak için kullanılan bir arayüzden öteye geçememişken, Steam'e rakip olmaya çalışmak çok zor bir görevdi ama Epic Games sahip olduğu güçlü kaynaklarla bu işi başaracak gibi görünüyordu.

Ta ki, daha önce Epic Store'a özel yayınlanacağı duyurulan oyunların patır patır Steam'e döndüğünü görmemize kadar... Bu hayale neredeyse inanacaktık.

Ancak 2019'un son aylarında gördük ki, video oyun geliştiricileri de, Steam'in sahip olduğu devasa oyuncu kitleşine ve oturmuş online yayın mekanizmasına hayır deyip, Epic Games'in henüz yerine oturmamış mağazasında maceraya

atılmanın hayalcilik olduğunu kabullendiler. Oyun geliştiricileri, Steam'in yüksek satış komisyonlarından şikayetçi olduğu için bu dev yapıya rakiplerin çıkışmasını destekliyorlar ve istiyorlar ama işte öyle görünüyor ki, Steam'in 17 yıl boyunca oyun dünyasının en derin noktalarına saldığı güçlü kökleri bu platforma karşısına rakip çıkarmayı olabildiğince zorlaştırmıyor.

Eğer bu yakınlarda Steam kullanma alışkanlığını bırakıp da Epic Store'un hizmetleri arasında sörf yapacağımızı düşünüyorsanız, bu beklenen bana artık çok gerçekçi gelmiyor. Yapay zekâ karşılaşma araçları, tavsiyeler, dönemsel indirim festivaleri, kullanıcı tartışmaları derken Steam piyasadaki yerini kaya gibi sağlamlaşmış görünüyor. Biz Epic'i yine Unreal motoruyla yapılmış oyunların açısından hatırlayacağımız gibi görünüyor. Gerisi yalan mı oluyor acaba Epic?.





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

1989 (2)

O akşam öyle bitiyor, konuk sandığım bu bebe ruhi, gereğinden uzun kalıyor dükkan da. Ertesi gün yine oralarda. Patron artık bu tipsiz(!) kalıcı olduğu müjdesini veriyor. Bir önceki elemanın nasıl parasızlık yüzünden haksız yere kaçtığıni hatırlıyorum. İlk eksi puanları topluyor. İçeri bir teyp getiriyor bu tipleme, sırt çantası hep kaplumbağa gibi ya sırtında, ya yanında. Walkman'ı var ve kesin Amerika ile bir ilgisi var. "Ben Milwaukee'deyken" diye lafa girdiğini duyuyorum. Sınırdan elimi ısıyırmış galiba. Bir kaç gün daha böyle geçiyor. İlk cumartesi geldiğinde ikinci büyük odamız artık bu köstebegin olmuş. Patrona Pro Page ile sayfaları yapacağını söylüyor. Daha fazla eksi puan alıyor yani. Genç (benden bile genç) yazarları odaya alımıyor, kovalıyor, pislik muamelesi yapıyor gibi. Biz oturunca sesini çıkartmıyorum çünkü sanırım ona uçarak dalacağımızı biliyor. Hafif bir ispiği havası var gibi ama. Teypte Megadeth dinliyor ve en sınır olduğumuz grubu, çünkü biz ağır Metallica'yız. Üzerinde eski ve orijinal bir tişörtü var grubun. Kışkırtıyoruz çünkü bizde az tişört var ve gerçekini bulmak o zamanlarda çok zor. Bir de orijinal Master of

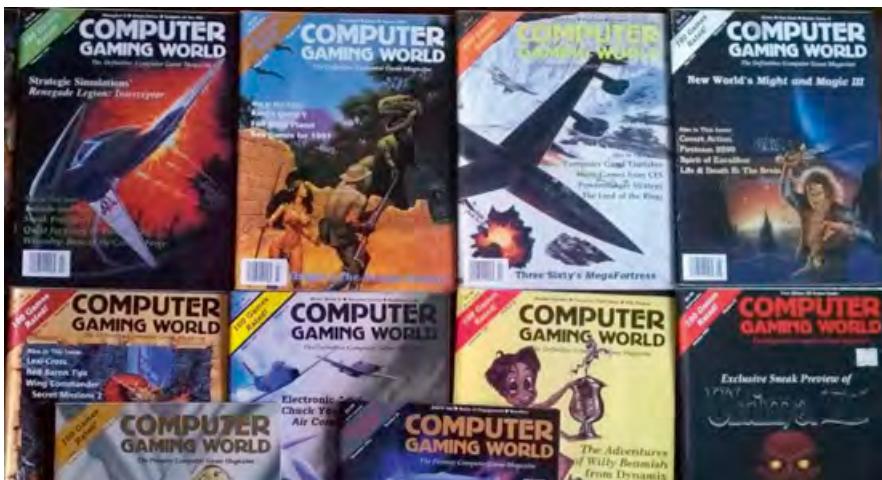
Puppets kaseti gözüme takılıyor. Hayatında hiç yapmadığım bir şey yaparak kasede el koyuyorum (çalışıyorum).

