

LEVEL

+

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD

Kız kardeşler,
Nazilere karşı

F1 2019

Codemasters yine
pole pozisyonunda!

SUPER MARIO MAKER 2

Kendi oyununu,
kendin yarat

FINAL FANTASY VII REMAKE

JRPG Fenomeni Geri Dönüyor!



www.level.com.tr
9 771301 213116
KKTÇ Fiyatı: 12.50 TL

G432

7.1 Surround Gaming Headset

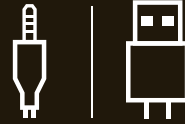
DTS HEADPHONE 2.0 TEKNOLOJİSİ



50mm Sürücüler



Spor Kulaklık Yastıkları



3,5mm ya da USB bağlantı





IRA VEHEMENTİ, SEPHIROTH!

İlk tecrübeler, ilk karşılaşmalar, ilk heyecanlar... Bunların unutulması mümkün değil; her ne kadar hiçbiri aslında "muhteşem" olmasa da...

Benim konsol oyunlarına hayran olmama neden olan o oyun, Final Fantasy VII, yıllar boyu, her türlü noktada kendisinden "Dünyanın en iyi RPG'si!" diye bahsetmem yol açan bir şaheserdi. Üzerinden 22 yıl geçmesine rağmen halen unutamadığım FFFVII, benim gibi birçok oyuncunun kalbinde de yer almış olmalı ki (Öyle olduğunu biliyordum zaten, yeni bir keşif değil.) Square Enix dört yıl önce oyunun "Remake" versiyonunu duyurdu, kimse duyduklarına inanmadı. Sephiroth'la tekrar, günümüz teknolojisinin desteğiyle karşılaşacak olmak müt-hiş bir şeydi ve o vakitten beri tüm Final Fantasy fanatikleri nefeslerini tuttu.

3 Mart 2020 tarihinde, FFFVII Remake'in ilk bölümünün çıkışı gerçekleşecek ve biz de hazır E3'te bol bol bilgi toplamışken bu klasik adayını kapağımıza taşıyalım istedik. Sephiroth'u bu şekilde ağırlamaktan gurur duyuyoruz.

Derginin diğer konukları arasında EA'nin iddialı ama hafif yarı yolda kalan projesi Sea of Solitude, enteresan bir araştırma oyunu olan Outer Wilds ve Nintendo'nun yeni Mario macerası, Super Mario Maker 2 yer alıyor. Call of Duty: Modern Warfare ve DOTA Underlords ilk bakışlarını da okumadan geçmemenizi öneririm.

Ve tabii ki Kürşat'ın kaleme aldığı Limited Edition Konsol Cihazları dosya konu-su... Bakın bakalım bu konsollardan kaç tanesinin varlığından haberdarsınız. Herkese yaz mevsiminin bu son ayını mükemmel bir şekilde geçirmesini temenni ediyorum; Eylül'de Gamescom konusuyla bomba gibi iniş yapacağız.

Görüşmek üzere!

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

Final Fantasy VII Remake

Serinin en iyi oyunun
küllerinden doğması için
geriye sayım başladı...

Sayfa
28

#271

İÇİNDEKİLER

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

İLK BAKIS

- 16 Call of Duty: Modern Warfare
- 18 Dota Underlords
- 20 John Wick Hex
- 21 The Dark Pictures:
Man of Medan
- 22 Deahgarden: Bloodharvest
- 23 Goat of Duty
- 24 Kill Squad

26 Art Kaede

DOSYA KONUSU

- 28 Final Fantasy VII Remake
- 90 Özel Üretim Konsollar

40 Anarşist

İNCELEME

- 44 Wolfenstein: Youngblood
- 48 F1 2019
- 50 Outer Wilds
- 52 Super Mario Maker 2
- 54 They Are Billions
- 56 Sea of Solitude
- 58 Stranger Things 3: The Game
- 59 Trover Saves the Universe
- 60 Final Fantasy XIV: Shadowbringers
- 62 Judgment
- 64 Dragon Quest Builders 2
- 65 Samurai Shodown
- 66 Monster Jam: Steel Titans
- 67 Atelier Lulua: The Scion of Arland
- 68 Amid Evil
- 69 FIA European Truck Championship
- 70 Nowhere Prophet
- 71 Pro Cycling Manager 19
- 72 Seeds of Resilience
- 73 Etherborn
- 74 Rise of Industry
- 75 Silver Chains

- 76 Heavy Rain (PC)
- 76 Vaporum
- 77 Driftland: The Magic Revival
- 77 Starcraft: Cartooned
- 78 Super Neptunia RPG
- 78 Vambrace: Cold Soul
- 79 Blazing Chrome
- 79 Injection
- 80 Gato Roboto
- 80 Coffence
- 81 Mobil İncelemeler

85 Online

95 Donanım

- 104 Film, Kitap, Müzik
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic

110 Köşe Yazıları

114 LEVEL 272



Samsung 860 QVO

Herkes için yüksek kapasite!

İster performansı ön plana alan bir oyuncu olun, isterseniz de performansın yanında güvenilirlikten de vazgeçmeyen bir profesyonel, katı hal diskleri (SSD) artık vazgeçilmez donanımlarınız arasında demektir. Samsung'un terabayt seviyesinde kapasiteyi erişilebilir kılan yeni SSD'si 860 QVO da tam olarak sizlere hitap eden bir ürün.

2012 yılında dünyanın ilk 3-bit MLC temelli

SSD'si olan 840'ı, 2014 yılında da dünyanın ilk V-NAND SSD'leri 850 EVO ve 850 PRO'yu kullanıcılara sunarak sektöre öncülük eden Samsung, bu defa dünyanın ilk V-NAND 4-bit MLC temelli SSD'si 860 QVO'yu kullanıcılar ile buluşturuyor. 2.5" inçlik bir tasarıma sahip olan Samsung 860 QVO, daha fazla kapasiteyi performanstan ve boyuttan taviz vermeden kullanımınıza sunan en son V-NAND teknolojisinin de yardımıyla 1 TB, 2 TB ve 4 TB olarak üç farklı kapasiteyle piyasaya sürüldü. SATA III 6Gb/s arabirimiyle üretilen 860 QVO, geliştirilmiş bir Samsung MIX kontrolcüsüne sahip.

Samsung bu modelde performanstan taviz vermeden yüksek kapasite, yüksek dayanıklılık ve yüksek güvenilirlik konularına odaklanıyor. 550 MB/s okuma ve 520 MB/s yazma hızları sayesinde bilgisayarınızı açarken, bir programın veya oyunun ön yüklemesini yaparken, bir dosya aktarırken ve herhangi uygulamayı çalıştırırken bambaşka bir deneyim sunan 860

QVO, TurboWrite teknolojisi ile destekleniyor ve iddialı performans tutkunlarının bile beklentilerini rahatlıkla karşılıyor. Samsung 860 QVO'nun dayanıklılık konusunda da söyleyecekleri var. 4 TB'lık modelde 1440 TBW (garanti edilen / yazılan terabayt miktarı) yazım ömrü sunan 860 QVO, dayanıklılığı ile de kullanıcıları memnun edecek. Buna Samsung'un 3 yıla kadar uzanan garantisini (garanti edilen 3 yıl veya TBW değerlerinden hangisine daha önce ulaşırsa*) ve Samsung Magician ile Data Migration yazılımlarını da eklediğinizde verilerinizin güvenliği için gözünüzün arkada kalmayacağına emin olabilirsiniz.

Halihazırda kullanmış olduğunuz sistemler ile yüksek bir uyumluluk vadeden 860 QVO, terabayt seviyesinde kapasiteyi erişilebilir bir fiyata sunan, bunu yaparken de performanstan ve dayanıklılıktan ödün vermeyen bir model. SSD teknolojisinin sınırlarını sonuna kadar zorlayan 860 QVO sizleri bekliyor. ◆

* 1TB: 360 TBW, 2TB: 720 TBW, 4TB: 1440 TBW



Ağustos

2 Ağustos

Madden NFL 20 (PC, PS4, XONE)

6 Ağustos

Age of Wonders: Planetfall (PC, PS4, XONE)

8 Ağustos

The Lord of the Rings: Adventure Card Game
(PC, PS4, XONE, Switch)
Necrobarista (PC)

20 Ağustos

Rad (PC, PS4, XONE)
Yu-Gi-Oh: Legacy Of The Duelist
(PC, PS4, XONE, Switch)

Remnant: From The Ashes (PC, PS4, XONE)

Torchlight'in yapımcısı size cehennemi
yaşamak için geri dönüyor

22 Ağustos

Life Is Strange 2: Episode 4 (PC, PS4, XONE)
Oninaki (PC, PS4, Switch)

27 Ağustos

Ancestors: The Humankind Odyssey (PC)
Control (PC, PS4, XONE)
Hunt: Showdown (PC, PS4, XONE)
The Bard's Tale IV: Director's Cut
(PC, PS4, XONE)
Wreckfest (PS4, XONE)
MXGP 2019 (PC, PS4, XONE)
World of Warcraft Classic (PC)

30 Ağustos

Astral Chain (Switch)
Blair Witch (PC, XONE)
The Dark Pictures: Man Of Medan
(PC, PS4, XONE)



TAKVİM

adore
mobilya

Türkiye
Distribütörü

XRocker

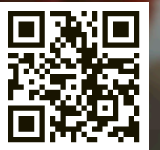
AKRACING

DXRACER



KENDİNİ
OYUNA BIRAK

Profesyonellerin tercih ettiği Oyuncu Koltukları, **sadece**
adoremobilya.com'da



KÜHEYLAN

Yayımlanmasını
istediğiniz fotoğrafları
inbox@level.com.tr adresine
gönderin, eğlenceye
siz de katılın!



Bazı dönemler vardır, hiçbir şey olmaz. Bayağı böyle aşırı standart gider her şey. İşte biz buna oyun dünyasında Temmuz 2019 diyoruz.

Temmuz ayı öylesine büyük bir boşlukta geçti ki bir ara dergiyi hazırlamayı bile unuttur hale geldik. Bunun en büyük nedeni de elbette ki E3 2019'un heyecanla beklenmesi, olayın gerçekleşmesi ve sonra herkesin evlerinde dağılmasından başkası değil. E3'ten sonra yapımıcısından yayıncısına, oyuncusundan habercisine kadar herkes taşı tarağı toplayıp tatile mi çıktı, ne yaptıysa herkes ortadan kayboldu, yaprak kıpırdamadı. Temmuz 2019 adındaki bu dönemde oyun moyun da çıkmadı, fark ettiyseniz kapağı da FFVII Remake ile değerlendirdik, güzel bir çalışma oldu.

Siz de mümkünse tatilinizi yapın, ne siz bizi yorun, ne de biz sizi, Ağustos'u da büyük bir sükunette geçirip hayatımıza Eylül'de, kaldığımız yerden devam edelim. Oldu mu? Oldu gibi...

FFVII Remake'te neler olmazsa Square Enix'i meşalelerle basarız?

- Knights of the Round summon'ını göremezsek büyük olay çıkar. Taa 72 yıl sonra çıkacak olan son bölüme saklamayın şu summon'ı!
- Midgar'ın içinde dolanıp durup en ufak bir öz-gürlük belirtisi göremezsek firmayı taşlarız.
 - Herkese bir görev biçildiyse ve "Kardeş o Materia'yı ona veremen." denilirse, tüm Türkiye'yi organize edip linç kampanyası başlatırız.
- 2 Blu-Ray diskinde gelecek olan oyun bir de bu kadar sabit disk alanı isterse "Diskin ne anlamı kaldı lan denyo arkadaşım!" diyerek tüm diskleri ninja yıldızı gibi kullanıp firmayı diske tutarız. (Taşa tutmak gibi...)
- Sephiroth sadece ara sahnelerde karşımıza çıkıp iki üç tane karizmatik söz söyleyip yok olursa ve oyun içerisinde kendisiyle bir kez bile dövüşemezsek büyük problem çıkartırız.
- Serinin devami gerçekten üçer yıl arayla gelirse hiçbir şeyin anlamı kalmayacağı için firmayı kara listeye alıp bir daha hiçbir oyununu tanıtmayız. (Çok da umurlarında olurdu.)

İşte halı, işte LEVEL koleksiyonu

"Her ay görüyorum; 16 tane sayıyla fotoğraf çekip atıyorlar. Ben de 2015 Mayıs sayısından bu yana 4 senelik Level destanını çekip attım. Umarım sayfaya sığar. Halıma laf kabul etmiyorum, benden söylemesi..." demiş Nazmi Gökalp Demir ve bizi halı yorumuna zorla itmiş... Fakat halı da gayet iyiymiş; aynı LEVEL koleksiyonu gibi. Bizden tam puan aldın Nazmi!





Yüzden okunan mutluluk

Değerli okurlarımızdan Melih Göbelek hem posterlerini ve kendisini bizle paylaşmakla kalmamış, hem de ceviz kaplama kapisini ve bir kapının üzerine de poster yapıştırabileceğini göstermiş, pek de güzel yapmış. "Bu işin sonu nereye kadar varacak..." diye de ekleyen Melih'e teşekkürlerimizi sunuyoruz.



Beğeni mi? 0 da ne?

Duyduğunuzdur, Instagram beğeni sayısını gösterme işini kaldırmaya karar verdi. Diyelim ki bir arkadaşınız bir paylaşım yaptı. Bunun altında sizin tanıdığınız kişilerden bir demet ve "Diğerleri" ibaresini göreceksiniz. Örneğin: Emre ve diğerleri beğendi. Kaç kişi beğendi, ne oldu belirsiz olacak. Peki bu, sosyal medya manyaklığını durdurmaya yetecek mi?

Açıkçası sadece beğeni gizlemek bu iş için yeterli değil. Takipçi sayısı da bu sistemde ortadan kaldırılmalı. Keza işin daha da korkunç boyutlara ulaştığı YouTube'da da benzer bir sisteme gidilmesi güzel olurdu. Herkesin sayılar etrafında hayatını döndürmeye başladığı bu dönem, Black Mirror'ın o ünlü bölümünden hiç farklı değil.

Yaşı küçük okurlarımız, iş hayatında senelerini harcamamış kişiler pek bilemeyecektir fakat bu beğeni, takipçi vb. konuların "Quality, not quantity" adı verilen ünlü sözü yerle bir etmiş durumda. Siz ne kadar kaliteli iş yaparsanız yapın, ne kadar bilgili olursanız olun bu "sayı" sisteminde hiçbir öneminiz kalmıyor. Yedi dil bilin, üzerine konuştuğunuz konunun tüm evveliyatına hakim olun, eğer takipçiniz, beğeniniz azsa o sektörde ilerlemeniz neredeyse imkansız hale gelmiş durumda.

Sosyal medya ortadan kesinlikle kalkmamalı ama sayıları rafa kaldırmanın tam da vakti...

MCU Phase 4

San Diego Comic-Con'da yeni Marvel filmleri tanıtıldı ve bir tanesinin adına hemen bakalım: Thor: Love and Thunder. Love and Thunder ne arkadaşım ya; yıldırım tanrısını gidip rock'n roll yıldızı yaptınız. Olayı daha da esprili hale getirelim diye illa seriyi komedi filmine mi dönüştüreceksiniz?

Diğer sıkıcı isimler arasında Black Widow bulunuyor. Süper kahraman olmayan bir süper kahraman filmi... Neyse ki Scarlett bacımızı sevmekteyiz.

Blade'in açıklanması bir sürpriz oldu elbette ama Wesley Snipes olmadan o iş olur mu, bilemedik... (Adam da 56 yaşında gerçi de olurdu bel!)

Son olarak da Shang-Chi açıklandı, kimsenin umurunda olmadı. Başka Marvel kahramanı mı kalmadı yahu?

Nerede Avengers'lar, Captain America'lar, Iron Man'ler, nerede bu isimler... Phase 4'u atlayıp Phase 5'e geçsek olmaz mı?



Türkiye'yi geriye götüren dolaplar

Sevgili Furkan Demirel'in poster koleksiyonuna diyeceğimiz bir şey yok; neden posterlerin duvara asılı olmadığı dışında fakat asıl dikkatimizi çeken o arkadaki ahşap çerçeveli dolap kapakları oldu. Türkiye'de bugün Dolar ve Euro bu konumdaysa, bilin ki o dolaplar yüzünden. Düş yakamızdan!



BLAIR WITCH

O çocuk kaybolmayaydı, iyiydi...

A sap bozucu oyunlar kervanına bomba gibi düşmeye hazırlanan bir yapım var elimizde. Henüz tam olarak elimize geçmedi fakat bu ayın 30'unda, Zafer Bayramı gibi kutlu bir günde evimize tıklıp karanlık bir ormanda kayıp bir çocuğu aramaya koyulacağız, gerçekten tam bir bayram havası olacak!

Blobber Team adındaki bir Polonyalı ekip tarafından hazırlanan Blair Witch, o eski ve sinir bozucu filmin izinden gidiyor fakat konu tam olarak benzerlik göstermiyor.

Oyunun senaryosuna göre sene 1996 ve bir çocuk Amerika'da, Burkittsville, Maryland'de yer alan Black Hills ormanında kayboluyor. Bu çocuğu arama çalışmalarını sürerken de zaten problematik bir geçmişe sahip olan eski polis Ellis de köpeğiyle birlikte bu serüvenin içine dahil oluyor. Bir el feneri ve bir adet köpekten daha fazlasına ihtiyaç duymayan Ellis, Blair Witch adındaki varlığın yaşadığı düşünülen ormana elini kolunu sallayarak giriyor, sonra da dünya kaç bucakmış görüyor...

Daha çok araştırma ve bulmaca çözmeye yönelik olacak olan oyunda, yer yer kaçış sahnelerinin de bulunacağı belirtiliyor. Bu da demek oluyor ki zaman zaman kalbimiz ağzımızdan çıkacak gibi olacak ve bir heyecanla ormanda koşup ter atacağız.

Yayımlanan fragmanda oyunda yer yer çeşitli karanlık ve gerilim öğesi yüksek varlıklarla karşılaşacağımız da açık gözüküyor. Hele ki o yıkık dökük kulübede, köşede bize sırtı dönük duran arkadaşta bayıldık; dönüp bir haltlar karıştıracağı o kadar belli ki...

Sadece tek kişilik bir senaryo kısmı bulunacak ve sadece PC ve XONE için çıkacak olan Blair Witch, atmosfer olarak çok sağlam gözüküyor. Bolca korkmaya ve her an tetikte olmaya hazırlansanız iyi edersiniz; uyardı demeyin.





HEARTHSTONE: SAVIOURS OF ULDUM

League of Explorers geri dönüyor!

6 Ağustos tarihi itibarıyla Hearthstone'a yepyeni bir eklenti geliyor: Saviours of Uldum. Önceki bir eklenti paketiyle birlikte gelen League of Explorers kahramanlarını yeniden karşımıza çıkartacak olan eklenti paketi, alıştığımız üzere yine 135 adet yeni kartla birlikte gelecek. İlerideki bir tarihte oyuna bir Solo Adventure kısmı ekleneceği de belirtiliyor. Saviours of Uldum'un yıldızları Reno, Elise, Brann and Sir Finley birer kahraman olarak oyuna eklenmiyor belki ama yeni kartlar olarak

karşımıza çıkacakları aşikar. Ayrıca Solo kısmında bu kahramanları bolca göreceğimizi de tahmin ediyoruz. Yeni eklenti paketiyle birlikte yepyeni bir mekanik oyuna geliyor: Reborn. Bu özelliğe sahip askerlerimiz, öldüklerinde hayata tek bir sağlık puanıyla geri dönecek; bir çeşit Deathrattle özelliği gibi. Reborn'un yanında farklı sınıflara birer tane gelmek üzere Plague kartlarımız olacak. Örneğin Priest'in 9 manaya yapılan Plague of Death büyüğü, tüm askerlere önce Silence uygulayacak, ardından da hepsini

yok edecek. (Deathrattle destelerine elveda.) Quest mekaniği de bir çeşit yeniden doğuş yaşayacak gibi duruyor. Yeni Quest kartları sayesinde kahraman özelliğimiz değişerek sırf manaya kart çekmemize olanak tanıyabilecek veya Choose One kartlarının her iki özelliğini de kullanmamız sağlanacak. Mısır temalı yeni eklenti paketi Hearthstone'a yepyeni bir soluk getirecek gibi durmuyor fakat HS fanatiklerinin iştahını mutlaka kabartmış olmalı; heyecanla bekliyoruz... ♦

PLAYSTATION 4

Bu kısa yolların farkında mıydınız?

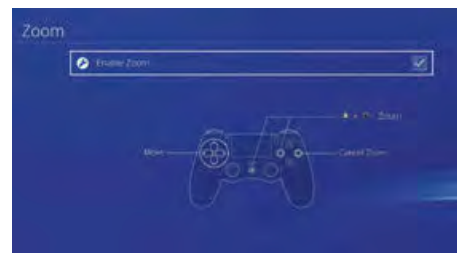
Her ne kadar PS4 6. yılında olsa da bizim gözümüzde geçen yıl çıkmış bir konsoldan pek bir farkı yok. Bunun belki de en büyük nedeni grafiksel anlamda teknolojinin artık büyük sıçramalar yapmıyor oluşu. Fakat konumuz bu değil; yaşlı diyebileceğimiz bu konsoldaki çeşitli kısa yolların yolumuza çıkmış olması...

En büyük keşiften bahsedelim. Trophy ekranındaki o sinir bozan gizli trophy'lerin aslında Kare tuşuna basarak görüntülenebildiğini biliyor muydunuz? Hatta bunun ardından Options tuşuna basarak internet sayfası açıp bu trophy'nin nasıl elde edilebileceğini öğrenebiliyorsunuz.

Peki PS tuşuna art arda iki kez basarak son gezdiğiniz iki ekran arasında hızla geçiş yapabileceğinizden haberinizi var mıydı? Oynadığınız oyun ve arkada sıralanan

mesajlar, bu özelliği kullanmak için iyi bir seçim olacaktır.

Özellikle bizim gibi oyun editörleri için zorlu bir süreç olan ekran görüntüsü alma işinin de kolay bir yolu var fakat bunun için önce seçenekler kısmına uğramanız gerekiyor. Share tuşu özelliklerine girip, "Kolay ekran görüntüsü" kısmını işaretlerseniz, Share tuşuna uzunca basarak değil de tek bir sefer basarak hızla ekran görüntüsü alabilirsiniz. Ekrandakileri daha yakından görmek isteyenler için de bir çözüm bulunuyor: PS tuşu ve Kare tuşuna aynı anda basarak ekrana zoom yapabiliyorsunuz. Bunun için ise öncelikle Erişilebilirlik kısmına uğrayıp gerekli ayarı etkinleştirmeniz gerekmektedir. Belki bu kısa yolları biliyordunuz, belki de şimdi öğrendiniz ama sonuçta bilmemek değil, öğrenmemek ayıp, değil mi... ♦





NINTENDO SWITCH LITE

3DS'e rakip kardeş

Nintendo Switch'i yuvasına oturtup TV karşısında kullanmak güzel bir his elbette ama Switch sahiplerinin çoğu, cihazı bu yuvadan çıkartıp elinde dolaştırıp durmakta. Nintendo da bunu fark etmiş olacak ki yeni bir el konsolu olan Nintendo Switch Lite'ı duyurdu.

Yaklaşık 200\$ fiyatla, 20 Eylül tarihinde satışa sunulacak olan NSL, TV'ye hiçbir şekilde bağlanmıyor. Joy-Con desteğine de sahip olmayan cihaz, HD Rumble ve IR Camera özelliklerinden de yoksun.

Kenarına takılan Joy-Con'lar olmadığı için boyu 1 cm kadar düşen NSL, 9.1 cm'lik bir yüksekliğe sahip. Cihazın eninde de yaklaşık bir 3 cm'lik küçülme var. (20.8 cm'e tekabül ediyor.)

Nintendo'dan gelen açıklamaya göre NSL, NS'nin el moduna çalışan tüm oyunları çalıştıracak kapasitede. Bu modda çalışmayan oyunlar için de ek bir kablosuz gamepad kullanabileceğiz.

NSL'nin pil ömründe de ufak bir geliştirme var. NS 2.5-6.5 saat aralığında çalışırken, NSL 3-7 saat arası bir pil ömrüne sahip olacak. NSL dışında Nintendo, pil ömrü daha uzun olan yeni bir NS modeli de duyurmayı ihmal etmedi. Yine Eylül ayında, yeni bir paketle birlikte satışa çıkacak olan yenilenmiş Switch'in 4.5-9 saat arası bir pil ömrüne sahip olması bekleniyor. (Zelda'yı 3 saat oynayabilirken, artık 5.5 saat oynayabileceksiniz.) İşin özeti şu: Bu sıralar bir şekilde Nintendo dünyasına adım atmak isteyenler mutlaka Eylül ayını beklemeli. Kim NSL alacak, kim yenilenmiş NS'yi tercih edecek, hepsi için biraz daha sabır gerekiyor. ♦

STRANDED SAILS: EXPLORERS OF THE CURSED ISLANDS

Tarım yap, kaynak topla, gemini inşa et

Harvest Moon ve The Legend of Zelda havasında bir oyuna hazırsanız, Lemonbomb Entertainment'ın Stranded Sails ismindeki yeni oyunu ilginizi çekebilir. İnternette mutlaka fragmanını izlemeniz gereken oyun, görselliğiyle o kadar "taze" bir hava estiriyor ki, oyunu oynarken rüya bir dünyadaymışız gibi hissedeceğimizden emin olabilirsiniz.

Oyunda bir korsanın oğlu veya kızını kontrol edeceğiz –ki korsan babamız maalesef gemisiyle karaya oturmuş ve bu takım adalarda kısılmış kalmış. Bizim de amacımız tüm gemi tayfasını alabilecek bir gemi inşa etmek. Bunu yapmak için de öncelikle o adada bir yaşam kurmamız gerekiyor. Önce tarımla uğraşırız, sonra ağaç kesiyoruz, ardından balıkçılık, avcılık yapıyor ve hem kendi karnımızı, hem de mürettebatın karnını doyurmaya uğraşırız. Kendimize bir ev inşa edip halimizi vaktimizi yoluna koyduktan sonra da adalar arası yolculuk yapabileceğimiz bir geminin inşa-

sına geçiyoruz. Bu gemi herkesi uygarlığa taşıyacak kadar büyük ve sağlam olmuyor ama diğer adalarda kaynak arayışına izin veriyor.

Her ne kadar tempo düşük gibi gözükse

de yapımcılardan gelen açıklamaya göre oyunda aksiyon öğeleri de bulunacak.

PC, PS4, XONE ve Switch için hazırlanan Stranded Sails Ekim ayında piyasada olacak; tüm korsan hayranlarına duyurulur! ♦



SON DAKİKA!

◆ 2016 yılında mobil platformlar için piyasaya çıkan Square Enix'in yayımladığı RPG, Valkyrie Anatomia'nın yapımcısı, sadece PS4 için büyük bir RPG hazırlığında olduğunu duyurdu.

◆ **Bildiğiniz üzere sağlam bir Mortal Kombat filmi hazırlık aşamasında ve filmin yazarlarından Greg Russo, filmde Fatality'lerin yer alacağını duyurdu. Kan gövdeyi götürecek desenize...**

◆ Daha önce Bungie'de çalışmış olan Marcus Lehto tarafından kurulan V1 Interactive oyun stüdyosu, 2020 yılı için Disintegration adında bir oyun hedefliyor. Silahlı uzay gemileriyle savaşaçığımız bir çeşit podrace'e benziyor kendisi.

◆ **Amazon Game Studios, MMO türünü geri getirme niyetiyle yeni bir Lord of the Rings MMO oyunu üzerinde çalışmakta olduğunu duyurdu. Tam bir AAA kalitesinde olacak olan yapım, LoTR üçlemesinin hemen öncesini konu alacak.**

◆ Zaten bir çizgi-film olması gereken Cuphead'i Netflix 1930'ların ruhuna uygun bir animasyon serisi olarak ekranlara getirmeye hazırlanıyor.

◆ **Crackdown 3, LittleBigPlanet 3 ve Hitman 2 gibi oyunların arkasındaki oyun yapımcısı Sumo Digital, 2K Games ile iki oyun için anlaşacağını açıkladı. Hem 2K, hem Sumo Digital... Ortaya iyi bir şeyler çıkacak gibi gözüküyor.**

◆ Bandai Namco, sadece PC için bir aksiyon-RPG oyunu üzerinde çalıştığını duyurdu –ki sadece PC için geliştirmekte olması da bir hayli ilginç aslında. Animevari grafiklere sahip olacak olan oyun Unreal Engine 4 ile geliştiriliyor.

◆ **Hastane kurmayı sevenleri geçtiğimiz yıl son derece mutlu eden Two Point Hospital, bu yılın sonlarında PS4, XONE ve Switch'e de geliyor.**

◆ Son derece akıllı olan bir deney sonucunda kafayı yiyen bir karakter, Sigma, Overwatch'un 31. karakteri olarak duyuruldu. Yer çekimini kontrol edebilen bu karakterle ilgili daha fazla bilgi için kahramanın fragmanını mutlaka izlemenizi öneririz.

◆ **Netflix'in merakla beklenen The Witcher TV dizisiyle ilgili ilk fragman yayımlandı; eğer halen izlemediyseniz bir bakın ve Triss'den nasıl köşe bucak kaçmamız gerektiğini anlayın.**

PAPER BEAST

Kodlar bir ekosistem oluşturduğunda...

Fantastik bir VR oyununa hazır mısınız? Daha önce Another World'de çalışmış olan Fransız bir arkadaşımızın kurduğu Pixel Reef'in yapımcılığını üstlendiği Paper Beast, bizi enteresan bir dünyaya davet ediyor. Senaryoya göre oyunda bir sunucudaki kodlar, bir süre sonra garip bir yaşamın oluşmasına neden olmuş durumda ve biz de nedense bu dünyaya adım atıyoruz. Son derece minimalist görüntülerle bezenmiş olan bu dünya, bizi PS Move gamepad'leriyle, kodlardan oluşan ve kağıtlara benzeyen yaratıklarla iletişime geçmeye itecek. Bunu tam olarak neden yapacağız, bu konu da gizemini korumakta lakin oyunun fragmanını izlerseniz, bu kağıt yaratıkların verdiği tepkileri bir hayli beğeneceğinizi tahmin ediyoruz.

Sadece PS4 için çıkacak olan oyun elbette PSVR desteğine de sahip ama oyunu PSVR olmadan da oynamak mümkün olacak gibi gözüküyor.

Eğer Paper Beast ilginizi çektiyse önce fragmanını izleyin, ardından da bu yılın Aralık ayını beklemeye başlayın. ◆



OYUNLA GELECEK YAZ KAMPI

Haydi durma, kendi oyununu yaz!

Kendi oyununu yazma hayali kuran gençler için efsane bir etkinlik geliyor. "Oyun Geliştirme Yaz Kampı", 20 Ağustos'ta Bilişim Vadisi'nde başlıyor. Eğlenceli bir ortamda 12 gün sürecek kampa, bir oyunun olmazsa olmazı 3 başlıkta; "sinema, animasyon ve oyun geliştirme" eğitimleri verilecek. Eğitimlerin ardından, bilgi ve deneyim paylaşımı konferans ve fuar ortamında devam edecek. Tasarlanan oyunlar test edilecek, yarışmalar yapılacak, sektörel sorunlara ilişkin oturumlar düzenlenecek. Katılımcılar yepyeni cihazları tanıma ve son çıkan oyunları oynama fırsatı bulurken, kamp ortamı, zorlu mücadelelere de sahne olacak. Dijital Türk Oyunları Platformu ve Bilişim

Vadisi'nin düzenlediği "OYUNLA GELECEK YAZ KAMPI", Bilişim Vadisi Kongre ve Fuar merkez binasında gerçekleşecek. Binanın hemen yanındaki yeşil alanda ise muazzam bir çadır kampı ortamı kurulacak. Katılımcılar, tam donanımlı sınıflarda uygulamalı eğitim alacak, büyük ustalarla tanışma imkanı bulacak ve tüm bu şansa tamamen ücretsiz sahip olacak.

Kampa, 16 yaşından büyük, ilgili herkes başvuru yapabiliyor. Çadır katılımcıları sınırlı sayıda olacak ve son başvuru tarihi olan 15 Ağustos'tan sonra sonuçlar açıklanacak. Ayrıntılar ve kayıtlar www.oyunlagelecek.com adresinden, gelişmeler ise tüm sosyal medya platformlarında, @oyunlagelecek hesabından takip edilebilir. ◆

OYUNLA GELECEK

DOTA UNDERLORDS

"Auto Battler ılgınlığı daha ne kadar sürecek" derken...

Sayfa
18

İLK BAKIŞ



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5





5



Yapım Infinity Ward Dağıtım Activision Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Web www.callofduty.com/modernwarfare Çıkış Tarihi 25 Ekim 2019

Call of Duty: Modern Warfare

Sanki hayli sıkı bir şeyler geliyor gibi!

Yukarıdaki başlığı öyle laf olsun diye atmadım. Gerçekten de ses getirecek bir oyun yolda. En azından hakkındaki haberler öyle gösteriyor. Call of Duty: Modern Warfare, aynı oyunun yeni grafiklerle yapılacak bir versiyonu değil. Eski Modern Warfare'in baştan yapılacak hali diyebiliriz. Çünkü içerik dahil

her şey değişmiş durumda. Yani bu yeni bir oyun. Infinity Ward sanki Ubisoft'un tuttuğu politikayı benimsemiş gibi görünüyor. Bildiğiniz gibi Ubisoft tüm oyunlarındaki sevilen özellikleri toparlayıp bunları son çıkardığı oyunlarına tek tek uyguladı veya var olan oyunlarına yamalarla enjekte etti, neticede tüm oyun-

larının çehresi değişti. İşte aynı şey burada da olacak gibi.

Zor kararlar

Öncelikle Captain Price tabii ki geri geliyor! Seriyi oynayıp da bu ikonik karakteri sevmeyen hiç kimse yoktur. Bu bile başlı başına güzel bir haber. Ama biz oyunda Çavuş Kyle Garrick (Eski bir İngiliz askeri) ve Alex isimli bir CIA ajanını yöneteceğiz. Bir de Farrah isimli asilerin lideri olacak ama onu kontrol edemeyeceğiz. Captain Price'ı ne kadar oynayabileceğimiz ise net değil. Ama kapakta olduğuna göre bizden kaçabileceğini sanmıyorum. Oyunun sert mizacı ise oyunun içinde vereceğimiz kararlarda hatta yöneteceğimiz karakterlerde yatıyor. Seriyi oynayıp da "No Russians" bölümünü unutan

CAPTAIN PRICE KİMDİR?

Bilmeyenler ya da unutmuş olanlar için şuraya ilüştireyim. Captain Price, Call of Duty: Modern Warfare serisiyle bütünleşmiş bir karakterdir. Özellikle gemi baskınında, kapkaranlık bir helikopterin içerisinde bizimle konuşurken, bir yandan da ateş böceği gibi parlayan purosunu içmesiyle aklımıza kazınmıştır. Çok sakın ve gerçekçidir. Aynı zamanda çok acımasızdır. Belki de sırf bu özellikleri yüzünden tam bir SAS üyesi olarak oyunlarda yerini almıştır. Acımasızlık kısmında karakterin 5 Mayıs 1980 yılında İran Konsolosluğu'na baskın yapan SAS ekibindeki John McAleese'den esinlenerek ortaya konulduğunu da söyleyelim. O konsolosluk baskınında SAS ekibinin neler yaptığını bir Google araması yaparak okuyabilirsiniz.



Captain Price sadece bir asker değildir. Aynı zamanda hayat görüşü olan, boş sloganlarla değil gayet altı dolu cümlelerle sizi oyuna bağlayan bir karakterdir. İşte bu yüzden de yüksek bir karizması vardır. Yer yer sizi kinayeli esprileriyle dürtür, bazen düşmanlara laf giydiren sonra da kurşunlar. Kısacası bir Call of Duty oyununda Captain Price varsa o adamın söylediklerini "escape" tuşuna basarak geçmek olmaz. Evinize gelir, escape tuşunuzu sökerim.



Call of Duty'ler çok karıştı yav

Gelin şunları bir sırada koyalım: Bu sırada ana oyunlar baz alınmıştır. Yalnızca konsollara ya da mobil platformlara çıkan ara (Nintendo DS vs) oyunlar sayılmamıştır.

2003

Call of Duty

O zamanki rakiplerine göre daha gerçekçi olması ve savaş alanlarını daha iyi uyarlamasıyla öne çıkan oyun Amerikan, İngiliz ve Rus askerlerini sırayla oynamanıza izin veriyordu. Gerçekten güzel bir akış sunuyordu.

2005

Call of Duty 2

Oyun biraz daha hızlanmıştı. Ayrıca bir yerde dinlendiğinizde sağlığınızın dolmasını (bi nefeslen yığidim mekanıği) sağlayabiliyordunuz. Sonradaki gelen oyunlar da bu özelliği taklit etti.

2006

Call of Duty 3

Önceki oyunlar Infinity Ward tarafından yapılırken bu ilk Treyarch yapımı oyundu. Seriyeye getirdiği en bariz yenilik ise askeri araçlardı. Ayrıca bu oyun PC'lere maalesef çıkmadı.

2007

Call of Duty 4: Modern Warfare

Seriye modern dünyaya taşıyan ilk oyundu. Ayrıca çok oyunculu modunda level sistemini getiriyordu ve perk sistemini sunuyordu. Çoğu kişiye göre serinin en iyisi.

2008

Call of Duty: World at War

Treyarch tarafından yapılan, benim favori oyunlarından birisi. Özellikle de çok oyunculu modu oldukça iyiydi. Pasifik görevleri unutulmazdı ve en önemli de zombi modunu sunuyordu.

2013

Call of Duty: Ghosts

Seriye getirdiği en büyük yenilik yeni karakterler ve bir de Alman kurt köpeğiydi. Oyunu sevildiği kadar tepki de aldı. Şimdi düşününce ne olup bitiyordu pek hatırlamıyoruz.

2012

Call of Duty: Black Ops 2

Önceki oyunun başarısını devam ettiren ve oyuncuyu 1980'ler ve 2020 yıllarına taşıyan bir yapımdı. Aynı zamanda silah gelişimine level yükseltme gibi yenilikler getiriyordu.

2011

Call of Duty: Modern Warfare 3

30 milyon adetle serinin en çok satan oyunu. En büyük yeniliği ise survival co-op modunu getirmeydi. Hala oynayanları vardır, zamana pek yenilmedi.

2010

Call of Duty: Black Ops

Soğuk Savaş dönemini konu alması ve çok oyunculu modu ile gönülleri fethetmişti. Tabii ki çok oyunculu moddaki özellikler ve daha da gelişmiş bir zombie modu da içeriyordu.

2009

Call of Duty: Modern Warfare 2

İlk MW'nin hikayesini devam ettirmesine karşın yanına tek başınıza veya co-op olarak oynayabileceğiniz Spec Ops modunu da getirmişti. Silah çeşidi acayipti.

2014

Call of Duty: Advanced Warfare

21.yy'ın tam göbeğine dalan oyun exoskeleton suitleri vs. de yanında getirdi. Bence serinin özünden oldukça uzaktı. Sevenleri var lakin benim gibi çoğu kişiye uyuz etti vaktiyle.

2015

Call of Duty: Black Ops 3

Oyuna enteresan bir şekilde strateji öğeleri de ekleyen yapım bence cesur bir denemeydi. Çok eleştirildi lakin yıl sonunda bir baktık, en çok satan oyun olmayı başarmış. Hayat işte.

2016

Call of Duty: Infinite Warfare

Modern diye diye oyuncuyu uzaya ve yer çekimsiz ortamlara kadar götüren yapım Infinity Ward tarafından yapılmıştı. Hatta bir yerde oyuncuyu savaş uçağının kokpitine bile oturtuyordu.

2017

Call of Duty: WWII

Yapımcı Sledgehammer Games idi ve oyun on yıl sonra İkinci Dünya Savaşı temasına geri dönmüştü. Artık otomatik iyileşme yoktu ve oyun biraz tempo düşürmüştü. Haliyle benim de en sevdiğim oyunlardan.

2018

Call of Duty: Black Ops 4

Treyarch seriyi kurtaran stüdyodur desem yalan olmaz. Oyuna Battle Royale ekleyen yapımcılar bir yandan da tek kişilik senaryoyu ortadan kaldırarak büyük bir risk aldılar. Varın bu oyunun notunu da siz verin.

yoktur. İşte bu tip vicdani kararlardan bahsediyoruz. Mesela Londra'nın kuzeyindeki bir sirkı basan teröristleri ayıklamak için harekete geçtiğimizde etrafta bir sürü sivil olacak. Keskin nişancı tüfeğimizle ortalığa bakarken teröristlere dalıp sivillerin hayatını tehlikeye mi atacağız yoksa ışıkları vurup gece görüşüyle yakın teması mı gireceğiz. Elinde bebeği olan şu kadın bebeğine mi sarılıyor yoksa yerdeki silahı mı alacak? Bu ve benzeri anlık kararlarımıza göre oyun her bölüm sonunda bizi değerlendirmeye alacak ve ona göre ödüllere kavuşacağız. Konu sadece bununla kalmıyor. Bir çocuğu yönetirken karşımıza çıkanları öldürmek o kızın ruhunda kim bilir nasıl yaralar açacak? Peki ya özgürlük savaşçıları denilen isyancılar gerçekte ne kadar masum? Nasıl? Kafalar karıştı mı? Bunun üstüne bir de

şu anda muammada olan bir YPG durumu var. Eğer oyunda YPG olursa belki de oyunun ülkemizde tamamen yasaklanmasıyla karşı karşıya kalacağız? Bu, şu satırları yazan bende bile bir ahlaki ikilem yaratıyor. Profesyonel bir editör olarak oyunu incelemeli miyim yoksa oyunun ülkemde bir tane bile satmaması için yok mu saymalıyım?

Co-Op var!

Evet! Zombi modu yok ama oyuna Co-op modu geliyor! CoD: Modern Warfare 2 ve 3'teki o çok sevdiğimiz mod burada da olacak. Ayrıca oyunu PlayStation 4 ve PC arasında çapraz platform olarak da oynayabileceğiz. Bir başka güzel haber ise oyunda bir season pass olmaması. Oyunu bir kez alacaksınız ve sonrasında tüm

içerikler ücretsiz olacak. Dedim ya, Infinity Ward seride sevilen ne varsa hepsini geri getiriyor. Hatta çok oyunculu moda yeni bir nefes bile geliyor. 2v2 olacak Gunfight adlı bu modda çok küçük bir alanda kapışacaksınız. Sonunda ise hayatta kalan ya da en azından en çok HP ile yaşayan kazanacak. Son olarak oyunun yepyeni bir motoru olacağı ve bunun Ray Tracing ve DX12 desteği olacağını ekleyeyim.

Açıkçası çok heyecanlıyım ama bir yandan da gerginim. Oyun nasıl gelirse gelsin çok ses getireceği belli. Ayrıca şu ünlü sniper bölümü (otların arasında yatarken üstümüzden bir bölük askerin geçtiği ve PC başında nefes almaktan bile korktuğumuz) gibi bir bölüm olacak mı onu da çok merak ediyorum. Bakalım karşımıza ne çıkacak.

◆ Burak Güven Akmenek



Yapım Valve **Dağıtım** Valve **Tür** Auto Battler **Platform** PC, Mac, iOS, Android **Web** underlords.com **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

Dota Underlords 4 ★★★★★

Elbette ki Auto Battler çığırından Valve eksik kalmayacaktı...

Son birkaç aydır oyun dünyasını veya yayıncıları biraz olsun takip ediyorsanız Battle Royale'den sonraki yeni trendin Auto Battler denilen bu garip tür olduğunu bilirsiniz. İki ay önceki sayımızda bu türü doğuran orijinal oyun (Daha doğrusu mod) olan Auto Chess'i incelemiştik. Yine de sizler için Auto Battler'in ne olduğuna dair kısa bir açıklama yapacağım.

Nedir bu Auto Battler?

Satranç tahtasına benzer bir alanınız var. Oyun turlar halinde ilerliyor ve genelde 8 kişi ile oynanıyor. Her el size bazı parçalar rastgele olarak sunuluyor. Siz bu parçalardan size uygun olanları seçiyor ve tahtaya yerleştiriyorsunuz. Parçaları yerleştirmek için tanınan süre bitince diğer 7 oyuncudan biriyle eşleştiriliyorsunuz ve karakterleriniz sizin için otomatik olarak savaşıyorlar. Savaşları kaybeden oyuncuların canı düşüyor. Böyle böyle her el yeni parçalar alıp farklı kombinasyonlar yaparak oyunda sağ kalan oyuncu olmaya çalışıyorsunuz.

nuz. Oyunda her el kazanma veya kaybetme durumunuza göre bir miktar para da kazanıyorsunuz. Ekonomi oyunun çok önemli bir kısmı. Çünkü parça alma, size sunulan parçaları beğenmediyseniz yeni parçalar talep etme ve level atlama işlemlerinin tamamını para ile yapıyorsunuz. Level atlamak da oyun alanına yerleştirebildiğiniz parça sayısının artmasına ve daha yüksek seviye parçaların size sunulmasını sağlıyor. Şimdi eminim kafanızda pek çok soru oluşmuştur. Auto Battler'in hepsi başta çok karışık gelse de çok kısa sürede alışıp öğreneceğiniz bir tür. Böyle olmasa zaten bu kadar popüler olmazdı.

Nereden çıktı bu Auto Battler?

MOBA denilen tür ilk olarak Blizzard'ın Warcraft 3'ünün bir modu olan Defense of the Ancients (DOTA)'dan çıktı. Sonrasını biliyorsunuz. Valve bu oyunun mekaniklerinin hakkını aldı ve DOTA 2'yi çıkardı. Blizzard da isim haklarını kendinde tutarak Heroes of the Storm (HoS)'u çıkardı. Riot Games'in geliştirdiği

League of Legends yani namı değer Lol ise bu oyun türünün ülkemizde de dahil olmak üzere en popüler örneği oldu.

Neden MOBA türünü anlattım? Çünkü Auto Battler'in orijinal olan Auto Chess de ilk olarak DOTA 2'nin bir modu olarak yayınlandı. Sonrasında da Auto Chess mobil cihazlarda kendi başına bir oyun olarak piyasaya çıktı. Yakında da PC'ye gelecek. Nasıl olacağını bekliyoruz. Ve tabii ki bu süreçte diğer üreticiler boş durmadı. Lol'un Auto Battler türüne cevabı Taktik Savaşları (Team Fight





Tactics - TFT) oldu. Valve da kendi oyunundan türemiş olan bu türü tabii ki boş geçemedi ve ortaya DOTA Underlords çıktı. Doğal olarak kafanızda şu soru oluşmuş olabilir: Bu Auto Battler kalabalığında ben hangi oyunu oynayacağım? Benim favorim DOTA Underlords oldu ve şimdi nedenlerimi dinleyeceksiniz.

Neden DOTA Underlords?

Birincisi benim için en önemli faktör oyunun kendine has estetiği ve güzel görünmesi. Bu elbette kişisel bir tercih ama görselleri ve genel estetiği beni çekmeyen bir oyunu oynayamıyorum. Gelişmiş grafikler değil kastım. Bu sebeple yıllardır LoL ve alt oyunlarından uzak durdum çünkü beni çok itiyorlar. Mekaniklerine iyidir kötüdür karışmam ama bu konuda yapabileceğim bir şey yok. DOTA Underlords'un grafik stili DOTA 2'nin genel tarzından farklı. Her şey biraz daha karikatürize ve çizgi film vari. Aslında genel yaklaşım da renk paleti de Blizzard stilinde. Oyunda kullanılan renkler, karakter animasyonları ve abartılı tarz oldukça Warcraft 3 veya Diablo 3 gibi Blizzard'ın genel estetiğini belirleyen oyunlara benziyor. Eh artık bütün firmalar birbirlerinden kopya çekiyorlar. Buna alıştık. Sonuç biz oyuncular için iyi olduğu sürece önemsemiyoruz.

İkinci önemli şey ise oynanışın kolaylığı. Auto Chess ne yazık ki bir mod olduğu için çok fazla teknik sıkıntı ve oynanış açısından sınırlarla boğuşuyordu. DOTA Underlords sıfırdan üretilen bir oyun olduğu için bu sıkıntılardan hiçbirini kendisinde yok. Her şeyi sürükleyip bırakarak veya mobil cihazlarda dokunarak çok kolay bir şekilde halledabiliyorsunuz. Kısacası derme çatma bir yapımdan çok, elinizin altında gerçek bir oyun olduğu hissi var. Auto Chess kendine ait sürümüne kavuştuğunda elbette bu sıkıntılardan kurtulacaktır, hakkını yemeyelim. Başka sevdiğim bir şey ise oyunun eşya mekanizmasının daha "casual" olması. Auto Chess ve TFT'de bir eşyayı bir parçaya verdiğiniz zaman geri almanın tek yolu o parçayı satmak. DOTA Underlords'da ise böyle bir zorunluluk

yok. Her el parçalar arasında eşya değişimi yapabiliyor veya eşyayı hiç kullanmayabiliyorsunuz. Bu esneklik benim hoşuma gitti. Bu sayede her el başında daha fazla düşünmeniz ve yeni stratejiler üretmeniz gerekiyor. Yine diğer oyunların aksine her karakter sadece bir adet eşya taşıyabiliyor ve eşya kombinasyonları yok. Bu tüm oyuncuların hoşuna gitmeye bilir. Ben böyle bir sadeliği seviyorum. Alliance item denilen ve global etki yapan eşyalar var. Bu da Underlords'un benim için en çekici olan kısmı. Bunlar karakterlere vermediğiniz fakat oyununuza genel etki yapan eşyalar. Mesela bütün Human parçalarını Heartless sayan veya tüm Warrior'larınızın öldüğü zaman birkaç saniye daha tahtada kalmasını sağlayan eşyalar var. Bu da bence daha farklı kombinasyonlara yol açıyor ve oyuna bir derinlik katıyor.

Oyunun şu andaki durumu ve geleceği

DOTA Underlords şu anda erken erişimde. Bir erken erişim oyunu olduğunu da çok belli ediyor. Oynanış kolay olsa da pek çok eksiği var. Düşünün, daha bir kaç hafta öncesine kadar menülerde tıklama sesleri bile yoktu. Hala pek çok karakterin seslendirmeleri eksik ki DOTA 2 oynayanlar bilirler, oyundaki karakterlerin



sesleri ve etkileşimleri çok başarılıdır. Oyunda ister istemez pek çok bug var. Oyundaki kullanabileceğiniz karakter sayısı rakiplerine göre şu an çok daha az. Fakat geliştiren takımın hakkını vermek gerekir ki gerçekten oyunu yakından takip ediyorlar ve her şeye çok hızlı tepki veriyorlar. Özellikle Reddit gibi mecralarda bu ekip çok aktif ve üyelerin yazdıklarına cevaplar verip oyunu buna göre yönlendiriyorlar. Topluluk ile oldukça yakın temas halindedir Her hafta perşembe günü bir aksilik olmadıkça sürece yeni bir yama yayınlanıyor ve oyun bir kademe ileriye gidiyor. Acil durumlarda ise ellerinden geldiğince bir ara yama yayınlamaya çalışıyorlar. Bu konuda bizden tam puan aldı ekip.

Valve şu anda DOTA Underlords'a oldukça yoğunlaşmış durumda. Eğer sızan kaynaklar doğru çıkarsa şu anda halihazırda bizi bekleyen 16 yeni karakter var. Karakterlere farklı skinler ve oyun içinde özelleştirilebilen pek çok yeni özellik de oyuna gelecek. Oyuna ismini veren 4 adet Underlord ise bizim kendimize seçebileceğimiz ve oynanış tarzını değiştiren farklı karakterler olacak. Benim şu anda en heyecanla beklediğim özelliklerden biri de bu. Ücretsiz olması ise tabii ki bu oyunların büyük artısı. Valve belli ki Artifact faciasından büyük ders çıkartmış. Oyuncuyu çok zorlamayan fakat oldukça bağımlılık yapan bir oyun DOTA Underlords. Zamanla çok daha iyi bir konuma geleceğini de düşünüyoruz. Biz oyunu sevdi ve sizlere de öneriyoruz. ♦ Ege Tülek





Yapım Bithell Games Dağıtım Good Shephard Entertainment Tür Aksiyon, Strateji Platform PC, Mac Web johnwickhex.com Çıkış Tarihi Belli değil

John Wick Hex



Baba Yaga yorgun, çok üzerine gitmeyin!

Keanu Reeves'e olan aşkımız bir türlü bitmek bilmiyor. Adam önce kült bilim kurgu filmleriyle gönlümüze taht kurdu sonra da aksiyon filmleriyle resmen zihinlerimizi işgal etti. Sonrası malum, nihayetinde oyunlarda da boy gösterek çitayı yükselttikçe yükseltti.

Tabii bunun sebebi, adamın sürekli gündemde olması değil. Sempatik tavırları ve çoğu Hollywood yıldızına göre daha mütevazı bir hayatı tercih etmesinden kaynaklı. Bizim milletimiz de böyle insanları bağına basmayı çok sever hani.

Neyle sevgili okurlar, ay geçmiyor ki Keanu Reeves hakkında yine bir şeyler yazıp çizmeyeelim. Oyunun başında, Thomas Was Alone gibi bir başyapıtın arkasındaki isim olan Mike Bithell var. Görsel tasarım konusunda yeni oyunun başarılı olacağından oldukça eminiz. John Wick Hex ile tasarımdaki yenilikçi bakışını, oynanabilirliğe de yansıtmayı başarmış. Oyunumuz bir tür sıra tabanlı aksiyon oyunu. Fakat benzerlerinden farklı olarak daha dinamik bir yapıya sahip. Bu sebepten olsa gerek çoğu yerde Hex'i, XCOM ve Superhot birleşimi olarak adlandırıyorlar.

Tahmin edeceğimiz üzere(!) oyunda John Wick'i canlandıracağız. Oyun için yepyeni bir hikaye yazılmış. Amacımız verilen amansız görevleri yerine getirebilmek. Bunun için filmlerde gördüğümüz tüm aksiyonlara girebileceğiz. Gun Fu adı verilen yakın mesafe ateşli silah kullanımı tekniği, oyunun temelini oluşturuyor. Bu teknikte oyuncular turlarını bir zaman çizelgesi üzerine yerleştiriyor. Her bir hamle ya da aksiyon, zaman çizelgesinde süreyle belli ediliyor. Rakiplerimiz de bu zaman çizelgesine eş zamanlı olarak dahil olabilecekler. Yani John Wick, haritada sap gibi dururken kimse ona uzaktan ateş etmeyecek. Saldırlar eş zamanlı olarak gerçekleşecek.