Eve götürüp neden üzerinde portakal yediğimi inanın ben de bilmiyorum. Hayır sorsanız Metallica'nın hayranıyım, neden böyle oldu? "Hayın bıdık" Murat (nedense kendisine söylediğine göre piggy diyoruz şapşal, Lord of the Flies'da o rolü oynamış meğer zamanında) meğer patrona beni ispiyonlamış. Ben olduğumu bilmiyorum, benden daha çok ona kil olduğunu belli eden Orhan'dan bilmiş, "kasetimi çaldı!" diyerek hemen yetiştirmiş. İki hafta sonunda baktım olacak gibi değil, hala ispiyonluyor durmaksızın, geri getirip koydum kaseti..

Yetersiz İngilizcemiz bizi çok kızdırıyor içten içe, bu herife de bir şey danışamıyoruz hâliyle. Her nedense bir yandan o İngilizceyle, inatla Sierra oyunları oynuyoruz. Space Quest serisi, Leisure Suit Larry gibi. Ben yine İngilizcem yettiğince Where in The World is Carmen Sandiego oynarken, elimin uzunluğundan haber olmayan saf küçük genç yanına geldi ve muhabbet etmeye başladı. Neren den bileydim beyimle ayrılmadan 5 senemizin gececeğini.

Aslında –sanırım- sinsi olan hep bendim. Poster verilecek diye bu genç insan aylarca uğraş veriyor ama ben hep ona posterin ne olacağını sorup Megadeth olduğunu öğrendiğe, gidip patrona "bu herif ne yapmaya çalışıyor, müzik dergisi miyiz kardeşim biz, verilecekse Metallica verilmeli" falan diye saçmıyorum. Hayır herif gitse dergiyi yapacak adam yok, elemanı üç kuruşa çalıştığını da biliyorum. Orada olduğu için 24 saat dergiye gidip gelmek de sayesinde mümkün, lakin benim amacım belirsiz. Pure evil. Ulan eleman sevimli mi acaba? Geliyor mesela yanına, Breadbox c64'un klavyesinde (ki alet monitöre bile bağlı değil) hiphizli THERE ARE TIMES IN A MAN'S LIFE yazıp kaçıyor mesela. Pokemon gibi. Niye yapıyorum lan bunu diyorum ama yarış ediyoruz her nedense. Nereli olduğunu öğreniyorum bir de parmağındaki komik yüzüğün. Tarsus Amerikan yüzüğü ha? Ulan ben Şişli'de okuyorum mahalle bebesi olarak! Espri dağarcığıma Tarsus'lu bölgüler ekleniyor. Mesela bana bir gün "yemek yiyp havuzu girilmez olm" diyor. (olm yazan gördüğüm ilk insan Çağlan Tekil'dir, Murat'a bıraktığı bir notta). Lan ne alaka falan derken komedisini sahneye koyuyoruz neredeyse. Sürekli Mersin Seyahat otobüslerine biniyor olması da ayrıca etrafındaki ona verdiği tepkilerle çok daha komikleşiyor. Tip olarak bugün gördüğümüz garip şekilli şüküllü gençlerden çok daha arıza çunkü. Boyu kısa olmasa kesin Alpha olacak lakin Allah'ım vermemiş delikanlıya. Muavin buna kek vermez, yolda bebeler "abi küpler gercek mil?!!" diye makara yaparlar. Hayır zaten bunu görüyorsun, asla neden boynunu bükmenden kendi yolunda gidiyorsun? Ben de öyle mi olmalıyım? Bunu bana sorduran ilk insandın galiba... ♦

(Yazının tamamını LEVEL Online'dan, ilk bölümünü ise 275.sayımızdan okayabilirsiniz.)





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

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

Yıl biterken

Hayat sürprizlerle doludur... Gerçekten de ne zaman ne olacağını kestirmek imkansız gibi bir şey. Olmadık zamanda, olmadık işlerin olduğu, fantastik bir düzlemede yaşadığımızı düşünüyorum. Bazen günlerce, aylarca yapılan planlar bir anda yok oluyorken, aynı şekilde, hiç hesaba katmadığımız olaylar da yoktan var oluyor. Zaman ilginç bir şey en beğendiğim okur. Bir noktada onu da biz yaratır ve şekillendiriyoruz. Her şey zamana bağlı ama bir o kadar da bize... Bir yılın daha sonuna geldik. Özellikle öğrenciler için 1 Ocak tarihi hiçbir zaman yeni yıl hissiyatı vermez, biliyorum ama yine de bir reset daha yedik. Geride kalan bir yıla dönüp baktığımız zaman, "Hayatında hiçbir değişiklik olmadı." diyenlerin bile aslında birçok macera yaşadığıni unutmamak lazım. Kadraji dramadan çıkartıp, oyun dünyasına doğru yönetmek istiyorum. Bildiğiniz üzere, Aralık ayı içerisinde "The Game Awards" etkinliği gerçekleşti. Ödül söz konusu olduğu zaman diğerlerine nazaran bir tek daha ön planda yer alan bu güzide ödül, bu yıl da birbirinden farklı oyunları onore etmeyi başardı. Yılın oyunu kategorisinde yarışan isimler arasında sanıyorum en çok

dikkat çeken yapılmış Death Stranding'dı. Kojima tarafından üretilen oyun, piyasaya çıkışının ardından birçok eleştiriinin hedefi oldu. Hakkında olumlu ve olumsuz yüzlerce şey yazılmış, çizilen oyun, bu yıl The Game Awards'da Sekiro'nun gerisinde kaldı. Diğer taraftan, sadece Kojima olduğundan midir bilinmez, "Best Game Direction" ödülünü kapmayı başardı. Benim için Death Stranding on üzerinden en fazla yedi alabilecek bir yapılmış zira film ve oyun medyuminun bu kadar iç içe girdiği bir dünyada, Kojima gibi filmleri odağına alan bir yönetmenin, direkt film çekmesi lazım ki son yaptığı açıklamalardan birisinde film çekeceğini beyan etti... Benim için bu yılın oyunuya açık ara Disco Elysium. Bu bağlamda, özellikle yılın oyunu adayları arasında yer almamasını pek anlayamadım. Şimdi aday olanlara yakından bakıyorum, bakıyorum ve gerçekten de yıllardır bu sektörde olup da Disco Elysium'un yapabildiğini onlarca yıldır yapmayı başaramamış isimler görüyorum. Disco, okulu bırakmış bir grup amatör ruhlu oyun tasarımcısı tarafından üretilmiş,ambaşa bir yapılmış. Oyun mecrasına sanatsal yaklaşımı, hikaye anlatımı, karakter gelişimi ve twistleri ile gerçekten de

yılın oyunu olmaya aday, ender isimlerden bir tanesi. Fakat öyle görünüyor ki bu listeye girmek için başka yetilere sahip olmak gerekiyor. Listedekiler kötü oyun demiyorum ama bu listede olabilmenin, öyle görünüyor ki, dile getirilmeyen şartları var. Diğer taraftan, "Fresh Indie Game", "RPG", "Independent Game" ve "Narrative" ödüllerini almayı başladi. Açıkçası bu ödüller arasında RPG ve Narrative ödüllerini elde etmiş olması, zaten en iyi olma yolundaki birçok önemli adımı atmayı başardığını gösteriyor. Unutmayın, bir aksiyon oyunu yapmak, teknik beceriler sayesinde anlatıma kıyasla çok daha kolaydır. Fakat bir hikaye yazmak, o hikayeyi oyun mekaniklerine nakletmek, mekaniklerin dünya ile etkileşimi sağlamak ve üzerine böylesine detaylı bir oyun üretmek, herkesin yapabileceği bir şey değildir. Demem o ki oyun sektörünün geleceği Death Stranding gibi, bir dağın tepesine çıkmış ve fantastik hareketler deneyerek kendi kendisine maceralar yaşayan yapımlarla değil, kökenlerini kaybetmeyen, nasıl bir mecracı olduğunu bilen ve bunu nasıl geliştirebileceği hakkında hamleler yapan firmalar belirleyecektir. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com 🐦 cepejderi