Bu yüzden stratejimizi iyi kurmamız gerekir.

Mermi sayısının az olması ve John Wick'in her atış için iki mermi harcamasından ötürü, düşmanlara yaklaşırken dikkatli olmak şart. Focus özelliği ile kritik durumlardan kaçmamız da olası. Geliştirici ekip, oyun için bir hayli uzun zamandır çalışıyormuş. Filmin haklarını elinde bulunduran Lionsgate'in de bir John Wick oyunu yapma hayali varmış. Ancak AAA klasmanında bir oyun hazırlamayı düşünmemişler. Bu yüzden olacak ki oyunun minimalist yapısı daha ön planda tutuluyor. Saldırı mekanikleri için filmin dublör ekibiyle dirsek temasında kalınmış. Animasyonlar için de özel bir çalışmada bulunmuşlar. Anlayacağınız John Wick'i tam anlamıyla kontrol edebilmemiz için canla başla uğraşmışlar.

E3'te yayınlanan oyun içi videolardan sonra çoğu mecrada, oyunun patates olacağı söylenmeye başlandı. Açıkçası buna hiç mi hiç katılmıyorum! Gerek görsel tasarımı gerekse sıra tabanlı strateji türüne katmayı planladığı yeni dinamikleriyle oyun bir hayli hoş duruyor. Ayrıca Hex'te, filmde de hatırlayacağımız lan McShane ve Lance Reddick seslendirme yapmış. Henüz resmi duyuru olmadı fakat

Keanu Reeves'in de seslendirme kadrosunda olacağını düşünüyorum.

Geliştirici ekibin başındaki Bithell, oyunun tasarımı için "John Wick Satrancı" tabirini kullanıyor. Bu da benim çok hoşuma giden bir detay oldu. Haritanın sisle (Fog of War) kaplı olması, stratejik hamleleri yapmadan önce gerginliği daha da artıran bir detay olmuş. Filmdeki gibi seri atışlar yapan, oradan oraya yuvarlanıp kendisine saniyelik boşluklar yaratan John Wick'in oyun uyarlaması da güzel olacağı benziyor.

Şu an için John Wick Hex'in bir çıkış tarihi yok. Oyunun Epic Store'a özel olarak çıkacağı biliniyor. Oldukça da uygun bir ön sipariş fiyatı (29 TL) var. Konsol tarafı için de çalışmaların sürdüğü ve eş zamanlı olarak tüm platformlarda John Wick'in yeni hikayesini oynayabileceğimiz söyleniyor.

John Wick'in beyaz perdede devam edeceği göz önünde bulundurulduğunda, Hex'in seriyi yakından takip eden oyuncu tayfaya fazlasıyla hitap edeceğini düşünüyorum. Çıncınca oynayıp göreceğiz. ♦ Özay Şen



Yapım Supermassive Games Dağıtım Bandai Namco Tür Macera, Hayatta Kalma Platform PC, PS4, XONE Web thedarkpictures.com Çıkış Tarihi 30 Ağustos 2019

The Dark Pictures: Man of Medan

Son fragmanları ile beklentilerimizi arşa çıkaran yapım

Küçükken izlemeye başladığım korku filmleri ve geceleri uyumadan önce annemin bana okuduğu Stephen King romanları sayesinde bir korku hikayeleri fanı olarak büyüdüm. Tam da bu yüzden, çok geç tanışmış olduğum PlayStation 4'te oynadığım ilk oyunlardan biri Until Dawn oldu. Bir grup gencin, insan gibi Ayvalık'ta güzel güzel tatil yapmak varken telefonun bile asla çekmediği, medeniyetten uzak bir yere gidip kendilerini öldürttüğü bu senaryonun onlarca farklı versiyonunu önceden görmüştüm. Yine de karakterlerin kaderini bizlerin belirlediği Until Dawn benim için unutulmaz bir yapım olmuştu. Bu yüzden ki Supermassive Games'in yeni oyunu The Dark Pictures'in çıkacağını duyduğumda çok heyecanlandım. Bu sefer Black Mirror'a benzer şekilde, birbirinden farklı hikayelerin bölümler halinde işlendiği oyun oynanış ve grafik olarak Until Dawn'la aynı özelliklere sahip. Sadece içerikleri değil, yaratıcı ekipleri de tamamen birbirinden farklı olan bölümlerin her birinin Twilight Zone gibi ayrı bir macera sunması bekleniyordu, öyle de olacak. Şu an ilk bölüm olan Man of Medan hariç

kalan bölümlerin hiçbiri hakkında bir bilgi bulunmuyor. Bununla birlikte fragmanları ve oynanış videolarıyla oyun hakkında fikir sahibi olmamızı sağlayan Man of Medan oldukça etkileyici görünüyor. Dediğim gibi oynanış ve grafik olarak aşağı yukarı Until Dawn'a benzeyen Man of Medan, İkinci Dünya Savaşı'ndan kalma bir enkazı bulmak için Güney Pasifik'te bir dalış gezisine katılan -ve başarılarına bela arayan- dört Amerikalı genç ve bir kaptanı konu ediniyor. Elbette güzelce gidip enkazı bulsalar ve evlerine dönseler bu bir korku oyunu olamayacağı için başarılarına çeşitli olaylar geliyor ve arkadaşlarımız en nihayetinde kendilerini bir hayalet geminin içinde buluyor.

Hiç unutamadığım sahnelerle sahip 2002 yapımı Ghost Ship filmi ve küçükken çılgınlar gibi okuduğum Bermuda Şeytan Üçgeni hikayeleri, Man of Medan'ın bir hayalet gemide geçtiğini öğrendiğimden daha da meraklanmama sebep oldu. Beklentim bir tık daha arttı... Üstelik bu sefer oyun Shared Story (online co-op) ve Movie Night (5 kişilik) isimli iki moduyla da kendisini geliştirmiş görünüyor. Shared Story ile iki kişi farklı ekranlarda farklı

karakterleri yönlendirebiliyor. Siz bir yerlerde kendi yaşam mücadelenizi verirken arkadaşınız farklı bir noktada canavarlara yem olmuş olabilir. Diğer bir deyişle arkanızı döndüğünüz an arkadaşınızı kaybedebilirsiniz. Movie Night ise bana küçükken arkadaşlarımla bilgisayarın başına oturup bir oyunu sıra sıra oynadığımız zamanları hatırlattı. Bu modda oynadığımız beş karakterin her birinin kontrolü için bir kişi belirleyip kimin sahnesi geldiyse gamepadi o kişiye vererek oynuyoruz. Bu şekilde bir kanepeye inci gibi dizilerek arkadaşlarımızla bolca korku öğelerinin bulunduğu bir oyun gecesi yapabiliyoruz. 30 Ağustos'ta çıkması beklenen Man of Medan'da kendi kendilerini okyanusun ortasında mahsur bırakan karakterlerimizin akıbeti ne olacak bilinmez. Ne yazık ki asla doğru kararları veremeyen ben, karakterlerimin büyük bir kısmının oyunun sonunu görmeyeceğine eminim. Yine de aklı başında birkaç arkadaşımın desteğiyle gerçek şehir efsaneleri ve korku hikayeleriyle donatılmış bu bölümde en azından bazı karakterleri sağ salim karaya çıkarmayı umuyorum.

◆ Berçem Sultan Kaya





Yapım Behaviour Digital Inc. Dağıtım Behaviour Digital Inc. Tür Aksiyon Platform PC Web www.deathgardengame.com Çıkış Tarihi Erken erişimde

Deathgarden: Bloodharvest



“Heyecanı damarlarımda hissetmek istiyorum” diyenler için gelsin!

Herkesin takıldığı noktayı ben de dile getirmek istiyorum. Oyun güzel ama oyun için seçilen isim çok kötü be abi. Diğer taraftan dandik isminin sözlük anlamına yakışır bir oyun Deathgarden: Bloodharvest ve ben oynadığım sürece büyük keyif aldım. Bilmeyenler için, oyun Dead by Daylight'ın yapımcısı olan Behaviour Digital tarafından geliştirilmiş ve erken erişime sürülmüş bir yapım. Haliyle kökleri belli ve bundan kaçamıyor, zaten kaçmak niyetinde de değil. Yine benzer formülün uygulandığı Deathgarden: Bloodharvest'ta bu sefer bir avcı ve beş tane de hayatta kalmaya çalışan scavenger yer alıyor. Her seferinde yeniden oluşturulan, böylece her seferinde farklı bir yapıda olan haritada scavengerlar belirli bir oranda “bloodharvest edip” kaçış kapısını açmaya çalışıyorlar ve avcı da scavengerları durdurmaya çalışıyor. Oyunda üç farklı tip ve özellikle avcı yer alıyor. Benzer şekilde scavengerların da kendilerine özgü yetenekleri var. Örneği avcılardan bir tanesi kesin nişancı ve gerek-

tiğinde görünmez olabiliyor, bir diğeri yere mayın dizerken, başka bir tanesi de kendi etrafına şok dalgası yayarak anlık olarak scavengerları durdurabiliyor. Benzer şekilde scavengerlardan bir tanesi görünmez olurken bir diğeri etrafa sis atıyor. Ya da kalkan veya sağlık desteği sağlayabiliyor. Scavengerları takip etmek ve bulmak zaten oldukça zor, bu da onlara bloodharvest için avantaj sağlıyor. Ancak avcılardan da onlara destek olan ölümcül silah ve yetenekleri işleri dengeliyor. Oyunda denge sağlanması açısından maça scavengerlar önden başlıyorlar. Maç esnasında yeterli sayıda kan toplamış olan scavengerlar, “end game” adı verilen fazı başlatıp kaçmak için kapıyı açabiliyorlar. Benzer şekilde avcı da dört scavengerı da öldürdüğünde hayatta kalan son scavenger için kapının direkt açılmasını sağlayabiliyor. Oyunda maç esnasında toplanabilen birçok malzeme buluyor, bunlar avcı için avlarını tespiti kolaylaştıran dronlar, hem scavengerlar hem avcı için mermi kutuları, güç çekirdekleri gibi farklı malzemeler.

DbD'da olduğu gibi bu oyunda da scavengerlar bir seçim yapmak zorundalar; düşen arkadaşlarına yardımcı olmak mı, kan toplamak mı, yoksa kapılar açılana kadar sadece saklanmak mı? Avcılar ise avlarını süründürerek diğerlerinin de açığa çıkmasını sağlamak gibi farklı taktikler ile oynama şansına sahipler.

Oyunda üç farklı para birimi var, bunlar kan, çelik ve altın olarak belirlenmiş. Sizin de tahmin edeceğimiz üzere bunları karakter açmak, geliştirmek gibi seçenekler için harcıyoruz. Zamanında yani 90'larda Hunter Hunted adında, iki kişi tek PC'de oynatabilen bir oyun vardı, nedense aklıma onu getirdi. Temelde çok farklı oyunlar olsalar da mantık av ve avcı arasındaki kovalamaca olunca ister istemez tanıdık geliyor.

Eğer DbD sevdiyseniz ya da beş arkadaş oynayabileceğiniz heyecan dolu bir oyun arıyorsanız Deathgarden: Bloodharvest aradığınız tat olabilir. Erken erişim süreci çok iyi gidiyor, aman nazar deđdirmeyelim.

◆ Sonat Samir





Yapım 34BigThings Dağıtım Raiser Games Tür FPS Platform PC Web www.raisergames.com/goat-of-duty Çıkış Tarihi Erken erişimde

Goat of Duty 3 ★ ★ ★

Keçileri kaçırmak değil de platformdan aşağı atmak isteyenlere

Düşündüm, düşündüm... Sonra biraz daha düşündüm. Nasıl sakın kalsam da yazıya giriş yapsam diye. Bir türlü bulamadım. Kürşat'ın bana bu oyunu verdiği günden beri kulaklarını epey çınlatıyorum. Eminim ki bu durum bir süre daha devam edecektir. Söz konusu keçileri kontrol ettiğimiz oyunlar olduğunda her şey bir anda anlamsızlaşıyor benim için. Oyundan elbette bir hikaye, bir anlam çıkartmaya niyetim yok. Nitekim bu oyunun da böyle bir amacı yok. Tamamen "saçma derecede eğlendirme" üzerine kurulmuş bir yapısı var...

Biraz detaylara inelim. Öncelikle oyunda bir tek kişilik mod bulunmuyor. Botlar karşı oynamak mümkün ancak gerçek eğlence multiplayarda! Bir haritaya atılmış, üzerlerine tutturulmuş silahlar ile etrafta koşan onlarca keçiden bahsediyoruz burada. Oyun erken erişimde ve dolayısıyla harita sayısı da bu neticede oldukça kısıtlı. An itibarıyla altı farklı harita bulunuyor ve bu haritaların kapasiteleri aynı anda en fazla 10 kişiye kadar. Bu noktada, -madem işin suyunu çıkarttınız- şöyle bir Battle Royale modu da yapsaydınız da, havadan serbest dalış yapan keçilere tanık olsaydık(!). Keşke diyor ve oyun modlarından bahsetmek istiyorum. Deathmatch tadında "Son Keçi" modu (Evet, oyun Türkçe dil destekli.), takım halinde savaşılabilen "Sürü Savaşları" modu, elinize pardon belinize takabileceğiniz roketatarlar ile düşmanları katlettiğiniz "Çılgınlık" modu ve son olarak da Overwatch'tan tanıdığımız Lucio'nun silahıyla rakip keçilere bir

Force uygulayarak platformlardan aşağıya ya da dikenli duvarlara ittirmeye çalıştığımız "Fus Ro Arenası" modu bulunuyor. Anlaşıldığı üzere bu modların hepsinin tek bir amacı var o da rakipleri öldürmek. Bir Capture the Flag ya da Domination modu olsaydı da çeşitlilik artsaydı demedim değil. Kim bilir belki de ilerleyen günlerde bu tür modlar da görürüz...

Oyunu oynadıkça her oyunda olduğu gibi tecrübe puanı kazanıyor, seviyemizi geliştiriyoruz. Bu sayede yeni "Goatstumes"ler açabiliyoruz. Bu kostümler ile görüntümüzü değiştirip kafasına monitör geçirmiş bir keçi olmak mümkün örneğin... Dragon Goat, Mc Goat, The Goatham Knight gibi çok sayıda eğlenceli kostüm oyunda bizleri bekliyor.

İlk gördüğümde garipsediğim (Keçilere silah takılmış bir oyunda bir şeyleri garipsemek?) şeylerden biri ise silahımın şarjörünü tekrar doldurmak için "R" tuşuna bastığımda keçimin yere uzanıp bir anda ölü taklidi yapmasıydı. Bu noktada bolca kahkaha attığımı itiraf etmeliyim. Komik işte arkadaş! Şimdi eğri oturup doğru konuşalım. Keçilerin ve silahların bir araya gelmesi fikri ne kadar anlamsız da olsa oyun eğlenceli mi, evet eğlenceli. Hem de ülkemizde sadece 13 TL'ye satılıyor olması ve size sunduğu bu anlamsız eğlence gerçekten de verilen fiyatı hak ediyor. Hele ki arkadaş topluluğunuz ile birlikte kalabalık bir şekilde oynarsanız atacağınız kahkahaların haddi hesabı olmaz. Bu fiyata bu eğlence kaçmaz. **◆ Emre Öztınaz**





Yapım Novarama Dağıtım Novarama Tür Aksiyon, RPG Platform PC Web novarama.com/killsquad Çıkış Tarihi Erken erişimde

Killsquad

3 ★★

Henüz bir hikayemiz ve çeşitliliğimiz olmasa da bir şeyler olacak gibi.

İzometrik bakış açısı ve hack&slash tarzı ile bilimkurgu türünde bir Diablo oyunu olarak lanse edilse de Kill Squad daha çok Heroes of Storm veya League of Legends tarzında bir içerik olmuş. Hemen belirteyim; amaç oyuna girmek, deli gibi tuşlara basmak ve seviye kasmak değil kesinlikle. Türdeşlerine nazaran Kill Squad "loot" üzerine değil de daha çok co-op ve kaliteli zaman geçirme üzerine kurulu olduğunu hemen belli ediyor. Kendinize üç arkadaş bulun, -bulamadıysanız zaten oyun size kendi seviyenize yakın karakterler buluyor- akabinde dört yoldaş olarak oyunun keyfini sürün. Temel amaç bu.

Erken erişimde olan Kill Squad'da dört adet kelle avcısı, yani dört adet oynayabileceğimiz karakter bulunmaktadır. Bunlar klasik olarak yakın dövüş, uzaktan dövüş, tank olarak adlandırılan iri yarı arkadaş ve herkesin favorisi sağlıklı. Her karakterin kendine has artıları ve eksileri bulunurken görevlerden alınızın akı ile çıkmak için takım halinde mücadele göstermek şart. Bu takımı da ister dört kişi yan yana gelerek isterseniz online olarak rahatça oluşturabilirsiniz.

Her avcımızın üç adet slotu, yani eşya yerleştirebileceğimiz alanı bulunuyor. Bunlar silah, ekipman ve prototip adı verilen, karaktere has yetenek. Ayrıca aynı karakter olsanız da ve aynı zırhı bulsanız da size sunacağı "buff" adlı destekler her daim farklı oluyor. Örneğin Ahmet ile Murtaza adlı birbirini tanımayan iki vatandaş oyuna aynı anda başladı ve aynı karakteri seçtiler. Bir müddet sonra aynı zırhı buldular ve bu zırh Ahmet'e farklı, Murtaza'ya farklı destek sunuyor. Ahmet için kendini yavaş yavaş yeniliyorsa Murtaza için ilk birkaç darbeye hiç sağlık kaybetmiyor mesela. Dolayısıyla her karakter aslında kendine has bir şekilde yetişmiş oluyor. Ayrıca her karakter için şimdilik elliye yakın ekipman ve iki farklı

renk sunan skin bulunuyor. Erken erişim için şimdilik yeterli olsa da son sürümde çeşitliliğin daha da artması şart. Özellikle skin olarak ve sadece renk olarak değil, biçim olarak da çeşitlilik şart. Yoksa herkes ikiz gibi dolanır ortada.

Geleneksel RPG tarzı oyunların aksine Kill Squad'da her bölümde seviyeniz baştan başlıyor. Yani Level 1'den startı veriyoruz ve bölüm boyunca ne koparırsak yanımıza kar alıyor. Açıkçası bu özelliği pek sevdiğim söyleyemem. Sonuçta MOBA tarzı bir oyun oynamıyoruz ve ben karakterimi geliştirdikten sonra sanki ilk defa oynuyormuş gibi seviye birden başlamak biraz üzücü. Kısaca görevlerden de bahsedeyim. Eskort görevlerinden belirli bir bossu öldürmeye kadar alternatif görevler bulunuyor. En zorluları ise Gold Card adı verilen, devasa yaratıkları alt etmeye çalıştığınız görevler. Bu görevler için de gerçekten takım

oyunu şart. Kill Squad'da bölümleri geçebilmek için top seviye olmanız şart değil. Akıllı oynarsanız ve düşmanın taktiklerini çözerseniz tek başınıza bile ilerleyebilirsiniz ama Gold bosslar için takım ruhu gerekli. Bu görevlerden topladığınız ganimetler ve zırhlara göre de Vector seviyeniz ortaya çıkıyor ve seviyenize göre (deneyim ve zırhların sunduğu özellik) karşınıza yeni görevler çıkıyor.

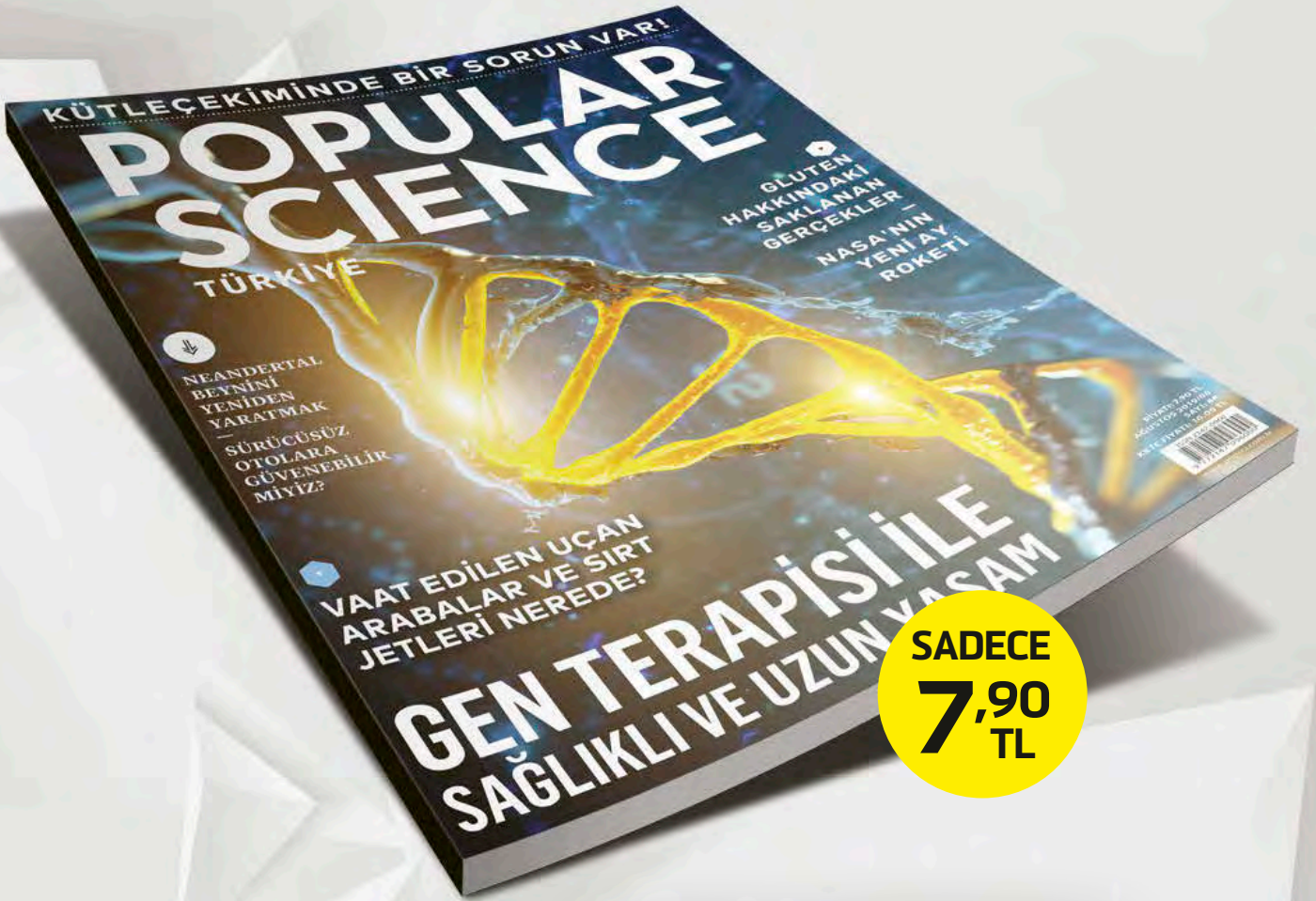
Erken erişime göre Kill Squad fena içerik sunmuyor. Ekipman çeşitliliğinin artması lazım ve hikaye odaklı görevler için adamakıllı bir senaryo da şart. Performans yönünden bahsetme gereği duymadım çünkü ekran kalabalıklaşsa bile gayet rahat ve akıcı bir şekilde oynayabiliyorsunuz. Kill Squad, tepeden baktığınızda oturmuş gibi. Sadece detaya indikçe bazı pürüzler ortaya çıkıyor ve erken erişimin amacı da zaten o pürüzleri gidermek değil mi? ♦ **Rafet Kaan Moral**



GENETİK ALANINDAKİ ÇALIŞMALAR İNSANLIĞIN KADERİNİ DEĞİŞTİRECEK.

- ▶ Karanlık maddeyi bulamayışımızın çok basit bir sebebi olabilir.
- ▶ Gluten nedir ve nasıl bu kadar büyük bir pazar oluşturabildi?
- ▶ Laboratuvarda yaratılan Neandertal beyni parçaları.
- ▶ NASA'nın Titan'a dron yollama planları.

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller,
POPULAR SCIENCE AĞUSTOS SAYISINDA SİZİ BEKLİYOR.



SAKIN KAÇIRMAYIN!

CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDA

Merhaba sevgili LEVEL okurları. Çocukluğunuzun büyük bölümünü atari salonlarında geçiren biri olarak size atari anılarımı anlatarak giriş yapacağım, daha sonra da geçen ay bahsettiğim üzere video oyunları ve beyazperde de karar mekanizması ve sonuçlarından bahsedeceğim. Oyun dünyasına, yaşça benden çokça büyük olan, Almancı kuzenim sayesinde aşına oldum. Daha öncesinde abim eve atari almıştı (siyah olanlardan) ama asıl bağımlılığım Almanya'dan ilk olarak kuzenimin Commodore 64 ve bağımlısı olduğum Amiga 500 getirmesi sayesinde olmuştur (Mortal Kombat II'de bir fatality için 4-5 disk değiştirdiğimi bilirim). Oyun bağımlılığımın boyutunu şöyle açıklayayım sizlere: Kuzenim yurtdışından geldikleri gün "çok yorgunuz" diyerek yattı ve ben, sırf oyun oynayabilmek için sarmaşıklarından 3. kata çıktım ama balkon kapısı kapalı diye 2 saat balkonda bekledim. Solid Snake gibi pusuda bekledim ki belki balkon kapısı açılır ve içeri sızarım (stealth mode on). Hava sıcaktı, kuzen kapıyı açtı, beni görünce şok oldu tabi

(asmadan çıktığım gibi geri indirdi beni ki inmek çıkmaktan daha zor). Konsolların dışında atari salonları ise apayrı macera. 90'lı yılların Nisan ayında atari salonları açılırdı Altınoluk'ta. Önce Sega salonu açılmıştı. Oyunları süreli olarak oynuyorduk, atari salonu sahibi, babamın arkadaşının oğluydu. Babamdan imzalı kağıt götürdüğüm zaman salon sahibi bana 10-15 beleş jeton verirdi (babamın imzasını bile taklit ettiğim zamanlar olmuştur). Sonrasında başka atari salonu açıldı: Atlantis. İlk Street Fighter II oyununu orada gördüm. Eve geç giderdim, annem abimi peşime takmış insert coin yazarken oyundaymış gibi tuşlara bastığım bir anda abim yanımda bitmişti. "Sağlam sopa yiyeceğim" diye düşünürken bana 5 jeton almıştı... Ninja kaplumbağalar oyunun intro'sunu hoparlöründen dinlerdik. Aliens oyunu vardı o da efsaneydi, aynı görüntüleri saatlerce izlerdik. Mortal Kombat benzeri gerçekçi grafiklerle kalabalık içinde dövüşüğü oyun ve düşmanları kart topu yaptığın Snow Bros.2 oyununu dün gibi hatırlıyorum. Super Mario ve Excitebike'ı (motosiklet oyunu)

süreli olarak tüplü televizyonda oynardık. Shadow Dancer (Köpekli ninja), Ninja Gaiden gibi oyunların sonrasında Altınoluk'ta 3. atari salonu açıldı: Dolphin. İşte orası efsaneydi. Okuldan kaçıp kaçıp giderdik, 23 Nisan gösterilerinden bile kaçardık. İlkokul, ortaokul ve lise ile beraber yıllar da oyun serileri gibi 1-2 diye artmaya devam etti. Blood Bros, Final Fight (Haggar), Cadillac Dinosaurs (Mustafa), Sunset Riders, Samurai Showdown, World Heroes, Super Sidekicks ve Street Hoops gibi efsanelerle orada tanışmıştık. İlk yumruğumu o salonda atmışım, dövdiğüm çocuğun arkadaşı araya girip, "gel seni barıştıracağız" diyerek beni dışarı çağırmıştı. Sonrasında 10-15 kişiden yediğim ilk dayak o atari salonlarında olmuştur. Gerçek hayatta büyü atamamak ya da ilerlemeli oyunlardaki gibi önüne geleni dövemediğini de öğrenmenin atari salonunda olması da ayrı bir ironi. Jeton bulmak için neler yapmazdık ki: Arkadaşlarla deniz gözlükleriyle suda para aradığımızı, ahtapot yakalayıp sattığımızı, bisikletimizi kiraladığımızı bilirim. 98 Sonrasında dövüş oyunları ile haşır neşir olurken The King of Fighters 98 oyununda önüne geleni pataklayan biri olmuştumdur. Atari salonuna gidenler bilir, uzman olduğun bir oyun varsa sana saygı duyarlar. Şunu yen de görelimdeki işaret sıfatı olursun bir anda. Athena Asamiya, Robert Garcia ve soru işareti ile neredeyse kimse yenemezdi beni. Bir keresinde elim kırılmıştı, elim alçılı oynamaya devam ederdim. Alçı, parmağımı kanatsa da bırakmazdım oyunu (izini hala taşırım). Tekken 3, Rival Schools ve Street Fighters EX gibi oyunlarda da gizli ölümleri, takım ölümlerini öğretmişimdir insanlara. Yaz geceleri ağır makine kokusu ve ısı arasında insan teriyle kaynaşan o sıcak gürlütlü ortama, o neon



ışıklara hayrandım. Hala da konsol oyunlarını seviyorsam atari salonlarının payı büyüktür. Şimdi grafikler arşa yükseldi, dövüş oyunları 8 karakterden 40 üstünde karaktere çıktı. Playstation 4 için neredeyse tüm dövüş oyunlarını alıyorum ama oynayacak kimse yok artık. O yılların sıcaklığını bulamıyor insan. Black Mirror 5. Sezon ilk bölümü Strikers Vipers bölümünde ele alınan konu buydu aslında: Oyun arkadaşlığı. Hiçbir yapay zeka ya da online oyuncu, yenip sinir ettiğiniz, ya da yenildikçe hırs yaptığınız bir arkadaşın yerini tutamaz. Dizide de kız arkadaşı/karısı uyurken oyun oynamaya kaçan karakterimiz bizi yıllar öncesine götürür.

Kaderden öte bir karar vardır oyunlarda

Peki gelişmekte olan oyun dünyasının cazip olmasının nedenleri neler? Bizi atari salonuna göndermeyen annelerin babaların elinden düşmeyen akıllı telefon oyunlarını ya da bekçi olarak gönderdikleri abilerin çocuklarıyla konsolda oynadıkları oyunları bu denli çekici kılan ne? Oyunlar artık sinematik olanı da içinde kotaran, sanatsal kaygıları olan, çoğu bilim kurgu filminin ötesinde bir hayal gücüne sahip konularla piyasaya çıkıyor. Yaşı biraz geçkin olanlar hatırlar, çocukken hikayenin sonucunu bizim belirlediğimiz kitaplar olurdu. Şunu seçiyorsanız şu sayfayı açın diye yönlendirirdi bu kitaplar bizi. Geçen sene benzer bir deneyimi bize Black Mirror Bandersnatch özel bölümü sundu. Yaptığımız kahvaltı, dinlediğimiz müzik özgür irademizle seçimimize sunulmuştu. Aslında oyun dünyası seçim ve sonuç ilişkisini 8-bit olduğu dönemlerden bile bize sunuyor. Yeni oyunlarda yaptığımız her hareketin, verdiğimiz her kararın oyunun kaderine etki ettiği bir yapay zekadan bahsediyoruz. Öyle ki kısıtlı zamanda oyun sizden cevaplar ve kararlar bekliyor. Bunu yaparken de size panik yaptırcağı bir yöntemi benimsiyor. Seçtiğimiz her seçenek ana karakterimizin gelişimini etkiliyor. 90'lı yıllarda Konami'nin Silent Hill ve Metal Gear Solid oyunlarında bu mantık oturmaya başlamıştır. Metal Gear Solid'te Snake'in işkence sırasında konuşup-konuşmaması oyun sonunda kurtaracağımız kişiyi belirler. Silent Hill'de gittiğimiz yer, aldığımız nesne karakterlerin hayatını kurtarabiliyor. Trauma ile nasıl yaşayacağımızı oyunda aldığımız kararlar, attığımız adımlar belirler. Resident Evil ilk oyununda bu yöneme başvurur ancak; Resident Evil 3: Nemesis'te günümüz oyunlarında sıkça gördüğümüz ani karar verme mekanizması (kaç/saklan) devreye girer. Ancak çıktayı çok üst seviyelere taşıyan bir oyun firması olacaktır: Quantic Dream.



Choose Your Destiny!

Quantic Dream, 1997'de kurulan Fransız oyun şirkettir. Oyun dinamiğini tamamiyle değiştiren firma sinematik yüzleri kullanır. "İnteraktif film gibi oyun" tam da Quantic Dream yapımları için doğru bir tanım olacaktır. Firmanın özellikle 3 oyunu dikkat çeker: Heavy Rain (2010), Beyond Two Souls (2013) ve Detroit: Become Human (2018). Oyunların genelinde şu mantık egemendir. Bolca araştırma yapıp bilgi sahibi olunur, ayrıntılar önemlidir, en küçük hareketimizde bile oyunun kaderi tamamen değişir. Alternatif sonlar ile oyunda verilen karara göre yaşam-ölüm ipliğini kesen makas oyuncu olarak bizim elimizdedir. Oyunlardan bahsetmek gerekirse, Heavy Rain seri katilin peşine düşen, geçmişinde ağır travmalar olan bir ana karakteri merkeze taşır. Se7en, Kuzuların Sessizliği, Zodiac gibi filmlerin etkisini hissederiz. Zeki ve takıntılı bir katilin bıraktığı ipuçlarının peşinden giderken paranoya hakimdir. Herkesten şüpheleniriz. Oyun bize şu deneyimi sunar: True Detective dizisinde interaktif olarak hareket alanı sağlarken kendimizi filmin içinde gibi hissederiz. Heavy Rain, noir estetiğini merkeze alırken kasvetli dünyası, yağmurlu atmosferi ve egemen gri tonları çarpıcı karakterleriyle firmanın ağır taşlarından biri olmuştur. Beyond Two Souls ise biraz daha klişelere boğulmuş, ergen nazları çektiğimiz, gençlik komedilerden aşına olduğumuz sahneleri barındırır. Anime ve beyazperdeden etkilenmiş bir yapımdır. Carrie gibi telekinetik güçleri olan ana karakterimiz, Elfen Lied animesine benzer bir laboratuvar-evde eğitimini tamamlamaktadır. Elfen Lied'teki gibi dışı karakter ölümcül bir yetiye sahiptir. Lovecraft'ın kozmik boyutlarından da faydalanan oyunu başarılı kılan nokta sizi çok farklı evrenlere götürmesinde gizlidir.

Kendimizi zaman zaman evsizlerin yanında sokakta dilenirken, zevk ve sefa sürdürdüğümüz şehir manzaralı evimizde buluruz. Zaman zamansa çölde Kızılderili bir ailenin pagan dünyasında bulabilirken bir anda FBI'nin özel görevi için Afrika kıtasına geçiş yapabiliriz. Oyunda lineer bir anlatım söz konusu değildir. Flashback ve flashforvet hikayelerle spiral bir anlatım hakimdir. Beyond Two Souls Stranger Things'i de oldukça etkilemiştir. Quantic Dream'in son oyunu Detroit: Become Human ise oyun kavramını doruk noktalarına taşıyan bir oynanış sunar. Oyun, P.K. Dick'in ünlü hikayesi Android'ler Elektrikli Koyun Düşler mi? kitabından sinemaya uyarlanan Blade Runner filmini referans almıştır. Ayrıca Mamoru Oshii'nin Ghost in the Shell animesi de oyunu oldukça etkilemiş gibidir. İki yapımda da android olup olmadığını sorgulayan bir tür varoluş savaşı içerisinde olan robotlar önplandadır. Oyunda da insana özgü duygulara, bağlara sahip olmak isteyen, insan gibi olmaya çalışan saybörglerin dünyası resmedilir. Detroit: Become Human ayrıca Eve No Jikan animesinden de çokça etkilenmiştir. Hegel'in efendi-köle teorisinden yola çıkan anime saybörg ve insanların eşit olduğu bir ütopyik kafede geçer. Eşitlik, kimlik bunalımı gibi konularda aslında insanoğlunun narsist doğası eleştiri oklarına hedef olmaktadır. Oyun, verdiğimiz kararlar, yaptıklarımız kadar yapmadıklarımız ışığında şekillenmektedir. Suç ve polisye filmlerinin doğası Heavy Rain'de olduğu gibi Detroit'te de karşımıza çıkar. Her şeyin data, dijital olmaya başladığı dünyada sayfa çevirmeyi parmak hareketiyle değil parmaklarınızla yapmayı bırakmayın. Kitap ve dergi kokusuna uzak kalmayın. Bir dahaki ay görüşmek üzere...◆

FINAL FANTASY VII

REMAKE

Ona sadece bir oyun demek çok yanlış. O bir mihenk taşı, o tek kelimeyle bir efsane... Yıllar önce JRPG türünü tüm dünyayla tanıştıran Squaresoft, Final Fantasy VII ile oyuncularını epik bir hikayeye davet etti. Bu öylesine büyük ve akılda kalıcı bir maceraydı ki seneler geçmesine rağmen her türlü FF oyunu, her JRPG FFVII ile karşılaştırıldı. Tüm oyuncuların ortak hedefiyse bu inanılmaz tecrübeyi bir kez daha yaşamaktı... FFVII o kadar fazla konuşuldu, hatıralarda o kadar taze kaldı ki Advent Children adında mükemmel bir animasyonu yapıldı ve FFVII o eski haliyle, her türlü konsol ve bilgisayar sistemine uyarlandı. Ne var ki bu, oyunculara yetmiyordu. Herkes oyunun günümüze uyarlanmış bir versiyonunu istiyordu ki tam dört sene önce Square Enix, FFVII'nin baştan aşağı yenilenerek, bir "remake" olarak hazırlanmakta olduğunu duyurdu. Dört sene önce tüm FFVII hayranları büyük bir heyecan fırtınası yaşadı ve bunun izleri, gelecek yıl 3 Mart'ta tarihe yazılacak...







FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN

1997 yılında çıkış yaptıktan sonra, FFVII 2005 yılında tamamıyla CGI bir animasyona kavuştu. Tetsuya Namura'yı yönetmen koltuğuna oturtan Advent Children, oyunda olanlardan iki yıl sonrası konu ediyordu ve başrolde yine Cloud ile Sephiroth bulunmaktaydı. Cloud ve daha birçok insanın amansız bir hastalığa kapılmasını konu eden filmde, üç tane adamın hastalıklı çocukları kaçırmaları ve Cloud'ın da bunların peşine düşmesi anlatılıyordu. Tabii her şey sonunda Sephiroth'a bağlanıyordu ki filmin son kısımları gerçekten muhteşem görüntülere sahipti. Vaktinde telefonumuzdaki bir uygulama ile dijital filmlere saniyeler içerisinde ulaşamadığımız için Advent Children, Sony'nin "mobil disk" denemesi olan UMD'lerin ünlü bir üyesi olmuştu. Daha sonra, 2009 yılında Blu-Ray versiyonu yayımlandı ve film 21 dakikalık ek bir süre kazandı. Eğer Advent Children'ı izlemeyi düşünüyorsanız mutlaka Blu-Ray versiyonunu bulun fakat şunu da bilmelisiniz ki eğer FFVII hakkında pek bir bilginiz yoksa, film keyfiniz yarıya düşebilir.

Mako Reactor'ın getirdikleri (ve götürdükleri)

Çok eski bir hikayeyi anlatmak gibi olacak ama bilmeyenler için oyunun senaryosunun bir özetini geçmek gerekiyor. Her zamanki Uzak Doğu teması burada da kendini gösteriyor aslına bakarsanız. Biz daha çok Amerika ve Avrupa formatına alışık olduğumuzdan, teknoloji ve ruhani dünya iç içe geçince biraz afallayabiliyoruz ve Square Enix de FFVII'de tam olarak bunu başarıyor. Zaten ekran görüntülerinden, fragmandan görmüşsünüzdür; Midgar olabildiğine teknolojik ve yer yer Steampunk kokan bir şehir. Hatta bir açıdan Dark City'ye bile benziyor. (Sınırları itibarıyla.) Midgar'da olan bitense devasa bir Mako Reaktörü etrafında dönüyor ve bu reaktör tüm şehre enerji sağlıyor. Pek az kişi biliyor ki reaktör aslında gezegeni öldürmekte. FFVII'nin yer

aldığı evrende, Lifestream adında bir "Hayat Nehri" bulunuyor ve bu nehir, gezegene hayat sağlıyor. Ne var ki reaktör bu enerjiyi hortumladığı için gezegen yavaş yavaş yok oluyor; bunu da pek az kişi fark ediyor. (Şu anda dünyamızda olan olayın daha dramatik bir versiyonu; başımıza sonunda gelecek olan budur.) AVALANCHE adındaki hafif terörist grup ise bir nevi silahlı Greenpeace. Gezegenin iyiden iyiye kötü duruma gittiğini fark eden bu grup reaktörün işletmecisi Shinra Electric Power Company'e düzensiz ama etkili saldırılar düzenliyor. AVALANCHE'in başında ise Barret Wallace adındaki siyahi arkadaş yer alıyor. (Daha fazla bilgi ilerleyen sayfalarda bir yerde bulunmakta.) Barret'a birçok isim eşlik ediyor fakat bunlardan en önemlisi Tifa Lockhart. Asıl kahramanımız Cloud'ın çocukluk arkadaşı olan Tifa, aynı zamanda Barret'la da garip

Daha çok şifacı gibi kullanacağızımız Aerith, büyü konusunda uzman.





Tifa, yolda bulduğu değerli bir Materia'yı Cloud'a sunarken...

bir ilişki içerisinde. Sevgili desen değil, arkadaş desen olmuyor... Gezeğenin iyiliğini düşünerek Shinra'ya periyodik saldırılar yapan AVALANCHE ile Cloud'ın yolları bir noktada kesişiyor. Cloud ise aslında eski bir asker; SOLDIER adındaki, Shinra'nın özel askeri kuruluşunun eski bir üyesi ve AVALANCHE'a yardım etmeye karar vermesiyle birlikte kendine yeni bir hayat amacı ediniyor. Shinra'ya karşı çıktığı bu yolculukta ilk önce Aerith ile tanışıyor, ardından ekibe birçok sağlam karakter ekleniyor ve büyük macera başlıyor...

Savaş meydanına doğru, adım adım...

Senaryo konusunda hiçbir endişemiz yok. Zaten eski FFVII'nin senaryo kısmı çok sağlamdı ve yapımcılardan gelen açıklamaya göre senaryonun geneli

Remake'te de aynen bulunacak. Elbette diyaloglar değişecek, ek sahneler gelecek, eski sahneler silinecek fakat genel anlamda eski FFVII'nin anlatmak istediklerinin tümünü ve fazlasını bu oyunda bulacağız. Oynanış kısmı ise konuşulması gereken daha da önemli bir kısım... Tahmin edeceğimiz gibi 22 yıl öncesinin oynanışını aynen günümüze taşımak pek de mantıklı olmayacaktı. Yapımcılar da hali hazırda FFXV'den kafalarını kaldırdığı için 15. oyundaki savaş sisteminin bir benzerini Remake'e taşımışlar. Tabii birkaç farkla... Öncelikle şunu bilmelisiniz ki savaş sıra-

sında istediğimiz karaktere geçiş yapabiliyoruz. Bu sayede eski oyunun stratejik tarafını yeni oyuna da taşıyabileceğimiz gibi gözüküyor.

Her karakterin standart saldırıları, hareket etmesi ve saldırılardan kaçması hiçbir ek gereksinim olmadan gerçekleştirilebiliyor.

Yani standart düşmanlarımızı silahlarımızla, yumruklarımızla (Tifa) ortadan kaldırmaya bileceğiz. Ne zaman ki karakterlerin özel hareketlerini yapmak istersek, bu sefer ATB barına ihtiyaç duyacağız. Hasar verdikçe dolan ATB barının yanında bir de MP (Magic Point) barımız bulunuyor. Büyü yapmak istediğimizde, hem ATB hem de MP barına gereksinim duyacağız. Dövüşükçe ve dayak yedikçe dolan Limit Break barı ise karakterlerimizin tek seferlik ama güçlü saldırılar yapmasını olanak sağlayacak.

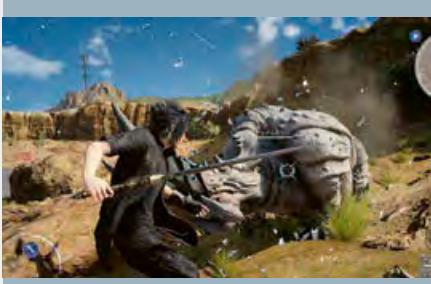
Oyunda özel yetenekler seviye atladıkça gelecek gibi gözükmeyle beraber, büyü işi yine Materia sistemine kalacak. Eski FFVII'yi oynayanlar Materia sisteminin

“Savaş sırasında istediğimiz karaktere geçiş yapabiliyoruz. Bu sayede eski oyunun stratejik tarafını yeni oyuna da taşıyabileceğimiz gibi gözüküyor”

E3'ün yıldızı

Birçok ünlü yayının (LEVEL'in dahil olmadığı) oylamasıyla E3'ün en iyi şovu, E3 Critics Awards adıyla verildi. Bu yılın kazanırsa FFVII Remake'ten başkası olmadı... Eh, E3'teki diğer oyunların (Cyberpunk hariç) durumu göz önünde bulundurulduğunda, bu ödül de normal geliyor.





FİNAL FANTASY XV NEDEN BİR KLASİK OLAMADI?

Serinin takipçileri tarafından iyi bilindiği üzere, FFXV aslında FFXIII paketinin bir üyesi olarak planlanmıştı. Final Fantasy Versus XIII adıyla hazırlanan oyunun üretim süreci çok uzun sürünce oyun 13 serisinden kopartılıp ayrı bir FF oyununa dönüştürüldü.

Bunları tarihi geçmiş olarak anlatıyorum, oyunun sorunlarıyla bir ilgisi yok. FFXV'in unutulmaz bir macera olamamasındaki en büyük neden, oyunun epik bir anlatımdan uzak olması ve hem oynanış, hem de oyun yapısı olarak basit kalması.

FF oyunları özgür yapısı, keşfedilecek gizlilikleri, karakter geliştirmedeki serbestliğiyle bilinirken FFXV'de tek bir karakterin kontrolüne oturup (Royal Edition'da bunu toparladılar da geç kalınmıştı.), ancak gebermekte olduğumuzda ortaya çıkarttığımız summon'lar ve kısıtlı büyü, yetenek seçimleriyle baş başa kaldık, olay o noktada patladı. Oyun bir şekilde basit de olduğundan, kahramanımızı "kassarak", geliştirmeye gerek de duymadık, oyunu şöyle birkaç günde bitirip sonra da hatırlanmamak üzere rafa kaldırdık.

Daha çok bir aksiyon oyununu andırıyordu FFXV ve DLC'leriyle de isminden bahsettirmeyi başaramadı. Şöyle söyleyeyim, serinin kötü oyunlarından biri olarak adlandıracağım FFXIII bile daha akılda kalıcı bir oyundu.



ne kadar harikulade bir buluş olduğunu hatırlayacaktır. Silahlarımızdaki slot'lara taktığımız büyü taşları sayesinde kahramanlarımız çeşitli büyüler yapmanın ötesinde, birbirini tetikleyen yeteneklere de ulaşıyordu. Örneğin zehirlendiğimizde otomatik olarak bunu temizleyecek bir büyü yapma ve ardından hızlandırma büyüleri ile daha hızlı aksiyonda bulunma gibi, Materia'ları birçok farklı kombinasyonda kullanabiliyorduk. E3'teki demoda gördüğümüz üzere silaha Materia ilaştırma işi geri dönecek gibi duruyor fakat zincirleme reaksiyonlar olacak mı, bu konuda henüz açıklanan bir bilgi yok.

Kamerayı E3'e çeviriyoruz

Elimizdeki en sağlam oynanışla ilgili bilgi E3'te oyunculara sunulan demoda olduğu için biraz bu tarafı analiz edelim istiyorum.

Öncelikle görselliğe bakalım... Tek kelimeyle muhteşem bir iş çıkıyor; oyunun PS5'e gelme olasılığının olduğunu da bildiğimizden ötürü, yapımcılar yeni nesli de hesaba katarak detay üstüne detay çalışmış. Karakter modellemeleri

tek kelimeyle harika ve eski oyuna uygun tasarımlar söz konusu. Bazı karakterlerin modernize edilmesi ve daha gerçekçi hale getirilmesi de elbette göze çarpmakta. Örneğin Cloud yine biraz daha anime-vari kalmış fakat Barret ve Tifa, gerçek birer oyuncu tarafından canlandırılmış gibi duruyor.

E3'teki demoda oyunun ilk kısmı yer alıyordu ve burada ilk Mako Reaktörüne bir saldırı söz konusuydu. Eski oyunda bu reaktör dünya sıkıcısı bir görüntüye sahipken, 22 yıl sonra elbette durum bir hayli toparlanmış ve kocaman, büyüklüğünü hissettiren bir reaktör canlandırılmış. İşin bir güzel tarafı da reaktör planının neredeyse aynı kullanılmış olması. Square Enix olayı daha da karmaşık hale getirmek yerine, var olan şablonun üzerinden gitmeyi seçip reaktörü daha renkli düşmanlar ve daha sağlam çatışmalarla doldurmayı seçmiş, çok da iyi etmiş. Bu reaktördeki savaşlarda gördüğümüz kadarıyla tüm çatışmalar bir hayli dinamik geçiyor. Eskiden oyun sıra tabanlı olduğu için standart saldırılarımız bile güzel hasar veriyordu ama yeni oyunda kombolar



Sephiroth'u oyunun bu ilk kısmında da bolca göreceğiz.



Oyun dünyasının en karizmatik kötüsü:

SEPHIROTH

○ bir tanrı

Sephiroth ismi rastgele seçilmemiş; Kabalist düşüncede tanrının 10 farklı tezahürüne verilen bir isim. Bu düşünceye göre tanrı 10 farklı katmanda insanların akıllarında yer alıyor. Oyunda da Sephiroth'un nasıl Lifestream'e asılı kaldığını hatırlayanlar, bu temaya uygunluğunu fark edecektir.

○ bir kılıç ustası

Masamune adındaki kılıç, Sephiroth'un ününe ün katmakta. Bu devasa silah, ilginç bir şekilde Mountain gibi devasa arkadaşlar tarafından kullanılabilir bir silah olarak görülüyor. Normal bir insan ise kılıcı birkaç kez savurduktan sonra pes etmekte.

○ bir parfüm

FFVII ününü yıllarca sürdürünce, Square Enix de ineği sağmanın mantıklı olacağını düşündü. Birçok figür, anahtarlık, t-shirt vb. üründe FFVII teması kullanıldı ama Sephiroth'un bir de parfüme sahip olduğunu biliyor muydunuz? Simsiyah şişesi ve ufak melek kanadı takısıyla bu parfüm tekrar piyasaya çıkmalı ve satın almalıyız!

○ bir sevgili

Yıllar önce FFVII planlanırken birçok karakter, birçok farklı safhada özellik değişimine uğradı. Sephiroth'un Aerith ile olan alakası da bu değişimlerden bir tanesine sahne oldu. Yapımcılar meğer oyun ilk defa planlanırken Sephiroth ile Aerith'i sevgili olarak düşünmüş fakat finalde bu ilişki daha farklı tezahür etmiş.

○ bir hatıra...

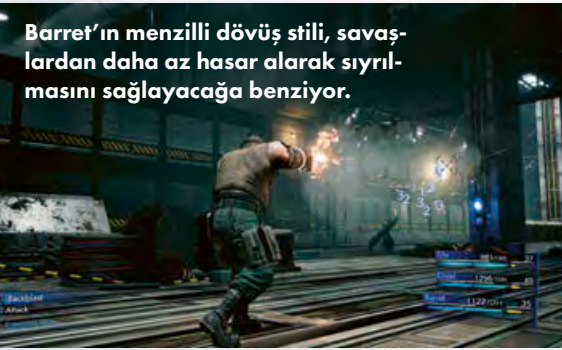
Hayır, "I will never be a memory" boşuna demiyor Sephiroth. İçinde bulunduğu her türlü yapımda ölümden dönen ve bir şekilde var olmayı sürdüren Sephiroth, fiziksel bir varlık olmaktan çok, doğru zamanda ortaya çıkmayı bekleyen bir varlık olarak özetlenebilir.

DOSYA KONUSU

Görülen o ki zamana karşı savaştığımız kısımlar da olacak.



Barret'in menzilli dövüş stili, savaşlardan daha az hasar alarak sıyrılmasını sağlayacağı benziyor.



konuştuğundan, art arda birçok saldırı yaptığımız halde bile düşmanlarımızın hayatta olduğunu göreceğiz. Bunu kötü bir eleştiri olarak algılamayın, oyunun fragmanını izlediğinizde Tifa'nın tekme tokat düşmanına saldırdığında ortaya çıkan görüntüleri bir hayli beğeneceksiniz. Anlayacağınız savaşlardaki aksiyon ve animasyon oranı %100 oranında artmış durumda ve bu da çok daha renkli görüntülerle karşılaşacağımız anlamına geliyor.

E3 demosunun son kısmı ise sağlam bir Boss savaşına sahne oluyordu. Yine eski oyuna gönderme yapacağım ama buradaki mekanik akrep robotu hatırlamayan yoktur. Demodan gördüğümüz kadarıyla bu robot, artık eskisine oranla çok daha tehlikeli. Belirli bir süre saldırdıktan sonra sersemleyip saldırıya daha da açık hale gelen robot düşmanımız, farklı bir safha-ya geçip kendini duvarlara atıyor. Burada Cloud işe yaramaz bir hale geliyor ve robotun peşine Barret ile düşüyoruz. (Menzilli atışları olduğundan ötürü.) Bizi ortadan kaldırması güç gözükse de güzel bir savaş ortaya koyuyor akrebimiz ve onu patlatıp demoyu sonlandırıyoruz.

Karar vermek için süre istiyorum!

Çatışmalarda neler yapabildiğimiz konusuna geri dönelim... Eski FFXVII hayranlarının kontrolün kendi ellerinde olmasını isteyeceğinden eminim şayet ki bende de durum aynı şekilde cereyan ediyor. Hatta bu yüzden FFXV'in harala

gürelle geçen çatışmaları bana DMC'yi andırmış ve pek de hoşuma gitmemişti. Yapımcılar eski dönemin havasını ve kontrol mekanizmasını bir şekilde tutmak için karakterlerin hareket seçimlerini yaparken zamanın yavaşlamasını sağlamışlar. Bu sayede her karakterin ne hareket yapacağını, nasıl davranacağını daha rahatça kontrol edebileceğiz. Tabii bu demek değil ki eski oyundaki gibi uzun uzun hangi hareketi uygulayacağımızı düşünme şansımız olacak; daha önce söylediğim gibi çatışmalar son derece hızlı olacak ve kim dayak yiyor, kim iyileştirilmeli, kim büyü kullanmalı, bunları nispeten öngörülü bir şekilde düşünmemiz gerekecek.