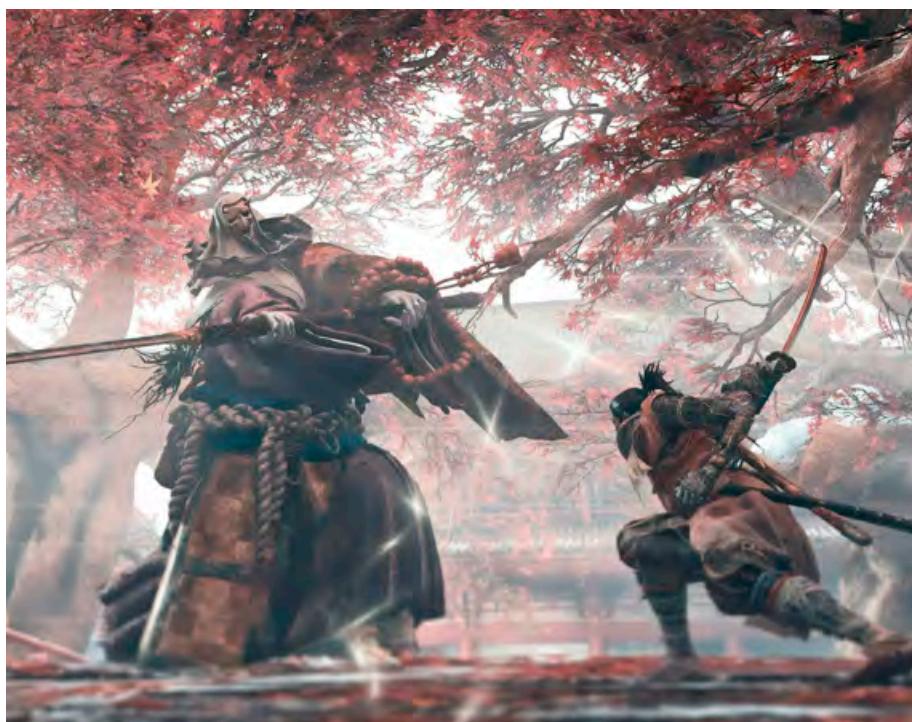
Kötü oyun tartışmasına son veriyorum

Yılın oyunları, The Game Awards ve dahası. Benzer yapıyı her yılın sonlarına doğru çokça görürüz. Farklı markalar, farklı isimler altında çeşitli kategorilere ayırdıkları oyunlara ödüller verirler. Siz buraları okumaya gelene kadar zaten Yılın Ödülleri sayfamızı çoktan yalayıp yutmuşsunuzdur. O yüzden ben geyik yapmaya devam ediyorum. Şu sırada oyular konusunda her şyeden şikayetçi olan tuhaf bir kitle belirdi.

Pek tabii ki her şey konusunda, herkesin kişisel fikirleri var. Her oyunun, herkese hitap etmediğinin ve bu konunun da hassas olduğunu biliyoruz. Mesela geçenlerde "Oyunun kötü olmadığını belirtmek için yeni deyiş: Oyun herkese hitap etmeyebilir." Diye bir yorum aldım. "Tuhaf" geldi. Hani, sözlük anlamı bile farklı bu cümlenin

nasıl olur da kötü olan şeye kötü demezsin hakareti yemiş gibi oldum. Şimdi şu konuda anlaşalım gençler, oynanışta ve hikayede çeşitli seçimlerle karşılaşırınsınız. Çok güzel örnek: Death Stranding. Hayır, -bence- kesinlikle yılın oyunu olabilecek kadar başarılı değil. Niye biliyor musunuz? Çünkü herkese göre değil o oyun. Hikayesi tatlı bile olsa "aksiyon" adı altında oyun çıktıktı, insanlara bunu niye sunmuyorsun diyen çok sayıda oyuncu var da ondan. Seven de haklı, sevmeyen de haklı. E, ortada ikilem olunca "en iyisi" olamaz o oyun zaten. Bir de The Game Awards cephesinde yılın oyunu seçilen Sekiro: Shadows Die Twice'a bakalım. O da herkese hitap etmiyor. Ancak evrenine adım atıp, şans verdığınızda her dakikasını tekrar yaşamak istiyorsunuz. The Outer Worlds de aynı şekilde yılın ödüllerini

ne adaydı mesela. Neden Sekiro kadar başarılı sayılmadı? Fallout yokluğunda ne de güzel gelmişti mesela. Fallout da herkese hitap etmez çünkü. NPC'lerin dakikalarca konuşması, arka plan hikayesi için notları bulmak gibi durumlar çoğu oyuncu için zaman kaybidir. Üzücidür ki insanlar çabuk tüketilebilir şeylere alıştı artık. Sekiro, her şeyden biraz verip üzerine oynanış konusunda da mutlu eden temellere sahip. En iyi aksiyon oyununda Devil May Cry 5 seçilmesinin ve Apex Legends olmamasının da başka nedenleri var. Ve her oyunun da en iyi olduğu noktalara odaklanırsanız, verilen emege saygı göstermiş olursunuz. Tabii kalkıp çok kötü oyunları sevin demiyorum. Mesela Jumanji: The Video Game. Hatırlarsınız, Diablo'nun mobil oyunu duyurulduğunda hepimiz dalga geçtik. Ancak oynayacağız da. Niye mi? Özel bir nedeni yok, Diablo evreni lezizdir çünkü. Sadece dokun dokun, yaratık öldür noktasından öteye geçebilecekse bile ne mutlu. Neyse ki Diablo IV duyuruldu (Lilith'in askerleriyiz). Diğer tarafta Final Fantasy ve Kingdom Hearts gibi oyunları ülkemizde bilen, oynayan çok azdır. Çünkü çizimleri, oynanışı ve müzikleri herkese hitap etmez. Animasyon gibi yuvarlak hatlar rahatsız eder kimisini. Her şey bir kenara, biz editör ve oyun yazarlarını da kendiniz gibi düşünün. Biz de sizin gibi duygulara sahibiz, severiz, sevmeyiz, çok hoşumuza giden şeyi sonuna kadar savunuruz. Diğer tarafta işimiz gereği "en objektif" haliyle içerikleri size sunarız ki paranız boş gitmesin. Sizin sevdiklerinizi, biz sevme-yebiliriz zira profesyonel olarak o içeriği değerlendirmek zorundayız ve sizin de o eksileri bilmenizi sağlamalıyız. Ve hayır arkadaşım "herkese hitap etmeyebilir" in anlamı, oyun kötü demek değildir.♦



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)
Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.trTuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztnaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur
 Berçem Sultan Kaya
 Burak Güven Akmenek
 Ceyda Doğan Karaş
 Cumhur Okay Özgör
 Enes Özdemir
 Ege Tülek
 Erçan Uğurlu
 Ertuğrul Sungü
 Gizem Kiroğlu
 Hasan Elmaz Öfke
 İlker Karaş
 Mahmut Karşioğlu
 Merve Çay
 Metehan İğneci
 Nevra İlhan
 Nurettin Tan
 Olca Karasoy Moral
 Özay Sen
 Rafet Kaan Moral
 Recep Baltaş
 Sonat Samir
 Şahin Derya
 Tolga Yüksel
 Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ates
 Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkol
 Finans Direktörü: Didem Kurucu
 Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokca
 Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, İşıl Baysal Turan
 Satış Koordinatörü: Burcu Kevser Karaçam
 Satış Müdürü: Hatiçe Tarhan, htaran@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 Müdürü: Dilek Ünlü
 Tel: 0 212 336 53 72 Faks: 0 212 336 53 91

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

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12
 Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22-23, 34387, Şişli, İstanbul
 Tel: 0 212 410 32 00, Faks: 0 212 410 35 81

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
 Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No: 16 Ümraniye-İSTANBUL
 Tel: 444 44 03 • Fax: (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Türkuz Dağıtım Pazarlama A.Ş.
 Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPPI 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. İznsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

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

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

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

NEXT LEVEL

JOURNEY TO THE

SAVAGE PLANET

Ya doyumsuz bir hit olacak, ya da atmosferi aşıp toprağa saplanacak. Başka bir ihtimal görmüyoruz.



inca[®]
Always the Best Quality



BATTLEFIELD IS YOURS

13 Different RGB Effects
Anti Shading Technology
Durable Metal Housing



www.incatech.net



OPHIRA[®] **IKG-444**
MECHANICAL GAMING KEYBOARD

**Atiye Netflix'te.
Netflix Vestel'de.
Vestel Berna'da.
Berna kotukta.**