İsteyen herkes büyücü olabilir

Materia sistemi, FFXVII'nin önemli konularından biriydi ve bu, Remake'te de devam ediyor. Materia adını verdiğimiz küçük büyülü taşlar, oyunda her yerde karşımıza çıkacak. Çevredeki hazine sandıklarında da olabilecek, görevler sonunda da kazanabileceğiz, haritada dolanırken zemini kazarak da bulabileceğiz.

Her Materia bize bambaşka alanlarda fayda sağlayabilecek. Fire, Fira, Firaga üçlüsü, ateş büyüsü yapmamızı sağlayacak, Haste, Hastega gibi büyüler ile hızlanacak, Ultima gibi bir büyüyle düşmanlarımıza çok büyük hasarlar verebileceğiz. Bu saydığım Materia'ların oyunda bulunup bulunmayacağı açıklan-

madı ama mantık bu şekilde olacak. Square Enix eski oyunda yer alan bazı Materia'ların yeni oyunda bulunmayacağından da bahsetti. Örneğin Sneak Attack, Enemy Away gibi Materia'ların yeni sistemde işlemeceği belirtiliyor zira oyunda savaşlar rastgele gerçekleşmeyecek. Çoğu JRPG'de olduğu gibi düşmanlarımızı önümüzde görüp onlara saldırıp saldırmamaya biz karar vereceğiz. Haliyle rastgele çatışmalardan uzak durmaya yarayan veya düşmanlarımızı şaşırtmakta kullandığımız bu iki Materia'nın da bir işlevi kalmıyor. Hem sisteme uymayan, hem de Square Enix'in gereksiz gördüğü kaç Materia oyundan uzak tutulacak, henüz belli değil. Ayrıca yeni Materia'ların da oyunda olacağını tahmin ediyoruz ve elbette bunlar hakkında da henüz bir bilgimiz yok.

Eski FFXIII oyunundaki en güzel özelliklerden bir tanesi, istediğimiz kahramana, istediğimiz Materia'yı atayabilmemizdi. Cloud her ne kadar yakın menzilli bir savaşçı gibi gözüksün de istersek onun da Ultima gibi son derece güçlü bir saldırı büyü yapmasını sağlayabiliyorduk. Umuyorum ki bu özellik geri döner ve FFXIII ile birlikte gelen görev dağılımından uzak dururuz çünkü bence RPG oyunlarında maksimum



derecede özgür olmak önemli; diğer türlü oyun farklı bir açıdan çizgisel oluyor.

Knights of the Round olmadan asla!

Yine eski FFXIII'nin çok ama çok önemli bir özelliğinden bahsetmek gerekiyor: Summon'lar. FFXIII ile sadece takımımız yenilmekteyken kullanabildiğimiz bu devasa ruhani varlıkların Remake'te de geri döneceğini öğrenmiş bulunuyoruz ve bu sayfalarındaki kutulardan "Koleksiyon sü-

rümleri" kısmına bakacak olursanız, hangi koleksiyon sürümüyle, hangi Summon'ların açıklandığını da görebilirsiniz. Açıkçası buradaki ufak Summon'lar ile sanki birer evcil hayvanı savaşa taşıyacaktıymış gibi bir görüntü ortaya çıkıyor fakat daha büyük Summon'ları da göreceğimizi tahmin ediyoruz.

FFXIII'nin en sağlam ve en zor bulunan Summon'ı Knights of the Round, bir kült haline geldiği için oyunda mutlaka yer alacaktır. Keza Bahamut ve Phoenix gibi

EN İYİ ÜÇ FİNAL FANTASY OYUNU



Final Fantasy VII

Tabii ki FF serisini birkaç yüz adım ileri taşıyan FFXIII'yi ilk sıraya oturtacağım. Tam 11 milyon adet satış rakamına ulaşmış olan -ki sürekli yeni konsollara uyarlanmasıyla bu sayı yükselmiş olmalı- oyun, ne kadar başarılı bir yapımda olduğunu, bu dosya konusunun başlığıni oluşturan FFXIII Remake ile kanıtıyor.

Daha önce sayısız kez söylediğim üzere, oyunun 1997'deki halini, HD Remaster olarak bile oynamak pek keyif veremeyecektir artık. Düşünün ki üzerinden 22 yıl geçmiştir... Dolayısıyla FFXIII'yi tecrübe etmek için Remake'i beklemek çok daha mantıklı olacaktır; şayet ki müthiş bir retro oyuncu değilseniz...



Final Fantasy VIII

Senaryo dışında seriyi bir adım öne taşıyan FFXVIII, Squall gibi unutulması zor bir karakteri FF dünyasına katmıştı. Oyun grafiksel olarak bir öncekinden çok daha iyi duruyordu, kurgusu iyiydi, oynanış, karakterler ve summon'lar da çok başarılıydı. FFXIII'yi oynamış bir kişi, o dönem bu oyuna aşık olmuştu lakin FFXIII'de Sephiroth'la aşk yaşayan diğer oyuncular, sadece keyifli bir FF oyunu oynayarak ekranın önünden çekilmişti.

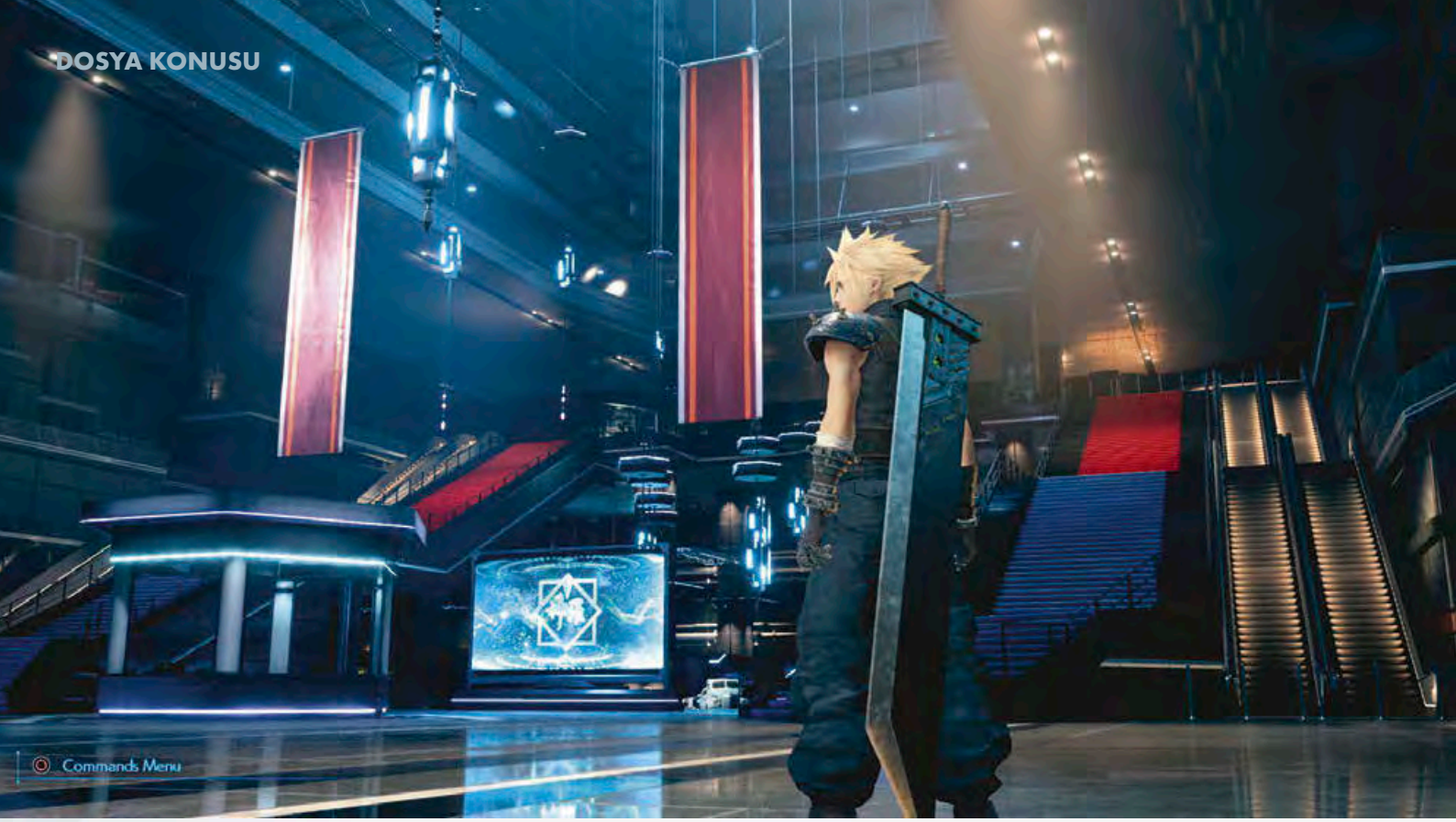
Remaster'ıyla da oyuncuların beğenisine sunulan FFXVIII, kesinlikle unutulması zor bir oyun ve dönemi için çok sağlamdı.



Final Fantasy XII

Şu anda Zodiac Age takısıyla satışta bulabileceğiniz FFXII'nin bu listede yer almasının en büyük nedeni, önceki oyunlara kıyasla çok daha hızlı bir oynanışa sahip olması. Bu özellik sayesinde oyunun akıcılığı büyük ölçüde artmıştı ve savaşlar çok daha eğlenceli bir hale gelmişti.

Oyunun bir başka güzel özelliği de mekanları ve kurgusuydu. Senaryo bomba gibi değildi belki ama farklı bölgeler, sağlam karakterler ile oyun çok iyi bir paket haline gelmişti. Şu sıralar FF serisine adım atmak için FFXII: The Zodiac Age güzel bir seçim olacaktır.



ünlü Summon'ları da göreceğimizi tahmin ediyorum. FFXV'de kullanıldıkları için Shiva, Ifrit ve Ramuh belki oyunda yer almaz ama yapımcıların ellerinde hazır asset'ler varken belki onları da dahil etmek isterler. Summon'ların savaş sistemine nasıl oturacağı da belirsiz ama birer karakter olarak, DMC 5'te V'nin yaratıkları gibi ortalıkta dolanarak savaşmaları pek fena bir fikir gibi gelmiyor.

Square Enix'in bu konuda da güzel düşünceleri olduğunu tahmin ediyorum; tek dileğim Summon'ların savaşta gerçekten fark yaratan işlevleri olması, sadece görsel ve "fan" tatmini sağlayacak birer öğe olmamaları.

Ünlü isimler, ünlü sesler

Oyunun seslendirme kısmıyla ilgili de elimizde bilgiler bulunuyor ve bunları paylaşmadan geçmek de olmazdı.

Kahramanımız Cloud'ı, Cody Christian (All American, Teen Wolf), Barret'ı John Eric Bentley (Transformers: Revenge of the

Fallen, Independence Day: Resurgence), Aerith'i Briana White (Criminal Minds: Beyond Borders, Occupants), Tifa'yı Britt Baron (GLOW), Jessie'yi (Cloud'la flörtleşiyorlar) Erica Lindbeck (Spider-Man, Persona 5, ThunderCats Roar), Biggs'i Gideon Emery (Star Wars: The Clone Wars, Teen Wolf), Wedge'i Matt Jones (Breaking Bad) ve Sephiroth'u da Tyler Hoechlin seslendiriyor. Tabii bunlar, oyunu İngilizce oynamak isteyenler için geçerli. Benim gibi JRPG'leri Japonca oynamayı sevenler için liste bambaşka olacaktır ama her türlü İngilizce versiyona tercih edeceğimi belirteyim.

4 yıl bekledikten sonra...

Daha önce sayısız kez belirtildiği üzere,

FFVII Remake farklı bölümler olarak karışımımıza çıkacak. 3 Mart'ta çıkacak olan bu ilk bölüm de zaten Midgar'da geçecek.

Square Enix'e "oyun toplamda kaç bölüm olacak?" diye sorulduğunda alınan yanıt da bir hayli enteresan: "Biz de henüz bilmiyoruz."

Bize durumu açık etmek istemediklerini tahmin etmek istiyorum çünkü diğer türlü milyonlarca dolarlık bir firmanın bir yayınlama planının olmamasını anlayabilmek mümkün değil. Bu kadar mı rahatlar, bu kadar mı plansızlar, nasıl olabiliyor? Sonuçta bu bir Remake, yani belirli bir senaryo var ve şurada skeç bir plan yapsam ben bile oyunu kaça

"Savaş sırasında istediğimiz karaktere geçiş yapabiliyoruz. Bu sayede eski oyunun stratejik tarafını yeni oyuna da taşıyabileceğiz gibi gözüküyor"



Metroda ne işimiz var bilmiyorum ama devasa bir kılıç taşısanız da kimse size bakmıyor, onu anlayabiliyoruz.

THE MAGNIFICENT TRIO

FFVII Remake elbette birçok akılda kalıcı karaktere ev sahipliği yapacak fakat en başta karşılaştığımız üç önemli karakteri burada konuk etmek boynumuzun borcu diye düşündük. Buyurun Cloud, Barret ve Aerith ile tanışın...

Cloud Strife

Gezegen savunucusu AVALANCHE'in en yeni üyelerinden biri olan Cloud, yazıda da bahsettiğim üzere eski bir SOLDIER askeri. Shinra'dan koştuktan sonra tam olarak ne yapacağını bilemeyen Cloud AVALANCHE'a katılıyor ve ezeli rakibi Sephiroth ile büyük bir savaşa giriyor. Bir asker olmasından ötürü silahlarla arası iyi olan Cloud, aslına bakarsanız biraz "sıradan" bir tasarıma sahip. Devasa kılıcıyla dövüşen Cloud'un öne çıkan çok önemli bir özelliği yok. Tam bir anime savaşçısı havasına sahip.

FFVII Remake'te Cloud'un Braver, Focused Thrust ve Triple Slash adında, üçü de kılıçla yapılan özel hareketleri bulunuyor. Cross Slash ise Cloud'un yeni limit break hareketi. (Süper saldırı olarak düşünün.) Diğer karakterlerde olmayan bir özellik olarak, Cloud farklı dövüş stillerine de geçiş yapabiliyor. Operator Mode'da normal hızda, standart saldırılar yapıyor, Punisher Mode'da ise daha yavaş ama daha fazla hasar veren hareketler gerçekleştiriliyor.



Barret Wallace

Amerikan traşına sahip, kaslı ve güçlü bir arkadaşımız olan Barret, bir elinin yerinde kocaman bir silahla savaşıyor. Tam bir lider olduğunu her haliyle belli ediyor ve onun karşısına kolayına kimse çıkmak istemiyor. Herhangi bir kesici silaha sahip olmadığı için koluna takılı olan silahla menzilli saldırılar yapan Barret'in limit break hareketini oyunun demosunda görmeyi başardık. Fire in the Hole adındaki bu hareketle,

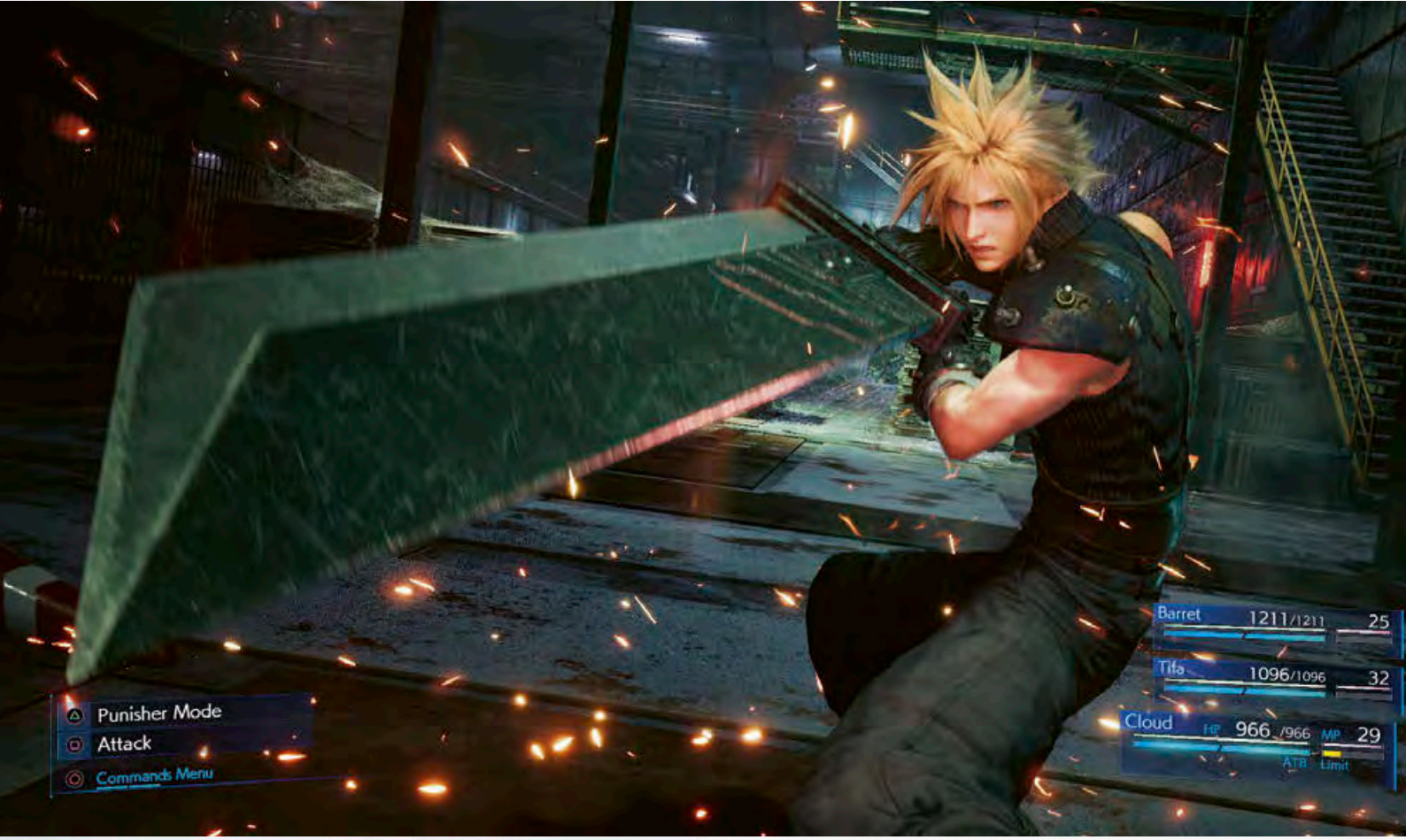
kolundaki silahla büyük bir saldırı yapıyor Barret ve rakibine büyük bir hasar veriyor. Barret'in karakter özelliği ise Overcharge. Normalde makineli tüfek gibi atışlar yapabilen silahı, bu özellik sayesinde kuvvetli, tek bir saldırı gerçekleştiriyor. Barret'i ilk FFVII oyununda takımında pek tutmak istememiştim, bakalım yeni oyunda daha faydalı bir karakter mi olacak...

Aerith Gainsborough

Oyunun hemen başlarında tanıştığımız Aerith (Eski oyunda Aeris diye de biliniyor.), aslında kendi halinde bir çiçekçi. Doğayla iç içe olmaya çalışıp Midgar'da sıkışmış olan Aerith de bir şeylerin ters gittiğini biliyor ve AVALANCHE ile Shinra arasındaki kapışmada ortada kalıyor, Cloud tarafından koruma altına alınıyor ve nihayetinde AVALANCHE'e katılıyor. Saf ve iyimser tavrını hiç kaybetmeyen,

iyilik timsali bir kahraman Aerith. Çatışmada da ön saflarda değil, daha çok şifacı ve büyücü konumunda arka kısımda konumlanıyor. (Zaten sahip olduğu asa ile pek başarılı saldırılar yapamıyor.) Aerith'in limit break'i, karakter özelliği ve diğer hareketleri hakkında elimizde bir bilgi yok ama onu zaten grubun önemli bir üyesi olarak düşünmenin de gerekmiyor. Neden olduğunu da söylemeyeyim, oyunu oynayınca kendiniz görürsünüz.





KOLEKSİYONCULAR BURAYA!

FFVII Remake iki tane bomba gibi koleksiyon versiyonuyla birlikte geliyor. Siz hangisini tercih edeceksiniz?



Deluxe Edition

Şayet ki FFVII Remake'in kutulu versiyonunu tercih edecekseniz ve 80 dolarım da var diyorsanız, Deluxe versiyon seçiminiz olabilir. İçerisinde FFVII Remake, derginin kapağındaki görsele sahip bir metal kutu ve konsept

çizimler içeren bir artbook ile birlikte gelen Deluxe versiyon, aynı zamanda mini bir soundtrack albümü de içeriyor. Cactuar Summon'ı da yine bu pakete dahil ve oyunu ön sipariş verirsiniz, Chocobo Chick Summon'ı da sizin olabilir.



1st Class Edition

"80 doları bozuk para cüzdanımda bile taşımam" diyenleri 330 dolarlık 1st Class versiyonuna alalım... Türkiye'ye geldiği takdirde bir konsol parası edeceği aşık olan bu çok özel koleksiyon paketi, Play Arts Kai imzalı bir Cloud Strife ve motosikleti figürüne ev sahipliği yapıyor;

fiyatı da zaten bu figür yüzünden uçmuş gitmiş. Deluxe versiyondaki tüm öğelere ek olarak, 1st Class'te Carbuncle Summon'ı da geliyor. Hayatınızda özel bir yere sahipse bu versiyonu bir şekilde almalısınız diye düşünüyorum fakat gerçekten olay tam zengin işi...



böleceğimi az çok ortaya çıkartabilirim. Evet evet, herhalde bize açık etmek istemiyorlar, başka türlü olamaz...

Oyunun devam kısımlarının kaç tane olacağı bilinmezken, bir sonraki oyunun ne zaman çıkacağı konusu da netlik kazanmış değil. Yapımcılardan gelen açıklama ya göre oyundaki tüm karakterler hazırlanmış durumda ama yeni mekanları eklemek, senaryoyu şekillendirmek yine hatırı sayılır bir zaman alacak. Dört yıl olmasa da yaklaşık üç yıl kadar bekleyeceğimizi düşünüyorum ama şimdi burada da eleştiri yapmadan durmak zor be arkadaşım.

İlk FFFVII oyunu, toplamda epik bir hikaye anlattığı için çok etkileyiciydi. Oyuna küçük işler başaran bir isyancı grup olarak başlayıp sonunda oyun tarihinin en karizmatik kötüsüyle savaşıyorduk.

Mart ayında oynayacağımız bu ilk bölüm nerede bitecek? Bittiği yer "To Be Continued..." ibaresiyle karşımıza geldikten sonra üç yıl nasıl bekleyeceğiz? Sephiroth'la

büyük final mücadelesini 9 yıl sonra mı yapacağız?

Bu projede bir aksaklık var bana sorarsanız. Hepimiz müthiş bir hype içerisinde, oyunun yeniden yapılıyor olması ve şu ana kadar gösterilen kısmın muhteşemliği neticesinde yuvarlanıp gidiyoruz ama büyük resme baktığımızda bir gariplik var gibi duruyor.

Kafa karıştırıcı bir durum daha var. Örneğin ilk oyunda,

belirli bir noktadan sonra haritanın her köşesine gitme şansı elde ediyorduk. Hatta bazı kısımlar seviyemizin çok üzerinde olduğu için oralara pek bulaşamıyorduk.

Bazen de şansımızı deneyip normal seyrin üzerinde bir eşyaya

kavuşabiliyorduk. Tamamıyla rastgele bir şekilde kazandığımız ve tonla deneme yanılma gerektiren "Farklı renkte ve yetenekte Chocobo edinme" mini oyunu sayesinde, eğer siyah Chocobo'yu kazandıysak bununla deniz, dağ, tepe demeden ilerleyebiliyor ve nihayetinde Knights of the Round adındaki ünlü Summon'ı elde edebiliyorduk.

Şimdi oyun bölüm bölüm karşımıza gelirken,

bu özgürlük meselesi nasıl işleyecek, inanın çok merak etmekteyim. İkinci bölüm belki bizi daha özgür bırakacak ama burada edindiğimiz her şeyi öteki oyunda nasıl kullanacağız? Ya da bu Chocobo işi en sona bırakılacak ve yine aslında yapımcıların istediği sıralamada mı oyunu oynayacağız? İlk bölüm olan Midgar macerasında neyi, ne kadar yapmamıza izin verilecek? Midgar'ın dışını göremeyecek miyiz?

Bu konuların tümü kafamda bir ton soru işareti oluşmasına ve FFFVII Remake'in sanki daha çizgisel ve daha az RPG öğesi olan bir aksiyon oyunu olacağını düşünmeme neden oluyor.

Hele ki Sephiroth'la gerçekten saçım onunki kadar beyaz olduğunda karşılaşacak olmak hepten sarsıyor. Bari oyunlar arasında birer sene olsaydı da nerede kaldığımızı unutmazdık... Üstelik bu oyun için duyulan heyecanı da baltalayacak gibi geliyor, hayırlısı...

Her halükarda FFFVII Remake'i bir sürpriz olarak beklemeye devam edeceğiz ve Square Enix'in tecrübesine güvenerek iyi bir şeyler yapacağını bilmeyi sürdüreceğiz. Kafamdaki tüm soru işaretlerini ezip geçerek beni yeniden büyülemeleri dileğiyle, Square Enix'e başarılar diliyorum. Gözümüzü kara çıkartma! ♦ Tuna Şentuna

Tam versiyon

Remake'in ilk bölümünün Midgar'la sınırlı kalacağını biliyoruz ama oyunun içeriği, tam bir oyun formatında olacak. Yani 4 yılda hazırlanan oyunu üç saatte bitirip senelerce ikinci bölümü beklemeyeceğiz. Toplamda ne kadar bir oyun süresi sunuluyor, belirtilmiş değil ama kocaman bir JRPG formatının yakalanmış olması sevindirici.

AN

AR

SI

ST

REMASTERED



Anarşi metre

SEA OF SOLITUDE



Tam diyecektim ki "EA bir şey başardı..." yine hevesim kursağımda kaldı -ki kursak nedir bilmiyorum. EA'ciğim, sevgili arkadaşım, kendi bünyesindeki oyunları zaten beceremiyorsun, böyle bağımsız oyun gibi gözükten oyunlarda da çuvallamanın sebebi nedir? Şanssızlık? Para sarhoşluğu? Vizyonsuzluk? İş bilme-me? Bak ne çok seçenek sundum, seç birini haydi. Şimdi sen bu oyunda güzel bir amaç benimsemişsin, görseiliği falan da iyi ayarlamışsın ama zaten kısa olan oyunun daha ortasına gelmeden her bir haltın müthiş tekrara binmesi ve martıları kovalamanın hiçbir işe yaramaması beni çok rahatsız etti. Bir iki tane

güzel kısım hazırlamışsın, ona lafım yok. Okuldaki be-beleri ışığa çekip hakkın rahmetine kavuşturmak güzel bir dokunuş mesela ama peki ya oyunun geri kalanı? Bir de o binaları hep birbirine benzetmemiş misin... Maşallah her yer birbirinin aynı, oyunu iki dakika bırakıp içeri gidip gelesiyeye nerede olduğumu unuttum; düşün şöyle iki üç gün ara versem neler olacak... Canım çok uzatmayacağım, tatil deyim malum, drink'inden yudumlarken senin saçma sapan işlerine daha fazla vakit ayıramayacağım. Sen toptan şu oyun işinden çekilsen de herkes bir rahat etse. Öptüm canım, görüşürüz.

OUTER WILDS



Oğlum siz bu oyunun adını niye böyle yaptınız lan? Ha bire Outer Worlds ile karıştırıp, "Bu oyun niye erken çıktı, niye ses getirmediydi?" diye heyecanlanıyordum. Resmen Çin'li işi yapmışsınız; benzer isimle oyun yayımlayıp milleti kandırma peşindesiniz, anlamadım sanmayın! Oyununuz da yani maşallah, her türlü sinir bozucu öge var. Survival kısmını zaten eksik etmemişsiniz; ya yakıtımız biter, ya oksijensiz kalırız uzay boşluğunda. Dünyanın en gıcık bulmacaları da burada. Hem yavaş ilerliyor oyun, hem de heyecansız. Bulmaca çöz çöz nereye kadar? Bu kadar çok araştırma yapacak olsam gidip bir arkeolojik kazıya

katılırım, en azından tarih öncesi kalıntılarla uğraşp gerçekten insanlığa faydalı bir iş yapmış olurum. Buradaysa elime ne geçiyor? Müthiş bir sıfır! Hayır oynarken eğlensem eyvallah, diyeceğim nefsimi tatmin ettim ama o da yok. Dünyada kalan son üç bulmaca hayranını hedeflemiş olabilirsin sevgili yapımcı firma ama bu sana yetmez, bana yetmez, kimseye yetmez. Daha yenilikçi, daha sürükleyici yapımlar ortaya çıkart ki herkes seni tanı-sın. Bak o kadar ki senin adını bile bilmiyorum; Outer Worlds'ün yapımcısından başkası değilsin gözümde. Bak yine Worlds dedim. Defol git, kafamı karıştıрма!

F1 2019



Bu her yıl çıkan oyunlar tam fanatik işi, ben anlamadım. Sen böyle o olayı aşırı seveceksin ki aynı şey önüne çıktığında burun kıvrımayacaksın. Bak FIFA'da da durum aynı, bu F1 denen nandede de öyle...

F1'i seven adamları anlamam zaten hiçbir zaman mümkün olmadı, bir de bunlar gidip oyunu da oynuyor. Oğlum aynı pistte saatte 500 KM hızla dönüp durmak size nasıl bir tatmin sağlıyor? Ha bire dön dur, dön dur... Ne oldu, acayip iyi skor mu elde ettin... Ee? Ne oldu sonra? Taksim Meydanı'na çıkıp o skoru bağırırsan ne olur mesela, kim ilgilenir?

Ailene anlatsan ne derler? Bu oyunla ilgilenmeyen arkadaşına söyleyen? Yok...

Şimdi diyeceksin ki o pistte dönüp dururken çok eğleniyorum. NEDEN? Nasıl oluyor abi bu? Hayır oyun eski NFS'ler gibi de değil, en ufak hatanda skordu, birincilikti, her halt bitti gitti... Dream car'lar da kullanmıyoruz ki içindeymiş hissiyatını alıp hayaller kuralım. Vereyim F1 arabasını şimdi, Beykoz'a mı gideceksin onla? Ne yapacaksın? Ne olur F1 falan çıkmasın karşıma artık; ulan bir de bu dergi gidip posterini vermiş, valla pes diyorum. PES 2019!

HOW IT WORKS

TÜRKİYE'DE

POPULAR SCIENCE TÜRKİYE EKİBİNDEN YENİ BİR DERGİ



TEKNOLOJİ

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

BİLİM

Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

UZAY

Güneş sistemi içindeki keşiflerden derin uzaya...

ÇEVRE

Gezegenimizin doğası mercek altında

ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

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

**AĞUSTOS
SAYISI
BAYİLERDE**

TAKİP EDİN howitworks.com.tr [f howitworksturkiye](https://www.facebook.com/howitworksturkiye) [@howitworksturkiye](https://www.instagram.com/howitworksturkiye)

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

İNCELEME



Sayfa
50

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

OUTER WILDS

Uzun süredir gördüğümüz en keyifli
"uzay" macerası olabilir mi?



WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD

Küçük prensesler babişkolarını kurtarıyor!

Wolfenstein markası video oyun dünyasında önemli bir yer kaplar. Farkında olmayanlar veya yaşı yetişmeyenler için hatırlatalım; 90'lı yılların başında, PC'lerde henüz sabit diskin bile lüks sayıldığı yıllarda, video oyunları iki boyutlu, siyah beyaz, satranç oyunlarından ibaret "iş arasında kafa dağıtmaya yardımcı olan basit yazılımlar" olarak görülürken, piyasaya çıkan ilk Wolfenstein, dönemin teknolojisinin sınırlarını zorlayıp iki boyutlu görüntülerden üç boyutlu FPS hissi yaratarak büyük dikkat çekmiş ve insanların gözlerini video oyunlarına çevirmesine neden olmuştu.

Yani, hayatınızdaki "video oyunu" kavramının bilgisayara karşı oynadığınız tavla, dama, satranç gibi oyunlardan ibaret olduğunu düşünün. Sonra, bir gün bilgisayarınıza bir disket sokuyorsunuz, ardından, açılan oyunda gizli bir Nazi laboratuvarında esir edilmiş bir Amerikalı subayın eline geçirdiği minik bir tabancayla devasa gizli laboratuvardan kaçış öyküsünü oynamaya başlıyorsunuz. Odaları canlı canlı serbest şekilde dolaşabiliyorsunuz, sağa sola ateş edip düşmanlarınız öldürüp üzerlerinden çıkan silahları alıyorsunuz, saklana saklana Nazi azmanlarından kaçmaya çalışıyorsunuz. Bugün bu okuduklarınız size çok basit görünüyor biliyorum ama 1990 yılında gerçekten bir mucizeydi.

Dev marka

Wolfenstein ismi işte bu şekilde dev bir markaya dönüştü. Ardından gelen dönemde ise Doom markası daha çok öne çıktı. Acayip yaratıkların üzerlerine sayko sayko silahlar sıkmak genç video oyun severlerin daha çok hoşuna gitti ama devamında Wolfenstein markasını yeniden ele alan yapımcılar, bu marka için de sürükleyici yeni öyküler yazmayı başardılar.

Tabii Wolfenstein markası, aynı Doom gibi, hepimizin aklına belli kalıplarla yerleşti. Bu

oyun düz, salt, çekirdek FPS oyunu demektir. Oyunun temeli hedef alıp ateş etmek ve hedefinizi tutturmak, düşürdüğünüz düşmanın üzerinden de silah ve mermi alıp oyuna devam etmek üzerine kuruluydu.

Hoş geldin RPG

Ancak oyun dünyası değişti, e tabii Wolfenstein da değişmek zorunda kaldı. Bugün karşımıza çıkan yeni Wolfenstein oyunu olan Youngblood, artık tam anlamıyla bir FPS değil; RPG öğeleriyle zenginleştirilmiş, Borderlands ve Destiny ile rekabete girmiş farklı bir oyun olarak elimizde duruyor. Peki böyle daha mı iyi olmuş, yoksa olmamış mı onu da ilerleyen sayfalarda beraberce inceleyeceğiz.

Öncelikle oyunun öyküsünden kısaca bahsedelim, zira öykü oyunda önemli bir yer tutuyor. Yeni Wolfenstein: Youngblood oyunumuzda iki kız kardeşi oynuyoruz. Bunlar, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra farklı gelişen bir gelecekte, Nazilerin var olmaya devam ettiği paralel bir tarih çizgisinde, babişkoları Naziler tarafından esir edilmiş iki yavrücek olarak karşımıza çıkıyorlar.

Bu yavrücekler onlara ateş etmeyi, avlan-

mayı, hayatta kalmayı öğreten babişkolarının Nazilere esir düşüğünü öğrenince, ne yapsak da yapsak, babişkomuzu pis düşmanın elinden kurtarsak diyorlar ve ne yapıyorlar biliyor musunuz?

-Ne yapıyorlar abi?

-Annişkolarının çeyiz sandığından savaş zırhı çıkarıyorlar.

-Hadi canım?

-Evet!

Evet dostlar, bu yavrücekler gaza gelip ultra sayko teknolojik iki tane uzay komandosu zırhı çıkarıp giyiyorlar ve bir anda ölümsüze yakın süper komandoya dönüşüp Naziler'in devasa üslerini basmaya başlıyorlar.

Hem de öyle acı, kan, ter, gözyaşı ve fedakarlık ile değil... Dans ede ede, şaka şaka şaka şaka, güvenlik kameralarından Nazi subaylarına dil çıkara çıkara baskın yapıyorlar.

Hayır, insan bu noktada diyor ki, madem böyle bir teknolojiniz ve yeteneğiniz var, iki tane ergen prenses yavrücek tek başlarına binlerce devasa psikopat Nazi robotunu ve katilini dümdüz edebiliyor,



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



Yapım MachineGames, Arkane Studios
Dağıtım Bethesda Softworks

Tür FPS

Platform PC, PS4, XONE, Switch, Stadia

Web bethesda.net/en/game/wolfenstein-youngblood



şunlardan üç beş tanesini de profesyonel, bilinçli, tehlikeli bir askeri time giydirin, gönderin Naziler'in üzerine, dünyayı Naziler'den temizleyin, di mi?

Ama neyse, sonuçta bu bir oyun ve her detay için mantıklı açıklama beklersek oyunu oynamak mümkün olmaz. O yüzden aptala yatıp öyküye devam ediyoruz.

Level atlıyoruz

Yeni Wolfenstein artık level atlayarak oynadığımız bir oyuna dönüşmüş durumda. Ayrıca deneyim kazandıkça yeni yetenekler açıp yeni donanımlar kullanabiliyoruz. Oyunda hiç de fena sayılmayacak bir yetenek ağacı var ve bu da bize düşmanla çatışırken farklı stratejiler kullanma imkanı veriyor.

Elbette bulduğumuz silahları da yine farklı ekipmanlarla geliştirebiliyoruz. Oyundaki silah geliştirme sistemi Borderlands'ı ve Destiny'yi aratmıyor. Ancak bu yenilikler nedeniyle Wolfenstein'i eskiden sırf öyküsü ve saykopatça tefiğe basma sevdası ile oynayan kesim biraz mutsuz durumda. Zira artık oyunu "loot" arzusuyla oynamaya başladığımızı da söyleyebilirim. Yeni lootlar düşsün, yeni geliştirmeler yapalım, yeni silahlar bulalım, yeni ekipmanlar edinelim endişesiyle oyun oynuyorsunuz. Tabii RPG severler için bu kötü bir durum değil.

Grinding yok, görev yap yeter

Level atlama mekaniği ise oyuncuyu "kasmıyan" bir şekilde dizayn edilmiş. Yani daha üst levela çıkmak için gidip haritanın bir köşesinde bekleyip çıkan her düşmana saatlerce ateş etmek gibi bir ameliği yaşamak zorunda değilsiniz ki çoğu online oyunda bu bir handikaptır.

Ancak Wolfenstein: Youngblood, online oynanabildiği gibi, tek kişilik oyuna da önem vermiş ve oyuncunun level atlaması için normal görevleri takip etmesi yeterli fakat aç gözlüler ve daha fazla içerik istiyoruz diyenler için yan görevler de zengin bir XP kaynağı sunuyor.

Bu da oyuncuların daha hızlı Level atlamasına yardımcı oluyor. Yani bir köşede bekleyip durmaksızın ateş etmek yerine sürükleyici görevleri takip ederek hızlı şekilde seviyenizi yükseltebiliyorsunuz.

Oyunu tek kişilik oynamak isteyenler için de önceki oyunlardaki yalnızlık duygusu artık yok. İki tane babişkosunun prensesi olarak oynadığınız oyunda, elbette yanınızda sürekli kezzan kezzan espriler yapan kız kardeşiniz de sizinle beraber Nazi avlıyor olacak. Ancak bu kız kardeşinin yapay zekasının çok da mükemmel olduğunu söylemek zor. Ondan hızlı ilerleyecek olursanız bulduğunuz yere yetişmesi için yolunu bulması biraz zaman alabiliyor. Çok uzaklaşırsanız yürüyerek gelmek yerine artık yanınıza ışınlanıyor.

Gerçi bunun için oyunu suçlamak zor. Bu mekanizmanın benzeri diğer Bethesda oyunlarında da yer alıyor. Fallout'ta da yanınızda silah arkadaşınızdan önce bir asansöre binecek olursanız ve silah arkadaşı inatla asansöre girmemeyi tercih ederse, kapıyı kapatıp asansörü çalıştırdığınızda silah arkadaşısı da içeri ışınlanıyordu. Bu problemleri oyun dünyası henüz pratik olarak çözebilmiş değil; ama zamanla daha mantıklı bir yöntem bulunacaktır, eminiz.

Oyunu sistanızla oynamanın rahatlatıcı bir yanı da var: Taktik olarak sistanızı düşmanı şaşırtmak, arkasına geçmek, zayıf yanından vurmak için yem olarak kullanabiliyorsunuz. Bütün ateşi o üzerine çekerken sizin taktik geliştirmeye zamanınız oluyor. Ağır hasar alıp yere düşerseniz de üzülmeyin, bu kezzan kız kardeşiniz onu çağırdığınız anda koşarak geliyor ve sizi bir saniyede iyileştirip ayağa kaldırıyor. Artık nasıl bir tıp eğitimi almışsa, kendisine saygı duyuyoruz.

Öte yandan eğer düşmana görünmeden sağa sola hareket etmek istiyorsanız, o da sizinle beraber hayalet moduna giriyor ve düşmana da yakalanmıyor. Yani, daha sinsî bir oyun oynamak isterseniz kardeşiniz ayağınıza ayak bağı olmuyor. Yine de madem böyle bir kardeşimiz var, Tom Clancy'nin Ghost Recon serisinde olduğu gibi, silah arkadaşımıza farklı taktiksel komutlar vermek de hoş olabilirdi. Ya da olmaz mıydı acaba? Çünkü bu kez de Wolfenstein'in hızlı, mermi manyağı, ön cepheden çatışmaya giren FPS ruhunu çok mu bozmuş olurduk? Belki de taktik FPS isteyenlerin Ghost Recon gibi oyunlara yönelmesi daha sağlıklı olabilir.

Ortalığı kırıp dökün

Oyunun güzel bir yanı da hiçbir yerde emniyette olmamanız. Yani çatışma sırasında hasar almamak için bir sandalyenin, masanın, eşyanın arkasına siper alabilirsiniz ama bu eşyalar bütün mermileri durdurmayacaktır. Yeterince hasar alan siperler çatır çatır dağılıyorlar ve sizi açıkta bırakıyorlar. Dolayısıyla siper sistemini taktiksel olarak dikkatli kullanmanız lazım. Üzerinize mermi yağarken zamanınız kısıtlı.

Para ödemek isteyen var mı?

Oyunun rahatsız edici yanlarından biri, ne yazık ki, artık pek çok oyunun başına bela olan premium sistemi. Yani kredi kartınızı girip para ödediğiniz sürece bazı yükseltmeleri kolayca edinebiliyorsunuz. Daha güçlü silahlar ve daha güçlü upgradeler küçük kredi kartı ödemelerinize bakıyor. Açıkçası





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Kız kardeşler önüne geleni indiriyorlar. Sanırsınız ki 19 yaşında iki kezban değil de 40 yıllık özel kuvvetler albayları.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Yüksek levelarla çıktınız, silahlarınız çoştü, düşmanlarınız çok kalabalık. O zaman multiplayer zamanı geldi.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Eğer multiplayer olarak yapıcı oyunu destekler ve sistemi geliştirirse, yeni görevler, yeni silahlar, sağlıklı işleyen sunucular sağlarsa, neden devam etmeyesiniz?



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %90 Ateş ediyoruz ve düşman indiriyoruz.
- %9 Silahlarımızı geliştirmek için loot yapıyoruz.
- %1 Babişkomuzu kaçırmışlar, çok üzgünüz.



ARTI

- + RPG sistemi güzel kurgulanmış.
- + Oyun Borderlands'e ve Destiny'e rakip olmuş
- + Multiplayer sistemi umut vad ediyor.

EKSİ

- Oyun içi satın almalara hiç gerek yoktu aslında.
- 19 yaşında kızlar öyküsü çok yapay kalmamış mı bro'lar?
- Kayıt sistemi, zor düşmanların karşısında can sıkıyor.

SON KARAR

Wolfenstein markası oyun dünyasında her zaman dikkat çekiyor. Naziler ile savaşmak daha önce İkinci Dünya Savaşı atmosferini oyunlara taşıyordu ancak bu defa bilimkurgu dünyasına giriş yapmış gibiyiz. Destiny gibi oyunlara alternatif bir tek oyunculu ve Multiplayer deneyimi için hiç fena bir seçenek değil.

72



bu da oyun içinde oyuncudan para istenmesini sevmeyen geniş bir kitleyi mutsuz ediyor ama her istediğini para ödeyerek almaya alışan daha küçük nesil oyuncular tabii ki babaşklarının kredi kartlarını girip yapıcıya para kazandıracaklar. Bu da maalesef, oyun endüstrisinin yeni kazanç kapısı.

Zevk olarak oynayacaksınız

Oyunda pek çok detayı eleştirebiliriz, 19 yaşında iki ukala ergen kızın devasa Nazi ordusuyla savaşa girmesini komik bulabiliriz, oyunun senaryosunu çok fazla B movie-vari bulabiliriz ama kabul etmek lazım oyuna emek dökülmüş.

Teknik açıdan başarılı bir oyun. Oyun için çok başarılı bir video öykü de hazırlanmış ve siz görevleri açtıkça videolar da etkileyici bir şekilde sizi öykünün içine çekiyor. Yani, Wolfenstein markasını utandırmayacak kalitede bir AAA oyunu ile karşı karşıyayız.

Can sıkıcı konulardan bir diğeri ise 'kayıt' sistemi. Zira oyunda kayıt noktaları yer alıyor ve bir noktada öldüğünüzde geri dönüp bu kayıt noktasından geri başlamanız gerekiyor. Ancak sorun şu ki, yeniden başladığınızda kaydettiğiniz andaki mermi ve silah seviyesiyle değil, öldüğünüz andaki silah ve mermi seviyesi ile başlıyorsunuz.

Bu birkaç kez tekrarlandığında artık değerli mermilerinizi hızla tüketiyor, ateş edecek mermileriniz kalmayabiliyor ki evet oyunda mermi

bir sıkıntı. Yani, ilk Wolfenstein oyununda olduğu gibi ateş ettiğiniz yere dikkat etmeli ve mermilerinizi dikkatli kullanmalısınız. Bu açıdan bakınca Wolfenstein: Youngblood'un ilk oyuna sadık kalmaya çalıştığını bile söyleyebiliriz ama sürekli şakacıklar yapan iki tane şımarık kıızı hatırlayınca, söylemek istemiyorum. Nazilerle savaşmak eskiden çok daha ciddi bir işti. Yine de içiniz rahat olsun, baktınız ki oyun çok zor ve mermileriniz yetişmiyor, zorluk seviyesini istediğiniz zaman değiştirip geçemediğiniz düşmanları kolayca eleyebilirsiniz.

Düşman demişken, Wolfenstein: Youngblood'un bu konuda Doom'dan eksikliği kalmamış. Doom ile cehennemden gelen şeytansı yaratıklara karşı mermi sıkarken, Wolfenstein'in daha "İkinci Dünya Savaşı" kafasıyla oynanan bir atmosferi olurdu; ancak yeni oyun genetik veya robotik olarak geliştirilmiş canavar-vari abiler sayesinde Doom'dan geri kalmamış. Kısacası, oyun güzel. Hız, aksiyon, heyecan, çılgın kızlar, sayko Naziler, dev silahlar, büyük patlamalar... Her şey bu oyunda. Üstelik de RPG kıvamında bir FPS. Multiplayer olarak da dünya çapında çok sayıda oyuncu bulabiliyorsunuz. Dolayısıyla, oynamamak için bir neden göremiyorum. Tavsiye ediyoruz.

◆ Cem Şancı





Yapım Codemasters Dağıtım Codemasters Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE Web www.formula1game.com

F1 2019

Mükemmele uzanan yolculuğumuz sürüyor.

// Burada bir şampiyonanın herkesin gözleri önünde manipüle edildiğine tanık oluyoruz." diyordu onlarca kişinin katıldığı basın toplantısında Senna. 1989, tüm F1 tarihinin belki de en fazla konuşulan sezonuydu ve McLaren'da takım arkadaşı olan -ve bir önceki sezon kazanılabilecek ne varsa hepsini kazanan- Ayrton Senna ve Alain Prost'un bir süredir arası son derece kötüydü.

Durumdan memnuniyetsizliğini her fırsatta dile getiren ve takımı Ayrton Senna'nın tarafında saf tutmakla suçlayan Prost'un yıl sonunda takımdan ayrılacağı da artık kesinleşmişti. Sonra sondan bir önceki yarış olan Japonya, Suzuka'ya gelindi. Lider Prost ile arasındaki farkı hızla kapatarak start finiş düzlüğünden önceki şikanda atak yapan Senna tam rakibinin önüne geçmişti ki Prost kapıyı kapattı ve F1 tarihine geçen o meşhur çarpışma yaşandı. Senna yardım alarak geri dönmeyi başarsa da Prost'un FIA Başkanı Jean-Marie Balestre ile uzun yıllara uzanan dostluğu bilinmeyen bir şey değildi, olanlar oldu. Senna "piste dahil olmayan bir yolu kullanarak" yarışa tekrar dahil olduğu gibi tartışmalı bir gerekçeyle diskalifiye edildi. Bu tek bir anlama geliyordu, Prost şampiyonluğunu garantilemiş ve Ferrari takımına tartışmalı bir geçiş yapmıştı.

Gladyatörler çağı

F1 2019'un özel sürümü olan Legends

Edition tam da bu sezonun bitişine vurgu yapıyor, yani Senna'nın McLaren'da kaldığı, Prost'un ise uzun süredir önemli bir başarı kazanamamış Ferrari takımına transfer olduğu 1990 sezonuna. İkisinin sezon boyunca devam edecek mücadelesini birbirinden farklı challenge'lar ile baştan yaşayabiliyor ve o sezonun atmosferik, 3.5 litre V12 motorlu canavarlarının tadına bakabiliyorsunuz. Aynı zamanda oyunun bu paketini satın alan oyuncular Senna ve Prost'un avatarlarını, kasklarını, otomobillerini ve temsili tulumlarını diğer modlarda da kullanabiliyorlar. Ben kendi adıma, kariyer modunda kendi pilotumu yaratırken böyle yaptım. Zaten oyunun tek kişilik tarafında çoğunuzun vakit geçirdiği kısım da bu olacak. Bu sene F1 2019 sezonu, resmi araçları ve pilotları dışında bir de gelişme var. 2018 yılı F2 sezonu da oyuna dahil edilmiş durumda. Bolca ara sahneler ile tatlandırılmış bu kısım hayli kısa sürüyor ve siz kendinizi bir saat içinde nasıl olduğunuzu anlamadığınız biçimde F1'de ka-



PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

Intel Core i7-8750H
Nvidia GeForce GTX 1080
16GB DDR4 RAM

Ortalama FPS:

Kuru havada = 98fps
Islak havada = 96fps

1080P / Ultra High
Ambient Occlusion = ASSAO

Hayli kalabalık pist çevresinden ötürü Azerbaycan pistinde yaptığımız testlerde test bilgisayarımız pek fazla terlemedi. İşin garibi bir sürü ek efektin olaya dahil olduğu "heavy rain" şartlarında sadece 2fps kayıp yaşıyor olmamız. Nvidia sahipleri için bir de uyarıda bulunalım, eski ekran kartı sürücülerini oyunun sık sık çökmesine neden oluyor. Yeni sürücüsüyle (431.60) bunu bir kez dahi yaşamadık.



JACK&JONES

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



**Garaıda geçirdiğiniz zaman
başarıya giden yolda kritik
öneme sahip.**

tlacağınız takımı seçerken buluyorsunuz. Burada hatırladığınızı çoğu şey F1 2018'in attığı o kocaman adımların devamı niteliğinde. Seçtiğiniz takımlar farklı hedeflere, farklı kapasitelere ve farklı gelişim hızlarına sahipler. Kimse sizden Haas Racing aracıyla yarış kazanmanızı beklemiyor. Bununla birlikte sezon ilerledikçe kendi "rakiplerinizi" çıkartıyor, diğer takımlar nezdinde olumlu veya olumsuz yönde namınızı yayıyor ve basın toplantıları ve röportajlarda verdiğiniz cevaplara göre sportmen / şovmen karakterleri arasında gidip geliyorsunuz.

Geçmişte çıkan F1 oyunlarının en gereksiz kısımları olan antrenmanlar ise müthiş derecede önemli. Burada size verilen hedefleri yerine getirdiğinizde (piste alışma, lastikleri koruma, yakıt tüketimini belli bir seviyede tutma) bu başarı size gelişim puanları olarak geri dönüyor ve siz de aracınızın zayıf olduğunu düşündüğünüz taraflarını geliştirmek için kaynak elde etmiş oluyorsunuz. Yarıştan fazla zamanı bu antrenmanlarda geçirdim, büyük keyif aldım, yalan yok. Ayrıca basın toplantıları ve röportajlar bu sene çok daha iyi hazırlanmış, "bu ne yahu?" dediğiniz saçma sorular yerlerini daha özenli olanlara bırakmış, bu da bir diğer iyi haber.

Diğer modlarda ne var?

Ne yok ki? F1 2019 sezonu araçları ve F2 araçlarının yanında Lotus 72'den Ferrari F10'a kadar uzanan, F1'in son 40 yılına damga vurmuş çok sayıda araç var. Bu araçlarla davet usulü etkinliklere katıla-

bileceğiniz gibi sırf bu araçların katıldığı şampiyonalar da düzenleyebilirsiniz. Ben kendi adıma oyunun kontrollerinde iyice uzmanlaştıktan sonra bu araçlara bulaşmanızı öneririm, adeta rayların üzerinde giden 2019 araçlarıyla kıyaslandığında, 1500 beygir gücündeki McLaren MP4/4 kontrolü imkansız bir boğayı andırıyor çünkü, özellikle de direksiyon kullanmıyorsunuz.

Oyunda istediğiniz sezonu istediğiniz araçlarla oynayabileceğiniz gibi "sadece cadde yarışları" veya "sadece uzak doğu pistleri" gibi ufak etkinlikler ile de ilerleyebilirsiniz. Bunları tamamladıkça oyun içinde kullanabileceğiniz bir para kazanıyor ve bu parayı da kask, tulum, eldiven ve araç tasarımı gibi alanlara harcaatabiliyorsunuz. Bir kısmı için de gerçek para ödemeniz gerekiyor ama sayıları az ve kozmetikten öte değiller.

Espor tarafı iyice oturmuş

F1 2019'da bir profiliniz ve bir süper lisansınız var. Oyun içindeki rankinize göre online yarışlara katılıyorsunuz. Burada düzgün yarışmanızda büyük faydalar görüyorum zira kötü bir güvenlik ratinginiz varsa serverlar suratınıza tükürüp sizi reddediyor. Onları suçlayabilir misiniz? Sanmıyorum.

Açık konuşayım, eğer kendinize bu alanda bir kariyer yapmak istiyorsanız F1 2019 en iyi seçenek. FIA'nın desteğine sahip olması, F1'in popülerliği ve ünlü pilotlarla direkt olarak dirsek temasında kalmak hayatınızda başka yerde bulamayacağınız

fırsatlar sunabilir önünüze. Espor ve motor sporları deyince milli gururumuz olan Cem Bölükbaşı'nı (<https://twitter.com/g2bolukbasi>) takip edin mesela. Onun neler yaptığını, kendisini nasıl geliştirdiğini, sadece başarılı olmak değil, iyi bir adam olarak da anılmak konusunda nasıl adımlar attığını takip edin. Ve en önemlisi, Obradoviç'in deyimiyile, çok çalışın ve hayal kurun.

Ne kadar farklı?

F1 2018'e kıyasla çok farklı değil. Grafikler konusunda özellikle güneş efektleri ve lastiklerdeki aşınma fark yaratıyor ancak genel anlamda çok yol kat etmiş diyemem. Zaten buna ihtiyacı da yok. Fizikler geçen senekine oldukça benziyor, bu seneki oyunun gamepad tepkilerini biraz daha iyi buldum. Geçen sene gamepad ile oynamaya çalıştığınızda araç fazlasıyla lineer bir çizgi izlemeye çalışıyordu, bu sene direksiyon ile arasındaki kocaman fark bir miktar azalmış durumda.

Neticede 2019 sezonu tüm hızıyla sürüyor ve sizin de yeni araçları kullanmak isteyeceğinizi tahmin ediyorum. F1 2019 da nihayet "klasik" statüsüne ulaşmış bir oyun olarak muhteşem bir seçenek. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Harika grafikler ve optimizasyon.

Dolu dolu kariyer modu. Çok sayıda klasik araç. Başarılı sürüş fizikleri.

Bir dolu seçenek.

EKSİ Eski oyundan çok farklı sayılmaz.

92



Yapım Mobius Digital Dağıtım Annapurna Interactive Tür Macera Platform PC, XONE Web www.mobiusdigitalgames.com/outer-wilds.html

Outer Wilds

İşi bilip işe gitmeyen bir uzay macerası

No Man's Sky'ın piyasaya çıktığı günler yapımcısı için oldukça zor geçmişti, hatırlayacaksınız. Bizim için de kısmen öyleydi zira potansiyeline çok inandığımız bu oyunu kapağına taşıyan ender mecralardan birisi olmuş, "başka oyun yok muydu kapak yapacak?" diyen takipçilerimiz tarafından da fena halde taşlanmıştı. Aradan geçen süre No Man's Sky rüştünü ispatlayıp bizi haklı çıkartmış olsa da oyunun o "çok fazla sürpriz içermeyen kısmı" maalesef düzeltilemedi. Gördüğümüz şeylere hemen alıştık, unuttuk, garipsemedik ve firma da bunların bayağı hale gelmesine -bir seviyeye kadar- göz yumdu. Geçtiğimiz günlerde Epic Store'a çıkan Outer Wilds da tarz olarak biraz No Man's Sky'ı hatırlatan bir yapım. Ama bu benzerlik sadece ilk bakışı kapsıyor zira ebat olarak No Man's Sky'ın Pazar çantası kadar kalan bu evren, No Man's Sky'ın tamamından fazla sürpriz içeren zekice fikirlerle dolu.

Kiraz gezegen

Outer Wilds yazması zor bir oyun, özellikle de benim gibi spoiler vermeme konusuna

takıntılı derece bağlı birisi için. Zor, çünkü size karşılaştığım tüm abuk gezegenleri anlatmak, orada yaşadıklarımı paylaşmak, kuyuya bağırp rahatlamak istiyorum. Bunu yapamıyorum çünkü bu bir keşif oyunu ve sınırı geçen her cümle bu "keşfediyor olma" hissini canına okuyabilir. O zaman bakalım, elde neler var. Hearthian (insanla alakası yok) ırkına mensup bir astronot olarak başladığımız oyunda, insanlarımızın yaşadığı köyün durumu sizi biraz şaşırtabilir. Şaşırmayın zira medeniyet anlamında insanlığı suya götürüp susuz getirecek kadar ileri olan bu ırk, bizim Japonlar gibi alçakgönüllü ve azla yetinmeyi bilen bireylerden oluşuyor. Saçma sapan bir gelişmişlik düzeyleri olmasına rağmen halen tahta barakalarda yaşıyor, doğadan elde edilebilen basit materyallerden derme çatma uzay gemileri tasarlıyor ve kimseye zararı olmayacak maceralara atılıp öğrenme isteklerine gem vurmadan hayatlarını yaşayıp gidiyorlar. Oyun bir senaryo akışına sahip olmamasına rağmen hikaye moduyla geliyor ve mod

tamamıyla keşif üzerine. Başladığımız köyde gemimizin küçük bir örneğini test ederek kontrollere alıyoruz, insanlarla konuşarak olan biteni öğreniyor, yalnız başımıza yapacağımız ilk uçuşumuza hazırlanıyor, gözlem kulesine giderek uçuş kodlarını öğreniyor ve güneşimiz süpernovaya dönüştüğü için ölüyoruz. Evet, oyunda her 22 dakikada bir güneşimiz patlıyor ve bu da oyunu tüm benzerlerinden başka bir yere taşıyor.

Bu nasıl bir güneş sistemi böyle?

Yönettiğimiz astronotun ömrü 22 dakika olsa da Hearthian halkı bilgiyi ziyan edecek bir kavim değil. Zaten bu güneş sistemi de sandığımız kadar büyük değil, atmosferden çıkmanız yirmi saniye, başka bir gezegene ulaşmanız ise biraz daha fazla sürüyor. Bu az sayıdaki ve ufak tefek gezegenler birbirlerinden tamamen farklı yapıda ve sürekli bir değişim içinde, mesela gezegenlerden birisi bir karadelik tarafından yutulmayı bekliyor ve orayı ziyaret ederek öğrenmeniz gereken süre de giderek kısalıyor. Ya da sürprizi bozmak istemezdim ama nasılsa tanıtım fragmanından



görmüşsünüzdür diye rahatça yazayım. Efen-
dim, oyunda tamamen sıvı metan gazından
oluşan bir gezegen var ve yüzeyinde bir
düzine hortum oluşmuş durumda. Bu hortum-
lar geminize veya size denk gelirse uzaya
doğru hızlandırılmış bir yolculuk yapıyor-
sunuz. Zaten her şeyi iyi ayarlasanız bile 22
dakika içinde ölüyor ve baştan başlıyorsunuz.
Öğrendikleriniz ise baki kalıyor.

Oyunda iki farklı sağlık göstergemiz var.
Sağlık ve oksijen. Gemiye dönüyorsunuz
ve her ikisi de dolmaya başlıyor. Peki nasıl
ölüyorsunuz? Bunun için çok fazla yol var.
Bir gezegende balık tarafından yutulmak,
gemiyle yüksekten düşmek, geminin dışında
fazla zaman geçirmek, yolumuzu kaybetmek
bunlardan bazıları. Gezegenler sürekli bir
değişim içinde ve bu durumda pek çıkarınıza
olmuyor.

Bu güneş sistemi neden patlıyor? Bu geze-
genler neden küçük? Yüzlerce yıldır yerli
yerinde duran Nomai heykelleri neden dile
geldi? Tüm bunlar oyunda öğrenmeniz

gereken şeylerin ufak bir kısmını oluşturuyor
aslında. Mantık da gayet doğru kurulmuş.
Bir kere kalkış kodlarını öğrenince köyde
dolaşmak yerine direkt olarak geminize binip
uzaya yelken açabiliyorsunuz mesela. Tüm
sırlarını öğrendiğiniz bir gezegene tekrar
uğramıyor, 22 dakikalık sürede evrenin diğer
sırlarını çözmeye çalışıyorsunuz. Bu eşsiz
mekanik tüm oyunu gerçek bir mücadeleye
çevirmiş. Asla çok zorlanmıyor, asla boş boş
gezmiyorsunuz. Her an, değerli.
Oyunda öğrendiğiniz her küçük şey, daha
büyük bir bütüne, daha kadim bir sırda doğru
götürüyor sizi. Nomai'lere saygı duy-
yor, Eye of the Universe denilen anomali
üzerindeki meraklarının izini sürüyor, bunu
çözebilmek için geliştirdikleri teknolojilerle
tanışıp yolunuzu her seferinde bir adım, bir
nefes yapmaya çalışıyorsunuz.

Son görüşler

Mobius Digital yeni bir firma olsa da Anna-
purna Interactive'in son dönemdeki en favori

yayıncı olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.
What Remains of Edith Finch, Gorogoa,
Ashen ve Outer Wilds'in en büyük ortak nok-
tası son derece yenilikçi fikirler olmaları ve
geliştirici firmaya tanınan özgürlük. Hepsinin
birbirinden daha hatırlanır bir deneyim sun-
ması boşuna değil. Tebrikler dağıtımcıya.
Epic Games Store'da 39 TL'ye satılan ve
Xbox'un Game Pass programında yer alan
oyun son zamanlarda oynadığım en orijinal
ve en başarılı yapımlardan biri. Kendi na-
çizane görüşüme göre, mütevazı bir klasik.
Kaçırmayın. ♦ Kürşat Zaman

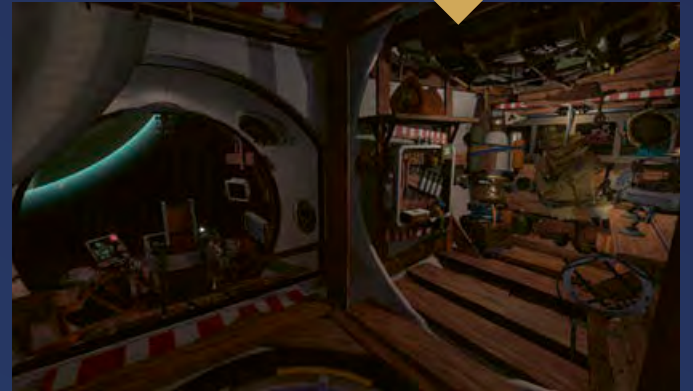
KARAR

ARTI Çok iyi bir fikirle yola çıkıp bundan
verim almayı başarmış. Tamamen kendine
özgü mekanikler. Keyif veren hikaye.

Fiyatı oldukça uygun.

EKSİ Uzay gemimizin kontrolleri biraz
çaba ve yetenek gerektiriyor.

89





Yapım Nintendo EPD Dağıtım Nintendo Tür Platform Platform Switch Web supermariomaker.nintendo.com

Super Mario Maker 2

Kendin pişir kendin ye tadında bir Mario oyunu!

Platform oyunları söz konusu olduğunda Mario tam anlamıyla bir ikon. Nasıl ki -kendisinden çok daha ilginç ve renkli meslektaşları olsa da- süper kahraman deyince akla ilk gelen isim Superman oluyorsa, platform oyunu ve hatta retro oyun denilince de akla hemen Mario geliyor. 80'lerde ilk çıktığı günlerde bile çok popüler olan serinin zaman içinde aldığı yola ve aştığı engellere (farklı platformlar, değişen beklentiler v.s.) baktığımızda başarı öyküsüne dönüşüğünü görmemek mümkün değil. Evet, bu hikayenin yönetmen koltuğundaki Nintendo, kırmızı pantolonu ve pos bıyıklarıyla aklımızı kazınan bu muslukçunun şanını başarılı bir şekilde yürüttü ve onun anılarımıza gömülmemesini sağladı. Biz her seferinde yeni mekanlarda yeni karakterlerle yepyeni bir Super Mario Bros. macerasına çıkarken, 2015 yılında Wii U için çıkan Super Mario Maker ile işlerin boyutu bayağı bir değişti. Artık kendi platformlarımızı tasarlayabiliyor ve başkalarının tasarladığı platformlarda oynayabiliyoruz. Super Mario Maker çok tutuldu, 3DS'e de çıktı, oyuncular altı milyondan fazla bölüm tasarladı ve seri

bir nevi, geleceğini garanti altına aldı. Haliyle, şubat ayında yeni oyun duyurulduğunda pek şaşırmadık.

Bitmeyen hikaye modu?

Super Mario Maker'ı oynamayanlar da hatırlayacaktır, tam da o dönemde internette oyunculara kafayı yediren Mario platformları dolaşmaya başlamıştı. Sizi adeta trolleyen ve bence acımasız bir yaratıcılığın ürünü olan bu platformlar, insanda sinirden konsolu ısırma isteği uyandırıyor. Aradan geçen dört yılın ardından Super Mario Maker 2 yeni özellikleri ve yıldırın platform mekanikleri ile aramızda. İlk oyunu oynamış olanlar için yeni oyunla birlikte gelen en büyük yenilik tek kişilik hikaye modu olacaktır. Oldukça basit ama uzunluk açısından gayet tatmin edici olan (100 bölüm var) bu modda Mario, Chief Toadette ve mantar başlıklı toadlar ile Prenses Peach için yapmış oldukları şatonun açılışını yaparlar. Ancak hazin bir kaza sonucu şato yerle bir olur ve aşırı pozitif karakterlerimiz sanki sadece fırında kekleri yanıncasına "Amaan bir daha yaparız canım," diyerek yeniden işlerinin başına koyulurlar. Tabii

ki koca şatoyu yeniden inşa etmek için paraya ihtiyaç vardır ve senelerini devamlı kaçırılan Prenses Peach'in peşinde harcayan Mario, bu sefer de gerekli parayı bulmak için yollara düşer. Bu noktada, farklı zorluk seviyelerinde karşımıza çıkan görevlerden birisini seçerek para, yani oyun içindeki altınlardan topluyoruz. Nintendo tarafından hazırlanmış olan bu bölümlerden kimisi gerçekten zor olduğu için benim gibi paslanmış platform oyuncularını kanser etse de, birer birer tamamlayıp parayı cüzdana atmak oldukça eğlenceli.

Bu seviyelerden birinde sorun yaşamaya başlarsanız -favori karakterim- Luigi size yardım eli uzatıyor. Oyunu durdurmanıza, fazladan güçlendirici kullanmanıza ya da yolunuza ekstra bloklar döşemenize yardımcı olarak, tek bölümde takılıp kalmamanızı sağlıyor. Gerçi aynı anda birden fazla görevin açık olması sayesinde birden hoşlanmadığınızda bir diğerine geçiş şansınızı deneyebiliyorsunuz. Üstelik hepsi grafiklerine kadar farklı bir Super Mario oyununu anımsattığı için her seferinde karşınıza ne gibi sürprizlerin çıkacağını da kestiremiyorsunuz.

İnşaat başlasın!

Elbette ki hikaye modu Super Mario Maker 2'de oldukça küçük bir yere sahip. Oyunun kendin pişir kendin ye tadında kendi platformlarımızı yarattığımız modu ise adeta tadından yenmiyor. Bu modda yaratıcı zekaların neler yapabildiğini görmek hatta belki de hayal gücü bir çay kaşığı kadar olan kendimizin bile ne kadar başarılı bölümler yarattığına şahit olmak insanı heveslendiriyor. Yine de oyunu ilk kez oynayacaklar için kendi bölümümüzü oluşturmak başta biraz karmaşık. Öncelikle şunu söyleyeyim, isterseniz ekrana dokunarak ya da Switch docka bağlıyken oynayabiliyorsunuz. Hangisinde rahat edeceğinize size kalmış ancak oluşturduğunuz bölüm karmaşıklıkça ve siz karışık kumpir yaptırır gibi bulduğunuz





her malzemeyi kullanmaya çalışırken ekrandan oynamanın daha kolay olduğunu düşünüyorum. Bölüm oluştururken Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3, Super Mario World, New Super Mario Bros. U oyunlarından elementler kullanabiliyorsunuz. Burada en büyük yenilik de bu saydığım oyunlara tamamen farklı bir grafik tarzı ve platform mekaniği olan Super Mario 3D World'ün de eklenmiş olması. 2013 yılında Wii U için çıkan ve gerçek bir klasik olan bu yapım diğer oyunlarda ciddi anlamda farklı olduğundan kendine özgü inşa mekaniklerine ve modlara sahip. En kolay diyemem ancak en fazla eğleneceğiniz inşa öğelerinin bunda olduğunu söyleyebilirim.

Eh, karşınızda bunca tema ve her temanın da kendi araçları olunca ne yaratacağınıza karar vermek de zor oluyor. Üstelik platformlarının çalışıp çalışmadığını görmek için de sürekli deneye deneye gitmeniz gerekiyor. Dedğim gibi, yeni başlayanlar için bu süreç biraz karmaşık gelebilir. On beş senedir Super Mario Maker 2 oynuyormuşum gibi konuşmaya bakmayın. Ben de daha geçen gün "Amaan bu bölümlerin aynısını ben de tasarlarım ki," diyerek tasarıma koyulduktan az bir süre sonra "Aa bu ne? Hee, taşmış," diyerek saf saf malzemeler arasında geziniyordum. Neyse ki bu süreçte sağlam bir tutorial devreye giriyor

ve bir güvercinden tane tane bütün aşamaları dinliyoruz. Bu güvercin başlangıç, orta ve ileri seviye dersleriyle bize bir bölüm yaratmanın ve bunu diğer oyunculara sunmanın inceliklerini tane tane anlatıyor. Normalde burnu havada bir tutorial atlayıcı da olsam Super Mario Maker 2'deki dersler, gözüme çok bunaltıcı görünen tasarım kısmını daha hızlı kavramamı sağladı. Pek çok insan ben daha oyundaki taşı toprağı kurcalarken çılgınca bölümler yaratmışlardı ve aynı materyallerin kullanıldığı bunca farklı oyun tarzını görmek Super Mario Maker 2'nin yarattığı sonsuz olasılıkları fark etmemi sağladı. Gerçi bu süreçte karşınıza bir sürü geçmenin pek de mümkün olmadığı, delice bir düşman akınının ve sinir bozucu engellerin olduğu, yürüdüğünüz platformun bile sizi öldürmeye çalıştığı bölümlerle de sıklıkla karşılaşılıyorsunuz. Yine de zaten Super Mario Maker 2'de bu bölümlerde debelenmek de ayrıca eğlenceli ve oynamaya değer olmayan bir bölümle çok az karşılaşılıyorsunuz.

Paylaşmak güzeldir

Bölümleri popüler, trend veya yeni bölümler listesinden seçebileceğiniz gibi bölümün koduna ya da zorluk derecesine ve anahtar kelimelerine göre de aratabiliyorsunuz. Bu sayede, kendisine üst sıralarda yer bulamamış ancak yine de insanı eğlendiren ve belki de kendi bölümünüzü yarat-



ATEŞ ARABALARI

Sunny adında bir Twitter kullanıcısının yeniden yarattığı Super Mario Bros. bölümünü görmemiş olamazsınız. Fenomenlerden politikacılara, yazarlardan basketbolculara kadar hemen herkesin paylaşarak bir internet meme'i haline getirdiği bu bölüm, Super Mario Maker 2'yi çok geniş kitlelere duyurmakla kalmadı, kendisine işkence çektirmeye niyetli binlerce oyuncuyu da başına topladı. Çoğumuzun bu bölümde fazla ilerleyemeyeceği açık ancak Sunny'nin "1-1 but with a twist" adlı cehennemini YXL-D4C-TQF anahtarını girerek Switch'inize indirebilirsiniz. Bence yapmayın.

manızda ilham verecek olan bölümlere de ulaşabilmiş oluyorsunuz. Bu noktada söyleyemem gereken en büyük sıkıntı ne yazık ki tüm bu modları oynayabilmek için Nintendo Switch Online üyeliği gerekiyor olması. Bu biraz üzücü olsa da Switch sahiplerinin genel olarak onların online moduna erişebilmek için üyelik alması gerekiyor ve neyse ki dudak uçuklatan oyun fiyatlarına karşın üyelik hala karşılanabilir bir düzeyde. Açıkçası Super Mario Maker 2 oldukça kendine has ve eğlenceli bir oyun olmuş. Oynadığımız bölümlere başkalarının okuyabilecekleri notlar bırakabiliyoruz ya da kaç kişinin bizim öldüğümüz yerde öldüğünü görmek benim çok hoşuma gitti. Bu sayede ekranın başında kendimi bir topluluğun parçası gibi hissederken çektiğim çilelere başkalarının da ortak olduğunu gördüm. Ben henüz oyunculara açabileceğim düzeyde bir bölüm tasarlayamam da (kürsüz bölümün peşinde bir seyyah) her seferinde denemek (ve yenilmek...) ve farklı farklı malzemeleri kullanarak her seferinde daha ilginç bölümler yaratmak hoşuma gitti. Bu sayede de oyunun, en azından fiyatının karşılığını vererek uzun dönemli bir oynanabilirlik sağlayacağını düşünüyorum.

◆ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Bölüm tasarımı sırasında kullanılabilir malzeme çeşitliliği. Tek kişilik hikaye modu bulunması. Farklı Super Mario oyunlarından elementler.
EKSİ Nintendo Switch Online üyeliği gerektirmesi. Ülkemizdeki fiyatı bel büküyor.

They Are Billions

Sizi öldürmeyen şey, çok net delirtir!

// Yazara bak, ne tuhaf" diyerek daha ilk satırdan beni kale almayabilirsiniz, hiç problem değil. İsterseniz şu saniye okumayı bırakıp bir şekilde They Are Billions'u oynayın. Oyundan kalkınca buradan kaldığınızı gibi devam edin. "Öpücem abicim hay ağzına sağlık" demezseniz, ben de bir şey bilmiyorum yani. O derece!

Oyunumuz tam bir sinir ve stres testi kıvamında. Gerçek zamanlı strateji ile hayatta kalma akımlarını birleştiren ortaya bu çıkmış ve çok net dil altı hapi, soğuk su, bolca buz vb. ile birlikte oynanmasını tavsiye edeceğim bir yapım.

Miting alanı gibi zombi istilası

Amaç hayatta kalmak. Birim yapıp, bina dikip, güvenlik hattı oluşturup gelen akınlara karşı direnç göstermek, diklenmek ve patronun kim olduğunu kanıtlamak. Keşke bu yazdıklarım, böyle yazıldığı gibi kolay olsaydı. Bir zamanlar İXİR vardı, internet paketi, "iskir, yazıldığı gibi okunuyo" diyordu Kokoreççi. Hatta Banu Alkan ablamız da vardı, "Ne sitesi ayol, ben o kadar zengin

miyim?" diyordu. Düşünün işte buradan buralara sekecek kadar delirtti beni oyun. Neden deliriyoruz? Çünkü oyun sizi ilerlemenizi kaydedemediğiniz bir deneyime maruz bırakıyor. Verdiğiniz yanlış kararların geri dönüşü yok. Ne ekerseniz onu biçiyorsunuz. Ya da sizi biçiyorlar. Oyunumuz geçtiğimiz günlerde erken erişimden çıkarak tam sürüm

eziyet haline de geldi. Artık bir hikaye modu mevcut. Özünde olduğu gibi oyun sizi bir miktar erzak ve belli bir dayanma süresi ile birlikte serüvene başlatıyor. Serüven sizi eğitici ve öğretici anlatımıyla bir şekilde sokarken deneyimin 3te 1'i geride kaldığı saniyelerde ufak ufak zombiler ile "bak, oyun bunun üzerine kurulu, istersen biraz yaptıklarına



çeki düzen ver" diye sarsıyor. Eğer bildiğinizi okursanız süre bitimine yakın bir zombi istilası oluyor, aman yarabbi. Silkeliyorlar resmen. Hatır hatır binalarınızı yemeye başlayan arkadaşlara karşı alelacele bir şeyler üretip saldırmaya çalışsanız da nafiye. Zombilerin ısırdığı evlerdeki kişiler de kervana katılıyor. Sonra topluca ana binanıza dil geçiriyorlar ve oyunu kaybediyorsunuz.

Peki kaybetmemek için ne yapmak lazım? Oyun ilerledikçe farklı birimler geliyor elbette bizim elimizin altına. Ranger, Soldier, Sniper, Lucifer, Thanatos, Titan ve Mutant bize sunuluyor. Her birinin yeteneği farklı bir amaç uğruna oyunda bulunuyor. Elinizdeki birimlerin kullandığı silahlara göre zombilere bir yer hazırlamanız lazım. Ana plan bu aslında. Elinizde Flamethrower'lı bir yapı mevcutsa, ay da grup halinde gelen gürüha fazla hasar verecek Thanatos mevcutsa, zombileri sıkıştırıp kül etmeniz lazım. Dediğim gibi bu asla burada yazıldığı kadar kolay değil.

Neredesin Rick?

Oyun başladığında hızla bina çıkmaya odaklanmak, akabinde de sürekli taş toplama, ağaç toplama, yeni ev yapma ve klasik köylü basmanız lazım. Bu aşamada etrafı keşfetmeniz, olası mini tehditleri uçurmanız da gerekiyor. Bu süre zarfında da savunma kulelerini ve duvarları oluşturmanız, gözetmen de dikmeniz şart. Başlarda en zayıf birimlerle savunduğunuz için oyun ilerledikçe size yeni birimler sunulunca sevinmeyin. Gelen zombilerde de farklı çeşitler size karşı gelmeye başlıyor. Başlarda basit zombiler size düşük hasar verip oyunu öğrenmenizi sağlarken daha sonradan gelen zombiler vur-kaç gibi farklı ve sizi zorlayacak hamleler yapıyorlar. Farklı noktalardan ve farklı dağılımlarla gelmeye başla-



dıklarında telaşa kapılmanız olası. Genel olarak o dakikaya kadar tüm işleri yolunda götürmüş, yeterli sayıda askeri üretmiş ve olası duvarları bitirmiş olmanız gerek. Bir şekilde bir noktayı patlatıp içeri girdikten sonra çok daha dikkatli olmanız gerekiyor. Hemen saldırılan binaları onarmanız ve çabucak toparlanmanız sizi hayata bağlayan opsiyon oluyor.

Zorluğu baştan çıkarıcı!

Oyunun ilerleyen görevlerinde ki artık oyunumuz bir görev serisine bağlı hikaye moduna sahip olduğu için gidim gidim binalar açılarak size sunuluyor. Ben başta hemen ilk görevden en iyi birimlere sahip olamıyorsunuz. O birimler geldiğinde de cidden ekonomiyi çok iyi kontrol ediyor olmanız lazım. Çünkü pahalı yapıların tek başına oyunun gidişatına etki eden birimleri basmadığını, tüm sunulan birimler ve binaları düzgünce geliştirmeniz gerektiğini fark ettiğinizde genellikle çok geç oluyor.

Bu aşamada save almanın mümkün olmadığını söylemiştim, bu durum sizi oyuna başlarken çok dikkatli, lakin ufak ufak saldırılar başladıktan sonra ise dikkati dağılmış ve günü kurtarmaya çalışan bir hale sürüklüyor. Klasik RTS anlayışı içine konulan bu Tower

Defence mantığının bir tık üzeri hayatta kalma konsepti, gerçekten sinir katsayınızı zorlamaya niyetli bir şekilde karşınıza geliyor. Görev serisinde 50 görev var ve ortalama 60 saatlik bir deneyim size sunuluyor. Yenilik olarak artık binaları yaptığınızda koloniye gelecek olan arkadaşlar belli zaman aralıkları ile gelen trenle intikal etmekte. Görevlerden puanlar kazanmak ve bunları da sonraki görevler için harcamanız önemli bir ayrıntı. Ana haritadan yeni teknolojilerin kilidini açmanız diğer önemli bir konu. Fakat neyi, nasıl, nerede ve ne zaman kullanacağını iyi düşünmeniz gerek. Grafik ve ses konusunda ortalamanın üzerinde iş çıkardığını söyleyebiliriz. Oyunun size sunduğu ne grafik ne de ses. Size direkt 10 numara stres sunuyor. Bu açıdan her RTS severin bir kez bile olsa bakması gerektiği bir yapım olarak karşımızda duruyor.

◆ İlker Karas

KARAR

ARTI RTS severler için yaz günlerini cehenneme çevirecek bir yapım.

EKSİ Strese odaklı oyun yapısı herkese göre değil.

70





Yapım Jo-Mei Games Dağıtım Electronic Arts Tür Macera Platform PC, PS4, XONE Web www.seaofsolitude.com

Sea of Solitude

Video oyunları sanattır, Sea of Solitude sanat eseridir!

Sea of Solitude'un Yaratıcı Yönetmeni Cornelia Geppert, bana neden oyun dünyasında çalıştığını ve neden oyunları bu kadar çok sevdiğimi tekrardan hatırlattı. Nasıl mı? Hadi gel! Kahveni eline al, sırtını yasla ve sakin bir ortamda seninle Sea of Solitude üzerine biraz muhabbet edelim sevgili okur. İnsanlar – özellikle ebeveynler – oyunları algılamakta oldukça zorlanıyorlar. Senelerdir arkadaşlarıma ve yakın çevreme oyunların aynı bir film gibi, kitap gibi insana çok fazla şey kattığını, filmin ve kitabın nasıl farklı türleri oluyorsa oyunların da çeşitli türlerinin bulunduğunu anlattım. Resim ya da fotoğraf sergilerine gidip eserlerin üzerine saatlerce konuştuğumuzda insanlar tarafından "kültürlü", "bilgili" olarak sıfatlanırken oyunlar

hakkında konuştuğumuzda "asosyal" gibi kötü sıfatlar kazanıyoruz neticede. Oyun oynayanlar olarak zamanımızı boşa harcadığımızı düşünüyorlar. Sevgili okur, yakın olduğun bir insana önce okuduğun bir kitaptan bahset, o okumamışsa da seni dinleyecek ve merak edecek. Hatta belki kitap okuduğun için onun hoşuna da gideceksin. Çünkü bu zamanda ne okuduğun değil, okuyup okumadığın daha önemli. Ardından aynı insana Sea of Solitude, Hellblade: Senua's Sacrifice veya Brothers – A Tale of Two Sons oynadığını ve ona anlatmak istediğinden bahset. Büyük ihtimalle merak etmeyecek, sorgulamayacak, hatta yüzünde "Gerçekten böyle boş şeylere mi vaktini harcıyorsun?" der gibi bir ifade oluşacak. Bu yüz ifadelerini görmemek, oyunların da

kitap, müzik, resim gibi sanat eseri olduğunu insanlara aşılacak için Sea of Solitude gibi oyunları herkese anlatmalı ve oynatmalıyız. Peki ben Sea of Solitude'un inceleme yazısına neden böyle başladım? Bir kere Sea of Solitude, eğlenceyi ön plana alan bir oyun değil. Düşündürten, sorgulatan ve en önemlisi film gibi, başından kaldırmadan o eşsiz hikayesini size sunan bir yapım. Dünya'da oyunları anlamayan, anlamak istemeyen ya da saygı duymayan herkese dakikalarca anlatabileceğimiz bir yapım.

Yaşam ve Yalnızlık

Sea of Solitude ilk duyurulduğunda tanıtım konuşmasını yapmak için sahneye çıkan Cornelia Geppert, insanların yalnız kaldık-





larında canavarlara dönüştüğünü ve Sea of Solitude'un hikayesini hayatının en yalnız ve kötü döneminde yazmaya başladığını söyledi. Oyunda gördüğümüz yerler ve yapılar da Cornelia Geppert'in gezdigi yerlerden esinlenerek oluşturulmuş mekanlar. Zaten gerçek duygular ve hikayelerden üretilen senaryolar her zaman daha ilgi çekici ve sağlam olmuştur.

Jo-Mei Games tarafından geliştirilen ve EA tarafından dağıtılan, üçüncü şahıs macera oyunu Sea of Solitude, sular altında kalmış bir şehirde yaşayan Kay adında genç bir kadının hikayesini anlatıyor. Ana karakterimiz Kay küçük kayığı, çantası ve ona yolculuğu boyunca rehberlik edecek olan "büyülü nesne" ile canavarları yenmeye, zorlukların üstesinden gelmeye çalışıyor.

Kay, yalnız ve üzüntü içerisinde şehrin altını ve üstünü keşfederken, hem yaşadıklarıyla hem de kendi iç şeytanlarıyla savaşına tanıklık ediyoruz. Bütün vücudunu kaplayan siyah tüyleri, kırmızı gözleri ve benekli suratı ile küçük bir canavarı andıran görünümünden dolayı Kay, oyuna başlar başlamaz bize düşünecek bir şeyler veriyor. İçinde bulunduğu şehirde de karanlık ve aydınlık döngüsü birbirini mükemmel denebilecek şekilde tamamlıyor. Karanlığın içerisinde kaldığımızda uzaklaşmak, kaçmak istiyoruz. Güneş ışıklarının altına geldiğimizde ise içimizi adeta huzur kaplıyor. Suyun üstünde küçücük kayığımız ile hareket ederken altımızda bizi yemek için an kollayan canavarın oluşu ve arka plandan gelen tehdit sesleri içimize o karanlık ve yalnızlık duygularını çok güçlü işlerken bir yandan da aydınlığa ulaşma isteğimizi kamçılıyor. Işığa ulaştığımız noktada girdiğim ruh halini uzun zamandır yaşamamışım. Ana fikri yalnızlık olan bir oyun için seçilen tema çok yerinde olmuş anlayacağınız.

Neden bu kadar beğendim?

Oyun, bulunduğumuz dünyayı keşfederken dinlediğimiz ve yaşadığımız diyaloglar ile ilerliyor. Ayrıca etrafta topladığımız şişelerden de

hikaye hakkında ufak tefek bilgiler elde edebiliyoruz. Canavarlarla savaşırken iç seslerimiz Kay'ı sürekli üzmemek ve ruh halini mahvetmek için çaba harcıyor. Bunların üstesinden gelmek için dünyayı keşfediyor, belirli bulmacaları çözüyoruz. Böylelikle tüm bu sesleri susturularak huzura ve ışığa kavuşuyoruz.

Peki her anında bize gerçek hayatımızdan kesitler sunan yapım bu noktada bize ne söylüyor? Bizler derin bir mutsuzluk batağının içerisinde düştüğümüzde sürekli bizi üzen yalanları duyarız. Eğer bu sesleri gerçeğin ışığı ile bastırabilirsek mutsuzluk bir daha ayağa kalkamaz. Sea of Solitude, bunun gibi birçok hayat dersi sunuyor bizlere. Kay ile çıktığımız yolculukta O'nun neden böyle göründüğünü, bulunduğu dünyanın neden karanlıklar ve sular altında kaldığını, canavarların kimler olduğunu ve nasıl alt edilebileceğini görüyoruz. Su seviyesi bile iç huzurumuza göre alçalıyor, yükseliyor. Sea of Solitude, Kay ile bizim yalnızlığımızı çok güzel harmanlıyor. Kay'ın yerine kendimizi koymayı başardığımız ilk an itibari ile her şey gerçekten başlıyor aslında. Tamamen senaryo üzerine eğilen bir oyun olduğu için hikayeden daha fazla bahsetmek istemiyorum.

Sea of Solitude, ses konusunda da çok güzel



işler başarmış. Diyaloglar ve özellikle arka plan sesleri şiddeti ve tonu ile oyunun bize yaşatmak istediği hisleri çok güzel aktarıyor. Karanlığın içerisine girdiğimizde dinlediğimiz müzik ile gerilimi, ışığın altında dinlediği müzik ile huzuru içimize işlememizi başarıyor. Oyunlarda grafiklerin her zaman önemli olmadığını savunurum. SOS'ta da durum aynen böyle. Hikayesini anlatmak için kendine uygun renk paletleri ve grafik şemalarını oturtmayı başarak grafiklerini bana sevdi. Hatta oyunun grafikleri ne bileyim Crysis 3 gibi falan olsaydı eminim daha az etkilenirdim. Üç saatinizi ayıracağınız Sea of Solitude, yaşınız kadar seneyi düşünmenizi sağlayacak. Sorgulayacak, heyecanlanacak, üzülecek ve mutlu olacaksınız. Yaptığınız hatalar, üzdüğünüz, ihmal ettiğiniz insanlar gözünüzün önüne gelecek. Kısaca bütçesine ve amacına göre mükemmel bir yapım olmuş Sea of Solitude. Orta seviye İngilizce bilen birinin rahatlıkla oynayabileceği yapımı türe gönül vermiş herkesin mutlaka deneyimlemesi gerekiyor! Oyun oynamayan arkadaşlara oynatılacak oyunlar listesinde ilk beşe almayı unutmayın!

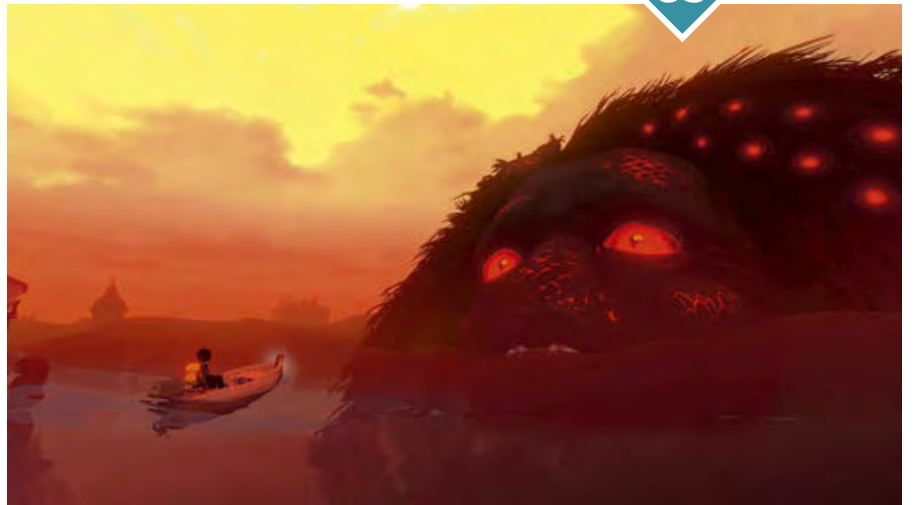
◆ Tunahan Ertaş

KARAR

ARTI Senaryo ve hikaye anlatımı. Ufacık detaylara kadar özenilmiş bir dünya tasviri.

EKSİ Basit ve tekrarlayan oynanış. Fiyatına göre kısa oyun süresi.

85



Kinguin'den dijital olarak satın alın!



Yapım BonusXP Dağıtım BonusXP Tür Macera, Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch, Mac Web bonusxp.com/games/strangerthings3thegame

Stranger Things 3: The Game

Kapatalım diziyi, oyuna geçiyoruz...

Stranger Things her yerde önümüze çıkıyor artık. Giyim mağazalarında, marketten su alırken, metroya yürürken... Şimdi de sıra oyununda ve kendisi Stranger Things'in üçüncü sezonuna eşlik eden resmi oyun olarak tasarlanmış. Yani oyunu oynarken bolca spoiler yiyebilirsiniz. Daha çok eş zamanlı veya diziyi bitirdikten sonra oynanmasını tavsiye edebilirim. Oyun hikâye olarak her ne kadar dizinin üçüncü sezonuna bağlı olsa da özel ve hikâyeden bağımsız görevlerle de karşılaşacağız. Bir de şunu söyleyebilirim ki, Netflix trendleri gerçekten iyi takip ediyor. Neyin popüler olduğunun analizi yine çok iyi yapılarak 16-bit oyun çağına çok güzel uyum sağlanmış. Fiyatı tuzlu olmasına (Kinguin'de 85 TL) rağmen böyle bir oyunun dizinin kitlesi tarafından havada kapılacağını düşünmüşler ve haksız da sayılmazlar. Başlayalım oynamaya. İlk başlarken zorluk seviyesi seçmemiz bekleniyor. Seviyemizi seçip başlıyoruz. İki karakterle takım olarak

hareket ediyoruz. Birini kontrol ederken diğeri bilgisayar eşlik ediyor. Biz ilerledikçe dizide de var olan 12 sevilen karakter zamanla açılıyor ve bunlardan istediğimiz iki tanesiyle yolumuza devam edebiliyoruz. Oyunda takım ruhunun üzerinde fazlaca durulmuş. İlerlemek için iki karakterimizi de kullanmamız gereken bulmacalarla boğuşuyoruz çoğu zaman. Aynı zamanda her karakterin zor durumlardan kurtulmamıza yarayan bazı yetenekleri var. Şehirde özgürce dolaşıp keşif yapabiliyoruz ve hangi görevi ne zaman yapacağımıza biz karar verebiliyoruz. Şöyle eğlenceli bir durum da var oyunda, sadece belli karakterlerin yapabildiği karaktere özel görevler mevcut. Bunlar gerçekten keyifli. Tek sorun, dövüş ağırlıklı bir oyun olduğu için görevlerin süresi uzadıkça, adım başı dövmüşmek artık insanın içini daraltıyor. Sıkıyori yerden sonra yani. Fakat hikâyesi de bir o kadar keyifli. Bu noktada ayrıntıya giremiyorum tabii ki, ama diziyi sevenler oyunun kurgusundan da hoşnut kalacaktır. Hele dizinin üçüncü sezonunu izlediyseniz, kendinizi kaptırır gidirsiniz. Bunların dışında, belli başlı şeyler toplayarak yeni nesnelere üretebiliyoruz ve bu ürettiğimiz nesnelere farklı amaçlarla kullanabiliyoruz. Kısacası oyundaki asıl amacımız Baş Aşağı Dünya'nın kötülükleriyle savaşmak. Oyunda Türkçe desteği olması çok efsane olmuş, sonuçta dizinin ülkemizde büyük bir hayran kitlesi var. Ancak ciddi lokalizasyon hataları var. Zaten oyunda dublaj yok. Alt yazı var. Bu alt yazılarda da çok kelimesi

kelimesine çeviriler yapılmış, bu yüzden pek çok durumda oyuncu hikâyenin gidişatından kopuyor, anlamsızlaşan yerler oluyor. Sonuçta bu oyun için istenen ücret, kendisi ile aynı kulvardaki oyunlarla karşılaştırıldığında ciddi bir rakam. Hikâyeden kopmak da ciddi bir sorun diyebilirim. Ama müzikler falan iyi. Hatta bayağı iyi, insanı gereken moda güzel sokuyor. Değirmek istediğim bir şey de kontroller. Kontroller oldukça kötü. Neticede "point and clic" denilebilecek bir oyun, yön ya da WASD tuşlarını kullanmıyoruz. Yanlışlıkla elimiz giderse de oyunun en heyecanlı yerinde karakterimiz değişiyor. Alışana kadar çok sinir bozucu. Kontrollerin ne kadar kötüyse, oynanış da bir o kadar kolay ve keyifli.

Önce şey yazdım ama yine de oynarken insanı çok sarıyor, öyle ya da böyle oynayanız geliyor. Çerez gibi yani, çit çit ilerliyor. Pek çok farklı platforma uyarlanmış olması da büyük bir artı. Akşamları, çok yorulduğunuz bir günün ardından soğuk içeceğinizi de alıp oynayabileceğimiz o oyun, işte bu oyun. ♦ **Gizem Kıröğlü**

KARAR

ARTI Dizinin havasını yansıtan müzikler. Keyifli eklemelerin bulunduğu hikaye.

Türkçe desteği.

EKSİ Hantal kontroller. Bazı ciddi lokalizasyon hataları. Fiyatı gerçekten yüksek.





Yapım Squanch Games Dağıtım Squanch Games Tür Macera, Aksiyon Platform PC, PS4 Web www.troversavestheuniverse.com

Trover Saves the Universe

Rick & Morty'nin yaratıcısından küfür kıyamet bir macera

Son üç dört dakikadır herhangi bir oyunda Trover'dan daha sinir bozucu, daha çenesi düşük, daha küfürbaz, daha ruh hastası bir karakter gördüm mü diye düşünüyorum ve sanırım cevabım hayır. Rick and Morty'nin yaratıcılarından birisi olan Justin Roiland'ın yarattığı ve büyük oranda seslendirdiği Trover Saves the Universe, daha önce benzerini az gördüğümüz türde, öz absürt plus bir macera ve inanın, bu saydığım noktalarda çitayı ciddi anlamda yükseğe koymuş durumda. Squanch Games tarafından geliştirilen ve özünde VR platformuna ağırlık veren oyunda, Chairorpien denilen, sabit kalmak ve ışınlanmak dışında bir şey yapamayan, elinde gamepad ile takılan bir türe mensubuz ve bir sabah uyandıığımızda canımız kadar sevdiğimiz köpek yavrularımızın kaybolduğunu fark ediyoruz. Öğrendiğimize göre bunun sorumlusu Glorkon adında bir tür "kuşumsu" mahluk ve köpek yavrularını göz deliklerine yerleştirerek (!) onların yaşam enerjisini depoluyor. Üstelik bu, ileriki dakikalarda karşılaşacağımız

absürtlüklerin yanında devde kulak kalan bir şey. Daha da kötüsü bu "evreni kurtarma yolculuğunda" bize eşlik edecek olan kişi tüm evrendeki en halinden memnuniyetsiz, en kolpa, en kalpazan, en isteksiz karakter olan Trover'dan başkası değil.

Evet oyun sanal gerçeklik gözlüklerini destekliyor ancak evinizde bunlardan birisi yoksa da eksiksiz bir deneyim yaşayabiliyorsunuz. Biz bir Chairorpien olarak hareket edemediğimizden bizzat Trover'ı yönetiyoruz ve onu bir teleport bölgesine götürdüğümüzde oraya ışınlanıyoruz. Bu motion sickness (hareket hastalığı) konusunda bilinen en sağlam çözüm. Üstelik Trover'ın kontrolleri son derece hassas. Maceramızda ilerledikçe kamerayı yukarı aşağı hareket ettirebiliyor ve böylece bir nevi 3D platform oyunu mekaniklerine kavuşuyoruz. Bu mekanikler, bulmacalar ve dövüşler oldukça basit olsa da sıkıyor ve kendisini nadiren tekrarlıyor. Ve evet, oyunda anlatmak istediğim konu ve mekanikler kısmı tam burada sona eriyor. Muhtemelen deneseydim bile gerisini başaramazdım zira bu platform / bulmaca mekaniklerinin dışında kalan her şey Rick & Morty'yi solda sıfır bırakacak derecede saldırgan mizah, iyi esprî, kötü esprî ve pırl pırl kafalar içeriyor, inanın. Roiland belli ki kendisini fena halde kısıtlayan TV programı çatısından kurtulunca ipleri iyice salmış, coşturmuş da coşturmuş. Sırf Trover bile, yahu o nasıl bir karakterdir öyle? Sabaha kadar dövesiniz, uyandırıp uyandırıp tekrar dövesiniz geliyor konuşukça. Ve susmuyor

da. Allahım kesinlikle susmuyor!! Oyun, ara sahneler, Trover'a alışmak derken oyun son senelerde rastladığım en "acıyıp" ve "özel" deneyimlerden birisine dönüşü benim açımdan. Başımıza gelenler, Trover'ın duruma bakış açısı falan derken çılgınlar gibi eğlendim.

VR setiniz yoksa bile öneririm ancak oyunun yaş sınırı mevcut ve çocuklarınızı uzak tutmayı unutmayın. Güvenin bana, bu kadar küfür kıyamete hazır değiller, asla da olmayacaklar. Rick and Morty sevenler ise koşu koşu alsın.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Son yılların en abuk hikayelerinden birisi, kaçırılmaz. Çok iyi seslendirme.

Cıvil cıvil bir dünya.

EKSİ Küfür ve Trover'ın dozu bazı insanlara fazla kaçabilir. Dövüşler oldukça basit kaçmış.

84





Yapım Square Enix Dağıtım Square Enix Tür MMORPG Platform PC, PS4 Web www.finalfantasyxiv.com

Final Fantasy XIV: Shadowbringers

Bitmeyen bir hikayenin en keskin virajı...

Final Fantasy serisi o kadar uzun süredir hayatımızdaki bir jenerasyon onun olmadığı bir oyun dünyası bilmiyor. Geçen yıllar içerisinde muazzam işlere imza atan seri, FF XI ile online dünyalara yelken açmıştı. Dünyada büyük ses getiren oyun, ülkemizde çok revaçta olan yapılardan bir tanesi değildi. Nitekim benim arkadaş grubum olan Sihir Cafe ekibinden hatırı sayılır miktarda insanın deneyim ettiği bu yapıyı, ben de bir dönemler oynadım. Ultima Online ve WoW'a harcadığım zamana kıyasla az diyebileceğim bir süre geçirmiş olsam da başında günün sonunda, FF XI dünyası beni kendisine çekmeyi başarmıştı. Kendi tarzını online oyun dünyasına adapte eden bu muazzam yapıyı, milyonlarca insanı kendisine çekmeyi başaran, en az WoW kadar başarılı olmayı başarmış ender MMORPG'lerden birisidir. Gel zaman git zaman, nihayetinde serinin yenilenme kararı alındı ve FF XIV piyasaya çıktı. Oyun piyasaya çıktı ama iddialı bir yapımın devamı statüsünde olsa da sadece kısa bir süreliğine oyuncuların ilgisini toplamayı başarabilirdi. O güzel günlerde 14 milyon gibi muazzam bir oyuncu kitlesine ulaşıldı, akabinde düşüş baş-

ladı. İlginç ve aynı zamanda çok da normal olan, FF XI oyuncularının stabil şekilde, kendi oyunlarına devam etmesi oldu. Nitekim gelen güncellemeler ve Heavensward ile kendisini toparlamayı başlayan FF XIV, sonunda yepyeni bir eklenti ile kendisini baştan aşağıya yenilemeyi başardı. Evet insanlar, gelin bakın Shadowbringers ile neler değişmiş!

Karanlık

Bugüne kadar deneyim ettiğimiz oyunların birçoğunda iyi ve kötünün savaşına tanık olduk. Çoğu zaman da bir şekilde iyilik tarafı "iyilik" peşinde olduğu için dolaylı olarak haklı konumdaydı. Fakat Shadowbringers ile işler biraz değişti zira bu sefer kötü tarafın iyiliği kovması gerekiyor... Oyuna girdiğim anda ilk dikkatimi çeken, grafik optimizasyonlarının bazı noktalarda gözle görülür şekilde geliştirilmesi oldu. Dünya daha önceki oyunlara göre daha bir iddialı gözüktüğü gibi, 2K çözünürlükte deneyim ettiğim oyun gözüme daha önce olmadığı kadar güzel geldi. Bir diğer dikkat çekici nokta da çok ama çok fazla sayıda insanın online olması. Gerçekten bir dönemler 14 milyona vuran oyuncu sayısı sanki yeniden

yükselişte gibi duruyor. Görev yaparken haritalar çok ama çok kalabalıktı ve daha da güzeli, hızlı respawn rateleri sayesinde yaratık ya da toplanacak parça bulma konusunda hiçbir sorun yaşamayarak hızlıca ilerleyebildim. Tüm bunları yaparken işlenen senaryo da bir diğer bonus oldu diyebilirim.

FF oyunlarını deneyim edenlerin bileceği üzere ara sahneler olmadan olmaz. Özellikle ana görev deneyim ederken çok fazla oyun içi sahne deneyim etmek de hikâye akışını olumlu şekilde etkilemiş. Yine de karakterlerin sesleri olmaması bir hayli üzücü. Bir de ses eklense tadından yenmez olurmuş... Görevler tarafında baktığımızda pek tabii bir MMORPG klasiği olan "şundan şu kadar topla" mantığından -ne yazık ki- şaşılmadığını görüyoruz. Fakat Shadowbringers ile oyuna eklenen Role Quest'ler sayesinde bu sıkıcı durum bir nebze olsa da hizaya getirilmiş. Bu yeni sistem sayesinde sadece karakterinize özel görevler yapmak mümkün.

Yenilik

Yeni bir oyundan beklentilerimiz her geçen gün daha da artıyor. Özellikle söz konusu



MMORPG olduğu zaman bu beklenti hiç olmadığı kadar tavana vurmuş durumda. Birçok MMORPG sadece yeni girilecek zindan üretmekten ileri gitmiyor. Shadowbringers'daysa yepyeni iki farklı oynanabilir ırk bizlere el sallıyor. Bunlardan ilki FF XII'den tanıdığımız Viera ırkı, diğeri de Hrothgar isimli devasa aslanımsı bünye ki bu ırkı FF X'dan bildiğimiz Ronso'ya benzeteceksiniz, haklısınız da. Sadece yeni ırklarla da yetinmeyen Shadowbringers ile Dancer ve Gunbreaker olmak üzere iki yeni sınıf da geldi. Bu sınıfları oynayabilmek içinse önce kendileri ile alakalı görevleri tamamlamamız gerekiyor ki bu da Disciple of War ya da Magiç'de 60. seviye olmak anlamına geliyor. Sınıflarımıza baktığımızdaysa; Dancer sınıfı mesafeli ve yakın DPS olarak farklı görevlerde bulunabildiği gibi, ayrıca sağladığı parti buffları sayesinde bir dönemler Bard sınıfının yaptığı rolü üstlenecek gibi gözüküyor. Gunbreaker sınıfı kılıç ve balta gibi silahlar kullanabilen, harika bir off-tank rolü üstleniyorken, ismiyle mütevellit, muazzam bir Tank/Dps. Pek tabii her MMORPG'nin bir diğer sıkıntısı olan "yeni olan iyidir" mantığı ne yazık ki bu oyunda da büyük ölçüde kendisini gösteriyor. Normalde konu

DPS olduğu zaman Black Mage ve Samurai ön plana çıkan sınıflarken, Gunbreaker o kadar çok DPS yapıyor ki resmen oyunun dengesi bozulmuş halde. Ayrıca oyunun geneline hitap eden cooldown düşürme mantığını da düşünürsek, bilinen oyun mekanikleri ve sınıfların rolleri üzerinde büyük değişiklikler oldu. Tabii bu durum oyunun genel duruşu için çok olumlu bir gelişme olsa da daha önceden FF XIV oyuncular için can sıkıcı olduğu da aşikar. Pek tabii oyuna yeni zindanlar da geldi; hem de toplamda dokuz tane dört kişilik zindan ile birlikte. Birçok farklı konseptte olan zindanlar da ikiye bölünmüş halde; birisi levellamak için yaratılmış ve belli işleri daha hızlı şekilde geliştirmek için birebir. Diğerleri de sadece sekseninci seviyede girilebilen, "max level dungeon" olarak bilinen ve içerisinde zorlayıcı bossların olduğu, bolca eşyanın ve paranın elde edilebileceği yerler. Tüm bunlarla yetinmeyen oyuncular için de yeni raidler de oyuna eklendi. Sekiz kişilik olan bu güzide mekânlar, oyundaki en zorlu boss savaşlarına sahipler. Eden ile başlayan bu maceraya aynı zamanda Savage modda girmek de mümkün. Adından da anlaşılabilir ki üzere her şeyin



en üst zorluk seviyesinde olduğu bu zindanlar için şimdiden kolay gelsin demek istiyorum. Zindana girmenin genelde zor olması ve sürekli oyuncu aramanın büyük bir dram olduğunun farkında olan yapımcı ekip, Shadowbringers ile birlikte Trust System dediği bir yapı getirdi. Bu sistem sayesinde herhangi bir başka bir oyuncuya gerek duymadan, yanınıza aldığımız NPC'ler ile levellamak için tasarlanan zindanlara girip, gönül rahatlığı ile işimize bakabiliyoruz. Sanıyorum bu sistem uzun süredir MMORPG'lerde gördüğüm en güzel hamlelerden bir tanesi oldu. Böylece tek başımıza online oyun deneyimi yaşayabiliyor olmak artık çok daha kolay.

Sonuç

Açıkçası Final Fantasy XIV: Shadowbringers serinin kendi dinamiklerinde olan birçok sorunu ortadan kaldırmayı başarmış. Her ne kadar genel geçer MMORPG mekaniklerinden kaçamasa da bir şekilde fark yaratmış. Eklenen yeni ırklar ve sınıflar kesinlikle bir eklenti paketinden beklenen kalitede. Hem detaylı, hem de oyuna etkileri muazzam. Evet, an itibarıyla dengesizler ama siz de biliyorsunuz ki bir ay sonra gerekli güncellemeler gelecek daha "normal" bir hale dönüşecekler. Oyunun geneline etki eden güncellemeler sayesinde tüm sınıfların geçirdiği değişim de gayet iddialı. Özellikle MMORPG'lerde bir noktadan sonra ezbere bağlayan oyun dinamiklerini gözle görülür şekilde hareketlendirdiği bir gerçek. Eklenen yeni zindanlar ve içerdikleri birbirinden farklı mob ve boss oyuna kattığı tekrar oynanabilirlik ile de düzenli olarak deneyim edilebilecek bir MMORPG olmuş diyebiliriz. Evet, WoW oyuncusu için zorlayıcı ve alışması zaman alan bir oyun olduğu su götürmez bir gerçek ama hem ana oyunu güncellemesi, hem de tek başına bir eklenti olarak değerlendirildiği zaman da kendisinden bekleneni ziyadesiyle vermiş. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Yeni gelen ırk ve sınıflar. Oyunun genelinde yapılan düzenlemeler.
Bolca zindan ve Trust sistemi
EKSİ An itibarıyla yeni ırklar dengeyi bozmuş



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



Yapım Ryu Ga Gotoku Studio Dağıtım Sega Tür Aksiyon, Macera Platform PS4 Web yakuza.sega.com/judgment

Judgment

"Eyy Kamurocho! Ya ben seni alacağım, ya sen beni alacaksın!"

Hayatının içinde 2005 yılından beri Yakuza oyunları olan bir yazar için, Judgment'ı oynayıp incelememek herhalde olmazdı. Aynı yapımcıların elinden çıkan oyunda, aynı tanıdık sokaklarda yani her türlü hilenin ve hurdanın döndüğü Kamurocho'da bulsak da bu sefer şehrin sadece yakuzalardan ibaret olmadığına tanıklık ediyoruz. Evet, Kazuma Kiryu'nun hikayesi bitmiş olabilir ama asla uyumayan şehrin bize sunacağı daha çok hikaye var.

Eski avukat, yeni dedektif

Judgment bizleri 2018 yılının son aylarına götürüyor. Hikaye ise bundan üç sene önce başlıyor. Takayuki Yagami genç ve başarılı bir dedektiftir. Genda Avukatlık Bürosunda çalışmaktadır ve herkes kendisini savunması için Yagami'yi istemektedir. Sebebi ise Japonya'da benzer tipteki duruşmaların %99'unun tutuklama ile bitmesine karşın (öyle diyorlar oyunda, onların yalancısıyım) Yagami'nin bir cinayet sanığını berat ettirebilmesidir. Lakin kötü haber tez yayılır misali, avukatlık bürosuna bir telefon gelir. Yagami'nin berat ettirdiği adam gitmiş kız arkadaşını öldürmüş ve evini de ateşe vermiştir. Haber, Yagami'de şok etkisi yaratır ve avukatlığı bırakarak dedektiflik kariyerine başlar, bir nevi karın tokluğuna çalışmaktadır ama namı oradan köye kadardır. Sonrası olaylar olaylar. Günün birinde Kansai

Yakuzası olan Kyorei Klanından bir adamı yakalayıp güzelce benzetirler. Lakin benzetikleri adamın sabaha ölüsü bulunur. Üstelik gözleri oyulmuş halde! Bu olay, üçüncü cinayettir ve üç cinayet kurbanı da Kyorei klanındandır. Genda Avukatlık Bürosu davayı üstlenir ve dedektiflik yeteneklerinden faydalanmak için Yagami'den yardım isterler. Yagami kabul eder ve bir dizi cinayetin faili olan kişiyi bulmak üzerine gizemli bir macera başlar. Katil neden Kyorei klanını hedeflemektedir? Bu işin arkasında Tojo klanı mı var? Yoksa olaylar çok

daha derin veya tamamen tesadüf mü? Tüm bu soruların cevabını da Yagami ile beraber bulmaya çalışacaksınız.

Bu şehirde herkes dövüşmeyi biliyor!

Olaylar Kamurocho'da gerçekleştiği için arada güzelce dayak atmak şart. Kazuma Kiryu kadar olmasa da Takayuki Yagami de teknik dövüş stilleri ile ön plana çıkıyor. Dövüş olarak iki stil mevcut: Turnanın Yolu ve Kaplanın Yolu. Turna ile daha geniş gruplara karşı avantaj ararken Kaplan ile birebirde



In other words, the defendant
was in there until morning.



daha çok sivrilyorsunuz. Tabii dövüş stillerini, bitirici hareketleri ve yeni teknikleri zamanla öğrenebiliyor ve tıpkı diğer oyunlardaki gibi görev, yemek, yan görev, dövüş gibi aktivitelerden elde edeceğiniz deneyim puanları ile Yagami'nin dövüşme stilleri, enerjisi, gücü gibi fiziksel özelliklerini geliştirebiliyorsunuz. Her ne kadar Yagami dövüşmesini bilse de teknik açıdan baktığımızda dövüşler bana daha hantal geldi. Kameranın dönüş hızı olsun, Yagami'nin x tuşuna basmadıkça koşmaması olsun, Kazuma Kiryu ile adam pataklarken aldığım zevkin yüzde yetmişini falan aldım (her şeyi de yüzdeye bağladık ya) diyebiliriz. Şimdi, burası çok önemli! Her ne kadar Kamurocho'da olsak da bu sefer yakuza değil, dedektifiz. Bu da dövüşten ziyade dedektiflik yeteneklerimiz ön planda demek. Aynı şekilde deneyim puanları ile Yagami'nin dedektiflik yeteneklerini de geliştirebiliyoruz. Peki, nedir bu yetenekler? Bu oyunda ne yapıyoruz? Arkadaşlar Judgment'ta dövüşlerin yoğunluğu bir Yakuza oyununun neredeyse yarısı kadar. Judgment'ta yapacağımız sanıklarla, tanıklarla ve diğer insanlarla konuşmak, delil aramak, şüphelileri takip etmek, gerektiğinde kovalamak ve olay mahallini araştırmak. Olay yerini araştırmak dedik, biraz bundan bahsedeyim; bir kere incelenecek bir suç mahalli varsa kamera doğrudan birinci şahıs bakış açısına geçiyor. Ekranda bir imleç beliriyor ve büyüteci ekranda gezdirerek ipucu arıyoruz. Örneğin bir not veya kan izi gibi. Burada dedektiflik yeteneklerini geliştirmek önemli, sakın sadece fiziksel özelliklere ve dövüş tekniklerine abanmayın. Mesela büyüteç bir ipucunun üstüne geldi mi gamepadi titretme özelliği var ki can kurtarıyor! Veya kapı kilitlerini açarken telin dayanıklı olmasının önemi gibi. Tel gitti mi, koşup markete uğramanız gerekebilir çünkü. Olay mahallini inceleme işi bittiğinde bütün görevler işaretlenmiş oluyor, bu da demektir ki incelemeyi bırakabilirsiniz. Kimi olayları da meşhur dronumuz ile inceleyeceğiz. Mesela bir binanın dördüncü katından içeri bakmamız lazım, sal dronu gitsinç Tabii dronu da zamanla geliştirip

daha yakışıklı hale getirebilirsiniz. Garip olan ise koskoca dronu kimsenin fark etmemesi. Tamam, sokaktaki insana dron ile çarptığınızda duruyor, afalliyor ama dördüncü katın penceresinin önünde beni gözetleyen bir dron görsem sanırım öylece yerinde durmazdım.

Dedektiflikten mi ibaret?

Judgment'ta sadece olay yeri incelemiyoruz. Yakuza oyunlarından tanıdık kovalamaca ve gizlice takip etme görevleri burada da mevcut. Tabii az biraz daha cilalanmışlar. Asıl yeni olan ise diyalog sistemi. Topladığımız ipuçlarına göre karakterlerle konuşabiliyoruz ama açık konuşacağım, anlamsız olmuş. Oyun size diyor ki doğru soruları sorarsanız fazladan deneyim puan alacaksınız. Tamam da bu sorular hikayeyi hiçbir şekilde etkilemiyor. Ekranda dört şık mı var? İki doğru soru ama diğer ikisini de sorabiliyorsunuz. Sadece bonus deneyim yani. Bunun dışında elimizdeki ipuçlarını, resimleri de sunarak bilgi almaya çalışıyoruz ve inanın sonunda istediğimiz her bilgiyi alıyoruz. Çünkü olay sizi hiç zorlamıyor. Daha çok roman okuyormuş hissi yaratıyor oyun. Yani acaba şunu sorsaydım ne olurdu, şunu yapsaydım ne olurdu gibi sorular Judgment'ta yok. Hikaye gereği yapılması gerekenleri

yapıyorsunuz sadece. Bir de hevesinizi kırmak gibi olmasın ama ilk seferde eğlenceli olsa da zamanla görevler monotonlaşıyor. Olay yeri incelemek zevkli ama mesela adam kovalama, özellikle yavaş yavaş takip etme açığı sıkıcı olmaya başlıyor.

Yakuza oyunlarında olduğu gibi Judgment'ta da birçok ek görev ve eğlenmelik mekan var. Sega'nın meşhur atari salonunda kanca ile oyuncak yakalayabilir veya nostaljik oyunlarını oynayabilirsiniz. House of the Dead benzeri oyunu bilhassa tavsiye ederim. Bunun dışında barda takılmak, sevgili ile gezmek ve "The Power of Friendship" gibi garip bir olay daha var. Bir hamburgerciye girip yemek mi yediniz, pat! Eleman ile kanka oldunuz! Susadınız mı, marketten şeftali suyu mu aldınız, çat! Tezgah-tar yeni dostunuz. Bu tarz elemanlarla sohbet ettikçe yakınlaşıyorsunuz ve onlar adına görev yaptıkça (bazen de sadece sohbet etmek yetiyor) arkadaşlığınız pekişiyor. Neticede sizlere kolaylık yapmaya ve çeşitli hediyeler vermeye başlıyorlar. Hediye demişken, satın aldığımız ve kanca ile yakaladığımız oyuncakları ofisinizde dekor olarak kullanabilirsiniz.

Tanıdık yok mu?

Akıllardaki en büyük sorunun bu olduğunu biliyorum. Tojo klanının adı geçiyor, peki ya tanıdık yüzler var mı? Bu sorunun cevabını vermeyeceğim, orası muamma kalsın. Tek diyebileceğim Judgment, tam olarak bir Yakuza oyunu olmasa da havasını yakalayabilmiş, biraz daha ağır ilerleyen ama hikaye bakımından sağlam bir "spin-off" olmuş.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Kamurocho şehrinde yeni bir soluk. Karakter bolluğu. Dedektiflik görevleri farklı bir hava katmış
EKSİ Dövüşler biraz hantallaşmış. Dedektiflik görevleri bir müddet sonra monotonlaşıyor

81





Yapım Square Enix, Omega Force **Dağıtım** Square Enix **Tür** RPG, Sandbox **Platform** PS4, Switch **Web** dragonquest.square-enix-games.com/builders2

Dragon Quest Builders 2

İnşa etme hakları ellerinden alınan küçük müteahhitlerin özgürlük savaşı

Okulda çizim veya yazı ödevi verildiğinde hocalar ne zaman "Konu serbest, yaratıcılığınızı istediğiniz gibi kullanabilirsiniz," dese, boş sayfanın başına oturup sonsuz seçenekler arasında kaybolurdum. Benzer şekilde, bir dönem sarmış olduğum Minecraft'ta da ucu bucağı olmayan dünyanın içinde kararsızlığım yüzünden her işi yarım bırakır bir yenisine başlardım. Bu nedenle anladım ki yaratıcı deha- ma (!) konulan sınırlamalar ortadan kalkınca kendimi özgür hissetmem bir yana, yolumu da kaybetmeye başlıyorum. Hikaye temelli bir macera oyunu olan Dragon Quest Builders 2'de ise yeni yapılar oluştururken yaratıcılığımı sınırlandırmadan beni yönlendirmesi ve bu dengeyi yakalayabilmesi hoşuma gitti. Dragon Quest Builders 2, her türlü inşa etkinliğinin Children of Hargon isimli bir tarikat tarafından yasaklandığı ve "Builder" adı verilen insanların yeni yapılar oluşturup şehirlerini kurtarmaktan korktuğu bir dünyada geçiyor. Biz de bir saftirik düşmanlarımızla dolu bir gemide başladığımız maceramıza suratsız arkadaşımız Malroth ile birlik olup devam ediyoruz. Oyunun başında Isle of Awakening isimli, öz- gürece dev yapılar inşa edebileceğimiz ve kendi

kasabamızı kurabileceğimiz bir adada bulunuyoruz. Yeni yapılar inşa edip alanınızı genişlet- tikçe yeni üretim tarifleri öğreniyor ve keşfe açık yeni adalara seyahat ediyoruz. Her bir ada karşınıza farklı aksiyonlarla çıkıyor. Kiminde bolca düşman öldürürken kiminde madencilik yapıyorsunuz; zaman zaman bölge savunurken zaman zaman tarım bakanına dönüyorsunuz. Oyun çok aksiyon merkezli olmadığı için dövüş mekaniklerinin basit ve kendini tekrar eder nite- likte olduğunu söylemeliyim. Daha büyük olan adalarda yerle bir edilmiş olan şehir merkezini yeniden inşa etmek gibi bir ana görevimiz de bulunuyor ayrıca. Bu görevi yerine getirmek için devamlı malzeme toplamamız, yeni eşyalar üretmemiz ve etrafı keşfedip köylülerin bize kitlediği ufak tefek işleri halletmemiz gerekiyor. Adalardaki ana görevleri tamamladığımızda da yeni üretimler için tarifler öğrenirken Isle of Awakening'de kendi mekanınızı inşa etmede bize destek olacak daha çok köylü toplamaya başlıyoruz zira Minecraft'ın Creative modunun aksine, burada büyük yapıları ve köyleri tek başınıza kurmanız pek mümkün görünmüyor.

En nihayetinde, tamamen sizin müthiş yaratıcı dehanıza kalmış olan şehrinizi adeta bir sandbox modundaymışçasına yavaş yavaş inşa etmeye başlıyorsunuz. Ne yazık ki bunun biraz zaman istediğini belirtmeliyim. Kaldı ki oyun oldukça yavaş. Her yeni hareket için karşınıza çıkan uzun uzun tutoriallar asıl olaya girmenizi bile işkence haline getirebiliyor. Art arda A tuşuna basarak ilerlemeye çalıştığınızda ise hikayeye dair bir şeyler kaçıyorsunuz. Yine de ana karakterlerden tutun da düşmanlarına kadar hepsi birbirinden sevimli ve eğlenceli olan karakterleriyle Dragon Quest Builders 2 bir şekilde oyuna devam etmemi ve tüm gün yeni yapılar inşa etmeye çalışmamı sağladı diyebilirim. Minecraft ve serinin takipçilerine önerilir. **◆ Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Eğlenceli karakterler.

Sevimli ve detaylara özenilmiş grafikler.

Keyifli inşa mekanikleri.

EKSİ Oyun bayağı bir ağır ilerliyor.

Diyaloglar fazlaca uzun ve sıkıcı.

Switch'te gözükenden fazla yer kaplıyor.

86





Yapım SNK Dağıtım Athlon Games Tür Dövüş Platform PS4, XONE Web snk-corp.co.jp/us/games/samuraishodown

Samurai Shodown

Kombo manyağı olmadan da dövüşülebildiğinin kanıtı

Bir dönemin en muhteşem dövüş oyunlarına imza atan SNK, yıllar geçtikçe popülaritesini yitirdi ve meydanı Capcom, Namco Bandai gibi firmalara bıraktı. (Hatta yerini Arc System Works aldı bile diyebiliriz.)

SNK'nın en sağlam serilerinden bir tanesi olan Samurai Shodown, vaktinde birçok oyuna kavuştu. Kimi çok sevildi (Samurai Shodown II), kiminin yüzüne bakılmadı (Samurai Shodown Sen) fakat bir dönem Street Fighter karakterleri kadar iyi tanınan kahramanlara sahip olmasıyla oyun, bu serinin müdavimlerince hatırlanmaya devam etti. Açıkçası Samurai Shodown'ın bir daha karşımıza çıkacağını hiç düşünmedik fakat SNK ters köşe yaparak oyunu Unreal Engine 4'te, mükemmel bir görsellikle birlikte hazırladı ve beğenimize sundu. Beğenimiz de bu başlığa "like"ı bastı, firmayı tebrik etti, incelemesini de dergiye taşıdı. Serinin en popüler karakterlerine ev

sahipliği yapan yeni Samurai Shodown, Haohmaru, Genjuro, Earthquake, Galford, Nakoruru gibi unutulması pek mümkün olmayan karakterlerin yanında daha birçoğunu getiriyor. Dövüşler 1v1 şeklinde yapılıyor ve bol bol kılıçların çarpışmasına tanıklık ediyoruz.

Diğer dövüş oyunlarından son derece farklı olarak burada dövüşler daha yavaş ve çok daha az kombolu geçiyor. Çift basamaklı sayılara ulaşamayan komboların yerine, güçlü kılıç darbeleri konuşuyor. Oyunun taktiksel boyutu da bir hayli sağlam ama bunları uygulamak da bir o kadar zor. Örneğin sadece iki tuşa basarak bir kılıç darbesini savuşturabiliyor ve bunu Aşağı, Aşağı-İleri, İleri tuş girişini ekleyerek rakibimizin kılıç darbesini kesip, silahının fırlayıp gitmesini bile sağlayabiliyor. Kendi kılıcımız uçup gittiğinde de rakibimizin saldırısını çıplak elle durdurup onun kılıcını düşürmemizi sağlayan bir hareket bile

bulunmakta. Tabii tüm bunların zamanlamasını tutturmak inanılmaz güç; oyunda gerçekten bolca vakit geçirmiş olmanız gerekiyor. Her karakter bir "rage" barına sahip ve dayak yedikçe bu bar şişiyor. Kullandığımızda ise daha güçlü saldırılar yapabildiğimiz bir forma geçiyoruz. Burada istersek barımız bitene kadar savaşıyor, istersek de üç saldırı tuşuna aynı anda basarak çoğu animede gördüğümüz bir hızlı kılıç darbesi gerçekleştirerek büyük bir hasar verebiliyoruz. Rage formunun dışında her karakter bir de süper harekete sahip ve bu da her maçta sadece bir kez kullanılabilir, ortaya da son derece renkli animasyonlar çıkıyor. Biraz fazlasıyla sıkıcı ve daha çok Arcade moduna benzeyen bir Hikaye kısmıyla gelen Samurai Shodown'ın, sözde dövüş stilimizi öğrenen bir yapay zekaya karşı savaştığımız kısmı da bulunuyor ama bunun pek işlediğini söyleyemeyeceğim. Online bölümde de "lag" konusu biraz can sıkıcı ve oyuncu bulmak da pek kolay değil açıkçası. Daha ilk oyunundan beridir Samurai Shodown'la iç içe olduğum için oyunun bu versiyonunu da beğendiğimi rahatlıkla söyleyebilirim fakat oyun kesinlikle herkese göre değil. Japon kültürüne ve samuraylara ilgi duyanları daha çok mutlu edecektir...

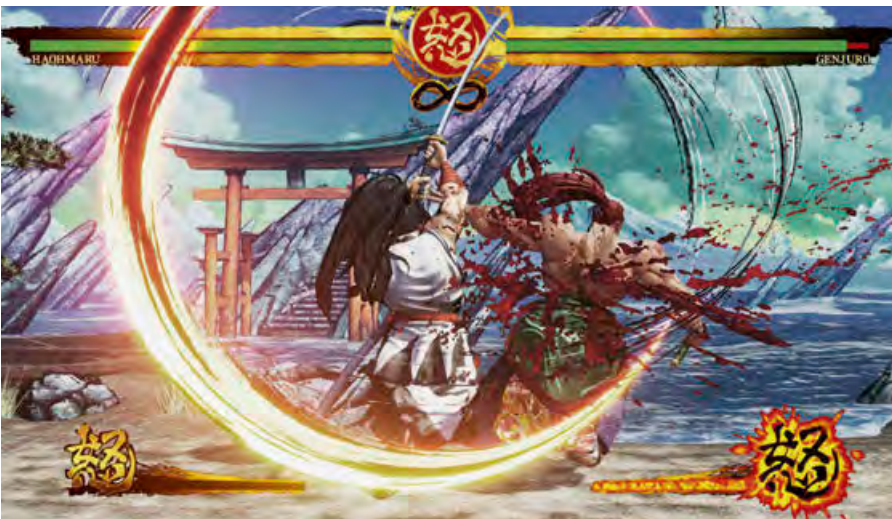
◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Görsellik çok iyi, karakterler akılda kalıcı ve oynanış stilleri çok farklı, taktiksel kısım sağlam.

EKSİ Hikaye kısmı ve diğer oyun modları yavan, online bölümde oyuncu bulmak zor.

85





Yapım Rainbow Studios Dağıtım THQ Nordic Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE Web www.monsterjamgame.com

Monster Jam Steel Titans

Doksanların en popüler TV programlarından biri parmaklarınızın ucunda...

S size daha önceki bir yazımda çocukluk arkadaşım Sabri'nin hikayesini anlatmıştım. Şu gençliğinde fena halde Chuck Norris ve Bruce Lee'ye maruz kalıp da kafayı dövüş sanatlarıyla bozan, günün birinde bana gelip kafasındaki dövüş oyunu planını anlatan arkadaş hani. Aradan 25 sene geçtikten sonra sanki birileri onun kafasındaki fikirleri duymuş, Punch Club'ı piyasaya sürüvermişti. Sabri'nin hayatıma kattığı tek Amerikanvari şey dövüş filmleri değildi üstelik.

O günlerde sahip olduğumuz yegane televizyon kanalları TRT1-3 olduğundan ve bu kanallar belli bir saatte açılıp kapandığından, ilk özel televizyon kanalının hayatımıza girmesi bizi bir anda yüksek derecede batı kültürüne maruz bırakmıştı. Sabri için bu programların en önemlileri de Monster Truck ve Amerikan Güreşi programlarıydı. Hangi kamyonun kazanacağına girdiğimiz iddialar tadı seneler sonra hatırlanacak kadar keyifliydi. Benim favori canavar kamyonum Equalizer'dı mesela, muhtemelen izlediğim ilk yarış kazandığınan. Sabri ise o zamanlarda "hileli" olduğu düşünülen efsanevi Bigfoot 4x4'ü tutardı.

Aradan birkaç sene geçtiğinde biz artık görümez olmuşuk ama benim canavar kamyon maceram Microsoft'un efsanevi serisi Monster Truck Madness ile devam etti.

Evet, MJST benim yaklaşık 20 senedir oynadığım, canavar kamyonlar temalı ilk yarış oyunu. THQ Nordic bu oyunun geliştirme işini MX vs. ATV serisiyle bilinen Rainbow Studios'a vermiş. Oyunda Monster Jam serisinin lisansı sayesinde garaşa ekleyebileceğiniz 26 adet kamyon var ve aralarında efsanevi Grave Digger da bulunuyor. Elbette bu kamyonlar aynı fiziğe, aynı sese ve aynı hasar modeline sahipler. Başlarda edindiğim her kamyonu dibine kadar incelediysem de kısa sürede bu heyecanımı kaybettim. Yanlış anlamayın, oyun gerçekten zevkli. Özellikle ilk bir saatinizde çok keyif alıyorsunuz. Grafikler son derece başarılı, oyun optimize ve seçilen oyun modları da bir eksiklik hissettirmiyor. İlk problem ise Monster Jam Universe denilen ve aslında oyuna "açık dünya" hissi vermesi gereken üssünüzde başlıyor. Burada akrobasi yapıp tecrübe puanı ve ilginç yerlerdeki jetonları toplayarak da başarımları açıyorsunuz. Lakin bir yerlere

giderek haritayı geliştirmek mümkün değil. Bunun tek yolu yarışlar kazanmak ve bir dakika, yarışlara girmek için menüyü seçerek oradan istediğiniz etkinliğe dalmanız gerekiyor. Peki sevgili geliştirici arkadaşlar, ben yarışlara bile buradan giremeyeceksem bu kadar az işlevi olan bir bölüm için neden bu kadar uğraştınız? Diğer problem, yarışılabilir pistlerin azlığı. Bu son derece vasat olan kariyer moduyla birleştiğinde bir saatin ardından tek yapmanız gereken yeni kamyonları açmak için ha babam benzer yarışlara girip çıkmak oluyor. Öylesine eksik içerik. Ayrıca pisti kestiğinizde devreye girmesi gereken ceza sistemi de sorunlu, bazen kafasına göre ceza kesiyor. İyi taraflarından bahsetmek gerekirse, ben kontrol hissini çok beğendim. Buna geçiren yayıncılar da gördüysem de (birisi havadayken gaz kesmenin fark yaratmadığından bahsederken ilgili sürüş yardımını kapatmayı unutmıştu) kamyonların kontrolü, gaz verdikleri tepki gayet başarılı. Bir de oyunda zıplamadığınız sürece gaz kesmemenizi öneririm, özellikle de pist yarışlarında. Oyunun fiyatı 65 TL ve ben değip değmeyeceği konusunda ciddi anlamda ikilemede kaldım. Bir şeyleri kırıp dökmek isteyen alsın desem oyunda bir şeyleri kırıp döktüğünüz anlar çok kısıtlı, fizik motoru buna çok müsaade etmiyor. Ne diyelim, ilk indirimde görüşmek üzere!

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Başarılı grafikler ve optimizasyon. 26 adet lisanslı canavar kamyon.

Keyif veren sürüş fizikleri.

EKSİ Oyunda içerik ve çeşitlilik çok az, bir saatin ardından her şey tekrara dönüşüyor. Ceza ve hit detection sistemi doğru çalışmıyor. Fizik motoru çok kısıtlı.

65





Yapım Koei Tecmo Dağıtım Koei Tecmo Tür JRPG Platform PC, PS4, Switch Web www.koeitecnoamerica.com/lulua

Atelier Lulua: The Scion of Arland

Bol pembeli, naif bir simya yolculuğu...

Nasıl ki animeler farklı hikayeleri aynı formülle işleyerek bizlere tamamen yeni ama bir o kadar da tanıdık seriler sunuyorsa, JRPG oyunlar için de aynı geçerli. Her oyunda fazlasıyla amatör ama bir o kadar da hevesli olan ana karakterimizin kendini geliştirmek için çıktığı macerada eşya ve ekipman topladığını, yeni şeyler ürettiğini, sıra tabanlı dövüşlerle düşmanlarını alt ettiğini ve seviye atlayarak git-gide güçlendiğini görüyoruz. Kulağa sonsuz bir Naruto ya da Bleach döngüsü gibi gelse de her yeni hikaye -güzel işlendiği takdirde- insanda yeni bir heyecan yaratmayı başarabiliyor. Atelier serisinin son oyunu Atelier Lulua: The Scion of Arland da genç bir simyacı'nın macerasını -tam da bahsettiğim formül ile- işleyerek serinin fanlarını tatmin edeceğini düşündüğüm bir yapılmış. Oyun, serinin diğer yapımlarında da gördüğümüz Arland kentinde geçiyor ve yer yer önceki oyunlara göndermeler yapıyor. Buna karşın seriye aşına olmasanız bile hiçbir yabancılaşma yaşamadan Atelier Lulua'yı oynayabilirsiniz. Konusunun diğer oyunlardan bağımsız olmasının yanı sıra, karşımıza bolca diyalog çıkarması sayesinde oldukça basit olan hikayesini hemen kavrayabiliyorsunuz.

Oyunda annesi Roana gibi ünlü bir simyacı olmayı hayal eden ve her yerinden sevimlilik fışkıran Lulua'yı canlandırıyoruz. Başlarda amatörlüğü ile göz yaşartan, her simya formülünü eline yüzüne bulaştıran sevimli kızımız neyse ki hiç tükenmeyen hevesi sayesinde en yakın arkadaşını da yanına alarak bolca canavarla savaşıcağı ve kendini geliştireceği bir maceraya atılıyor. Doğrusu üç kez başarısız olsam dördüncüye işi gücü bırakıp sıradan bir kasabalı olmaya karar verecek kadar irade yoksunu olduğum için Lulua'nın çabasını takdir ettim. Yine

de biliyoruz ki bu oyundan çıkardığım derslerin muhtemelen hayatıma bir etkisi olmayacak. Her neyse. Lulua'nın tüm çabaları neyse ki yanıtız kalmıyor ve oyunun kendine has bir özelliği olan simya kitabı, bir gün gökten kafamıza düşüyor. Antik simya formüllerini barındıran bu kitap Lulua'nın asıl yolculuğunun da başlangıcı. Oyunda simya gerçekten önemli bir yere sahip. Açık dünyadan topladıklarınız ile simya yapıp yeni materyaller üretmeniz, hem seviye atlamayı hem de savaşlarda yardımcı silahlar elde etmenizi sağlıyor. Bu süreçte şifreli bir dille yazılmış olan kitaptaki tarifleri açmaya ve sayfaları tamamlamaya çalışıyorsunuz. Açılan bazı tarifler hikayede ilerlemenize yardımcı olurken, kalanlar daha çok seçeneğe ulaşmanızı ya da dövüşlerde daha avantajlı olmanızı sağlıyor. En nihayetinde bu sayfaları tamamlamak ve hikayede ilerlemek insana keyif veriyor. Son olarak, oyunun diğer özellikleri gibi dövüşlerin de klasik JRPG öğelerinden oluştuğunu

söyleyebilirim. Sıra tabanlı olarak ilerleyen karşılaşmalar, zaten genelde yeterli seviye ve eşyaya sahip olduğunuz için pek zorlayıcı geçmiyor. Bu sebeple bana sorarsanız dövüşler kısa zamanda eskiyor ve oyunun ileriki noktalarında biraz sıkılmaya başlıyorsunuz. Vintage hissiyatını veren ilginç grafikleri ve karakterlerin zayıf mimikli yüzleri bana çok hitap etmese de Switch üzerinde animasyonlarının akıcılığının hakkını vermeliyim. Genel hatlarıyla Atelier Lulua'nın serinin fanları ya da JRPG sevenler için eğlenceli bir oyun olduğunu söyleyebilirim. **◆ Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Oyunun bütününe yedirilmiş simya öğeleri. Animasyonlar oldukça akıcı.
EKSİ Grafik konusunda zayıf kalmış. Oyunda aksiyondan fazla diyalog var.

73



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım İndefatigable Dağıtım New Blood Interactive Tür Aksiyon Platform PC Web newblood.games/amidevil

Amid Evil

Havalar sıcak, oynayacak oyun az, biraz canavar kesmek gerek!

Geçen yıl sessiz sedasız piyasaya sürülüp fazlasıyla beğeni toplayan Dusk oyununu hatırlıyor musunuz? Görmemiş olabilirsiniz, sorun değil. Şimdi bahsetmek istediğim konu, bağımsız bir geliştiricinin kendi çalışmalarının üzerine koyarak daha iyi bir oyun yapması. Malum, ilk oyunun ardından kendini tekrar edip yokluğa karışan binlerce geliştirici var. Dusk'ın peşinden çıkan Amid Evil ise hem oyuncularını hem de geliştiricisini mutlu edecek türden bir oyun. Doksanlarda piyasada her yerde birincil şahıs kamerasından oynanan aksiyon oyunları vardı. Doom ve Wolfenstein ile patlayan bu tür (FPS), günümüzün de en popüler oyunlarına ev sahipliği yapıyor. Çoğu aksiyon kısmında bize keyif verirken, bir kısmı da hikayesiyle bizleri büyülüyor. Bazılarıysa gerekli elementleri bir araya getiremediği için fos efektiyle sönüp gidiyor. İşte böyle anlarda, bazı dinazor oyuncular "Ah ah mirim, nerede o eski FPS oyunları, o bölüm tasarımları, boss fightlar..." diye iç geçirip bol telveli Türk Kahvesinden bir yudum alıyor. İşte o dinazor oyuncuların hoşuna gidecek

Amid Evil, bu sıcak yaz aylarında gönlümüze soğuk soğuk sular serpti desek yeridir. Amid Evil, retro tarzda hazırlanmış, klasik FPS oyunlarının atmosferini başarıyla üzerine geçirmiş bir oyun. Elimize geçen envari çeşit silahla, titizlikle hazırlanmış bölümler arasında canavarları avladığımız, sonunda da bir bölüm sonu canavarıyla kapıştığımız oyunlara adeta bir saygı duruşu. Görünüş itibarıyla Doom, Quake ve Hexen oyunlarının bir karışımı olan Amid Evil'da, neden orada olduğunu bilmediğimiz bir savaşçıyı kontrol ederek, üzerimize çullanan zebani tohumlarını öldürüyoruz. Yolculuğumuz boyunca bize birçok silah da eşlik ediyor tabii ki. Oyundaki silahların tasarımları ve güçleri bir hayli hoşuma gitti. Oyunun başında edindiğiniz ve can arkadaşınız olacak baltanızla karşınızda kimse duramıyor. Bölümleri geçtikçe daha da acayip silahlara sahip oluyorsunuz. Mesela düşmanlarınıza minik gezegenler fırlattığınız bir silah var, aman diyorum! Her silahın iki farklı atak modu var oyunda. Normal ataklar için bazılarında iki farklı türden mana kullanmanız gerekli. Bazılarıysa normal saldırılarda hiçbir kaynak tüketmiyor. Düşmanlarınızdan toplayacağınız Soul parçalarıyla silahların ikinci özelliklerini aktif edebiliyorsunuz. Can yoldaşınız olan balta da bir anda tekne motoruna dönüşüp önüne gelen herkesi biçmeye başlıyor. Amid Evil aksiyon konusunda oldukça başarılıyken, hikaye konusunda sınıfta kalıyor. Çünkü bir hikayesi yok! Bölümler içerisine gizlenmiş kodeks parçalarını bularak, oyunun arkasındaki hikayeyi öğrenmeniz müm-

kün. Yine de bu hikayenin vasat kaldığını söylemeliyim. Zaten bu tarz retro tasarımlı oyunlarda hikaye hiçbir zaman ön planda olmamıştı.

Oyun, Unreal Engine ile geliştirilmiş. Fakat kendine has grafiksel yapısı yüzünden sadece ışıklandırma ve efekt kısmında iddialı. Amid Evil'in doksanlardan kalma bir tost makinesinde bile çalışabileceğini ekleyeyim. Peki Amid Evil'in sorunları yok mu, elbette var. Mükemmel bir oyun diyemem. Düşmanlar ilk başta zorlayıcı geliyor. Sağdan soldan gelip sizi sıkıştırmaya çalışıyorlar. Zaten bir yere sıkıştınız mı ölmeniz kaçınılmaz. Fakat biraz ilerledikten sonra düşmanları kolayca alt ediyorsunuz. Bölüm sonu canavarları da ilk başta korkutucu olsa da oyuncuyu hiç zorlamıyor. Oyunun zorluk seviyesini değiştirmek de pek yararlı değil. Çok büyük bir değişiklik yaptığınızı hissetmiyorsunuz. Düşük sistemlerde bile çalışıyor olması, ucuz olması ve keyifli aksiyonuyla, harika müzikleriyle Amid Evil'i mutlaka edinmelisiniz. Yine de eklemede fayda var. Oyun dinazor oyuncu tayfasına hitap ediyor. Yeni nesil oyuncular aradıklarını Amid Evil'da bulamayabilirler. ♦ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Bölüm ve silah tasarımları. Retro atmosfer. Fiyat / performans çok uygun.
EKSİ Dinazor tayfaya hitap ediyor. Düşmanlar biraz aptal. Senaryo diye bir şey yok.



Yapım N-Racing Dağıtım Bigben Interactive Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE, Switch Web bit.ly/2SIE91c

FIA European Truck Racing Championship

5 tonluk devlerle yarışmaya hazır mısınız?

// Yarış oyunu" denince aklınıza ne geliyor?

Durun tahmin edeyim: 300 km/h hıza ulaşabilen, asfalta adeta yapışık giden araçlar ve onların camları titretecek kadar yüksek motor seslerini hayal ettiniz değil mi? Ses kısmını tutmuş olsanız da bu sefer hayal ettiğiniz oyunla karşınızda değilim. Bu sefer, ağırlıkları farklı serilerde 7 tona kadar ulaşabilen, fren mesafeleri bir F1 aracıyla kıyaslanmayacak derecede uzun olan tırların sürücü koltuğuna oturuyoruz. Ancak amacımız Euro Truck Simulator'da olduğu gibi A'dan B'ye gitmek değil; tırları birer spor arabaymışçasına kullanmak için pistlere çıkıyoruz!

Tır yarışı fikri ilk etapta pek akla yatkın durmuyor, haklısınız. Aslına bakarsanız, tır yarışı dediğimiz şey, çok da yeni bir etkinlik sayılmaz. İlk kez 80'lerin başında düzenlenmeye başlayan, 2012'de İstanbul'da ziyaret etmiş olan bu etkinlikte kullanılan araçların tahmin edebileceğiniz üzere kendine has özellikleri bulunuyor. Bunlardan ilk olarak aklıma gelense fren sistemleri. En az 5,5 ton ağırlığında olan ve 160 km/h hıza ulaşabilen bu devleri

durdurmak tahmin edebileceğiniz üzere oldukça zahmetli bir iş. Fizik kuralları gereği her frenleme sonucu ciddi anlamda ısı açığa çıkar ve bu ısı tırlarda ağırlık sebebiyle çok daha fazladır. Hatta öyle ki, klasik araçlardaki gibi hava ile bu fren disklerini soğutmak neredeyse imkansızdır ve çözüm frenleri su ile soğuttuktan geçer. Buna göre, tır yarışlarında frenlere su püskürtülmektedir ve bu işlem sürücü tarafından kontrol edilir. FIA European Truck Racing Championship (ETRC) bu mekaniği oldukça iyi kullanıyor. Oyunda her fren yaptığınızda frenlerin sıcaklığı artıyor ve su püskürtmeniz gerekiyor. Basitçe, bir tuşla yapılan bir işlem olsa da sıcaklığı doğru noktada tutmaya çalışmak oyuna dinamizm katıyor ve oyunun gerçekçiliğini ciddi anlamda yukarıya çekiyor.

Açıkçası ETRC oynanış açısından oldukça başarılı bir yapım. Kontroller olsun, araçların tepkileri olsun, kusur suza yakın. Bu sebeple bu tarafın üstünde çok da durmak istemiyorum. Onun yerine doğrudan oyun modlarına geçeceğim. Bu tarafta ETRC bir yenilik sunmasa da, ciddi anlamda bir eksiği olduğunu söylemek

de mümkün değil. Artık her oyunda gördüğümüz, tek oyunculu, çok oyunculu yarış gibi klasik modları bir kenara koyarsak, muhtemelen oyunda en çok kariyer modunda zaman geçireceksiniz. Sürücü lisansı dahi olmayan bir çaylak olarak başlayacağınız bu modda tabii ki amacınız en iyisi olduğunuzu göstermek olacaktır. Tam sezonluk, gerçek bir kontrat aldıktan sonra aracınızı modifiye etmenize de müsaade eden kariyer modunun oldukça başarılı olduğunu söyleyebiliriz ancak bir parantez açmadan da geçemeyeceğim. Lisans almak için geçmeniz gereken testlerden sonuncusunda öyle bir sistem var ki bana adeta saç baş yoldurttu. Kısaca özetlemek gerekirse, bu testte ceza aldığınızda oyun testi yarıda kesmiyor ve ceza alıp almadığınızı ancak testin sonunda öğrenebiliyorsunuz. Ufak bir pistten taşmanın bile ceza getirebildiğini düşününce, bu testi defalarca kez tekrarlamamız işten bile değil. ETRC'nin bana sorarsanız en büyük eksiği ise yapay zeka tarafında. Oyunun yapay zekası oldukça ofansif tasarlanmış ki orta sıralarda başladığınız yarışlarda daha ilk virajda pek çok kaza yapmanız, buna bağlı ceza almanız ve aracınızın tanınmayacak hale gelmesi oldukça muhtemel. Bu sıkıntının bir sonraki güncellemede düzeleceğini ümit ediyor ve eğer türü seviyorsanız size ETRC'yi şiddetle tavsiye ediyorum. Yarış oyunları açısından piyasanın epey kısır olduğu bu dönemde ilaç gibi gelecektir.

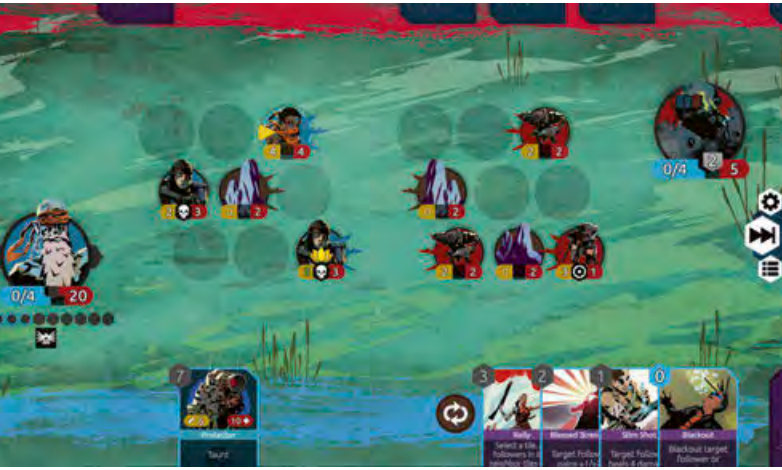
◆ Tolga Yüksel

KARAR

ARTI Türe farklı bir soluk getiriyor. Eğlenceli oynanış. Gerçekçi araç ve pist tasarımları.

EKSİ Çeşitli teknik hatalar. Fazla ofansif programlanmış yapay zeka.

80



Yapım Sharkbomb Studios Dağıtım No More Robots Tür Strateji, RPG Platform PC, Mac Web www.nowhereprophet.com

Nowhere Prophet

"Zaman kötü oğul, kartlarına sahip çık. Ya da defalarca tekme yemeye hazır ol."

Frank Herbert'in Dune serisini anımsatan bir evrende geçen Nowhere Prophet'te, yaşam mücadelesi veren bir avuç insanın başındaki kişiyiz. Prophet (Kahin veya Peygamber) olarak amacımız insanları bir araya getirmek, hayatta tutmak ve zorlu yolculukları aşip yeni bir yuva bulmak. Rogue tarzındaki haritada, yani her oynayışınızda değişen haritada sabrınız kadar dayanıklılığınız da test ediliyor çünkü bu yolculuk adeta açlık ve ölüm dolu. Bilimkurgu kokan fütüristik / post apokaliptik bir dünyada gideceğimiz ilk durağı seçtikten sonra macera başlıyor. Haritada seçtiğimiz her bölgede karşımıza bir şey veya birileri çıkıyor ve bu insanlarla uğraşmanın çeşitli yolları mevcut. Barışçıl yolu deneyin, elinizdekilerden rüşvet verin veya ya hak diyerek meydan okuyun. Savaşlara geçmeden önce değinmek isteyeceğim konu: Hayatta kalmak. İster bir yerde dinlenin veya isterseniz sürekli yolda olun. İki şeyin sürekli eksikliğini hissedeceksiniz. Bunlardan ilki yiyecek, ikincisi ise umut. Moraller bozksa ekip içi gruplaşmalar, isyanlar çıkabilir. Yiyecek yoksa da çıkıyor elbette ve takipçileriniz adeta sinek gibi düşmeye ya da sizi terk etmeye başlıyor. Haritada sadece düşman kişilikler çıkmıyor karşımıza. Bazen savunmasız ve yardıma muhtaç insanlarla da karşılaşıyorsunuz. Tabii onlara yardım eli uzatmak veya es geçmek, hatta soymak sizin elinizde. Yardımda bulunursanız sizin ekibe katılma olasılıkları veya değerli bilgi verme şansı yüksek. Örneğin, bir keresinde yiyecek verdiğim bir grup bana yere çakılmış bir uzay gemisinin yerini söylemişlerde ve burada zorlu bir mücadeleden sonra oldukça cömert bir ödülle karşılaşmıştım. Öyle cömertti ki, ilk kez bir süre yiyecek sıkıntısını dert etmedim. Karşınıza çıkan insanlara karşı oyun size her ne kadar seçenek sunsa da, oyunun aslında

belirli bir deseni takip ettiğini fark ediyorsunuz. Yani kime karşı nasıl davranmanız gerektiğini ezberliyorsunuz ve dolayısıyla işiniz kolaylaşsa da işin gerilim kısmı kaçtığı için monotonlaşmaya başlıyor. Gücün varsa savaş, yoksa sakın hesabı. Sıra tabanlı kart dövüşlerine kalbiniz zayıfsa hiç girmeyin. Görebileceğiniz en zorlu dövüşlerden bir tanesi var karşınızda. Topladığınız yoldaşlar bir dövüşlerde çeşitli yeteneklere sahip savaşçılar olarak çıkıyor ve diziliminizi yaptıktan sonra dövüşe başlıyorsunuz. Farklı savaşçıların yanında, farklı yetenek kartları da mevcut. Mesela sağlık veren veya hasar veren kartlar gibi. Yalnız dikkat, sağlık kartlarını rakip üzerinde ve hasar kartlarını kendi üzerinizde kullanmayın. Denedim, işe yarıyor. Dövüşlerdeki başarı, dövüş dışındaki insan ilişkileri ile paralel ilerliyor. Güçlü yoldaşlar güçlü kartlar demek. Lakin her güçlü kart iyi bir yoldaş değil. Mesela güçlü bir kartınız hırsızlık yaparken yakalanabilir ve öldürürseniz en iyi savaşçılardan birisini kaybedeceksiniz,

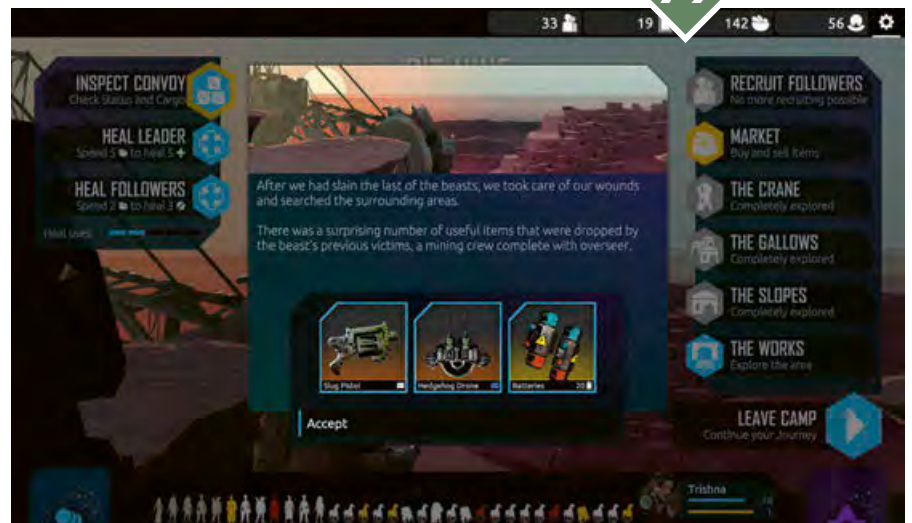
öldürmezseniz isyan çıkacak. Oysa oyunda her türlü yardıma muhtaçsınız. Hadi bakalım çık işin içinden çıkabilirsen :) Nowhere Prophet, roguelike tarzı bir sistem kullandığı için ölürseniz en baştan başlıyorsunuz. Tek teselliniz ölüm anına kadar açtığınız kartlar ve güçlendirmeler yeniden başlarsanız da açık oluyor. Bir nevi teşvik unsuru, ölüm sizi aslında her seferinde biraz daha deneyimli ve güçlü kılıyor gibisinden. Biraz da şans lazım tabii ama en önemlisi çelik gibi sinirler çünkü ölüm kaçınılmaz arkadaşlar.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Roguelike tarzı sayesinde tekrar tekrar oynama imkanı. Kart çeşitliliği ve haritada karşınıza çıkabilecek envai olay **EKSİ** Kart dövüşleri çok zorlu. Vermeniz gereken cevapları kısa sürede öğreniyorsunuz ve oyunun zevki kaçıyor.

79





Yapım Cyanide Studios Dağıtım Bigben Interactive Tür Simülasyon Platform PC Web store.steampowered.com/app/936140/Pro_Cycling_Manager_2019

Pro Cycling Manager 2019

"Her sene tekrar tekrar para verdiğimiz, aynı oyun" olmaktan çıkabilecek mi?

Bisiklet... Benim için çok anlamı olan bir sözcük. Geriye dönüp baktığımda en keyifli hatıralarımın arasında, en keyifli yolculuklarda, güneş batımlarında, yağmur altında, gelecek planlarımda hep o vardı. Artık iyileştiğini umduğum bir sakatlık tüm şiddetiyle tekrarladığında ve kendimi yolun kenarına bırakıp sinirden ağladığımda da. Şimdi başka bir yüzyıla aitmiş gibi geliyor (gerçi öyle) ama o zamanlar planım bir oyun dergisinde editör olmak değil, bisiklet yarışçısı olmaktı. Sonraki senelerde bunu gerçekleştirme şansım olmadığı gibi, bu spora hayal ettiğim kadar yakın durduğumu da söyleyemem. Bu yüzden Pro Cycling Manager 2019'da takım kadromu seçerken sıkça internete bakmak ve hangi bisikletçinin neyi ne kadar iyi yaptığını öğrenmek zorunda kaldım, itiraf edeyim. Pro Cycling Manager 2019'un gücü -geçtiğimiz yıllarda olduğu gibi- tekel olmasından geliyor. Arkasındaki muazzam mod topluluğunun tembelliştirmediği Cyanide Studio tarafından geliştirilen oyun, son sekiz senede sadece bir iki kez "önemli" denilebilecek değişikliklere uğradı. Her sene yeni takımlar ve yeni kadrolarla piyasaya tekrar çıkan oyunun 10 GB boyutundaki WorldDB 2019 veri tabanı modunu Steam Workshop'tan indirdiğinizde karşınıza binlerce bisikletçi, yüzlerce parkur ve takımdan oluşan bir bisiklet almanağı çıkıyor. Böyle bir mod des-

teği ve rakibinin olmaması da -eğer bisiklet tutkunuyusanız- oyunu sizin için vazgeçilmez hale getiriyor.

Peki bu sene neler değişti? Grafikselsel ve pist üstündeki hareket fizikleri konusunda hiçbir şey yapılmamış ancak arayüz elden geçirilmiş. Yeni menü, seçim ekranları ve hafifçe cilalanan yarış içi kontrol panellerini oldukça beğendim. Ayrıca oyunun tek bir bisikletçiyi yönettiğiniz Pro Cyclist modu da her biri üç aşamadan oluşan 12 yeteneğe bölünerek iyiden iyiye demir düzen üzerinde RPG deneyimine dönüşmüş. Artık alışlageldiği üzere akla gelebilecek tüm turlar, klasikler ve ulusal şampiyonalar oyunda yer bulmuş, yetmediği yerde WorldDB 2019 modu yetişiyor ki ömrünüz tüm etapları görmeye yetmez, açık konuşayım.

Bisiklet sporunun her türü oyunda yer bulmasına rağmen ana konumuz Tour de France, La Vuelta ve Giro d'Italia gibi büyük turlar olduğundan için biraz takım sporu yönüne eğilmek gerekiyor. Tura katılan takımların kadroları hayli geniş olduğundan ekibi oluşturacak bisikletçiler arasından seçim yapmanız gerekiyor. Etapların türü ne, kaç tane sprinter gerekli, kaç tırmanıcıya ihtiyacınız var, hepsini ince eleyip sık dokumalısınız. Mesela dünyanın en zor yarışlarından olan Paris-Roubaix'de yarışacaksanız takımınızın cobblestone üzerinde sürme yeteneği olan

adamlara ihtiyacı olacaktır.

Bu arada eğer spora ve oyuna aşına değilseniz lütfen tutorial bölümünü izleyin. Bu takım sporunun mekanikleri sandığınızdan daha karışık ve yarış sırasında uygulanacak strateji sayısı neredeyse sınırsız. Hepsine hakim olmanız her türlü zaman alacak, en azından temelini doğru atmış olursunuz. Nerede atak yapılır, hangi adamlar yapılır, dot seviyesi nedir, ne zaman Snickers(!) mideye indirilir hepsi bu tutorialin ardından kafanıza yerleşmiş olacaktır.

Sonuç olarak, PCM 2019 maalesef "aynı oyun" olmaktan kurtulamamış ve yenilik anlamında yetersiz kalmış. Eğer bir önceki oyuna sahipseniz, bunu da edinin diyemem. Ama uzun süredir bu oyundan uzak kaldıysanız, bisiklet sizin için bir şeyler ifade ediyorsa, Temmuz ayında en fazla dinlediğiniz isimler Caner Eler, Berkem Ceylan ve Sarper Günsal ise hiç durmayın, alın. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Kendi türünde rakibi yok.

Muhteşem içerik ve olağanüstü mod desteği. Yeni arayüz gayet başarılı.

EKSİ Her sene ufak değişikliklerle aynı oyunu görmekten sıkıldık hepimiz.

Optimizasyon halen sorunlu.

Seeds of Resilience

Bu oyunda hayatta kalmak düşündüğünüzden daha zor

// Issız bir adada tek başınıza kaldığınız zaman yanınıza alacağız üç şey ne olurdu?" Biliyorsunuz böyle bir soru var. Abi ben bu soruyu ilk duyduğumdan beri olayı anlamadım. Neden bir adada kalıyorum? Neden üç tane şey alıyorum? Ve bu üç şey neden bu kadar önemli?

Neyse efendim siz siz olun herhangi bir adada kalmayın; dikkat edin, ıssız demiyorum, adadan uzak durun yeter... Seeds of Resilience isimli oyunumuz uzun süredir erken erişimdedi. Ben de artık hatırlamadığım bir sayıda kendisini incelemiş, neyin nesi bir bakmıştım. Her ne kadar erken erişim döneminde de farklı bir yapısı olsa da aradan geçen zaman içerisinde oyun bir hayli geliştirilmiş diyebilirim. Hatta o kadar büyük değişiklikler olmuş ki arayüzden oyun mekaniklerine kadar ilerleyen bir değişimden bahsediyoruz. Nihayet piyasaya çıkan oyunun son hali içinse sayfayı aşağı doğru kaydırın. (Online olsa aşağı kaydırırdınız ama bu fiziksel dergi!)

Seeds of Resilience aslında ufak boyutlara sahip, kocaman bir yapım. İlk söylemem gereken, öyle UE4 grafik motorundan fırlamış muhteşem görseller beklememeniz gerektiği. Hatta kimileri için oyunun grafikleri biraz kötü bile sayılabilir. Nitekim şahsına münhasır bir görünüşü olduğu da aşikar. Özellikle oyun mekaniklerinin rahat bir şekilde kullanabilmek, aradığımızı bulabilmek ve daha da önemlisi farklı objeleri tanıyabilmek konusunda büyük rahatlık sunan bir oyun.

Oyunumuz hayatta kalma üzerine kurulu ve benzeri yapımlardan biraz daha zor. Kontrol edebildiğimiz birden çok karakter söz konusu.

Her birisinin de kendisini geliştirebileceği yetenekler var ki zaten kendilerine iş atadıkça ilgili yeteneğin geliştiğini göreceksiniz. Yine de hem yorgun düşüyorlar, hem de açlıktan ölebiliyorlar. Bu sebepten kendilerini bir şekilde beslememiz gerekiyor. Oyun kendi içerisinde sıra tabanlı bir mekanik kullandığı için, karakterlerimizin güçleri tükendiği zaman turu veriyoruz. Bu esnada dinlenen karakterlerimiz ertesi gün için daha zinde olabiliyorlar. Yine de güçlerini son damlasına kadar kullanmak korkunç sonuçlar doğurabiliyor.

Kullanabileceğimiz birçok farklı materyal söz konusu. Önce toplayıp, sonra farklı ürünlere dönüştürebiliyor, akabinde farklı alet edevatlar üretebiliyoruz. Bu eşyalar arasında balta gibi ağaç kesmeye imkan sunan ve mızrak gibi balık tutmayı sağlayan parçalar bulunuyor. Alet edevat tarafını hallettikten sonra, bir an evvel ev kurmamız gerekiyor. İnşa edebileceğimiz evlerin de farklı çeşitleri var. Kimisi iki kişilik, kimisi dört kişilik... Haritalar genelde çok kısıtlı olduğu için evlerimizi ne şekilde inşa edeceğimiz de bir hayli önemli. Tabii biz elimizden gelenin en iyisini yapmışken bile çıkan bir hortum ile köyümüzün yarısını yok olup gitmesi işten bile değil. Bu ve benzeri doğa olayları, zaten zor olan hayatta kalma temasını iyiden iyiye zorlaştırmış durumda. Tüm bu zorluklara rağmen hayatta kalmayı başarırsanız, sizi çok daha güzel evlerin beklediğini söylemek isterim. Hatta yapımçı ekip orta çağ temasından o kadar çok etkilenmiş ki döneminde üretilen tüm cihazları ve yapıları yakından inceleyerek tasarımları olabildiğince oyuna yansıtmış. Yine de oyunun geneline

baktığımızda hem müzikler, hem de atmosfer konusunda sınıfta kaldığını söyleyebilirim. Yani böylesine bir yapımda biraz daha oyuncuyu çekecek faktörler olsa harika olurmuş. Görüntü kalitesinin zayıflığı da bir diğer can sıkıcı durum... Hele bu kadar zorlukla üretilecek şeyin biraz da göze güzel görünmesi hiç de fena olmazdı.

Günün sonunda kaliteli bir hayatta kalma oyunu olmuş ama kime, ne kadar hitap eder kestirmek zor. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Kaliteli oyun mekanikleri. Yapılabilecek tonla iş. Kendisine bağlayan oynanış.

EKSİ Oyun göze hiç hoş gözüküyor. Atmosfer öğeleri de oldukça zayıf kalmış.

75





Yapım Altered Matter **Dağıtım** Altered Matter **Tür** Bulmaca **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** alteredmatter.com/etherborn

Etherborn

Varlıkla yokluk arasında bir garip adem...

Platform oyunları, şüphesiz oyun dünyasının en çok deneyim edilen türleri arasında ilk sıralarda. İlerledikçe farklı maceralara, bilinmeyen zorluklara yelken açan bu oyun türü uzun süredir hayatımızda önemli bir yer tutuyor. Yine de gelinen nokta itibarıyla, tıpkı birçok türde olduğu gibi, kendi içerisinde bir tıkanma yaşadığını düşünüyorum. Bu tıkanma durumu zaten uzun süredir kabul ettiğim bir hal olmasına rağmen indie oyunların yayılması ve bağımsız oyun yapımcılarının hummalı çalışmaları ile platform türü yeniden o özlenen kalite seviyesine ulaşmayı başardı. Bir de şu var, ben her daim platform türündeki bulmacalardan şikâyet eden bir gruba aitim. Aslında bir yanda ilerlerken, bir yandan karşıma çıkan engelleri, belirli bulmacalar sonucunda bulmayı isterim. Nitekim son yıllarda ortaya çıkan bulmacalar o kadar fasondu ki bir türlü beğenememişim. Fakat Etherborn öyle bir yapı ile karşımıza çıktı ki "bulmaca" talep edenlere harika bir cevap oldu. Peki, neymiş? Nedenmiş? Gelin birlikte bakalım.



Etherborn'da içi dışı gözükken bir karakteri kullanıyoruz. Aslında kendisi pek de yetenekli birisi değil. Tek yapabildiği zıplamak ve hızlı koşabilmek... Yani öyle eğilmek falan konu dışı! Fakat yapabildiği, daha doğrusu dünyanın yapmasına izin verdiği bir şey var; bazı durumlarda yer çekimine karşı koymak! Efendim, oyunumuzda bedeni olmayan bir sesin peşinden gidiyoruz. Üzerinde ilerlediğimiz yerin adı da "Endless Tree." Bir yandan sesin kaynağına ulaşmaya çalışırken, bir yandan da bu ağacın üzerinde oradan oraya koşturup, farklı görevlere dalıyoruz. Ağacın her noktasında geçilmeyi bekleyen farklı bölümler bulunuyor ve her bölüm de kendisi içerisinde uzun bir macerayı barındırıyor. Etherborn'un benzeri türdeki oyunlara karşı en büyük avantajı, şüphesiz fizik kurallarını alaşağı edebiliyor olmamız. Nasıl mı? Hemen anlatmaya çalışayım. Harita üzerinde bulunan belirli "tırtıklı" noktalar sayesinde, bulunduğumuz düzlemin açısını değiştirebiliyoruz. Her açı değiştiğinde farklı bir düzleme gelmiş oluyoruz. Bu noktada dikkat etmemiz gereken husus, düzlemin bittiği yerden aşağıya düşebilmemiz. Yani anlayacağınız, biz her düzlem değiştirdiğimizde, aslında harita da değişmiş oluyor ve tam "Şuradan giderim şimdi" dediğimiz anda aslında oraya gidilmediğini, çünkü içerisinde bulunduğumuz düzleme göre o bölgenin bir "son" olduğunu anlıyoruz. Genel hatları ile baktığımız zamansa tüm haritanın baştan aşağıya döndüğünü görüyoruz. İlk iki görev kolay gibi gözükse de deneyim

ettiğim kadarı ile bir nevi "tutorial" görevi üstleniyorlar. Biraz ilerledikçe işlerin çıktığından çıktığını siz de göreceksiniz. İçerisinde bulunduğumuz görevlerde ilerlemek için yapmamız gerekenler başında "nerede" olduğumuzu iyi anlamak gerekiyor. Akabinde etrafta bulunan altıgen objeleri toplayıp, gerekli yerlere yerleştirmek suretiyle ilerleyebildiğimiz daha zorlu bölümler çıkıyor. Baktığımız zaman Etherborn'un en önemli mekanikleri arasında yön bulmak yer alıyor diyebilirim. Bir defa yönünüzden emin olduğunuz taktirde, her şey iplik söküğü gibi gelmeye başlıyor. Böylesine ilginç bir oyunu çok da tatlı bir atmosferde deneyim ettiğimiz de altını çizeyim. Müzikleri, konusu ve görselliği ile tam bir bütün oluşturmuş. Yine de bazı bulmacaların çok zorladığını, fazlasıyla kafa yormak gerektiğini belirtmek isterim. Ayrıca aynı yerde dönüp dolaşmaya başlamak da bir noktadan sonra fazlasıyla yorucu olabiliyor. Eğer bulmaca türü oyun seviyorsanız, bence çok da düşünmeden yapışın derim. Yok, ben bulmaca sevmiyorum diyorsanız da sizi ilerleyen sayfalardaki oyunlara alalım.

◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

- ARTI** Harika atmosfer ve müzik ahengi. Eğlenceli ve zorlayıcı bulmacalar, sıkılmadan deneyim edebilmek.
- EKSİ** Kimi zaman çok fazla zorluyor.



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



Yapım Dapper Penguin Studios Dağıtım Kasedo Games Tür Strateji, Simülasyon Platform PC, Mac Web www.riseofindustry.com

Rise of Industry

Şehir belediyeciliği ne kadar zor olabilir? Ya da ne kadar detaylı?

Şehir kurma / yönetme türünde olan oyunlar her zaman çitir çerez tadında olmuştur benim için. Ana yemek gibi değil de tatlı niyetine götürdüğüm yapımlar tam olarak. Başına geçirim, çayımı alırım ve sakince oyunun bulunduğu mekaniklerin çizgisinde şehrimi yönetirim. Zamanında bolca Cities: Skylines oynanmış,



Transport Tycoon ile de güzel vakitler geçirmiş biri olarak incelememe şu cümle ile başlamak istiyorum. Rise of Industry fazla detaylı! Bizi daha önce Project Highrise gibi müstesna bir eserle tanıştıran Kasedo Games tarafından desteklenen oyun bir süredir erken erişimdeydi ve gözükün o ki süreci başarılı bir şekilde, alınının aklıyla geride bırakmayı başarabilmiş. Factorio gibi umut veren oyunların senelerdir içinden çıkamadığı erken erişim girdabını düşündüğümüzde sevinmemek elde değil. Neticede eli yüzü düzgün şehir kurma oyunları ile her gün karşılaşmıyoruz ve Rise of Industry de kendisine özgü özellikleri ile kendi kemik kitesini oluşturma potansiyeline sahip bir yapımdır. Rise of Industry, kendini türünün diğer oyunlarından bir noktada ayırıyor. Alışlagelmişin aksine şehir, siz binaları kurup haritanın sınırlarına yol çektiğçe büyümüyor. Bunun yerine kendi halinde beslenen bir ekosistem var. Siz de bu ekosistemin içinde insanların istekleri ve ihtiyaçlarına göre hareket ediyorsunuz. Örneğin, bir ürün fazlaca üretilmeye başladığında bunu daha hızlı yollarla ve daha verimli şekilde gideceği yere teslim edecek çözümler bulmamız gerekiyor. Trenler, zeplinler, kamyonlar... Artık ne olursa. Oyuna başladığımız noktada yer alan eğitim bölümünde mekanikleri ve oynanışı kolayca kavrayabiliyoruz. İlk başlarda her strateji oyununda olduğu gibi Rise of Industry de yardımını oyuncudan esir-

gemiyor. Dünya'nın içine bir anda bırakmıyor sizi, aksine tüm detayları yavaş yavaş ortaya çıkarıyor. Detaylı olmasının yanı sıra ne kadar detaya inebileceğinizi ve zorlanacağınızı da oyun tamamen size bırakıyor. Taleplere göre hareket etmeniz de şehrin asıl yöneticisinin ve karar noktasının siz olduğunuzu unutmuyorsunuz. Tabii bu türün diğer oyunlarında da olduğu gibi burada da bazı riskler mevcut. Korkmayın, bir anda deprem, tsunami gibi doğa olayları gerçekleşip her şeyi mahvetmiyor. Bunun yerine dükkanlar batıyor ya da tarlaya ektiğiniz mahsullerden yeterli verimi alamayabiliyorsunuz. Bu yüzden yatırımlarını şehirde dağıtmanızı öneririm. Grafikleri ön planda olmayan yapımda ışıklandırmalar ve kaplamalar göze gayet hoş geliyor. Arka plan müzikleri de oyun yapısıyla uyumlu. Rise of Industry, şehir inşa etmeyi, yönetmeyi seven oyuncular için güzel bir tat olacaktır. Fiyatı da uygun olan yapımda, denemeyi hak ediyor. **◆ Tunahan Ertaş**

KARAR

ARTI Kendisine özgü bir ekosisteme sahip. Eğitim bölümü son derece başarılı.

Grafik stili göze hoş geliyor.

EKSİ İçerik çok çabuk tüketiliyor ve bir süre sonra tekrara dönüyorsunuz.



Yapım Cracked Heads Games **Dağıtım** Headup **Tür** Korku, Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.headupgames.com/game/silver-chains

Silver Chains

İnşa edilen her on malikânedeki sekizinde, muhakkak açığa çıkmaması gereken bir olay vuku bulmuştur.

Hayatta kalma tarzında bir korku oyunu yapmak isteyenler için malzemeler: 1. Bir adet kocaman ve terk edilmiş malikâne 2. Kocaman terk edilmiş malikânede yaşanmış trajik bir olay 3. Neden o malikânede olduğunu hatırlayamayan (hafıza kaybı yaşayan) ve eline kendisini korumak için sopa dahi alamayan ana karakter. İsteye bağlı olarak süslemeler: yağmurlu ve kasvetli hava, dağların arasında veya ormanlık alanda bir arazi. Hepsini bir araya getirin, iyice karıştırın ve pişirin. Ta daaa! Karşınızda Amnesia! Pardon Silver Chains.

Aslında trajikomik bir gerçeği dile getirmeye çalışıyorum. Bu tarz oyunlar piyasada aşırı şekilde çoğaldı ve artık iyiyi kötüden ayırt etmek iyice zor hale geldi. Her yapımcının hayali Outlast veya Amnesia tarzında bir oyun yaratmak ama oyuncu kitlesi zihinsel bir yorgunluk yaşadığı için türe olan ilgi de eskisi gibi değil. Her çıkan oyun bu tarzın öncülerinin çakması olarak nitelendiriliyor ve birçoğu bu yüzden hak ettiği ilgiyi göremiyor. Gelelim oyunumuza. Silver Chains, grafikleri ile göze hitap etse de acayip bir Amnesia taklidi olmuş. Oyunun başına Amnesia ibaresi eklense aynı yapımcılardan zannedersiniz, o

derece. İçerik olarak yüklenecek bir yanı yok. Evet, ürpertici. Evet, geriliyorsunuz ve ani sıçramalar yaşıyorsunuz ama bunları zaten çok yaşamadık mı? Korkuyoruz ama şaşırıyoruz. Bu seferki, malikânede gezinerek keşif yapmak ve bazı olayları gün yüzüne çıkarmak için görevlendirilen karakterin adı Peter. Peter, İngiltere'nin kırsal bir kesiminde, bilmediği bir şekilde, kendisini bir malikânede bulur ve çok geçmeden yalnız olmadığını anlar. En önemlisi de araştırmasını sürdürdükçe, hatırlayamasa da daha önce bu malikânede bulunduğunu keşfeder. Bir yandan garip varlıklardan sakınmak, bir yandan karanlık sırları gün yüzüne çıkarmak Peter için bir hayli zor olacaktır. Ama bari eline taş falan al be Peter! Oyunun teknik yönüne diyecek pek bir sözüm yok. Grafikler ürkütücü havayı çok iyi yansıtıyor. Müzikler ürpertici. Özellikle tehlike yaklaştığında küçük bir çocuğun "she is coming" fısıltısı iyice gerilmenize neden oluyor. Gözüme çarpan tek şey, bir dolaba falan saklanıp dışarıyı gözetlerken kenarların sanki kat katmış gibi oluşu. Çizgileri seçebiliyorsunuz. Saklanmadığımız zamanlar ise belirli bulmacalar çözerek malikânede gezebilecek daha fazla kapı açıyor ve yolumuza

bakıyoruz. Yalnız, bulmaca konusunda fazla bir şey beklemeyin. Kilitli kapıların anahtarını bulmak için yapılan ufak uğraşlar bunlar. Asıl yaptığımız bolca okumak! Tabii, kim peşinde bir yaratık varken durup, bol bol okumak istemez ki? Okuduklarımız arasında ise ne ararsanız var. Kan, şiddet ve rüyalarınıza girecek olaylar! Sonuçta hikâye bakımından Silver Chains'in hakkını yemek istemem. Sonuçta Peter ile beraber biz de ne olup bittiğini merak ediyoruz.

Silver Chains klişe bir oyun. Bildik formül bir kez daha karşımızda, dolayısıyla oyun bizlere herhangi bir yenilik sunmuyor ama en azından işini başarılı bir şekilde yapmış. Şunu da belirteyim: En kısa zamanda hayatta kalma türüne bir tazelik gelmesi şart!

◆ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

ARTI Grafikler ve müzikler bir hayli başarılı. Hikâye merak uyandırıcı
EKSİ Türe yenilik olarak hiçbir şey katmıyor.

74



Heavy Rain (PC)

Aradan kaç yıl geçerse geçsin, ölümün yüzü soğuktur.

2010 yılında piyasaya çıktığında kendi türüne sayısız yenilik getiren ve bir araba oyun tarafından da taklit edilen Heavy Rain, nihayet evine konsol sokmamaya ant içmiş (Bkz. Cem Şancı) oyuncular tarafından da denenebilmesi adına Epic Games Store'da yerini aldı. Peki, Origami Killer adındaki bir çocuk katilini bulmak adına kendi bildiği yollardan giden dört kişi (oğlunu arayan bir baba, bir federal ajan, bir gazeteci ve bir özel dedektif) üzerine kurulan ve seçimlerinize göre çok farklı sonlarla bitebilen bu oyun günümüzde ne durumda? Hala kaçınılmaması gereken bir deneyim mi? Heavy Rain'i asla kişisel favorim olmamasına rağmen cevabım, evet.

Oyunun PC versiyonu hayli detaylı grafik seçenekleriyle geliyor ancak optimizasyon konusunda şimdilik biraz çuvallamış durumda. Sisteminizin gücünden bağımsız olarak takılmalar, atlamalar yaşayabiliyorsunuz ve kontrol mekanikleri de yaşını fena halde hissettiriyor. Bununla birlikte oyunun karanlık atmosferi, yaşattığı gerilim, sizi sürekli merakta tutması ve

birbirinden ilginç karakterleri halen yerinde duruyor ve aradan geçen dokuz senede kesinlikle yaşlanmamış gibiler. Şu da var, Heavy Rain macera türüne tutkun olsanız da olmasanız da sizi yakalıyor, o ıslak, karanlık sokaklara salıyor ve bitirme isteğinizi körüklüyor, bu kaçınılmaz. Heavy Rain'in Epic Store fiyatı 70 TL. Bu kalitede bir oyun için çok uygun olsa da macera türü için ölüp bitmeyenleri kendisine çekecek kadar da albenili değil. Keşke yaşını bu kadar belli etmese ama kusursuz oyun diye bir şey yok neticede. Tıpkı kusursuz bir cinayet diye bir şey olmadığı gibi. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Gerçek bir klasiği PC'de deneyimleme keyfi. Merak uyandıran ve seçimlerinize göre gelişen hikaye.

EKSİ Yaşını gösteren grafikler ve optimizasyon sorunları. Karakterleri yönetmek bir işkenca.

80



Vaporum

Erken erişimden çıktı çıkmasına da, ne değişti?

Daha önce ilk bakış atmıştık, hatırlayanlar olacaktır. Oyun tam sürüme eriştiği için, incelemenin de vakti geldi artık. Neler değişti, neler yeni, ne gibi sürprizler ile karşılaştım bunları anlatayım isterdim ancak açıkçası çok da bir değişiklik yok. Tek diyebileceğim cilas atılmış. Hataları giderilmiş, rakamsal dengeler yerine oturmuş falan. Steampunk tarzını benimsemiş bir oyun olan Vaporum, başlarken bize konuyu kısa ve hoş bir intro ile anlatıyor. Karakterimizin neden buralara geldiğini hatırlamıyor oluşumuz da oyuna oldukça esrarengiz bir tat katıyor. Denizin ortasında bir yapı var ve bizi kendisine çağırıyor. Aradığı cevapların peşine düşen

karakterimiz açılan kapıdan içeri dalıyor ve maceramız başlıyor. (Yeeaaani, çok da heyecanlandırmıyor.)

Oyunda ilerledikçe bulduğumuz notlar ile mevzuyu kavramaya çalışırken, hemen bir Exosuit giyiyoruz, sınıfımızı belirleyen bu exolar kendi aralarında Combat, Heavy ve Thaum olarak üçe ayrılmış durumdadır. Silahlar tabii ki yakın ve uzak mesafe olarak gruplanmış, hepsinin avantaj ve dezavantajları var.

Düşman türüne göre doğru silahları kullanma gereği birçok RPG'de olduğu gibi burada da var. Uzak mesafe silahlarda ise tabanca ve tüfek sıkıyoruz. Seviye atladık-

ça yetenek puanı dağıtıyoruz. Bulmacalar bir süre sonra kendini tekrar eder gibi hissettiriyor ve deneme yanılma ile çözmek gerektiği için (insan biraz ipucu falan koysun ya da bir şekilde yön verir) tat kaçırılmaya başlıyor. Bu da çözülmüşünüz hissiyatından ziyade sırayla şansınızı deniyormuşsunuz hissiyatı vererek damakta hoş olmayan bir tat bırakıyor.

Grafik, ses ve müzik kısmında çok başarılı değil, ama erken erişime göre eli yüzü, sesi daha düzgün. **◆ Sonat Samir**

KARAR

ARTI Türün sevenleri için, bolca bulmaca ve karakter geliştirme seçeneği. Kaliteli Steampunk atmosferi.

EKSİ Bir süre sonra o zindan, cidden zindan tadı veriyor, oyunu kapatmak isteği uyandırabiliyor. Özellikle bulmacaların deneme yanılma ile sizi çözüme götürmeye zorlaması çok can sıkıcı, biraz ipucu falan güzel olabilirdi.

55



Yapım Star Drifters Dağıtım Star Drifters Tür Strateji Platform PC Web www.driftlandthegame.com

Driftland: The Magic Revival

Büyülü adalar atlası diyebilir miyiz?

Oyunumuzda birbirinden kopuk kıtaların olduğu bir haritaya sahibiz. Fakat sahip olduğumuz büyü gücüyle bu kıtaları bir araya getirerek şehir sınırlarımızı geliştirebiliyoruz. Anlayacağınız harita birbirinden kopuk adalardan oluşuyor. Yeni toprak için yeni adaları keşfetmek ve büyüme şart. Oyun tadında bir 4X strateji deneyimi sunan

ender yapımlardan bir tanesi. Hem mikro hem de makro ekonomi sistemine sahip olması ile de beni mest etmeyi başardı. Bir yandan ülkemizdeki popülasyonu arttırırken, bir yandan da vergilerden para toplamaya ama tüm bunlar olurken de kimseyi aç bırakmamaya uğraşyoruz. Her bölümde farklı düşmanlar bulunuyor. Bu düşmanları alt etmek için de farklı birimler üretiyoruz. Fakat Majesty serisinde olduğu gibi üzerlerinde direkt kontrolümüz bulunmuyor. Bunun yerine haritanın farklı noktalarına farklı işler atıyor ve ilgilenen karakterlerimizin bu bölgelere gitmelerini bekliyoruz. İlgiyi arttırmak için daha fazla altın sunarak, daha fazla karakterimizi olaya bulaştırmak mümkün. Oyunda yedi farklı kaynak bulunuyor. Fakat bu kaynakları her daim bulamamak kimi zaman oyunu çok zorlaştırabiliyor.

Ayrıca upkeep sistemi sayesinde/sebebiyle sürekli kaynak depolamak da mümkün değil. Deneyim ettiğim kadarı ile oyun bu noktada biraz sıkıntı yaşıyor çünkü dengeyi sağlamak gerçekten çok zor. Ayrıca market üzerinden yapılan alım satımlar da çok dengesiz. Ekonomik çalışma prensibinin düzensizliği haricindeyse gayet iddialı bir 4X oyun deneyim ettiğimi belirtmek isterim.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Kaliteli harita ve oyun mekanikleri. Zorlayıcı ama bir o kadar da eğlenceli oyun yapısı.

EKSİ Ekonomik alt yapıda yaşana sorunlar.

75

Yapım Blizzard Entertainment Dağıtım Blizzard Entertainment Tür Strateji Platform PC, Mac Web www.starcraft.com

Starcraft Cartooned

Klasik RTS oyununa eğlenceli bir bakış...

Tatilimi yapıyor ve bu sırada içeceğimi yudumluyorken, telefonuma Kürşat'tan "Starcraft Cartooned'u gördün mü?" diye bir mesaj geldi. Başta tollüyor sandım elbette. Ekrana görüntüsünü de gönderdi sonrasında. Hala daha inanmamıştım. Ta ki videosunu izleyene kadar. Başta saçma bir fikir gibi geldiğini itiraf etmeliyim. Apar topar hazırladım ve tatilimi yarım bırakarak İstanbul'a doğru yola çıktım(!). Zira hatırladığım kadarıyla Blizzard, tarihinde ilk defa bir yapımı duyurup da hemen akabinde "Çıktı!" diye bir açıklamada bulunuyor. Hepimiz Blizzard'ın "Soon" kelimesini kullanmasına ve o oyunun da yıllar sonra çıkmasına alışmışız... Neyse gelelim oyuna, daha doğrusu bu moda. Öncelikle Blizzard oyunlarını takip edenlerin Carbot Animasyon firmasının yapmış olduğu animasyonlarını mutlaka izlemiş ya da bir şekilde denk gelmiştir. İşte bu modun çizimleri de bu firmanın animasyonlarından geliyor. Starcraft Cartooned'u oynayabilmek için Starcraft Remastered'a ihtiyacınız olduğunu belirteyim. Az önce de bahsettiğim gibi bu aslında bir oyun değil, bir mod. Starcraft Remastered'dı sevmiş olmama rağmen yine de gözümü rahatsız eden o piksel piksel görüntü, Starcraft Cartooned ile yepyeni bir kimliğe bürünerek oyunu son derece oynanabilir kılmış.

Mod olduğundan ötürü menüden istediğiniz zaman eski görseleğe geçiş yapmak da mümkün. Üstelik arkadaşlarınızla multiplayer maç yapmak isterseniz ve onlarda Cartooned modu yoksa dahi karşılıklı oynayabiliyorsunuz. Açıkçası beni üzen tek nokta bu modun fiyatı oldu. 10 Euro fiyat etiketiyle satılan bu modu oynayabilmek için de Starcraft Remastered'a ihtiyacınız bulunuyor. İşte bu noktada her ikisinin de satıldığı paketi almak isteyebilirsiniz ancak o zaman da fiyatı 25 Euro oluyor. Bu da

özellikle ülkemizde biraz tuzlu bir rakama erişmesi demek. Ancak yine de Starcraft hayranlarına şiddetle tavsiye ediyorum. ◆ Emre Öztınaz

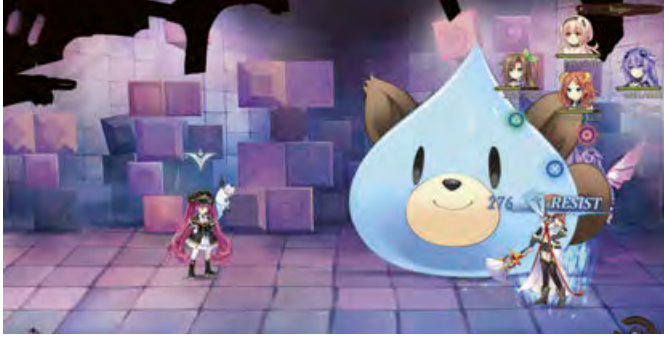
KARAR

ARTI Müthiş görseleği ile Starcraft Remastered'ın oynanabilmesini son derece artırıyor.

EKSİ Fiyatı bu modun tek eksisi.

90





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



Yapım Artisan Studios Dağıtım Idea Factory International Tür JRPG Platform PC, PS4, Switch Web ideafintl.com/super-nep

Super Neptunia RPG

Süper olduğuna hem fikir miyiz?

2010 yılında başlayan Neptunia evreninin on yedinci oyunu hayranlarını mutlu etmiş olabilir ama beni JRPG dünyasını sorgular hale getirdi. Oyunda hafızasını kaybetmiş kızımıza geçmiş yaşamını hatırlatmamız ve aynı zamanda da kasabadaki insanların tuhaf isteklerini yerine getirmemiz gerekiyor. Açık dünyaya çıktığınızda küçük mavi yaratıklar karşınıza çıkıyor, üzerinden atlayarak geçebilirsiniz ama savaşmanız sizin yararınıza. Hem altın hem de gelişiminiz için çeşitli malzemeler kazanabileceğiniz var. İşin hileli kısmı, başta "mavi" görünen yaratıkların aslında ne ya da kaç kişi olduğunu ancak savaşta anlayabiliyorsunuz. Bir anda çok güçlü üç adam ya

da beş kişiye bedel "ateş adamlar" karşınıza çıkabiliyor. Savaş kısmı biraz sıkıcı, tam olarak sıra tabanlı da değil, gücünüzün dolmasını beklemeniz gerekiyor ve siz ekrana boş boş bakarken rakibin saldırmasını izlemek hiç eğlenceli değil. Kısa bir süre sonra hızlı oynama tuşlarını buldum da bu acılı bekleşten kurtuldum. Görevleri yerine getirmek iyi hoş ama ulaşım ve lokasyon için herhangi bir kolaylık yok oyunda. "Ratchet Volcano'da birini yok et" diyor ama bütün o bölgeyi tek tek taramak gerekiyor. Aynı yerde onlarca kez dolaştıktan sonra, şansa bir yerden çıkınca buluyorum. Haritada bana özellikle yerini göstereceğim ama biraz yardımcı olunabilir çünkü bir bölgeden diğerine

geçmek için de hep aynı yollardan geçmemiz gerekiyor. Platformlar arası atlamalarda düştüğünde ölmüyor ama bazen ne kadar iyi atsanız da başarılı olunamıyor. Super Neptunia, meraklıların ilgisini çekebilir ama mesela evrene ilk kez giren birisi için çok da arkadaş canlısı bir ortam sağlamıyor. ♦ **Nevra İlhan**

KARAR

ARTI Grafik ve karakterler anime meraklılarının ilgisini çekebilir.
EKSİ Haritanın kullanışsız olması. savaş sahnelerinin kendini tekrar etmesi.

63

Yapım Sukeban Games Dağıtım Ysbryd Games, AGM PLAYISM Tür Görsel Roman Platform PC, PS4, Switch, PSVita, Mac Web waifubartending.com

Vambrace: Cold Soul

Bu oyunda iki amacınız var: Biri dünyayı kurtarmak, diğeri hayatta kalmak

Darkest Dungeon tarzı ile dikkat çeken yapımda oyunun geçtiği şehir olan Icenaire şehri lanetlenmiş ve hayatta kalanlar yer altına sığınmak zorunda kalmıştır. Karşılarındaki kötülüğe ve kralları Shades'e karşı çaresizce mücadele etmeye çalışmaktadırlar ama ölümler ordusuna karşı ne yapabilirler ki? Nitekim umut en beklenmedik anda gelir. Bir yabancı, kolunda büyü zırhı ile (Vambrace) ortaya çıkar ve insanlığın umudu olur. Bu yabancı adı Evelia Lyric'tir ve Aetherbrace'nin taşıyıcısı olarak lanetli Icenaire şehrine girebilecek tek insandır.

İlk birkaç görevi ile tekdüze bir ilerleyiş gösteren Vambrace, siz oyunun mekaniklerini kavradıkça dallanıp budaklanan türden. Yeni karakterler, yeni yetenekler ve yeni görevlerle beraber zorluk da giderek artıyor. Genelde dörderli ekiplerle kimi zaman sayıları sizden az, çoğu zaman eşit düşmanlara sırası ile hünerlerinizi gösteriyorsunuz. Bu arada hemen uyarayım: Evelia ölürse şehre geri ışınlanıyor ve son kaydınızdan bu yana olan tüm geliştirmeleri – altınları kaybediyorsunuz. Evelia'nın yanındaki karakterler ölürse de

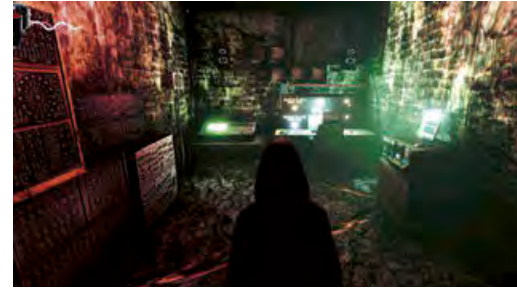
onlara veda edebilirsiniz çünkü ölüm onlar için kalıcı. Neyse ki karakter çeşidi sayesinde açığı çabuk kapatıyorsunuz ama bu karakterleri de baştan eğitmeniz gerekecek. Bu yan karakterler silahşorlardan büyü kullananlara kadar çeşitli avantajlara ve dezavantajlara sahipler. Hikâye bakımından sürükleyici olan oyunun en büyük dezavantajı zorluğu. Bu yüzden hem kendinizin hem de ekibinizin güçlerine – zırhlarına dikkat edin, intihar görevlerine atlamayın ve mümkün olduğunca yan görev yaparak yüklemeye bakın. Yani sabır bu oyunun olmazsa olmazlarından. ♦ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

ARTI Hikâyesi merak uyandırıcı. Karakter çeşitliliği ve gelişime açık oluşları
EKSİ Dövüşlerdeki zorluk ve en ufak hatanın kalıcı ölüm ile sonuçlanması. Oyunda ilerlemek için sizi yan görevlere itmesi

77





Yapım Abramelin Games Dağıtım Abramelin Games Tür Korku Platform PS4 Web abramelinalgames.blogspot.com/2017/04/injection-23.html

Injection π23 'No name, no number'

Survival Horror türüne saygı duruşunu amaçlayan ve beceremeyen bir yapım

Oyunların artık hatırı sayılır bir tarihi var ve doğal olarak nostalji de bu kültürün bir parçası. Pek çok eski oyunun yeniden yapımı veya ruhani devamı sayılabilecek oyunlar piyasaya sürülüyor. Injection da özellikle PS2'nin Survival/Horror oyunlarının bir ruhani devamcısı olmaya çalışıyor. Özellikle oyunun ilhamının çoğunu Silent Hill'den aldığı çok belli. Fakat ne yazık ki bu oyunu oynayacağınıza o yılların oyunlarını bulup yeniden oynamanızı tavsiye ederim. Sebeplerini şimdi açıklıyorum.

Bir kere Injection'ın görselleri çok sıradan ve animasyonlar korkunç. Oyunun bağımsız olması buna bir bahane olamaz. Bir oyunun ruhani devamı olmak için de birebir aynısını yapmaya gerek yok. Home isimli tek kişinin yaptığı 2012

yapımı oyuna bakmanızı öneririm. İki boyutlu olsa da Silent Hill 2'nin ruhunu pek çok yapımdan çok daha fazla taşıyor. Yani buradan çıkan sonuç bir şeyi doğru düzgün yapacak imkanınız yoksa yaratıcı veya yenilikçi sonuçlara başvurmanız gerektiği. Düşününce Silent Hill de zamanının makineleri tüm kasabayı renderlamakta zorlandığı için "sis" gibi yaratıcı bir çözüme başvurmuştu ve bu sis de oyunun simgesi oldu. Tembellik ile imkansızlık arasında fark var.

Bunu geçerse Injection bir korku oyunu olarak zayıf kalıyor çünkü her şeyi bir anda üzerinize atıyor. Bu da oyunun heyecansız ve tansiyonsuz bir hale getiriyor. Zamanının korku oyunlarının en büyük özelliği tansiyonu ve nüansları

çok iyi kullanmalarıydı. Injection'da ise hem atmosfer sizi germeye çalışıyor hem her yerde şiddet ve vahşet öğeleri bolca var. Düzgün bir denge sağlanamamış. Oyun biraz çorba gibi. Kısacası hevesli bir ekip bir şeyleri yeniden üretmek istemiş ama sınıfta kalmış. Oyunun bir tek bulmacaları fena değil. Çok ama çok meraklısıysanız bir bakabilirsiniz ama bunun dışında önermiyorum. ♦ Ege Tülek

KARAR

ARTI Bazı bulmacalar yaratıcı.
EKSİ Kötü animasyonlar. Baygınlik geçirten korku öğeleri. Sıfır yaratıcılık.

35

Yapım JoyMasher Dağıtım The Arcade Crew Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Web blazingchrome.com

Blazing Chrome

16 bit aksiyon dönemine hızlı bir dönüş

Contra'yı sever misiniz? Peki Metal Slug? Bunların bir karışımı hoşunuza gider miydi? O zaman doğru yerdesiniz; Blazing Chrome bizi hem geçmişe götürüyor, hem de aksiyonun tam ortasına bırakıyor.

Her anlamda geçmişten fırlayıp gelmiş, 16 bit bir shoot'em up oyunu imajı çizen Blazing Chrome, bu işi o kadar iyi başarıyor ki ciddi anlamda bu konuda en üst noktalarda olabilir. Yapımcılar resmen o eski dönemi günümüze mükemmel bir şekilde taşımış.

Görsel anlamda oyunun neye benzediğini anlamış olmalısınız. İşin güzel tarafı oynanışta da geçmişin izleri aynen karşımıza çıkıyor. Oyuna üç karakterden birini seçerek başlıyoruz –ki ileride başka karakterler de açabiliyoruz– ve bir anda aksiyonun ortasına bırakılıyoruz. Oyun tam olarak eski dönemdeki gibi 2 boyutlu, yandan bir görünüşte oynanıyor. Bir kez vurulunca ölünüz ve belirli sayıda canımız oluyor; hepsi bitince de Game Over yazısını görüyoruz. Kahramanımız etraftan bir takım silahlar bulabiliyor ve öldüğünde bunlar da yok oluyor, o yüzden dikkatlice ilerlememiz gerekiyor. Ne var ki oyun üzerimize sürekli düşman ve mermi yolladığı için bu pek mümkün olmuyor. Her bölümü sağlam bir başarı yakalamak için o bölümü avcunuzun içi gibi bilmeniz gerekiyor ve bu da elbette zaman ve sabır istiyor. Oyunda ilerledikçe farklı araçlara binip, birbirinden zorlu boss'larla da mücadeleye giriyoruz. Boss mücadeleleri hiç kolay değil fakat nasıl saldırdıklarını öğrendikten sonra işimiz biraz daha kolaylaşabiliyor. (%10 oranında mesela!)

Biraz fazla hareketli ve zorlu olmasından öte hiçbir eksisi olmayan Blazing Chrome'u, özellikle eski dönemin 2D aksiyon oyunu tutkunlarına şiddetle öneririm. ♦ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Dönemin ruhu çok iyi yansıtılmış, aksiyon dozu keyif veriyor.
EKSİ Biraz zorlayıp sabır ölçüyor.

88





Yapım doinksoft Dağıtım Devolver Digital Tür Platform Platform PC, Switch Web www.gatoroboto.com

Gato Roboto

Bir nevi Gato Miyavato!

Kedi var kedi! Koş kankut koş! Her yer kedi zaten! Oyunda da kedi var, sen de çok seveceksin en beğendiğim okur... Gato Roboto yani -bence- zırhlı kedi isimli oyun ile karşınızdayım! Kendi dünyasında küçük bir platformer olan bu güzide oyunda, minnoş mu minnoş bir kediyi kontrol ediyoruz. Yapmamız gerekense basit; bir şekilde ilerlemek! Ekran görüntülerinden de göreceğiniz üzere, oyunumuz tamamen siyah beyaz bir renk paleti üzerine kurulu. İlk bakışta sadece görsel bir farklılık gibi dursa da aslında oyunu deneyim edince anlıyorsunuz ki bu iki renk, birçok engeli görmeyi zorlaştırıyor. (Ya da ben bu iki renge karşı kodu bozuk bir haldeyim!) Karakterimiz olan minnoş kedi ile de karşımıza çıkan

bölmeleri bir bir geçmeye çalışıyoruz. Kedimizin bir kendi hali, bir de zırhlı hali var. Aslında bir de kullanabildiği cihazlar söz konusu ama onlar gelip geçici. Zırha büründüğümüz zaman hem ufak bir saldırı, hem de daha çok zarar verebilen roket saldırısı gerçekleştirebiliyoruz. Roket saldırısının esas önemli noktasıysa, belirli noktaları kırarak bize yol açabilmesi. Fakat bu yolları açarken de dikkat etmek gerekiyor. Bir anda çok fazla yeri patlatıp ilerleyememek söz konusu olabilir ki bu oyunun can sıkıcı kısımlarına bir örnek. Etrafta birçok farklı düşman bulunduğu gibi, birçok farklı bulmaca da söz konusu... Hatta çoğu zaman belirli bir noktaya kadar zırh ile gelip, akabinde zırhtan inip, sadece kedi

halimizin gidebileceği yollardan ilerleyip, zırhımıza geri dönmemiz gerekiyor. Açıkçası Gato Roboto kendi içerisinde çok dengeli bir yapılmış diyebilirim. Hem göze, hem de gönle hitap ediyor. Hızlı, kısa ve kedili bir oyun arayanlar için iyi bir seçim.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Eğlenceli oyun yapısı.

Farklı bulmaca ve Boss savaşları.

EKSİ Siyah beyaz renklerin göz yorması.

80

Yapım Sweet Bandits Studios Dağıtım Sweet Bandits Studios Tür Dövüş Platform PC Web sweetbanditsstudios.com/devblog/category/coffence

Coffence

Bu oyun sabah kahvesini içmeden ayılamayanlara gelsin

Mortal Kombat, Tekken veya Street Fighter gibi oyunların domine ettiği dövüş piyasasında bir dövüş oyunu çıkarmak ve fark edilmek istiyorsanız farklı bir şeyler denemek şart. Yoksa arada kaynar gidersiniz. Coffence de farklı bir şeyler yapmış ve olmuş / olmamış arasında gidip gelmiş.

Tıpkı Super Smash Bros gibi Coffence'in de kendine has bir tarzı var. Öncelikle oyunda sağlık çubuğu diye bir olay yok, kahve bardakları var. Rakibinize vurdukça bardaktaki

kahve havaya uçuyor ve geri siz rakibinizden önce kahveyi yakalar veya kahve yere düşerse rakibinizin bardağından bir sayı eksilmiş oluyor. Siz rakibin kahvesinden kendi bardağınıza doldurursanız ise özel hareketler sergileyecek gücü depoluyorsunuz. Coffence'den hikaye beklemeyin. Hips-ter abi, iş adamı ciddi abi, özgür kız veya bir köpeçik (evet, bildiğimiz köpek) gibi absürt tipli karakterler var ve her biri elinde (köpeğin ağzında) bardağı ile karşısın-

daki rakibinin kahvesini dökmeye çalışıyor. Yumruk veya tekme gibi hareketlerin yanında adeta yoyo gibi uzatıp kısaltabildiğiniz bardağınız oyundaki en büyük silahınız. Dört kişiye kadar aynı anda oynayabildiğiniz Coffence, ilk başta eğlenceli bir konsept sunsa da (özellikle çizimleri ile) dövüş mekaniklerin istenilen düzeyde olmadığını fark ediyorsunuz. Bir müddet sonra etrafta sağ sola zıplayıp yoyo gibi kahvemizi ileri geri savuruyoruz sadece. Dolayısıyla Coffence'in ömrü kısa. Kısa ama eğlenceli.

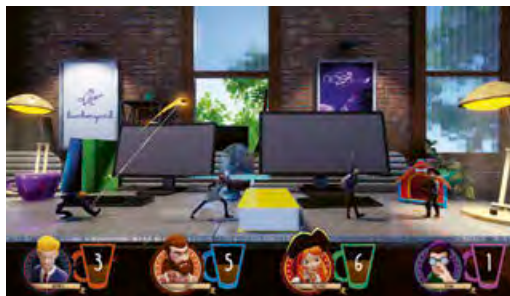
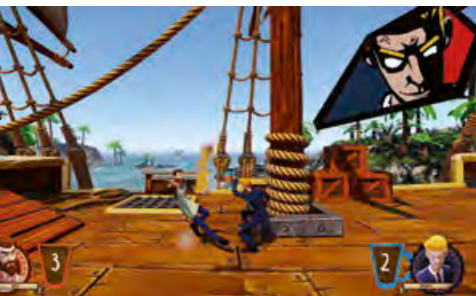
◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Eğlenceli konsept. Renkli çizimler ve civil civil atmosfer.

EKSİ Bazı mekaniklerin tam oturmamış olması. İki kahvelik ömrü var.

75





Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Harry Potter: Wizards Unite

Mutfağınızda Hagrid ya da Hermione'yi görmeye hazır mısınız?

Harry Potter'la 20 yıla dayanan bir geçmişimiz var. Kitaplarını okudum, filmlerini izledim, oyunlarını oynadım, yurt dışında ürünlerinin satıldığı yerlerde değnek almamak için kendimi zor tuttum. Bu yüzden de ülkemize layık görülmeden bu oyunu incelemem gerekiyordu. Siz değerli okuyucularımız için 1001 zorlukla karşılaşip telefonuma indirdim. Şaka bir yana aslında oldukça kolay oldu, sadece hesabın bağlı olduğu ülkeyi Avustralya ile değiştirdim ve kolayca telefonuma indirdim. Harry Potter: Wizards Unite, Pokemon GO gibi artırılmış gerçeklik oyunu ve evimize, masanın altına, dolabın arkasına saklanmış nesnelere ve kişileri "bulmamızı" sağlıyor. Oyunda kaybolan büyücü ve eşyaların muggle dünyasında görüldüğünü duyan Hogwarts ekibi, onları bulmak için bir ferman yayınlıyor. Bizim de görevimiz bu kayıpları bulup Hogwarts'a geri göndermek zaten. Oyuna karakter güncelleştirmesini yaparak başlıyoruz. Oyuna kendi fotoğrafınızı yükleyip Hermione'nin çılgın saçlarına ya da Harry Potter gözlüğü ve yara izine sahip olabilirsiniz. Her ne kadar rengini sevsem de Gryffindor olduğum için atkıyı seçtikten sonra göreve başlıyorum. Açılan haritada, çevredeki bazı binalar, heykeller ve

duvar resimleri işaretli görünüyor. Eve 10 dakika uzaklıktaki Atatürk heykeli, duvardaki kedi resmi ya da büyük bir köşk gibi "Green House" denilen yerlerin yakınına gidip enerji ya da büyü yapımında kullanılacak malzemeler toplayabiliyorsunuz. Baştan söyleyeyim, evden çıkmayı sevmeyenler için çok cazip bir oyun değil; kanepede yatarken sehpanın üzerinde aynı yerde duran yaratığı her gün tekrar yakalamak bir yerden sonra çok sıkıcı olabilir. Peki mekanik nasıl çalışıyor? Aslında oldukça tanıdık. Haritada ışıklı bir simge beliriyor, bu da yakın çevrenizde yakalamamız gereken bir varlık olduğunu gösteriyor ve salonda bütün görkemiyle Hagrid beliriyor. Bu aşamada yapmanız gereken hedefi seçip büyüye üzerine boca etmek ama zorluk dereceleri farklı olduğundan duruma göre iksir kullanmak da gerekebilir. Karşılaşılan her yaratığı tek bir değnek hareketiyle alt etmek de mümkün olmayabiliyor, böyle zamanlarda enerjinizin dolu olması çok önemli. Oyunda biraz ilerledikten sonra uzmanlaşmak istediğiniz üç alandan -Auror (Seherbaz), Magizoolojist (Büyüzooloji) ve Proseffor (Eğitim)- birini seçebilirsiniz. Her görevin kendine özgü yetenekleri var ve bunu geliştirmek

sizin elinizde. Haritada bulduğunuz malzemelerle iksirler hazırlamanız büyülerinizin daha etkili olmasını sağlıyor. Oyunda karşınıza çıkan anahtarlar Portkey Portmanteaus denen yerlere girmek için kullanılıyor ama bunun için de bazen 7, bazen de 5 km yürümeniz isteniyor. Bunun gibi oyunlar sizi evden çıkarmak ve hareket ettirmek için elinden geleni yapıyor, sonuçta her an her yerde Hogwarts'ın size ihtiyacı olabilir. Geçen günlerde yayınladığı büyük güncellemeyle daha da gelişeceğinin sinyallerini veren Wizards Unite'in hedefinde kimler var biraz bundan bahsedeyim. Tabii ki en başta benim de içinde bulunduğum koyu Harry Potter takipçileri. "AR teknolojisi neredeyse ben oradayım" diyenleri ve evde zaman geçirmektense sokaklarda olmayı tercih edenleri de mutlu edecektir. Ben genel olarak sevdim fakat bir süre sonra o büyü yapma kısmı sıkıcı olabiliyor. Oyunda çok ayrıntı var ama bunların pratiğe yansımaları konusunda sıkıntılar da mevcut. Müzikleri güzel ama büyüleri yaparken sesli duymak isterdim "Wingardium Leviosa" diye bağırmasan büyü yapmanın ne anlamı var ki? Oynamaya aralıklı olarak devam ederim ama çılgın gibi sokaklarda kayıpları aramam gibi görünüyör.

74





Tür Macera Platform iOS Fiyat Ücretsiz

Sky: Children of the Light

Efsanevi Journey'nin yapımcısından huzur verici bir macera

Huzur verici oyunlar köşemizde bu ay Sky: Children of the Light var. Journey, Flower gibi oyunların yaratıcısından gelen oyunun görsellerini görünce siz de bu dedime hak vereceksiniz. Sadece iOS olduğuna bakmayın, yakında Android'de de piyasaya çıkmasını bekliyoruz. Sky'ın ayak seslerini ilk olarak 2017 yılında duymuş olsak da biraz gecikmeli olarak bizlerle buluştu. Renkler, müzik ve grafikleriyle huzur dolu bir yolculuğa çıkacağınızı oyunu açar açmaz anlıyorsunuz. Masmavi gökyüzü, uçsuz bucaksız yeşil vadiler, pelerinli çocuklarla

hafiften ürkünç hissettiriyor ama oyunun havasına kendinizi kapırdığınız anda o etki geçiyor. Bu tarz oyunların durağanlığı rahatsız edici oluyorsa da Sky böyle değil çünkü başkalarıyla da oynayabilme imkânı sağlıyor ve bu da oyunu daha eğlenceli hale getirebiliyor. Yalnız ve yürüyerek çıktığınız yolculukta önce uçmayı daha sonra da diğer oyuncularla iletişime girmeyi öğreniyorsunuz. Oyunun oynanışı oldukça kolay ve kontroller de kullanıcı dostu, yönlendirmeyi kavramanız yeterli. Karakteriniz uçabiliyor ama sonsuza dek değil. Uçarak hareket etmek de zo-

runlu değil. Kısa bir oyunu tanıma aşamasından sonra, ana üsse gelip burada avatarınızı, saçınızı ya da pelerininizi değiştirebileceğiniz gibi diğer oyuncularla tanışma imkânı da buluyorsunuz. Karakterinizin dizüstü oturma, mum yakma gibi ilginç hareketleri var. Seviye atladığınızda bu hareketlere daha yenileri ekleniyor. Diyalog olmasa da Sky da tıpkı Journey gibi hikayesini size sessizce anlatmayı tercih eden, aradaki boşlukları doldurmanızı isteyen yapımlardan. Baştan sona sürprizlerle dolu ve size ilginç bir yolculuk sunuyor.

82



Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Makara

Makaraları geriye doğru saralım mı?

Özellikle Paper Wings oyunuyla ilgimizi çeken Türk geliştirici Fil Games, basit ama iyi düşünülmüş bir oyunla tekrar karşımızda. Fizik dersinde gördüğümüz palanga ve makaralardan ilham alan oyun 100 bölümden oluşuyor ama elbette güncellemelerle yeni bulmacalar eklenebilir. Oyuna başlar başlamaz, aklımda çok da tatlı yer etmemiş olan fizik öğretmenim aklıma geldi ama aynı hızla kendisini hafızamdan silip oyunu oynamaya başladım. Amacın ne olduğu ve yapmanız gerekenler, ufak bir tanımla ilk bölümde anlatılıyor. Oyunda makaraların çevresindeki ipleri birbirine değmeden dolamanız gerekiyor. Tüm sarmalı yanlış yaptığınızda en başa değil de hata yaptığınız yere dönüyorsunuz. İlk seviyeler hem oyunu daha iyi kavrayabilmek hem de gözünüzü korkutmamak için oldukça kolay ama sonraki aşamalarda zorlanabilirsiniz. İpucu kullanma hakkınız var, bunun için video izlemeniz gerekiyor. İpucu için video, ücretsiz oyunlarda mantıklı bir seçenek ama bölüm bitirdikten sonra yenisine geçerken video izleme zorunluluğu biraz tat kaçırabiliyor. Bölümü geçme sevincini yaşarken verdiği o "cezalandırılma" hissi çok hoş değil.

74



Tür Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat 1.99 TL (Android ücretsiz)

Nuclear Inc. 2

RBMK tipi bir reaktör nasıl patlar?

Çernobil dizisiyle yatıp kalktığımız şu günlerde, nükleer santrallerle ilgili bir oyun görünce hemen ilgimizi çekti. Dünya tarihinde görülmüş en büyük nükleer patlamalar Çernobil ve Fukushima'da yaşanmıştı bildiğiniz gibi, geçtiğimiz aylarda yayınlanan Chernobyl dizisi sayesinde ilki çok daha fazla üne kavuştu. Diziyi izleyen hemen herkes nükleer santralin nasıl patlayabileceğine dair iyi kötü bir bilgiye sahip oldu. Peki, bu bilgiyi bir mobil oyunda kullanmaya ne dersiniz? Nuclear Inc. 2, aslında bir oyundan çok eğitim uygulaması gibi, reaksiyon nasıl işliyor ya da yakıtın enerjisi nasıl elektriğe dönüşüyor gibi bilgileri anlatmaya çalışıyor. Radyasyona karşı nasıl korunma sağlanır, nükleer yakıt aşırı yüklenince ne olur, yangın çıkarsa nasıl söndürülür gibi bilgileri vermeyi amaçlıyor. Böyle bakılınca çok güzel görünüyor ama pratikte bu söylediklerini çok da başarıyla uyguladığı söylenemez. Hem oynanış hem de seviyeler biraz eski oyun havasında, eğitici grafikleri ve görevleri düzenleyip daha aktif bir hale getirilirse başarılı olabilir.

65



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. CodyCross: Çapraz Bulmaca
2. Fun Race 3D
3. Bus Simulator: Ultimate
4. aquapark.io
5. PUBG Mobile

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Plague Inc.
2. Earn to Die 2
3. Hitman Sniper
4. Minecraft: Pocket Edition
5. Construction Simulator 2014



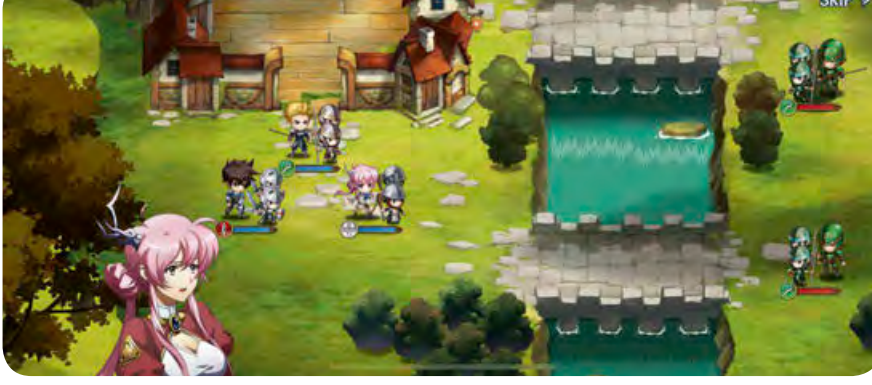
En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. CodyCross: Çapraz Bulmaca
2. Fun Race 3D
3. Bus Simulator: Ultimate
4. aquapark.io
5. Modifiyeli Şahin

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Earn to Die 2
3. Real Drift Car Racing
4. Construction Simulator 2014
5. Hitman Sniper

Nevra İlhan



Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Langrisser Mobile

Merakla beklenen bir JRPG oyunu mu!

Coğunuzun "efsane oyun sonunda Türkiye'de" diye başlayan bülteni okuduğunda hiçbir anlam veremeyeceğine emin olduğum Langrisser Mobile, aslında 1991 yılında çıkan ve JRPG'nin önde gelen temsilcileri arasında sayılan bir oyun. JRPG oyunları, RPG'e göre çok daha fazla ayrıntı içeriyor. Hatta Japonlara özgü bu detaylar hayal gücünüzün sınırlarını zorlayabilir, şaşırmayın. İtiraf ediyorum, bu oyunu indirip açtıktan üç dakika sonrasında kapattım. Bana efsane değilmiş demek ki diye düşünürken geçen akşam otururken bir şans daha vermeye karar verdim ve gözüm bozulana kadar oynadım. Langrisser Mobile "ayrıntılı strateji oyunu severim, gözlerim de bozulabilir, önemli olan beni hayattan kopararak değişik dünyalara atması" diyenleri bir hayli mutlu edebilir. Sizden tek isteğim benim

gibi başlangıçta gördüğünüz karmaşadan korkmayıp içine dalmanız. Oyunda çok fazla içerik, ayrıntı var ama başta çok iyi bir eğitim verdiği için gerekli sabrı gösterirseniz çok zorluk çekmiyorsunuz. Piyadeler, rahipler, mızrakçılar gibi kahramanların birbirinden farklı yetenekleri var. Ana karakterinizin ekibiyle girdiği savaşlar tur tabanlı olarak işliyor ve siz onların yeteneklerine göre karşılaşmayı yönetebilirsiniz. Başlangıçta yapay zekaya karşı oynarken ilerleyen seviyelerde gerçek rakiplerle karşılaşabiliyorsunuz ve bu da oyunu daha heyecanlı hale getiriyor. Karakterlerin ve savaş mekaniklerinin detayları da dünya kadar ama oyunun bir kere büyüüne kapıldınız mı gerisi geliyor. Çok karmaşık görünmesi dezavantaj ama bu türü seviyorsanız sabır göstermenize değeceğini düşünüyorum.

77



Tür Simülasyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Zero City: Zombie Shelter Survival

Zombileri yok edip dünyayı kurtarmak mı? Varım!

Zombiler, dünyanın sonu ve sığınak kurma konularına sıcak bakıyorsanız bu oyun tam size göre. Genel çerçeveye bakarsak, virüsün yayılmasıyla insanlığın çoğu zombiye dönüşmüş, kalan bir avuç insan da dünyayı kurtarmaya çalışıyor. Hastane, Kimya Atölyesi, İttifak Binası, Silah Atölyesi, Laboratuvar gibi odalarla sığınağınızı güçlü ve aktif hale getirmeniz gerekiyor. Hepsini bir anda açmak mümkün değil, seviye atladıkça hem yeni odalar açılıyor hem de onların kapa-

sitesini artırabiliyorsunuz. Başlangıçta para basabildiğiniz bir basımevi ve yemek salonu var ama sonrasında mutfak, muhasebe, marangoz gibi daha birçok odanız oluyor. Haritadan belli bir rotada ilerleyip zombi saldırılarını gerçekleştirdikten sonra sığınaklarda kullanacağımız malzemeleri kazanıyoruz. Sığınakta bulunan odaları geliştirmek, silahları güncellemek için bu savaşlara güçlü girmeniz gerekiyor, bu yüzden spor salonu önemli. Bunun gibi oyunlarda sığınakın oda dizilimini iyi düşünüp ona göre inşa etmeniz gerektiğini unutmayın çünkü sonrasında değişiklik yapılamadığından son pişmanlık fayda etmiyor. Oyun içi satın almalar var ama para harcamadan da iyi seviyelere gelmeniz mümkün. Kendi klanınızı kurabileceğiniz gibi başkalarının ekiplerine de girebilirsiniz. E durmayın, indirin okuduklarınız hoşunuza gittiyse!

75



AĞUSTOS
SAYISINI KAÇIRMA!

20
POSTER

25
STICKER

4
KAPI
ASKISI

5
TELEFON
AKSESUARI

20 POSTER 25 STICKER
4 KAPI ASKISI 5 TELEFON AKSESUARI

heygirl

DAKOTA
ONUN
GİBİ OL!

NOAH
BFF
KANUNU

Shamila
AŞKI GÖRÜNCE
BİZ

M&M
DÜNYA
TURU

AYNI EVİ
PAYLAŞAN
ÜNLÜLER

SOY LUNA
SENİ BEKLİYORDUK!

BİNBİR
SURAT
DYLAN

SELENA
BU FİLM
KAÇMAZ!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

www.heygirl.com.tr

f facebook.com/heygirldergisi

t twitter.com/heygirlonline

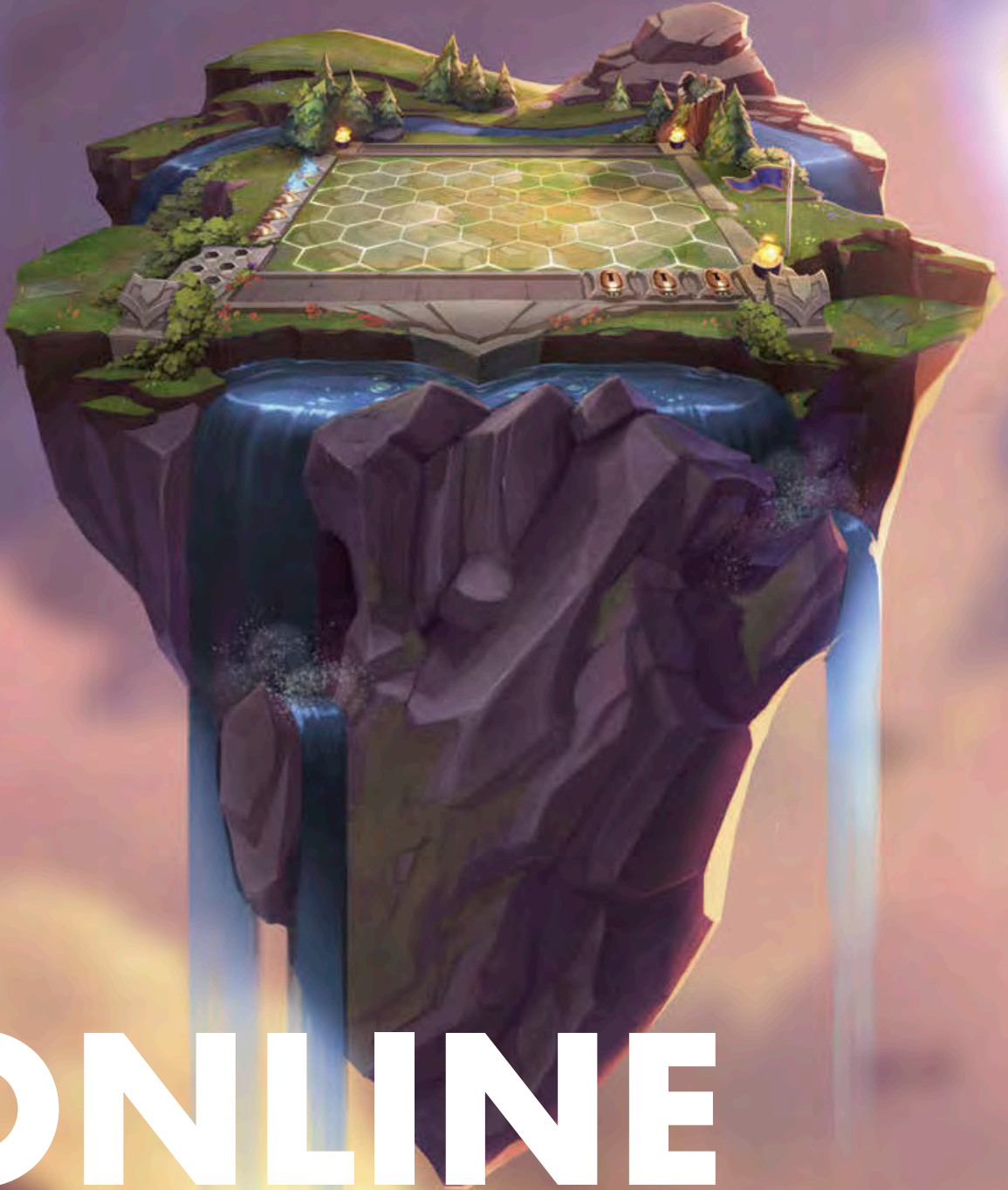
i instagram.com/heygirlonline

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

LOL: TAKTİK SAVAŞLARI

Riot Games'in Auto Chess'e cevabı mercek altında.

Sayfa
88



ONLINE



LORD OF THE RINGS

Eyvah, yeniden geliyor!

Üstat J.R.R. Tolkien'in kaleme aldığı Yüzüklerin Efendisi serisi, 2001 yılında piyasaya çıkan filminden beri çokça konuşuluyor. Filmler o kadar tuttu ki o zamana dek sadece belirli bir çevreye hitap eden Yüzüklerin Efendisi, günümüzde yediden yetmişe herkesin adını duyduğu ender eserlerden bir tanesi haline geldi. Pek tabii kitaptan filme yapılan birçok uyarlamada olduğu gibi filmde de bazı eksikler ya da farklı düşünülen noktalar vardı. Zaman içerisinde üretilen oyunlar ile birçok farklı hikayeyi, kitaplarda olup da filmlerde olmayan ince ayrıntıları deneyim ettik. Fakat 2007 yılına gelinceye kadar kimse LOTR gibi devasa bir dünyaya ait MMORPG türünde bir oyun ile karşılaşmayı beklemiyordu. Tolkien'in yarattığı bu devasa

dünyanın içi, zaten yazar tarafından doldurulmuştu. Haritanın her köşesi ortadaydı ve ırklarından hikayesine kadar uzanan muazzam bir külliyat, online oyun olmak için bekliyordu. Her ne kadar döneminde çok fazla oyuncuya hitap etse de zaman içerisinde de yitip gitti. Azalan oyuncu sayısı sebebiyle ödeme metodlarını da değiştiren yapımcı, son yıllarda kendi kemik kitlesine hitap etmekten ileri gidemiyordu. Nitekim Temmuz ayında Amazon'un oyun tasarımı ekibi olan, Amazon Game Studios'un tasarımcı ortağı olduğu yeni MMORPG Yüzüklerin Efendisi oyunu haberi ile büyük bir heyecan yaşandı. İlk olarak Eylül 2018'de haberi sızan yeni oyun hakkında uzun süredir bir gelişme bulunmuyordu. Öyle görünüyor ki

o yıl Eylül ayındaki haberde bahsedilen oyun, sonunda ortaya geliştirici olarak Amazon ile anlaştı. Ortaya çıkan bilgiler arasında, yeni LOTR Online'nın AAA kalitesinde bir deneyim yaşatacağı ve daha önce görülmemiş bölge, karakter ve düşmanlar ile birlikte geleceği yer alıyor. Leyou Technologies'e göre yeniden popülerlik kazanan Yüzüklerin Efendisi ismine bakılacak olursa iddialı bir yapımcı ile karşılaşmamız işten bile değil. Amazon Game Studios ekibinde daha önceden Destiny, System Shock 2 ve World of Warcraft gibi oyunların yapımında ter dökmüş olan birçok insan bulunuyor. Ne diyelim; heyecan dorukta. Umuyoruz sonunda oyun yapısıyla da oyuncuların dikkatini çekmeyi başaran bir LOTR oyunu ile karşılaşırız. ♦

DC UNIVERSE ONLINE

Switch'ler de DC'leniyor!

Süper kahramanlara olan hayranlık her geçen gün artıyor. Marvel ve DC filmleri ile 2010 yılından bu yana resmen bir fenomene dönüşen süper kahraman ekolü, sanki daha önce yokmuşçasına bir mutluluk ve sevinç ile kucaklanıyor. Neredeyse her yeni film bir öncekinden daha iyi oluyor; neredeyse her iki filmden birisi gişe rekoru kırıyor. Tabii tüm bu filmlerden öncesine dayanan onlarca yıllık bir külliyat var. Pek tabii süper kahramanlar oyun dünyasında da ziyadesiyle süksü yapmış yapımlara imza attılar. Onları hem kendilerine ait özel oyunlarda deneyim ettik, hem de dövüş oyunlarında seçilebilir karakter olarak oynadık. Fakat DC Universe Online ortaya çıkıncaya kadar, tıpkı LOTR örneğinde olduğu gibi, onları online bir oyunda deneyim edebilmek sadece bir hayaldi. Sony Entertainment'a bağlı Austin Studios tarafından geliştirilen oyun, akabinde Daybreak Games bünyesine geçti ve 2011 yılında piyasaya çıktı. DC dünyasında geçen bir MMORPG olarak üretilen yapımcı, birçok online oyundaki gibi seviye atlama ve tüm oyuncular tarafından paylaşılan ortak bir dünya sunuyordu. Üretildiği günden

bu yana birçok farklı episode ile karşımıza çıkan yapımcı, kendisini düzenli olarak güncellemeyi sürdürüyor. Nitekim 18-21 Temmuz tarihlerinde San Diego Comic-Con'da gelen bir habere göre, birçok platformda yer alan DC Universe Online'ın Switch kullanıcıları tarafından ne zaman deneyim edilebileceği kesinleşti. Etkinlikten birkaç ay önce oyunun nasıl gözükeceği hakkında bilgi veren Daybreak Games ekibi, Comic-Con'da da Switch kullanıcılarının bu oyuna 6 Ağustos 2019'de kavuşacaklarını açıkladı. Oyun, tıpkı diğer platformlardaki gibi Free to Play

şeklide piyasaya çıkacak. Başka platformlardan karakter transferi ne yazık ki mümkün olmayacağı gibi Switch üzerinden oyunu deneyim eden platformlardan tamamen ayrı şekilde oyunu deneyim edecekler. Ayrıca herhangi bir şekilde cross-play deneyimi de söz konusu olmayacak. ♦



♦ Ertuğrul Süngü

HEARTHSTONE: ROS - THE DALARAN HEIST

Kötüler, iyileri yenebilecek mi?

Bildiğimiz üzere Hearthstone'un son eklentisi Rise of Shadows bir süredir ortalıkta ve geçtiğimiz aylarda oyunun Solo Adventure kısmı da eski dönemlerdeki gibi kısım kısım oyunculara sunuldu. Toplamda 5 bölümden oluşan The Dalaran Heist macerasının her bir kanadını açmak için ya altın harcadık, ya da para verdik ve nihayetinde tüm serüveni tamamladık. The Dalaran Heist'ta League of E.V.I.L.'in üyelerinin rolünü alıyor ve kötü tarafa geçiyoruz. Bu macera Dalaran Bank ile başlıyor ve sırasıyla The Violet Hold, Streets of Dalaran, The Underbelly ve finalde de Kirin Tor Citadel ile tamamlanıyor. Her bölümde art arda birçok karakterle mücadele ediyor ve bir bölümü tamamladıktan sonra üç tane kart paketine konuyoruz.

Bir bölüme başladığımızda önce karakterimizi seçiyoruz –ki her karakter en başta açık değil, ancak oyunu oynadıkça açılıyor- ve ardından da bir deste seçiyoruz. Önceki Adventure'larda olduğu gibi destemiz maç bitimlerinde yeni kartlarla artıyor. Zaman zaman bir takım pasif güçler veya enteresan özelliklere sahip kartlar seçmemiz de isteniyor ve bunlar, oyunun gidişatını önemli ölçüde değiştiriyor. Örneğin oyun boyunca en soldaki kartımızın iki mana daha aza oynanabilmesini sağlayan

pasif güç bir hayli etkili; tek sırada tüm elinizi oynayabiliyorsunuz. (Sonra da elinizde kart kalmıyor, öyle bakıyorsunuz.)

Diğer Adventure'lardan farklı olarak, bu defa belirli zamanlarda hana uğruyoruz. Burada beş rastgele, farklı seçeneğimiz oluyor. Bazen bize sunulan beş tane kartı destemize ekliyoruz, bazen destemizdeki rastgele bir kart 0 manaya yapılabilir hale geliyor, bazen sağlığımıza 5 puan eklenti yapıyoruz vb.

Olaylar genel olarak rastgele gerçekleştiğinden, mantıklı bir deste ve mantıklı güçlerle bu desteyi güçlendirmek çok olası olmayabiliyor ama genelde işe yarar bir desteye sahip olup son mücadeleye kadar çok da zorlanmadan gelebiliyorsunuz.

The Dalaran Heist'taki bir başka özellik de karakterlerin sahip olabileceği destelerin ve farklı kahraman güçlerinin zamanla bize sunulması. Örneğin Paladin'in normalde 2 manaya yapılan 1/1 Silver Hand Recruit çağırma gücü yerine, oyunda Paladin ile 10 tane silah kullanırsanız, Backup kahraman gücünü açıyor ve 2 manaya, üç tane 1/1 Silver Hand'i kart olarak elinize ekleyebilirsiniz. Her kahramanın bu şekilde üç farklı kahraman gücü oluyor, hepsini açtıktan sonra da yeni bir tura başladığınızda istediğinizi seçebilirsiniz.

Genel anlamda son derece eğlenceli bir Adventure olmuş The Dalaran Heist. Bazı seferler oyunda zorlanıyorsunuz ama genelde rahatlıkla ilerliyorsunuz. Bunu yaparken de ekstra pasif güçler, farklı kahraman güçleri, özel kartlar derken normal bir oyunda olamayacak, inanılmaz kombine ve oyun tecrübelerine şahit olabiliyorsunuz. Oyunun en zorlu kısmıysa beşinci kısmın son mücadelesi... Bu arkadaşları geçebilmek için gerçekten çok iyi bir desteye gelmiş olmanız lazım, ben ancak 10 kez denedikten sonra geçebildim diye hatırlıyorum...

◆ Tuna Şentuna





Yapım Riot Games **Dağıtım** Riot Games **Tür** Auto Battler **Platform** PC, Mac
Web leagueoflegends.fandom.com

League of Legends Taktik Savaşları

Güle güle Battle Royale merhaba Auto Battlers...

Yıllar yıllar önce, League of Legends daha totosunda kısa donla gezerken LEVEL'da inceleme yazısını yazma şerefi bana kalmıştı. Aynı ay Heroes of Newerth'e de bakmış ve beğenmemiştim. Sevin ya da sevmeyin, Riot dünyaya çok sağlam iki şey kazandırdı. O zamana kadar CS ve StarCraft turnuvalarıyla kısıtlı, dar bir alana sıkışmış olan esporu büyük arenalara taşıdı ve bugünkü büyük organizasyonların fitilini ateşledi. Heroes of Newerth'i de F2P modeliyle Dünya'nın çekirdeğine kadar gömdü ve bu model birçok başka oyuna örnek oldu. Ha oynuyor muyum? Hayır, en son beş yıl önce girmişim. LoL yerine döne döne HotS'u tercih ederim (Sürüm sürüm sürüm Activision). Ama LoL mu DotA mı deseniz LoL derim ve o yüzden Underlords'a bakmadım bile. TS'ni duyunca da LoL'ü tekrar yükledim ve bebeğim MK11'i uzunca bir süre rafa kaldırmak zorunda kaldım...

Bundan önceki yıllara Battle Royale devri dersek şu günler için de rahatlıkla Auto Battler zamanı diyebiliriz. Sekiz oyuncu rastgele gelen birliklerini satın alıyor, kafasında bir strateji çizmeye çalışıyor ama tabii ki kahrolası RNG yüzünden çoğu zaman o planlar tutmuyor. Kazandıkça altın kazanıyor, eşya toplama-ya çalışıyor, daha iyi üniteler alıyor ya da elindekileri güçlendiriyor. Kısaca sırasıyla diğer oyuncularla otomatik olarak kapışıp, maçı izliyorsunuz. Az stres bolca düşünme ve strateji üretmeye çalışma diyebiliriz.

Konuya kafadan dalıyorum. Bundan sonra yazacaklarımı oyunu oynayanlar rahatlıkla anlarlar, oyuna yeni başlayacaklar için yukarıdaki tek paragraf kâfi diye düşünüyorum. Taktik Savaşları'nda dikkat etmeniz gereken çok şey var. Öncelikle oyunun size başlangıçta neler verdiğine bakın. Tamam, kafanızda "Elementalist" gitmek olabilir ama bu uzun süreli bir yatırım olduğu için oyunun başında gereksiz can kaybetmemek için idarelik bir yapılanmaya gidebilirsiniz, tamamen sallıyorum; Gunslinger gibi. Oyun size Tristana ve Graves veriyorsa alın, hatta eşya verin, sonradan Ashe ile değiştirecek olsanız bile.

Kaybetmek dersiniz ilk üç sırada kaybetmek çok mühim değil hatta sizin avantajınıza bile diyebilirim çünkü sona düştükçe Atlı Karınca'dan şampiyon ve eşya seçme sırasında öne geçiyorsunuz. Evet TS'nda böyle bir deyim var çünkü belirli aralıklarla daire şeklinde dönen ve üzerlerinde eşya taşıyan şampiyonlardan birini seçip, tahtanıza ekliyorsunuz. Sıralamada ne kadar yukarıdaysanız o kadar geç ne kadar aşağıdaysanız o kadar erken seçme şansınız oluyor. Kafanızda bir Shivana yapısı var ama ortada Shivana yoksa bile Bloodthirster yapmak için gerekli eşyayı buradan alabilirsiniz (sonra Shivana'ya takarsınız). Bana kalırsa Atlı Karınca'da çok istisnai durumlar dışında şampiyondan önce alacağınız eşya önemli

çünkü TFT'de eşya kolay düşmüyor, düşenler de tamamen şansa bağlı.

Sanırım TS'na giydirebileceğim tek nokta bu, RNG etkeninin müthiş öne çıkmış olması. Oyunun başında diğer oyuncularla kapışmadan önce eşya toplamak için üç tur savaştığınız minyonlardan sadece bir Chain Vest düşüşünde insanın tepesi atıyor ve oyuna bayağı bir geriden başlıyorsunuz diyebilirim. Kazanan tiplere baktığımda adamın tahtasında üç tane üçüncü seviye şampiyon gördüğümde bunun da RNG ile alakalı olduğunu fark ediyorum. Çünkü bazen bir Volibear için yağmur duasına çıkıyorsunuz. Ama şu var, iyi oynuyorsanız, düzgün bir "build" yapıyorsanız ilk üçe girebiliyorsunuz ve bu da size hatırı sayılır puan kazandırıyor. Sıralamada beşin altına düştüğünüzde de hızla puan kaybediyorsunuz. Yani ilk beşe girdiğiniz sürece güvenli alandaysınız diyebilirim. Bazen şans size gülüyor ve üst üste maç kazanıyorsunuz. Aslında yazmam gereken çok şey var, ama karakter sınırını çoktan aştım bu da Kürşat beni bir yerlerden makaslayacak demek. Build'ler hakkında, altın faizi, kombine olacak şampiyonlar, hangi şampiyona ne eşya vermek lazım, ne neyin antisini gibi söylemem gereken çok şey var. Olur da bir strateji rehberi yazarsak mutlaka değinirim. Stratejiler hakkında bilgi almak için yayıncı izlemek istiyorsanız ya "itsHafu"yu tavsiye ederim, ya da beni heheheee "Godwish". ♦ **Nurettin Tan**



RÖPORTAJ

Riot Games ile Taktik Savaşları Üzerine

İşin mutfağındaki kişilerle uzun bir röportaj yaptık ve sürpriz, sayfaya sığdıramadık.

Kendinizi biraz tanıtabilir misiniz?

Ödül Küçük: Ben Ödül. İki seneye yakın süredir Riot Games'te Marka Yöneticisi olarak çalışıyorum. Esas olarak da League of Legends tarafında marka yöneticiliği yapıyorum, League of Legends'in bütün iletişim konularıyla ilgileniyorum.

Umut İ: Umud ben de. Yerelleştirmedeyim. Partner ve operasyonlar ile ilgili koordinasyonların yürütülmesinde çalışıyorum. Dışarıda bize destek veren pek çok partnerimiz var ve kısaca, onlarla olan ilişkilerimiz ve bu süreçlerle ilgileniyorum.

Sertaç Kılıcı: Ben Sertaç. Ben de yerelleştirmedeyim. Umud'un sorumluluklarının yanı sıra kullanılan dilin nitelikleri, kalitesi, bütün bunların tutarlı bir şekilde yönetilmesi gibi sorumluluklarım da var. Yani, Riot

Türkiye'nin League of Legends'ta kullandığı dilin sorumluluğunu yürütüyorum.

Peki League of Legends maceranız nasıl başladı? Riot Games ile ilk kez nasıl tanıştınız?

Ödül: Buradan önce 10 sene kadar reklam sektöründe çalıştım. Kariyerim devam ediyorken bir yandan da ilk çıktığı zamanlardan beri League of Legends oynuyordum. Sonrasında bir kariyer değişikliği yapmaya karar vererek reklam sektörünü bıraktım. Riot Games Türkiye ofisinde çalışan bazı arkadaşlarım vardı ve Riot Games kariyer tecrübeme uygun olması bir yana ilgimi çeken bir dünyayı da barındırıyordu benim için. Böylelikle 2 sene öncesinde Riot Games'e geçiş yaptım. İyi ki de yaptım ve çok mutluyum. Bu şekilde istediğim ve hayal ettiğim bir yeri bulabildiğim için şanslı olduğumu söyleyebilirim.

Umud: Benim bir ses mühendisliği geçmişim var. Ondan dolayı 2012'de, Riot Türkiye ofisi ilk açıldığı zaman, burada yerelleştirmede olan arkadaşlarla bağlantım vardı. Şampiyonların seslerinin kaydından sonra gerektiği durumlarda post-process veya edit gibi işlerini dışarıdan ben yapıyordum. O dönemde elimde bırakamayacağım başka projeler de vardı. Bu yüzden 2015'e kadar iki işi birlikte götürdüm. Ondan sonra ise buraya katıldım. O zamandan beri de şam-

piyonların sesleriyle başlayan süreç daha da dallanıp budaklanıp bu hale geldi.

Sertaç: Ben zaten League of Legends oynuyordum ve o zamanlar başka bir projenin yerelleştirme ekibinden bir arkadaşıma "League of Legends diye bir oyun var, çok güzel," dediğimi hatırlıyorum. Sonra o arkadaşım bu proje bittikten birkaç ay sonra beni aradı ve "Sertaç, bahsettiğin oyun vardı ya. Onu yerelleştireceğiz şimdi," dedi. "Vooaav" diye bir zıpladım havalara. Böylelikle o ilk yerelleştirmeyi yaptık. Ondan sonra o organik bağ devam etti. Ben dışarıdan yerelleştirme için olabildiğince destek vermeye devam ettim. 2015'e kadar arada görüşerek, çalışarak aramızdaki bağı koparmamış olduk. O temelin üstüne 2015'te dedik ki tamam artık içeriden sorumluluğu alıp yürütelim, bu işin erişkinliğini görelim. 2015'ten beri de eskiden gelen o organik bağı hala devam ettiriyoruz.

Bu uzun röportajın devamını
LEVEL Online'dan
okuyabilirsiniz.



ÖZEL ÜRETİM KONSOLLAR!

Her konsolun en beğendiğimiz özel üretim versiyonu mercek altında.

Murat Oktay'ı tanımayan yoktur sanıyorum. Şu sıralarda kurucusu olduğu Merlin'in Kazanı ve PLAY4UK ile meşgul olan sevgili dostumuzun en büyük tutkusu ise oyun konsolları. Kendisi Türkiye'nin ilk konsol müzesinin kurucusu ve aşağıda listesini göreceğiniz konsol-

ların bir kısmına zaten sahip, emin olun diğerlerini de çoktan gözüne kestirmiş durumda. Bu liste Murat'ın sahibi olduğu konsolların yanında develede kulak olsa da, aşağıdaki konsolların zamanına yetişemeyen, bu özel versiyonlardan haberi olmayan

veya olsa da edinemeyen oyuncular için güzel bir hatırlatma olabilir. Listeyi görecekleğinizin hepsi nadir bulunan ürünler lakin her konsolun en beğendiğimiz özel versiyonunu seçerken "en az üretilmiş" veya "en pahalı" olmasına göre bir seçim yapmadık, hemen belirtelim. ♦

NINTENDO GAMEBOY LIGHT FAMITSU SKELETON

PIYASA FİYATI: 300\$
ÜRETİM ADEDİ: 5500

Bildiğiniz gibi GameBoy Light'ın aranan bir konsol olmak için özel bir modele ihtiyacı yok. Sadece Japonya üzerinde satışa sunulan ve klasik yandan tek LED ile aydınlatma yerine arkadan aydınlatma özelliğine sahip bu model, Weekly Famitsu dergisinin çeşitli kampanyalar ile

dağıttığı şeffaf "Skeleton" versiyonu ile birleşince ortaya bulunması son derece güç ve bir o kadar da güzel gözükken bir makine çıkmıştı. Tam paketi ile beraber bulabilirsiniz çok şanslısınız demektir, her durumda o zamanki satış fiyatının altı yedi katı edeceği kesin.



NINTENDO GAMEBOY ADVANCE SP DONKEYKONG COLOR EDITION

PIYASA FİYATI: ÇOK NADİR
ÜRETİM ADEDİ: 1000

Donkey Kong dünyasına dair renkleri bünyesinde taşıyan bu çok nadide konsol, parlak sarı dış tasarımı ve kahverengi düğmeleri ile bulunması en zor ürünlerden bir tanesi. Öyle ki piyasa fiyatını araştırırken rakam verebilene bile rastlayamadık. Zamanında sadece 1000 adet üretilen bu ürünlerin kaçının kıymeti bilindi, kaç günümüze

ulaşabildi tam bir muamma. Ancak sıkı bir Donkey Kong fanıysanız bir yerlerde izini bulmak isteyebilirsiniz.



NINTENDO 64 PIKACHU

PIYASA FİYATI: 550\$
ÜRETİM ADEDİ: +100.000

Pokemon'un çıktığı ve ortalığı hallaç pamuğu gibi attığı ilk günleri hatırlıyor musunuz? O sırada üniversitedeydim ve "neymiş bu?" diye sinema filmine gitme gafletinde bulunmuştum. İnanın bana, veliler dışında 8 yaşın üzerindeki tek kişi bendim o salonda. Neyse, sonraları çok sevdim. Nintendo 64'ün Pikachu özel serisi de konsolun üzerine illeştirilmiş kocaman bir Pikachu ile geliyordu. Mavi versiyonu hem Kuzey Amerika hem de Japonya'da bulunabiliyordu, Japonya'ya özel turuncu versiyonu ise adeta altın değerinde.





NINTENDO 3DS MGS SNAKE EATER

PİYASA FİYATI: 700\$
ÜRETİM ADEDİ: 5.000-10.000

İlk bakışta pahalı, yılan derisinden (hayvanlara eziyete hayır!) bir cüzdanı andırıyor olabilir ama bu imitasyon dış tasarıma daha yakından baktığınızda göreceğiniz şey Konami ve Nintendo'nun işbirliği sonucunda oluşan muazzam

bir 3DS versiyonu. Beraberinde oyunun kartuşu ve iki adet art book ile gelen ürün şimdiye kadar yapılmış en klas özel versiyonlardan birisi. Fiyatı yüksek, bulması zor, bulsanız da muhtemelen size satmak istemeyeceklerdir.

NINTENDO WII SUPREME

PİYASA FİYATI: 500.000\$
ÜRETİM ADEDİ: 1

Bunun gibi "görgüsüzlikle kaplanmış" modelleri özel saymak için bir sebebimiz yok aslında. Toplam ağırlığı 2 kilodan fazla çeken 24 ayar altın ve 80 civarında elmas ile süslenmiş bu özel konsol gerçekten de çalışıyor. Sokağa savuracak

kadar parası olan bir petrol milyarderinin bu fikirden hoşlanacağı kesin. Acaba FIFA'da kendisini yensek bizi de görür mü? Üretim rakamlarının da tekli seviyelerde kaldığını tahmin ediyoruz ama elimizde net bir veri yok.



PLAYSTATION 2 CERAMIC WHITE

PİYASA FİYATI: 850\$
ÜRETİM ADEDİ: 2000

Tüm özel üretim konsollar arasında en fazla karıştırılan modele hoş geldiniz. Sony'nin 20 milyonuncu konsol satışı kutlamaları dahilinde 2000 adet üretilen bu "balina kasa" model çoğunlukla çok daha rahat bulunabilen ve vaktiyle GT4 Prologue ile bundle olarak satılan standart beyaz PS2 ile karıştırılıyor. Ayırmanın en kolay yanı ise özel versiyonun finişinin parlak, ayna kıvamında olması. Bu modelin slim versiyonu da mevcut ve bulması da bir nebze daha kolay.



PLAYSTATION 10 MILLION MODEL

PİYASA FİYATI: 8000\$
ÜRETİM ADEDİ: 500

Zaman çabuk geçiyor. 1998 yılında PlayStation'ın 10 milyonuncu satış kutlamaları şerefine üretilen bu lacivert konsol hakkında çok fazla şey bilmiyoruz. Lacivert rengi dışında normal versiyondan en büyük farkı bölge kilidine sahip olmaması olan, bu

sayede tüm bölgelere ait oyunları çalıştırabilen bu model son derece az sayıda üretildi ve fiyatı da ikinci el bir spor otomobile denk. Geleneklere bağlı olmak derken, Sony'nin aynı özel rengi 500 Million Special Edition modelinde kullandığını da belirtelim.

PLAYSTATION 3 TALES OF XILLIA EDITION

PİYASA FİYATI: 800 \$
ÜRETİM ADEDİ: 10.000+

Sony'nin tüm konsolları içinde özel versiyonlar açısından en çorak, en verimsiz konsolu unvanını açık ara göğüsler PlayStation 3. Yine de burada da bulunabilecek güzellikler var. Standart "renk" versiyonlarına kıyasla ilk bakışta

bir Star Wars oyunu için tasarlanmışa benzeyen 160GB kapasiteli Tales of Xillia Edition, sadece Japonya'da, az sayıda piyasaya sunuldu. Oyun bu denli unutulmuşken hala hatırlanmaya devam etmesini de güzelliğine borçlu.





PLAYSTATION 4 PRO SEKIRO : SHADOWS DIE TWICE EDITION

PIYASA FİYATI: BELLİ DEĞİL
ÜRETİM ADEDİ: 40

Hakkında çok az şey bildiğimiz, muhtemelen sadece Avustralya, Güney Afrika, Hollanda ve Belçika'da satışa çıkan bu versiyon öyle nefesimizi kesti ki, buralarda bir yerde görebileceğiniz PlayStation 4 kutusunun dışında tutmaya karar ver-

dik. Ahşap izlenimi veren el işçiliği kasası ve ağaç oymadan yapılmış yazılarıyla Sekiro Edition muhtemelen buradaki tüm özel versiyonlar içinde en özel gözükene. İşçiliği görünce son derece nadir kalacağına ikna olduk bile.

PLAYSTATION VITA HATSUNE MIKU

PIYASA FİYATI: 300\$
ÜRETİM ADEDİ: BİLİNMIYOR

PlayStation Vita da tıpkı PS3 gibi özel üretim modeller konusunda zayıf kalan bir üründü. Sadece Japonya'da satışa çıkan ve sanal bir pop ikonu olan Hatsune Miku'nun adını alan bu özel versiyon ise Hatsune Miku: Project DIVA ile be-

raber bundle olarak satıldı. Sadece bu modele özgü bir Hatsune Miku temasına sahip olan ürün genellikle nadir bulunan Testing Kit'leriyle koleksiyoncuların gözdesi olmayı başarmış Vita ailesi için çok nadide bir parça.



SEGA DREAMCAST S.T.A.R.S

PIYASA FİYATI: ÇOK NADİR
ÜRETİM ADEDİ: 200

Sene 2000, Resident Evil: Code Veronica ortalığı ateşe vermiş. Eh, ne yapalım? Hadi S.T.A.R.S stickerlarıyla süslenmiş, beraberinde oyunun kendisinin, BioHazard hediyeliklerinin ve tıpkı konsol

gibi lacivert renkte bir gamepadin bulunduğu özel bir versiyon çıkartalım. Sadece Japonya'da satışa çıkan inanılmaz az sayıda üretilen bu S.T.A.R.S versiyonu size ciddi bir masraf çıkartabilir.



XBOX ATARI

PIYASA FİYATI: ÇOK NADİR
ÜRETİM ADEDİ: 1

İşte karşınızda gerçek bir klasik. 2004 yılında düzenlenen Leipzig Game Convention'da düzenlenen bir yarışmanın büyük ödülü olarak sunulan bu konsol, A-T-A-R-I harflerini bir araya getirebilen ilk kişiye tişört, saç ve kol bandı ile beraber hediye olarak sunulmuştu. Konsola ne olduğunu tam olarak bilemiyoruz zira son zamanlarda yeni çekilmiş bir fotoğrafına rastlamadık. Umuyoruz hayatına bir sakı olarak devam etmiyordu.



XBOX 360 STAR WARS KINECT

PIYASA FİYATI: 220\$
ÜRETİM ADEDİ: BİLİNMIYOR

Microsoft resmi üretim rakamını açıklamamış olsa da bu güzelliğe burada yer vermesek olmazdı. Gövde renklerini R2D2'tan, gamepad renklerini C3PO'dan alan, beraberinde beyaz bir Kinect barı ile beraber gelen bu model

internet üzerinde makul denilebilecek (yeni konsol fiyatı neredeyse ama ne yapacaksın?) fiyatlara koleksiyoncuların yolunu gözliyor. Kendi adıma, şuradaki hemen her konsoldan daha fazla beğendiğim bir model.





XBOX ONE: FALLOUT 4 PIPBOY

PIYASA FİYATI: ÇOK NADİR
ÜRETİM ADEDİ: BİLİNMIYOR

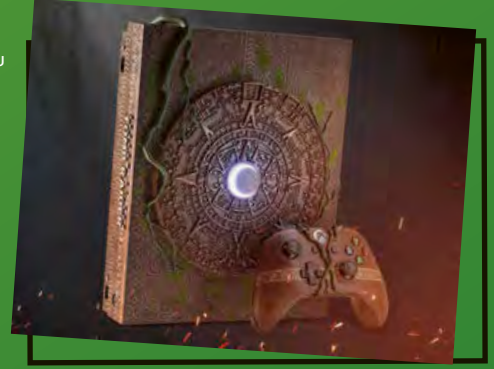
Xbox One'in standart kasası bilindiği gibi güzelliği ile bilinen bir nesne değil. Ancak Bethesda'nın Fallout 4'ün başarısını kutlamak için yaptırdığı bu çalışma gerçekten muhte-

şem gözüküyor. Metal görünümü ve aşınma efektleri ile sanki bir freze makinesinden çıkmışa benzeyen Xbox One Fallout 4: Pipboy oyunun sahiplerinin hayallerini süslüyor.

XBOX ONE X: SHADOW OF THE TOMB RAIDER

PIYASA FİYATI: 8300\$
ÜRETİM ADEDİ: 6

Önce bir hayır işi için (Best Friends) açık artırmaya çıkarılan bu konsol daha sonra Paul Walker için yapılan bir yardım kampanyasında, daha sonra Pax East'te ödül olarak ve son olarak da sosyal medya üzerinden kazanılabilecek bir ödül olarak gösterdi kendini. Ne kadar nadir olduğunu söylemeye gerek yok lakin ne kadar güzel olduğunu anlatmaya kelimeler yetmez. Tüm listeye bakınca PS4 Pro: Sekiro ile beraber en fazla emek verilmiş ürün olduğu kesin.

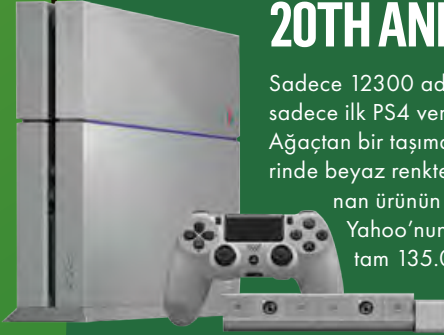


SONY'NİN DÖRT ATLISI

PlayStation 4 daha şimdiden onlarca muhteşem özel versiyona ev sahipliği yaptı. Her ne kadar çok başarılı iki Star Wars versiyonunun yanında Uncharted ve God of War için yapılan nadide versiyonları erlen üzülmüş olsak da aşağıdaki versiyonların bir adım önde olması gerektiğini düşünüyoruz.

20TH ANNIVERSARY

Sadece 12300 adet üretilen bu nadide ürün sadece ilk PS4 versiyonuyla piyasaya çıktı. Ağaçtan bir taşıma çantasıyla gelen, beraberinde beyaz renkte bir hareket sensörü bulunan ürünün 1 seri numaralı versiyonu Yahoo'nun yaptığı açık artırmada tam 135.000 dolara alıcı buldu.



METAL GEAR SOLID V SPECIAL EDITION

Tam üretim rakamı bilinmese de 100.000'den az olmadığı söylenen bu model aslında çok nadir sayılmaz ve ülkemizde bile dönem dönem ulaşmak mümkün olabiliyor. Beraberinde Metal Gear Solid V: Phantom Pain'in kutulu oyunu ve koyu gri renkte, oyunun temasına sahip bir DualShock 4 ile geliyordu.



SPIDER-MAN SPECIAL EDITION

Şimdiye dek 50.000 adetten fazla üretilen bu model yüksek fiyatına rağmen ülkemizde de oldukça yoğun bir talep gördü. Muhteşem kırmızı renginin yanında üst gövdesinde beyaz renkte Spider-Man logosunu taşıyan model kesinlikle şimdiye kadar çıkmış en muhteşem tasarımlı özel serilerden biri.



500 MILLION LIMITED EDITION

Sadece 50.000 adet üretilen ve ön sağ alt kısımda seri numarasının basıldığı bu şeffaf mavi renkteki konsol, adı üstünde PlayStation ailesinin 500 milyonuncu satışını müjdeliyor. Beraberinde yine şeffaf lacivert renkte bir DualShock 4, stand ve kamera ile gelen ürün, Ps1 10 Million versiyonuna bir saygı duruşu niteliğinde.



LEVEL

10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

125 TL

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



Logitech MX518 Legendary

On sene öncesinin efsanesi geri döndü
ve artık çok daha performanslı.

Sayfa
102



DONANIM

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



Monster Tulpar T5 V19.1 ✦

GTX 1660 Ti'in gücüyle tanışma vakti

Tulpar serisine yeni katılan bu model, GeForce GTX 1660 Ti ekran kartının yanı sıra, işlemci olarak da yine taze bir CPU'ya sahip. Intel'in yeni duyurduğu 9'uncu nesil mobil işlemci ailesinden Core i7-9750H ile üst çizgide performans sağlayabilen laptop, işlemcisiyle taban noktada 2.6 GHz, tavan noktada ise 4.5 GHz frekans üretebiliyor.

Elbette Tulpar T5 V19.1'in işlemci performansını değerlendirmek için en iyi testlerden biri Cinebench. Bu testi çalıştırdığımızda sonuç olarak 2787 puan toplamayı başaran Tulpar T5 V19.1, bu sonuçla geçtiğimiz ay incelediğimiz aynı işlemcili ABRA A5 V16.3 ile elbette benzer bir tablo çiziyor. Tabloda üst sırada kendine yer bulan laptop, böylece işlem performansı açısından mobil platform için gayet başarılı. Monster, Tulpar T5 V19.1'de çift kanal bellek tercih etmiş. Bu, özellikle multiplayer oyunlarda size performans olarak katkıda bulunan önemli bir nokta. 2 adet 8 GB'lık kit ile 16 GB kapasitesinde RAM sahibi olan laptop, bu bellekleriyle 2666 MHz frekansında çalışıyor.

Elbette bu donanım iyi bir SSD şart. Monster da tercihini bu yönden yapmış ve laptop'ta 256 GB kapasiteli Samsung PM981 M.2 SATA SSD'sini kullanmış. Disk

özelinde yaptığımız CrystalDiskMark testinde aldığımız sonuçlar, 3440 MB/s sıralı okuma, 1322 MB/s sıralı yazma şeklinde. Bu da bu platform için gayet ideal bir disk performansı anlamına geliyor. Tulpar T5 V19.1'de ekran kartı olarak az önce de söylediğimiz gibi GTX 1660 Ti yer alıyor. 6 GB kapasiteli Micron tarafından üretilmiş GDDR6 bellekleri kullanan GTX 1660 Ti, 192-bit bellek veri yolunu kullanıyor. Taban noktada 1455 MHz'de çalışan bellekler, üst noktada ise 1590 MHz'e erişebiliyor.

Bu kart sayesinde son dönem çıkmış oyunları rahat oynayabiliyorsunuz. Mesela verebileceğimiz örnekler arasında Anno 1800'ü yüksek grafik ayarlarında 70 FPS'lerde çalıştırabilir, Division 2'de yine 80 FPS'leri görebilirsiniz. Bunlara yine Far Cry ve Anthem gibi AAA oyunlar da dahil. Evet, Monster, Tulpar T5 V19.1 ile yine güzel bir model hazırlamış. Şirketin çok sayıda farkı konfigürasyona sahip modeli olması ve her bütçe aralığına göre ürünler yerleştirmesi, her oyuncu tipinin kendine uygun modeli bulmasını kolaylaştırıyor. Bu anlamda da Monster iyi bir iş yapıyor; bunu söylemek gerek.

Elimizdeki Tulpar T5 V19.1'in fiyatı 7999 TL. Diyelim ki fiyatı size yüksek geldi, hemen

yönelebileceğiniz benzer modeller yine Monster'da bulunuyor; ama Abra'da ama Tulpar'da 3 aşağı 5 yukarı uygun fiyat/performans çizgisini bulabiliyorsunuz. Diğer tarafta bu laptop'ta daha yüksek konfigürasyon arayanlar, yine özellik yükseltme şansına sahipler. Mesela SSD'yi 256 GB değil de 1 TB seçebilir, RAM kapasitesini 32 GB'a çıkartabilirsiniz.

Genel olarak Tulpar T5 V19.1, performansıyla gayet başarılı bir model olmuş. Bunu boyutları ve tasarımı itibarıyla genel kullanıma yansıtması sayesinde de kullanım alanını genişletiyor. Yani bu laptop'ı yalnızca oyunlarda kullanmayacaksınız.

Son olarak laptop'ın kutu içeriğinde gerekli olabilecek tüm yazılımları bulabileceğinizi, ayrıca 3 aylık ESET Internet Security hediyesi olduğunu da unutmayın.

✦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Oyunlar için ideal performans, tasarım ve boyut, çift kanal bellek, 802.11 ac Wi-Fi & Bluetooth 5, uygun ses performansı, geniş bağlantı seçeneği, ek M.2 SSD portu
EKSİ Turbo modda fan sesi

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



Corsair Nightsword RGB ✦

Sınırlar ne kadar zorlanabilirse...

Bu yazıyı hazırlarken bugüne dek kaç oyuncu faresi test ettiğimin datasını tutmadığımı fark ettim. Aralarında ilk izlenimde çok ilgimi çekmesine rağmen hiç memnun kalmadıklarım (Alienware Elite), beklediğim kadar iyi beklemediğim kadar mükemmel çıkanlar (Logitech G PRO Wireless) ve kullanım rahatlığıyla olsun tasarımıyla olsun aklımda yer edenler (Razer Lancehead) oldu. Ama itiraf edeyim, eğer hafızam bana bir oyun oynamıyorsa şimdiye kadar hiçbiri, Corsair Nightsword kadar heyecanlandıramadı beni. Bunun elbette çok geçerli sebepleri var, hemen anlatayım.

Corsair Nightsword, geçtiğimiz ay konuştumuz olan Logitech G PRO Wireless'in tam tersi bir yoldan giderek etkilemeye çalışıyor sahibini: Sınırları sonuna dek zorlayan, agresif ve kendisini hatırlatan bir tasarım. Tamam, piyasada her an Decepticon'a dönüşecekmiş gibi gözükten Mad Catz ürünü fareler var ancak Corsair Nightsword şıklık ve asaletin bir bileşkesi olmuş, detaylara kadar işleyen özene rağmen hoyrat ve abartılı durmuyor kesinlikle. Nightsword kablolu bir fare, 119 gram ağırlığında ve gerek ebat gerekse ağırlık anlamında hiç ufak sayılmaz. Bununla birlikte Corsair bu ürünün neredeyse her yerini elinize oturan

bir deri ile kaplamış ve ürün Mouse pad üzerinde öyle rahatça süzülüyor ki ağırlığı kısa süre içinde mevzu bahis olmaktan çıkıyor. Sol taraftaki geniş baş parmak desteği ve kaymayan yüzey isteyebileceğinizden fazla bir rahatlık sunmakta.

Nightsword'da kullanılan sensör gözüktüğü kadarıyla bir Pixart PMW3391 ancak Corsair sensörü "Custom" olarak belirtmiş, bu da 3391'in fabrika çıkışı değerlerinin çok üstünde gözükten 18.000dpi hassaslık, 400 IPS hız ve 50G hızlanma değerlerini mantıklı hale getiriyor. Corsair büyük ihtimalle Nightsword'da Pixart 3389'un bir türevini kullanmış zira bu istatistikler 3391'in temel olarak dayandığı Pixart 3360'ın kapasitesini aşan performanslar.

Nightsword'da Corsair geleneksel tarzının tam dışında işler yapıyor demiştik. Bunların en önemlisi şimdiye dek gördüğümüz en muhteşem ışık gösterilerinden birisini sunan 4 bölge RGB aydınlatma. Hafızam beni yanıltmıyorsa, kafes şeklinde bir kaplamanın ardına gizlenen bu aydınlatma gördüklerim arasında en parlak, en görkemli olanlarından birisi. Aynı zamanda iki ayrı ağırlık sınıfındaki altı adet ağırlık silindiri eklenebiliyor fareye, bunların tamamını taktığınızda ağırlık 141 grama çıkıyor ve dengeyi rahatınıza göre kurmakta öz-

gürsünüz. Şimdi bu kadar aydınlatma ve performanstan bahsetmişken, iCUE yazılımının da her zamankinden daha önemli bir hale geldiğini söylemek gerek. Renk gösterisini istediğiniz gibi düzenleyebilir, Nightsword'un neredeyse sınırsız onboard profil kapasitesini (farenin gerisindeki tuşlar ile aralarında geçiş yapabiliyorsunuz) kullanabilir ve performansını dilediğiniz seviyede "dizginleyebilirsiniz". Ön sol taraftaki tuşlar da standart olarak DPI ayarı arasında geçiş yapabilmeyi sağlıyor. Evet geldik son cümlelere. Nightsword gerçek anlamda eksi yönünü bulmakta zorlanabileceğiniz bir ürün olmuş. Bu yazı yazıldığı sırada ülkemizde satışa sunulmamış olmasına rağmen fiyat konusu da artılara dahil zira 80\$, böyle bir ürün için oldukça düşük bir rakam. Umuyoruz ülkemizde de rekabetçi bir fiyattan ulaşma şansımız olur.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Muhteşem tasarım, çok yüksek performans, 4 bölge RGB aydınlatma, iCUE yazılımı ile tam kişiselleştirilebilirlik, ekstra ağırlıklar
EKSİ Biraz büyük ve ağır

93



Monster Abra A5 V16.2 ✦

Sevilen kasaya ekonomik seçenek

Monster'ın yeni işlemci yongaları ile güçlendirilen laptop'ları farklı ekran kartı seçenekleriyle beraber oyun severlerle buluşmaya devam ediyor. Şirketin güçlü notebook modellerinden daha önce incelediğimiz Abra A5 V16.3 modelinin ardından bu kez de Abra A5 V16.2 bizlerle. Bu modelinde ekran kartını revize eden Monster, yeni nesil GTX 1050'ye yer vermiş. Birazdan teknik detaylarından bahsedeceğiz, ancak hemen söyleyelim; bu ekran kartı eski sürüm GTX 1050'ye göre daha iyi sonuçlar üretiyor.

Monster Abra A5 V16.2, 15.6 inç boyunda bir ekranla geliyor. 3 tarafından ince ekran çerçeveleriyle sarılı olan bu ekran Full HD çözünürlüğünde görüntü üretiyor. Panel olarak IPS'in kullanıldığı laptop'ta, bu sayede ekran görünürlüğü üst seviyeye ulaşıyor. Daha önceki Monster modellerinde de olduğu gibi yine mat malzemeye sahip bir ekranın tercih edilmiş olması da ekran yansımalarının önüne geçmek için bize avantaj sağlıyor.

Yine laptop'ın arka tarafında 3 çıkışlı bir fan sistemi tercih edilmiş. Soğutma sistemini beğendik, zira laptop gayet serin çalışıyor. Yaptığımız Battlefield V ve Tom Clancy Division 2 testlerinde yüksek grafik detaylarında CPU sıcaklığının ortalama 70 derecelerde çalıştığını gördük. Öte yandan ekran kartı da ortalama 65 derece sıcaklıklarda çalışıyor. Bu anlamda laptop'ın ısı

konusunda normal değerleri karşıladığını söyleyebiliriz.

Notebook'un işlemci hanesinde 4.5 GHz'e erişebilen 6 çekirdekli yapıda Intel Core i7-9750H işlemci yer alıyor. Bunun yanına 8 GB 2666MHz DDR4 RAM yerleştiren Monster, depolama noktasında da yine SSD'ye yer veriyor. 256 GB kapasiteli Samsung M.2 SATA SSD'nin yer aldığı sistem, CrystalDiskMark sonuçlarında 542 MB/s okuma, 442 MB/s yazma sonuçları üretiyor ve bununla gerek oyunlarda gerek normal kullanımda performans sağlamanıza olanak tanıyor.

Şimdi gelelim Abra A5 V16.2'de yer alan ekran kartının detaylarına. Abra A5 V16.2'de NVIDIA GeForce GTX 1050'nin 3 GB'lık versiyonuna yer veriliyor. Şimdi pek çoğunuz bu kartın 96-bit veri yoluna sahip olduğu için GTX 1050 4 GB 128-bit GPU'ya kıyasla daha yavaş kaldığını düşüneceksiniz, ancak durum tam tersi.

Zira 3 GB'lık bu GTX 1050 sürümünde, kartın CUDA çekirdeklerinde artış konusu. GTX 1050 4 GB 128-bit kart 640 CUDA çekirdeği bulunduruyorken, A5 V16.2'de yer alan GTX 1050 3 GB 96-bit kartta 768 CUDA çekirdeği yer alıyor ve bunun da performansa yüzde 5 ila yüzde 10 arası olumlu katkısı oluyor. Bu anlamda bu kartın GTX 1050 Ti'a yakın durduğunu söylemek mümkün.

Öyle ki, iki ekran kartı üzerinde yapılan

testlerde açıkça GTX 1050 3 GB'lı versiyonun daha iyi FPS ürettiği görülebiliyor. Assassin's Creed Odyssey'de 41 FPS, Far Cry New Dawn'da 45 FPS, Shadow of the Tomb Raider'da ise 32 FPS ile birkaç basamak daha iyi sonuçlar üreten kart, benchmark'lardan ziyade gerçek zamanlı test senaryosunda da iyi sonuçlar almayı başardı.

Sonuç olarak değerlendirecek olursak Abra A5 V16.2, özellikle yüksek bütçesi olmayan, ancak AAA oyunlarda da akıcı bir oyun performansı sergilemek isteyenler tarafından gayet tercih edilebilir bir model oluyor. Cihazı kullandığımız süre boyunca sınıfı dahilinde ürettiği performanstan memnun kaldık. Kısa bir araştırma yaparsanız zaten teknik kadro bakımından da fiyata endeksli olarak daha iyi bir model bulmakta güçlük çekeceğinizi göreceksiniz. Bu arada Monster Abra A5 V16.2'nin fiyatının 5199 TL olduğunu da söyleyelim.

✦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Geliştirilebilir seçenekler, uygun ses performans, geniş bağlantı seçeneği, fiyat/performans, soğutma sistemi, 802.11 ac Wi-Fi & Bluetooth 5, ekran kartı seçimi
EKSİ Caps Lock ve Num Pad LED'i yok, tek kanal bellek



Asus ROG Strix Carry

Minik tasarım, 400 saat pil ömrü!

Strix Carry bir donanım yazarını en fazla zorlayan farelerden bir tanesi zira sadece tek bir kişiden görüş alındığında onu geçersiz kılacak kadar küçük bir ürün. Sadece 101mm uzunluğundaki Strix Carry iki adet kalem pil eklendiğinde 120 gram ağırlığa ulaşıyor ve bu da ürününü performanstan ziyade "dayanıklılık" amacı güdülerken tasarlandığının kısa bir kanıtı adeta.

Dayanıklılık, rahat kullanım ve duruma uydurulabilirlik ön planda dediysek, performans tarafı zayıf demek de büyük haksızlık olacaktır Strix Carry'ye. Pixart'ın en yeni sensörlerinden PMW3330'u kullanan ürün, 7200dpi hassaslık, 150 IPS hız ve 30G hızlanma değerlerine sahip. Evet muhteşem sayılmaz ancak hemen her oyuncuyu tatmin edecek kadar da iyi.

Asus ROG Strix Carry, son derece başarılı malzeme ve işçilik kalitesinin yanında, ROG serisinin bizi alıştırdığı hayli iyi bir kutu içeriğine sahip. Kutudan ikinci (ve daha yumuşak bir set) Omron anahtar seti, çok kaliteli bir taşıma çantası ve metal bir ROG stickerı çıkıyor. Bir çift Energizer pil kutuya dahil. İkinci set anahtarlara ihtiyacınız olmasa da orijinal yedek parça olarak bakabilirsiniz. Ürün herhangi bir kablolu bağlantıya gerek duymuyor zira hem 2.4GHZ Wireless hem de Bluetooth 5.0 bağlantı seçeneklerine sahip. Bir çift pille 2.4GHz modunda 300 saat, Bluetooth modunda ise 400 saat dayanım vadediyor. Wireless adaptörü de kolayca ayrılan üst yüzeyin altında saklanabiliyor.

Strix Carry değerlendirmesi zor bir ürün ve fiyatı da henüz soru işareti. Teknik açıdan hiçbir eksikliği yok ve kalitesinden başlayarak övülebilecek bir sürü detayı var. Diğer taraftan deneyip almanızda fayda var zira "taşınabilir ve performanslı" olması için tasarlanan bu ürün belki de sizin beklentilerinize cevap vermeyebilir. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Çok yüksek işçilik ve malzeme kalitesi, muhteşem kutu içeriği, oyunlarda sırtımayan performans, son derece uzun pil ömrü, Bluetooth 5.0.

EKSİ Küçük ve yüksek ağırlığı ile de birleşince bileği yorabiliyor.

83



SteelSeries Arctis 1

Uygun fiyat, yüksek ses kalitesi

SteelSeries'in Arctis RAW modeli, giriş seviyesi oyuncu kulaklıkları arasında sağlam bir yere sahip. Arctis 1 de aynı koltuğu hedefliyor ve özellikle de belli özellikleriyle ciddi bir alternatif olarak karşımıza çıkıyor.

SteelSeries, Arctis serisinin çoğu oyuncu kulaklığına göre daha stilize ve narin hatlara sahip olduğunun elbette farkında, bu sebeple de Arctis 1'ı bilgisayar veya konsollarınız yanında dışarıda da kullanmanız için sizi cesaretlendiren bir tanıtım çalışması yapmış. Kumaş kulak yastıkları ve metal iskelet ile desteklenmiş bir baş köprüsüne sahip olan Arctis 1 ilk bakışta fark edemeyeceğiniz kadar esnek bir ürün. Öyle ki biraz çektiirdikten sonra "yok edilemez" olduğunu düşündük, yalan değil. Arctis 1'in en önemli özelliklerinden birisi abisi Arctis 3 ile aynı sürücülere sahip olması. Ebadı hakkında bir bilgimiz olmasa da oyunlarda yüksek performans gösteren, müzik dinlerken ise idare edebilen bu Airweave kulak yastıklarının saatlerce süren kullanımlarda bile pek terletmediğini ve rahatlığını kaybetmediğini söylemek mümkün. Frekans tepkisi ise 20hz-20Khz arasında. Arctis 1 donanımsal olarak Stereo bir ürün. Bilgisayarınıza, konsolunuza veya telefonunuza 3.5mm jack ile bağlanıyor ve kablo maa-lesef ürüne entegre durumda. Bu da taşırken işinizi bir nebze zorlaştırıyor. ClearCast gürültü önleyici özellikli mikrofonu da çok beğendik. Sesinizi son derece net şekilde karşıya iletebiliyor ve gövde içinde kaybolmasa bile yerinden çıkartılabiliyor. Kulak yastıkları üzerinde bulunan kontroller oldukça basit. Bir mikrofon açma kapatma düğmesi ve hemen altında ses açma kapatma düğmesi var. Gelelim fiyat düzeyine. Arctis 1'in Hep-siburada fiyatı 419 TL ve beraberinde Wolfteam, Lords Mobile, PUBG Mobile ve MIA Online için toplamda 270 TL değerinde oyun içi hediyeler ile beraber geliyor. Eğer bu oyunlar ilginizi çekiyorsa ürünün mevcut fiyatının son derece iyi olduğunu belirtmemiz gerek. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Uzun kullanımlarda bile gayet konforlu, oldukça esnek ve dayanıklı, ClearCast mikrofon performansı çok iyi.

EKSİ Müzik dinlerken yüksek beklentilere cevap veremiyor, fiyatı çok rekabetçi sayılmaz.

85



Corsair M55 RGB Pro

Solak oyuncularını da cezbedecek

Oyun dünyasında sol el ile kullanıma uygun tasarlanmış çok kaliteli ekipmanlar bulmak mümkün. Corsair'in hem sağ hem de sol elini kullanan oyunculara uygun olarak ürettiği ve "giriş seviyesi bir performans faresi" diyebileceğimiz M55 RGB Pro da böyle.

M55 RGB Pro hayli uzun yapısı ve özellikle arka kısmındaki ani eğimi ile ilk başta biraz rahatsız hissettiren ancak 86 gramlık ağırlığı ile sizi kesinlikle yormayan bir ürün. Hafif pürüzlü kaplaması ve düşük ağırlığı ile mouse pad üzerinde adeta uçarcasına hareket eden M55 RGB Pro, her iki tarafta da ikişer adet fonksiyon tuşuna sahip. Yan yüzeylerde ise yumuşak dokulu bir kaplama kullanılmış ve elinizin terlemesi durumunda kaymayı azaltıyor. Tekerleğin derisinde bir DPI ayar tuşu var, tekerlek ise avuç içi tutuşla küçük elli kullanıcılara problem yaratacak kadar önde. Bir diğer sorun, kullanılan Omron anahtarlarının tasarımıyla birleşince bir nevi basmaya direnç gösteriyormuş gibi his vermesi.

Corsair iCUE yazılımı üzerinden fare sağ veya sol ele göre optimize edilip ters tarafta kalan fonksiyon tuşları devre dışı bırakılabilir. M55 RGB Pro'da kullanılan sensör Pixart'ın PAW3327'si. 12.400dpi'a kadar ayarlanabilen bir hassaslık derecesi bulunan bu sensör, 30G hızlanma ve 220 IPS hız değerlerinden anlaşılacağı gibi hız şampiyonu sayılmaz. Diğer taraftan tüm oyuncuları memnun edecek kadar performanslı ve izleme performansı da son derece başarılı. Sonuç olarak M55 RGB Pro en büyük avantajı olan iki elle kullanılabilmesinin bazı dezavantajlarını yaşayan bir fare. İki elle de kullanılabilirken ergonomik olarak kalabilmek kolay bir şey değil ve M55 bu sınavdan hakkıyla çıkıyor. Ürünün Türkiye fiyatı henüz belli olmadıysa da 40\$'lık yurt dışı fiyatı sebebiyle rekabetçi bir giriş seviyesi ürün olmasını bekliyoruz.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Her iki el ile de kullanıma uygun, son derece hafif, performansı gayet yeterli, yurt dışı fiyatı rekabetçi.

EKSİ Ergonomik olarak bazı sıkıntıları var, ana tuşlara basarken oluşan ölü bölge hissi

83



MSI Force GC30

Hem PC, hem Android için güçlü alternatif

MSI'nin masaüstü bilgisayarlar, ekran kartları ve dizüstü bilgisayarlar konusunda yarattığı fırtınaları henüz çevre birimlerine yansıtmadığı malumunuz. Ancak bu demek değil ki MSI çevre birimi tarafında iddiasız. Çoğunlukla Xbox One gamepadlerinin domine ettiği PC gamepad pazarına sunulan ve aynı zamanda Android desteğine de sahip olan Force GC30 da sınıfında çok kuvvetli bir alternatif olarak karşımızda duruyor.

Kablosuz bir model olan ve ağırlık anlamında neredeyse DualShock 4 kadar hafif kalmayı başaran (217 gram) GC30, malzeme kalitesi anlamında sınıfı geçiyor. Tam şarjda 8 saate kadar dayanabilen ürünün tetik ve RB/LB tuşlarının konumu konusunda bir eleştiri yapmam gerek. Alışkanlıklar bunda ne kadar etken olabilir diye uzun uzun düşündük ancak hepimiz normal tutuşta işaret parmaklarımızın iki tuşun tam ortasına düştüğünü fark ettik. RB/LB tuşlarına ulaşmak çok rahat değil ve bunu yaptığınızda tuş konforunuz gözle görülür şekilde azalıyor.

MSI bilinen sağlamlık kriterlerini ve zengin kutu içeriğini GC30'dan eksik etmemiş. Üründe kullanılan tuş anahtarları için 2 milyon basımlık bir ömür biçiliyor ki bu normalin iki katı. Aynı zamanda kutu içeriğinden çıkan Xbox Elite Gamepad benzeri sekiz eksenli başlık, dijital tuş takımının üzerindeki + şeklindeki standart başlık ile değiştirilebiliyor. Bu arada ürün Windows 10 tarafından standart Xbox 360 gamepad olarak tanındığından bir uyum sorunu yaşamanız zaten olası değil. GC30 ek özelliklerine rağmen fiyat olarak 330 TL civarına bulunabiliyor. Bu rakam Xbox One gamepad ile neredeyse aynı, Logitech F710 gibi klasik örneklerden ise yüksek. Bazı ergonomi sorunlarına rağmen her iki ürünün de Android desteğinin olmadığını düşünürsek tercihler önem kazanıyor.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Hem PC hem de Android destekli, zengin kutu içeriği, uzun batarya dayanımı.

EKSİ RB/LB tuşlarının konumu ergonomik açıdan sıkıntılı, tetik tuşlarında malzeme kalitesi düşük.

83

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



Anker Soundcore Space NC ✦

Yüksek ses kalitesi, uygun fiyat

Baştan kabul edelim, Bluetooth headsetler söz konusu olduğunda orta seviye ile üst seviye arasında korkunç bir fiyat farkı var. Ülkemizde dövizin durumuyla daha da alevlenen bu sıklet farkı, orta seviye bir bütçesi olan ancak ses kalitesinden taviz vermek istemeyen kullanıcıların belini büküyor maalesef. Benim en fazla beğendiğim markalardan olan Anker'in bu modeli ise bu konuda hayli iddialı.

Anker Soundcore Space NC görünüşte biraz irice olsa da 265 gramlık ağırlığıyla günlük rutininizde sizi yormayan bir model. İlk başta narin gözükse de baş köprüsü metal bir şerit ile güçlendirilmiş ve kulaklık genel yapı olarak da gayet dayanıklı. Yanında da son derece kaliteli bir taşıma çantası ile beraber geliyor. Öyle ufak tefek sakarıklarla zarar görebilecek bir ürün değil. 40mm sürücülerini destekleyen hafızalı köpükten kulak yastıkları orta sertlikte. Öyle marshmallow gibi değil, bu sayede uzun kullanımlarda konforu azalıyor. Boynunuzda taşımamız gerektiğinde ise sıkı yapısı sebebiyle biraz sıkabiliyor. Sorun değil, kulak yastıkları dönebildiğinden kısa sürede kendinize uygun bir şekilde sokabiliyorsunuz.

Soundcore Space NC'nin en önemli özelliği aktif ses kesme (ANC) tarafında. Firma düşük frekanstaki seslerin %93, yüksek frekanstaki

seslerin ise %96'sının filtrelendiğini söylüyor. İstatistiklere vurmasak da ürünün ses kesme performansına koca bir alkış tutmak mümkün zira kulaklığın sol kulak yastığı üzerindeki düğmeden NC'yi açtığınızda dünya ile bağlantınız kesiliyor. Üstelik kulak yastığını oynattığınızda, merdiven inip çıktığınızda veya kulaklığa eliniz çarptığınızda herhangi bir cızırtı da duymuyorsunuz. Bu da ANC'yi sadece otururken değil, günlük hayatın koşuşturması içinde de verimli kılıyor. ANC seviyesi ise maalesef ayarlanamıyor.

Mikrofonla çağrı cevaplamak oldukça basit. Sağ kulak yastığının dışındaki kontrollere bir kez dokunmanız yeterli. Çağrı kalitesi ise en azından duyulan kalite anlamında telefon kalitesinin üzerinde. Karşıya giden ses konusunda ise, iki arkadaşımız karşıya giden sesimin kalitesinin çok iyi olduğunu söylerken diğeri sesimin gayet mekanik ve ekolu geldiğini söyledi. Genel anlamda bu tarafta negatif bir şey olmadığını söylemem gerek.

Cihazın bana göre en büyük sorunu sağ kulak yastığı üstündeki dokunmatik kontroller. Bu dokunmatik kontrollerle başlangıçta yaşadığım ses açacağıma kısma, yanlışlıkla başka şarkıya geçme sorunları alışıkça azalsa da kendilerini genel anlamda rahatsız buluyorum.

Peki ürünün müzik performansı nasıl? Oyun-

larda kullanımın son derece kısıtlı olacağını düşünürsek müzik dinleme kısmına ağırlık vermek yerinde olacaktır. Bluetooth 4.1 kullanan ürün telefona rahatça bağlanıyor ve tam şarjda kablosuz 20 saat, kablolu kullanımda ise 35 saatin üzerinde bir deneyim vadediyor. Ürün sahne (soundstage) anlamında üst sınıfla baş edemese de genel anlamda son derece başarılı bir müzik dinleme deneyimi sunuyor. Baslar gayet yerinde, tizler ise benim zevkime göre biraz zayıf kalmış, yine de Dave Murray soloyu atarken gayet tadında bir performansla tanık oluyorsunuz. Distorsiyon yok, "sesimi biraz kısar mısın?" dercesine acı acı titreme yok, her şey yolunda.

Evet, son cümlelere gelirsek Anker son derece başarılı bir ürüne imza atmış. 800 TL'lik fiyatı ile üst seviye ürünlere kafa tutabilen, en azından iyi bir alternatif Soundcore Space NC.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Şık ve dayanıklı tasarım, uzun batarya ömrü, performansına oranla uygun fiyat, başarılı ses kesme performansı, kaliteli taşıma çantası

EKSİ Dokunmatik kontrollere alışmak zor, çok baslar

93



HyperX Cloud MIX

Bluetooth destekli yüksek performans kulaklığı

Takipçilerimizin bildiği gibi şimdiye kadar pek çok HyperX kulaklığı test sayfalarımıza konuk oldu ve yine rahatlıkla söyleyebilirim ki tamamı beklentimiz dahilinde veya üzerinde performans gösterdi. Şimdi HyperX karşımıza benim test ettiklerim içinde en fazla beğendiğim ürün olan Cloud Alpha ile aynı kasayı kullanan ve üzerine son derece zekice Bluetooth desteğini de ekleyen üst seviye bir kulaklıkla çıkıyor.

Cloud Mix'in gövdesi siyah renkte ve çelik kasa da son derece performanslı olan 40mm sürücüler ve uzun kullanımlarda bile yormayan kulak yastıklarını destekliyor. ANC (Aktif ses kesme) özelliğine donanımsal olarak sahip olmayan Cloud Mix, kulağınızı güzelce saran ve hafızalı suni deriden yapılmış kulak yastıkları sayesinde dış sesleri büyük oranda kesmeyi başarıyor. Cloud MIX donanımsal olarak Stereo bir ürün ve eğer oyunlarda sanallaştırma deneyimini tercih ediyorsanız Windows Sonic desteğini aktif etmeniz gerekiyor.

Ürünün iki ayrı kullanım modu mevcut. Kablolulu kullanımın elbette en büyük üstünlüğü Hi-Res Audio patentiyle doğrulanmış yüksek kaliteli bir ses sunması. İster müzik dinleyin, isterseniz oyun oynayın, duymak istediğiniz tüm sesleri son derece net şekilde duyabiliyorsunuz. Bluetooth modunda ise akla gelen ilk sorular elbette kullanım süresi ve ses kalitesi. Bu modda Boom mikrofonu kullanamıyorsunuz ama kulaklığın üzerinde bir mikrofon daha var. Elbette oyunlarda kullanıldığında ses kalitesi dramatik derecede düşüyor ancak gerçek kullanım alanında, yani telefon cevaplamakta kullanıldığında performansı son derece başarılı. Bluetooth modunda 20 saat kadar müzik dinleyebilirsiniz ve bu değer de kablosuz oyuncu kulaklıklarının üzerinde.

Hem yüksek performanslı bir oyuncu kulaklığı, hem de günlük kullanımda yüksek verimle kullanılacak bir ürün hazırlamış HyperX. 1500 TL'lik fiyatı ise maalesef yüksek.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Yüksek müzik ve oyun performansı, hem kablolulu hem Bluetooth kullanım, rahat kulak yastıkları, 3.3 metreye kadar uzayabilen kablo.

EKSİ Fiyatı çok yüksek, HyperX AMP ses kartı pakete dahil değil

86



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Logitech MX518 Legendary

Küllerinden yeniden doğan bir efsane

A çıkçası bu farenin yeniden diriltildiğini gördüğüm ilk andan itibaren ne kadar duygulandığımı anlatamam. Bence oyunculuğun "ikinci en iyi dönemi" olan 2005-2010 arasında hüküm süren efsanevi MX518'im F.E.A.R, Bioshock, Dead Space gibi efsanevi oyunların tamamına bana eşlik etmiş, neredeyse on yaşını görmek üzereyken de "gerek görüldüğünde tekrar kullanılmak üzere" yedeğe ayrılmıştı.

Mx518 Legendary, orijinal MX518 ile ufak detaylar dışında neredeyse aynı tasarımı paylaşıyor. İlk bakışta fark edebilecekleriniz ilk MX518'deki delinmiş metal izlenimi veren kaplamanın yerini aşağı doğru indikçe koyulaşan tonda, iki renkli (Nightfall), yine parlak bir yüzeye bırakmış olması. Kablo hariç 101 gram ağırlığındaki fare eskisinden çok daha hafifmiş gibi gelse de aslında sadece 5 gram vermiş.

Üründe herhangi bir RGB aydınlatma yok. Fare geçmişten gelince, artık tek tuşa halledilen DPI tuşunun ön ve arkasında birer düğme olarak geri getirilmiş olmasına da alışmanız gerekiyor. Çoğu fareden geniş ve büyük olmasına rağmen MX518'i hafifliği ve ergonomisi sayesinde çalışırken veya oyun oynarken kullanmak son derece rahat.

MX518 Legendary'de Logitech'in yeni modellerinde görmeye alıştığımız oldukça yüksek performanslı bir optik sensör var. HERO16K adlı bu sensör 16000dpi'a kadar çıkabilen bir hassasiyete, 400 IPS hıza ve 40G hızlanmaya sahip. Bu değerleri yan yana yazdığınızda Pixart'ın PMW3389'undan sonra en performanslı sensörlerden birisi olduğunu görebilirsiniz.

Evet geldik son sözlere. Logitech eski bir efsaneyi olabileceği kadar iyi şekilde hayata döndürmüştü. Abartıya kaçmamış, gereksiz ilavelerden kaçınmış ve bunları yaparken de son derece iyi bir fiyat politikası belirlemiş. Ürün bu yazı yazıldığı sırada 300 TL'ye bulunabiliyordu, bu da rekabetçi olmasını sağlayacaktır. ◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Efsanevi tasarım ve yüksek teknolojinin harika bir bileşkesi, son derece ergonomik ve hafif, performansına göre fiyatı uygun.

EKSİ Eliniz küçükse bazı düğmelere ulaşmanız güç olabilir.

90



Sayfa
104

**KÜLTÜR
& SANAT**

SABATON

THE GREAT WAR

Yeni nesle metal müziği sevdiren tarih öğretici grubun hedefinde Birinci Dünya Savaşı var.

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

Bu ayı resmi tatil ilan edebiliriz, Sabaton yeni albümünü yayınladı!

ALBÜM

SABATON
THE GREAT WAR

Tek gerçek Sabaton! İddialı oldu lakin altını çizip üstüne basarım ki yıllardır bendeki yeri değişmedi. Arada gerçekten tatsız şarkılar ve albümler yapsalar bile yine seviyoruz kerataları. Yazdıkları şarkılar tarihten bir kare, bir diorama gibi gözümüzde canlanmasını sağlıyor. Gelip Çanakkale'yi gezmeleri, bize olan sevgileri ve şarkı yazması bile çok büyük bir olay. Kültür kütür iş yapıyorlar. Çekirdeksiz karpuz gibiler. Son albümlerinin sinyalleri de çok fena geliyordu. Red Baron'u çıkardıkları gün dedim artık bu albüm de şahane geliyor. Şimdi önümüzde gerçekten yine kafayı yiyeceğimiz bir albüm var. Klasik şarkıların ötesinde History Edition isimli farklı bir şekli daha olan hali de var. Şarkıların iyi ve keyifli olmasını geçtim, bu yeni ve farklı olan albümde üçüncü bir ses şarkı başlamadan önce size ön bilgi veriyor. Red Baron'u duyurduklarında bunu duymuştuk lakin böyle bir şey geleceğini beklemiyordum. Siz şarkıyı beklerken bir anda ön bilgi giriyor ve "This is Verdun. Here, they shall not pass!" diye size bir çeki düzen verip bam diye üzerine şarkıyı yapıştırıyor. Eskiye göre daha yavaş lakin daha dolu, jeneriklik vole gibi bir Sabaton var karşımızda. Ben sevdim, ama çitayı çok yukarı çektiler History Edition ayağına, yeni hamleleri ne olacak artık bilemiyoruz... ♦ İlker Karaş



ANİME

ATTACK ON TITAN
SEASON 3 PART 2

19Shingeki no Kyojin (Attack on Titan), anime dünyasının en popüler isimlerinden biri. 24 bölümden oluşan animenin üçüncü sezonunun ikinci kısmında, hikayeye derinlemesine dalıyoruz. Titanların insanları neden yediği, insanların nasıl oluyor da titanlara dönüştüğü konusu gün yüzüne çıkıyor. Diğer konu ise Eren'in aslında muazzam bir gücü vardır ama beyimizin henüz bundan "pek" haberi yoktur. Animenin son bölümlerine doğru her şey ortaya çıkıyor, rahat olun. Surları devirip ele geçiren titanlara karşı savaş vermeye çalışan bir grup asker, farkında olmadan tuzağın ortasına dalarlar. Bu sırada tüm titanlar Eren'in peşindedir. Armin'in zekası ekibin hayatını kurtarıyor, diğer tarafta Beast Titan'ı devirmeye çalışan Levi'ye aşık olmamak bayağı imkansız falan. Adam bir vuruyor, acımıyor arkadaş. Birtakım fedakarlıklar, zorlu kararlar, göz yaşı ve bolca aksiyonu barındıran Attack on Titan animesinin en yeni sezonu, leziz bir şekilde veda etmeyi başarıyor. İyi haber, animenin dördüncü ve final sezonu 2020 yılında bizlerle olacak. Bakalım mangaya ne kadar sadık kalınacak, merakla bekliyoruz. ♦ Ceyda Doğan Karaş



Dizi

STRANGER THINGS SEZON 3

// Bir yaz çok şeyi değiştirir” temasıyla maceraya kaldığı yerden devam eden Stranger Things, yeni sezonunda harikalar yaratmayı başardı. İlk iki sezonu izlemediyseniz, spoiler uyarımızı yapalım. 80’lerin retro atmosferini leziz şekilde sunan dizi, bu sezonda hikayeyi genişletiyor. Ancak sevilen bazı karakterlerin geri planda kalması, izleyici mutsuz eden kararlardan. Dizinin en dikkat çekici noktası ise bağımsız olayların öne çıkarılması. Bazılarının bu seçimden çok mutlu olacak. Bana sorarsanız en azından sadece aksiyona değil de günlük olaylara odaklanması hoş bir dokunuş olmuş. Bir kısmının ise muhtemelen bu seçimden hoşnut kalmayacak. Komedi unsurlarının izleyiciyi hunharca eğlendirmesi, karakterler arasındaki diyaloglar ve onların büyüdüğünü fark etmek dizi takipçileri için bulunmaz nimet. Buna bağlı olarak olayların bağlantıda kalması, aranan detayların gözden kaçmamasını sağlıyor. Her şekilde eğlenmeyi başarıyorsunuz ve bir bakmışsınız bütün sezon tek günde bitmiş. Müzik seçimlerinden tutun, kullanılan karanlık atmosferin yanına kadar yine çok başarılı bir sezon olmuş. Dizinin “after credits” sonrası sunduğu sahneler de kanlı bir geleceğin habercisi gibi.



◆ Ceyda Doğan Karaş

Dizi

SWAMP THING

Her süper kahraman pelerin takabilir veya uçabilir, ancak DC’nin Swamp Thing’inde işler biraz farklı. Yürüyen, yeşil ve bataklıkla bütün olmuş yaratığın hikayesini ne yapacağım diye düşünmeyin. DC’nin bahtsız bedevi dizileri konusunda Swamp Thing, zamanınızı hak eden isimlerden. İşin kötü yanı dizinin yayınlanmasından bir hafta sonra iptali açıklandı ve tarihin tozlu sayfalarında kaybolmaya mahkum edildi. Kaliteli görsel efektleri, maddi boyutu yükseltince WB dizi iptalinin kararını almış. Tanıdık yüzlerin dizide hayat verdiği karakterler, kaliteyi bir tık yukarı çıkartmayı da başarmış. Dr Abby Crane’nin salgın şüphesiyle Marais’e çağırılması ile şekillenen hikaye, hastalarla rahat şekilde ilgilenen Alec Holland’a bağlanıyor. İkili çalışmaya başladıkları sırada Alec, bilinmeyen birinin saldırısına uğruyor ve hayatı tamamen değişiyor. Aynı isimli çizgi romanından esinlenen dizinin senaryosu, şaşırtıcı derecede çekici ve aksiyonun yanında gerilim de olsun kaliteli görsel efektler göreyim diyorsanız, doğru adrestesiniz.



◆ Ceyda Doğan Karaş



SİNEMA

SPIDER-MAN: FAR FROM HOME

B elki Avengers: Endgame bitti ama dünya halen tehdit altında. Haliyle bizim Spidey’nin görevi henüz bitmiş değil. Örümcek dostumuz, bu yeni tehditlerle savaşmaya başladığında aksiyon tavan yapıyor ve böyle bir filmde beklediğiniz ne varsa sunuyor sizlere. Misterio bu filmde parlayan yıldız kıvamında. Şimdiden uyararak şart; Avengers: Endgame izlemediyseniz bu film, kalbinizi yaralayacak “büyük” bir spoiler içeriyor. MJ, Ned ve Peter’ı bekleyen tehlikelerin yanında, film görsel anlamda muazzam. Bir yanda Peter’ın duygusal çöküşleri, diğer tarafta komedi ve bunlarla harmanlanan hikaye gidişatı sinema salonundan mutlu ayrılmamızı sağlıyor. Akılda kalıcı melodileriyle, iki farklı sonuyla yeni Spider-Man filminden keyif almamak için pek nedeniniz yok. Tabii MCU evrenini hunharca takip ediyorsanız, bazı mantık hataları gözünüzden kaçmayacaktır. Her şekilde eğleneceğiniz kesin. ◆ Ceyda Doğan Karaş

Dizi

YEARS AND YEARS

İşin içerisinde Doctor Who olursa, kendinizi güvene alabilirsiniz. Seveni kadar nefret edeni de olan Russell T Davies’in Years and Years isimli dizisi, altı bölümlük macerasıyla türünü sevenlerin kalbini kazanacak cinsten. Manchester’da çok yoğun ve meşgul bir hayat süren Lyons ailesinin hayatını konu alan kısa dizinin her bölümü 1 saat. Dizi, 2019’da başlıyor ve ailenin yakın gelecekteki belirsizlikle geçen hayatlarını öne çıkartıyor. Bölümler arasında yıllar geçiyor ve gerek teknolojik gerekse siyasi anlamdaki gelişmeleri takip ederken inanılmaz eğleniyorsunuz. Her bölüm arasında geçen yıllık değişim, karakterleri de doğal olarak etkiliyor. Takvim 2024 yılını gösterdiğinde ve daha da ileriye gittiğimizde dizide sağ gösterip, sol vuran etmenler ağır basıyor. Bu da izleyiciyi ciddi anlamda etkileyen noktalardan. Bir tarafta hükümet, diğer tarafta darbe ve fazlasına şahit olurken tüm dünyayı etkisi altına alan politik olayları da es geçmek imkansız. Gerçeklerle yüzleşmeye hazırsanız ve drama türünden de hoşlanıyorsunuz, bu diziyi şans vermelisiniz.



◆ Ceyda Doğan Karaş

OTAKU CHAN

2019 Akira'nın hikâyesinin geçtiği yıldır. Filmiyle de, mangasıyla da iliklerimize kadar bizi sarsmış bir eseri Akira... Ve geçen ay, artık klasikleşmiş bu esere, mangadaki tüm hikâyeyi kapsayacak yeni bir anime serisiyle geri döneceğimiz duyuruldu.



Dünyadaki en büyük anime manga temalı convention'lardan biri sayılan Anime Expo'ya katılan Katsuhiro Otomo verdiği haberlerle hepimizi ihya etti. Akira filminin 2020'de 4K versiyonunun çıkacağını söylemesinin yanında, manganın tamamını kapsayacak bir seri izleyeceğimizi, ayrıca Akira ve Steamboy'dan sonra üçüncü uzun metraj filmi Orbital Era'nın da çalışmalarına başladığını anlattı. Senelerdir pek sesi soluğu çıkmayan Otomo'nun boş durmadığı aşikâr.

Bu güzel haberlerin üstüne bir de live-action Akira filminin hazırlık haberlerini takip ederek mutluluktan uçarken, Warner Bros yine filmi ertelediğini duyurdu. Sözde 2021'de izleyecektik. Ama yönetmen Taika Waititi yeni Thor filmini çekeceğini açıklayınca, Akira da Marvel dünyasına yenilmiş oldu. Gerçi 2019'da duyacağımız Akira haberleri (özellikle de ülkemizde) bunlarla kısıtlı kalmayacak gibi gözüküyor. Birkaç aya yine güzel haberlerle çıkabiliriz karşınıza.

Katsuhiro Otomo mangalarının yanında yazarlık, hem animasyon hem de live action yönetmenliği yapmış, on parmağında on marifet biri. Elbette Otomo'nun küçüklüğü de, diğer pek çokları gibi Tezuka'nın Tetsu van Atomu mangası (Astro Boy) ve Mitsuteru Yokoyama'nın Tetsujin 28-go'su gibi shounen mangalarıyla geçiyor. Mangaka olma hayali kuran diğerleri gibi sevdiği bir manganın, Otomo örneğinde, Tetsujin 28-go'nun çizimlerini kopyalayarak başlıyor mangaya. Hatta geleneksel tarzda yani Tezuka stilinde çizmeye çalışıyor başlarda. Ardından iş biraz daha ciddiye biniyor. Daha bir sıkı çalışıyor çizimlerine. Lisede, illüstrasyonlarıyla öne çıkan Yokoo Tadanori ve Isaka Yoşitaro gibi isimlerden etkileniyor. Stili, en azından mangaya yaklaşımı bu noktada değişmeye



"Otomo, Akira'yı ne kadar gömerse gömsün, Amerika'da Pokemon manyaklığı sürerken Batı'ya animenin sadece çocuklara yönelik bir medyum olmadığını kanıtlaması sayesinde kendisinden sonra gelecek pek çok filmin ve yönetmenin de önünü açmış oldu"

başlıyor. Daha stilize, illüstrasyon-vari bir tarza dönüyor. Özellikle bunu çok daha temiz ve nevi şahsına münhasır çizdiği mekanik tasarımlarında ve karakter tasarımlarında rahatlıkla fark edebiliyor.

Şansına dönemin ünlü manga yayınevlerinden Futabaş'a'da çalışan bir editörle tanışıp işlerini gösterdiğinde ufaktan bir onay alıyor ve liseyi bitirdiğinde Tokyo'ya gelirse telefon etmeyi unutmaması öğütleniyor. Sektöre girme isteğiyle yanıp tutuşsa da iş bulamayan bir sürü çizerin aksine Tokyo'ya vardığında hemen Futabaş'a'dan iş veriyorlar Otomo'ya: Hans Christian Anderson'ın Küçük Kibritçi Kız hikâyesi.

İlerleyen yıllar...

70'lerde, Otomo profesyonel olarak manga çizmeye başladığında, ortalık daha çok dramatik resimler denilen (Golgo 13 gibi) Gekiga'larla ve spor mangalarıyla dolu. Bilim kurguya dair de sadece sevimli, Doraemon gibi örnekler bulunabiliyor. BK'ya ağırlık vermek isteyen Otomo da kendi çocukluğuna dönüyor, o dönemde hissettiği heyecanı tekrar yaşayabileceği, daha gerçekçi ve inandırıcı eserler yaratmak istiyor. Bu dönüşe, anime ve manga ortamında bilim kurgunun dibine verecek ve en iyi örnekleri çıkaracak Otomo'nun nihenk taşı da denebilir aslında.

İlk bilimkurgu mangası Fireball'u bitirdikten sonra The Exorcist filmini izleyince işin içine biraz da korku katmalı diye düşünüyor. O dönemde Takaşimadaira denilen, Tokyo'nun



kuzeyindeki bir bölgeden sık sık intihar haberleri gelmesi, buranın yeni mangasına bir tutam korku ögesi olarak geçmesini sağlıyor. Ve ortaya ödül kazanacak olan müthiş Domu mangası çıkıyor. Domu'da kullandığı olağanüstü güçlere sahip çocuk temasını daha sonra da Akira'ya taşıyor Otomo.

25 yaşlarına geldiğinde mangadan kazandığı paraları cebine koyup 16 mm'lik kendi özel live action filmini çekiyor. Film yapma süreçlerine dair bilileniyor bu sayede. "Az buçuk film nasıl yapılır, nasıl yönetilir bu sayede öğrendim" diyor bir röportajında. Genma Taisen üzerinde çalışırken de animenin yapıldığı stüdyoya gidiyor, bir de animasyon nasıl yapılır öğrenelim diyor anlayacağınız. "Belki ben de bunu becerebilirim" düşüncesi kafasında belirince anime sektörüne de giriş yapmış oluyor aslında. Neo Tokyo'daki Construction Cancellation Order isimli hikâyeye de anime yönetmenliği koltuğuna ilk kez oturuyor.

Farewall to Weapons, Kanojo no Omoide gibi işlerini bitirdiği sıralarda yeni bir dergi, Young Magazine yayın hayatına başlıyor. Otomo'dan da manga almak için sürekli kapısını çalıyorlar. O da tamam diyor, "ben de yeni bir şeye başlama düşüncesindeydim zaten." 10 bölüm sürecek bir mangada anlaşılıyorlar: Akira... Eh, bu da, manganın başladığı gibi ünlü olmasını beklemediklerini gösteriyor aslında.

Otomo mangalarında hep ustalarına saygı duruşunda bulunmayı seven bir yaratıcı. Akira'da da Tetsujin 28-go'ya selam çakıyor. Akira'nın kendisi testlerde no 28 olarak geçen 25, 26, 27 numaralara da rastlıyoruz. Hatta gelin işi büyütelim. Akira'nın en temelde anlattığı konuya gelelim. Savaş döneminde geliştirilmiş ve barış döneminde bulunmuş bir nihai silahtan bahsediyoruz. Tüm hikâye ve olaylar bu silahın etrafında dönüyor. Yani... Tıpkı Tetsujin 28-go. Orada da Pasifik savaşı

sırasında Japon ordusu dev robot Tetsujin 28-go'yu geliştiriyor ama bitiremeden ordu teslim olunca "Dr. Kaneda" bu robotu oğlu Shotaro Kaneda'ya veriyor. Benzerlik bu kadarla sınırlı elbette. Zaten Otomo'nun kendisi de kabul ediyor temelde hikâyenin aynı olduğunu. Sadece Tetsujin 28-go'nun mangakası Shotaro Işinomori değil Osamu Tezuka ve Mitsuteru Yokoyama da Otomo'nun baş tacı yaptığı mangakalar. Fireball'da ana bilgisayar Atom'un adı Tezuka'dan gelirken, Domu'daki Ecchan da Işinomori'nin Sarutobi Ecchan'ından geliyor. İkinci Dünya Savaşı'ndan etkilenerek eserlerini yaratmış bu isimlerin ardından Otomo'nun da Neo Tokyo'yu nükleer savaşın yıkıntılarından doğurması tesadüf sayılmaz.

Manga'dan anime'ye...

Otomo, Akira'nın mangasına devam ederken anime için kolları sıvıyor ve manganın tamamı bitmediği için (detaylı bir yazının konusu olacak) daha farklı

bir senaryoyla Akira'nın anime filmine giriyor. Normalde Japonya'da animeye başlandığı gibi seslendirme sanatçılarıyla çalışılmaz ama daha animasyondan önce ses kaydı alıp tıpkı Disney gibi işe giriyorlar. Ağız hareketlerini önden ona göre çizmek daha meşakkatli bir iş olduğu, ayrıca filmde de çok fazla çizim kullanıldığı için kalite bir noktadan sonra düşüyor Otomo'ya göre. Filmin ilk kaydını gördüğünde sinemayı terk ediyor. Eve dönüp karısına bu film başarısız olacak diyor. İlk yarısının iyi olduğu ama sonradan kalitenin düştüğünü ve kendini çok kötü hissettiğini söylüyor. "Çok fazla 'cut' vardı, en sonunda neredeyse sayıları 2000'e ulaştı. Bu da bu kadar işi yapabilecek animatörümüz olmadığı anlamına geliyordu. Bu yüzden herkes fazla fazla çalıştı ve bu da kalitenin düşmesine sebep oldu. Yetiştiremeyeceğimiz kesinleşince işin bir kısmını ucuzaya getirmek için yurtdışına yaptırıldı ama oradan gelen işler de yeterince iyi değildi." Gerçi seneler sonra elden geçirilmiş versiyonu izlediğinde bu kadar katı bir tutum takınmamış Otomo. "O kadar da kötü değilmiş" diye düşünmüş.

Otomo, Akira'yı ne kadar gömürse gömsün, Amerika'da Pokemon manyaklığı sürerken Batı'ya animenin sadece çocuklara yönelik bir medyum olmadığını kanıtlaması sayesinde kendisinin sonra gelecek pek çok filmin ve yönetmenin de önünü açmış oldu. Satoshi Kon gibi yönetmenler, Urotsukidoji gibi farklı işler animenin niş bir tarafı olduğunu da gösterdi. Gerçi Ghost in the Shell, Metropolis gibi bilim kurgu filmleriyle sadece geek tayfanın ilgisini çekse de seneler sonra Stüdyo Ghibli ve Büyük usta Miyazaki sayesinde Batı'da aile filmlerinin de önü açılmış oldu. ◆ Merve Çay



COS- PLAY REPUBLIC

Cosplayde başarısız olmamak için neler yapılabilir? Mükemmel cosplay mümkün mü?

Her geçen gün birçok cosplay etkinliğinin kendisini gösterdiği ve bunun dahilinde de değerli ödüllerin sunulduğu zamanlardayız. Özellikle bazı cosplay yarışmaları kendisini kategorilere ayırınca, profesyonel olduğunuz dallara odaklanmanız çok daha kolay hale gelmeye başladı. Durum böyle olunca bazı cosplayerlar zırhını olabildiğince gerçekçi öne çıkartırken, kimisi sahnede adeta şov yapmaya odaklanıyor.

Bir kere belirtelim; her cosplayer kendi alanında başarılıdır. Ancak bazılarının yıldızı, daha hızlı parlar. Bu parlama, sizin kaybetmenize yol açsa da başarı merdivenlerini daha dikkatli tırmanmanıza yol açacaktır. Elbette ders almayı biliyorsanız. Mükemmel bir fiziğe ihtiyacınız yok, ya da belki işçiliğiniz iyi olmayabilir. Ancak cosplayde başarılı olmak istiyorsanız, kesinlikle "en iyi" olduğunuz alana odaklanmak zorundasınız. Bu ayki yazımızın konusu da bu: "başarılı cosplay nasıl yapılır?" En son ne demiştik; "imkansız diye bir şey yoktur, sadece zaman alır".



Not alın

Öncelikle, bölgenizde yaklaşan anime veya oyun temalı etkinlikler olup olmadığını öğrenin. Diğer önemli nokta ise, -unutmamak adına- bunları bir takvime veya gözünüzün önünde olabilecek not kağıtlarına yazdığınızdan emin olun. Dilerseniz telefonunuzu kullanabilirsiniz. Bu tarihleri sadece etkinliği not almak için değil, kostümünüze doğru zamanda başlamak adına da kullanabilirsiniz.

Hangi karakteri yapacağınızı planlayın

Hangi karakterin cosplayini yapmak istediğinizi önceden planlayın. Hatta bu planlamayı en az üç ay önceden yapmanız en tatlı taktiktir. Gerçekçi olun ve o kostümü mükemmelleştirmek için her şeyi didikleyin. Bir etkinlik başlamadan sadece iki hafta önce bir Gundam kanadı mechası giymeyin. Çok fazla sayıda cosplayer, cosplayerine başlamak için ekinlik öncesi son birkaç haftaya veya günlere kadar bekler. Hatta son güne kadar işini en iyi şekilde sergilemek için sabahlara kadar çalışır. Merak etmeyin, -doğru makayla- şişmiş gözlerle her zaman çözüm vardır (yazar burada göz kırıyor).

Satın almak ya almamak

Cosplay kostümünüzü satın almayı mı yoksa bir tane yapmayı mı planladığınıza karar verin. Tabii bunun için etkinlik kurallarını dikkatli okumalı ve organizasyondan onay almalısınız. Özellikle Türkiye'deki cosplay etkinliklerinin birçoğu bu kuralları kendi internet sitelerinin içeriğinde tutar. Diğer konu ise Facebook grupları ve aynı şekilde Facebook etkinlik davetilerindeki mini tartışmalardır. Facebook'taki etkinlik davetinde bu soruları sorabilir ya da en azından etkinliği düzenleyen sayfaya mesaj atabilirsiniz.





İlgilenen birileri elbet olacaktır. Yarışmaya katılacaksanız, satın alma konusunda hassas olan etkinlikler her zaman vardır.

Doğru mağazayı bulun

Bir kostüm satın almayı planlıyorsanız, karakterinizin kıyafetini satan mağazaları bulun. Bu mağazaların çokça yorum aldığından ve satıcının aktif olduğundan da emin olun. Eğer yurtdışından almayı planlıyorsanız, kaç günde yolladığını mutlaka kontrol edin. Etkinlikten en az iki hafta önce elinizde olursa, prova yapacak vaktiniz olacaktır. Eğer dikiş kabiliyetinize güveniyorsanız ve bir beden büyük alırsanız, her şeyi garantiye alırsınız. Doğru dokunuşlarsa kendinize uygun olacak şekilde kostümü düzenleyebilirsiniz.

Dikiş işleri

Kendi kıyafetinizi dikmeyi planlıyorsanız, bu karakterin anime/oyun/film vb. referanslarını arayın. Örneğin; manga taramaları, ekran görüntüleri gibi. Bazı kostümlerin direkt kalıplarını bulmanız bile mümkün. Eğer bulamazsanız özellikle Etsy gibi sitelerden bu tarz kalıpları satın alabilirsiniz. Kalıp satın alma işi aynı zamanda 3D konusunda da hayatınızı kurtarabilir.

Toplamaktan korkmayın

Seçtiğiniz karakterin en ufak detayını bile inceleyin. Ne de olsa amacınız "mükemmel cosplay karakterini yapmak ve başarılı olmak". Karakter için çok-



ça malzeme toplayın. Bu malzemeler; tokalar, renkli kurdeleler, düğmeler, doğru renkte ip seçimi, kalıbını kullanacağınız ayakkabı gibi çokça seçenikle dallanıp budaklanacaktır. Korkmayın, her şeyi sırayla yapabilirsiniz. Size verebileceğim diğer bir tavsiye ise öncelikli olarak kostümünüze başlamak ve sonra "varsa" craftınıza odaklanmaktır. Karakterinizin bir craft'ı (silah, büyücü asası vb.) varsa en azından renk uyumunu kostümünüze göre yapmak daha kolaydır. Böylece aksesuar satın alırken boşuna para harcamamış olacaksınız, en önemlisi zamanınız size kalacak. Başarılı cosplayde en zor aşama, kesinlikle doğru malzemeyi satın almaktır. İnanın alışveriş basamağı, sizi oldukça yoracaktır. Malzemelerinizi bir kağıda veya telefonunuza not alın. Eğer danışmak istediğiniz birileri varsa ve özellikle yalnız

alışveriş yapmamak, sizi büyük zahmetten kurtaracaktır.

Mükemmelliğe odaklanın

Çoğu cosplayerden farklı olarak, cosplayinizi yaparken mükemmellik hedefine odaklanın. Google'a "Japanese cosplayers" olarak arama yaparsanız, ayrıntılara özel olarak dikkat edildiğini göreceksiniz. Makyajdan tutun, kostümlerin olabildiğince en ince detaylarına kadar girildiği hemen gözünüze batacağıdır. Neden onlar kadar başarılı olamazsınız ki? Sizin ne eksikliğiniz var? Detayların olması, bir cosplayi mükemmel yapar. İki yerine tek toka takmak bile inanın farkınızı ortaya koyacaktır veya karakterde olan isim etiketini koymamak, eksikliği anında fark ettirecektir. Pek çok cosplayerin yaptığını değil, kendi farkınızı ortaya koyacak noktalara odaklanın. Özellikle işin ucunda kazanılmasını umduğunuz bir yarışma varsa, cosplayde mükemmeliyetçi olmak sizi daha kaliteli gösterecektir.

Renk uyumu önemli

Karakterinizin sizden farklı renkli gözleri veya saçı varsa, lens/peruk/saç boyası satın alın. Yurtdışı fiyatları fazla geliyorsa, Facebook gruplarında bu ihtiyaçlarınızı karşılayabilecek satıcıları çok rahat bulabilirsiniz. Yurtdışından alacaksanız, mutlaka kaç günde yollayabileceğinin teyidini alın. En önemlisi aman diyeyim "kullanılmış lens almayın". Kimi zaman doğaçlama yapmaktan da korkmayın. Karakterinizin kostümüne ne kadar çok yaklaşırsanız, o kadar başarılı olursunuz. Cosplayde önemli olan kostümü sizin taşıyacak olmanızdır. Onu en iyi şekilde taşımak için önlem almaktan, araştırmaktan, okumaktan, soru sormaktan "asla" korkmayın. ♦ **Ceyda Doğan Karas**



Mükemmel kostüm için detaylara çok dikkat edin.



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem_Sanci

Topluluk içeriklerini artık atlamayalım

Güzel bir video oyununun sadece görsel olarak değil, içerik olarak da zengin olması gerektiğiniz, onlarca yıldır tekrar ettiğimi biliyorsunuz. 20 sene önce, LEVEL'in ilk dönemlerinde, o dönemin video oyun piyasasında, "güzel grafikler yeterli olur diyerek piyasaya sürülen sayısız oyun yüzünden kabus yaşadığımızı hatırlarım.

Biz yaptık oldu, alın oynayın yılları
İçeriğe odaklanmadan, vasat bölümler ve detaydan yoksun öyküler ya da az sayıda oyun için eşya/nesne/yetenek ile önmüze sürülen oyunlar heyecanını birkaç saat içinde kaybederdi. Hatta o dönemleri hatırlayanlar, her oyun için çok önemli bir sorgu olan "bitiş süresi" diye bir kavramın endüstrideki herkesin ağızda olduğunu da hatırlayacaktır. Bir yapımcı yeni bir oyun tanıtırken, oyuncularımız oyunu, 12-13

saatte bitirebilecek diye açıklama yapardı. Bugün heyecanla merakla oynadığınız Call of Duty gibi dev oyunlar, hem lineer yapısı hem de kısıtlı içeriği ile bütün satış stratejisini oyuncuyu 12-13 saat boyunca güzel grafikli, etkileyici sesleri olan, film gibi düz bir öykünün içinde sürüklemeye dayandırıyor. Ardından da DLC dediğimiz, oyuncuyu yeni bir 8-10 saat sürüklemeye odaklanmış öyküler geliyordu.

Oyuncular da içerik üretmeye başladı
Fakat bugün nihayet, oyun yapımcıları zengin içeriğin önemini o derece farkında ki, hem kendi bünyelerinde ekstra içerikler üretmek için uğraş verirken hem de oyunlarını toplulukların / üçüncü kişilerin içerik paketleri üretmesine açıyorlar. Bu sayede pek çok oyunu, sanki yeni bir oyunmuş gibi, bambaşka içeriklerle, zengin öyküler ve yeteneklerle yeniden yeniden yeniden keşfetme imkanı bu-

labiliyorsunuz veya orijinal oyunu kendi keyfinize göre değiştirebiliyorsunuz. Bir video oyunu alırken veya oynarken artık ilk bakmanız gereken detaylardan biri, topluluk içeriklerinin zenginliği de olmalı. Ancak elbette bu içerikler, video oyununun lansman dönemi ile aynı anda piyasaya çıkmıyor.

Beş sene sonra aynı oyun ama farklı içerik

Oyun sevildikçe, oynandıkça, oyuncu kazandıkça, onun için içerik üreten amatör yapımcıların sayısı da artıyor ve belki bir iki yıl sonra, zengin bir topluluk içeriği ortaya çıkıyor. Dolayısıyla, belki sevdiğiniz oyunları bir sene sonra ya da beş sene sonra dönüp yeniden, yeni içeriklerle, farklı öykülerle, farklı tasarımlarla yeniden oynamak güzel bir sürpriz olabilir. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

ARVA

Arva'nın açılımı Archeology Vacation oluyor. 20 sene kadar önce ülkenin değerleri için canlandırıcı projeler aranırken ortaya çıkardığım bir proje. Kısaca amacını anlatmak gerekirse, uluslararası katılımla büyük iş gücünü amatör turistlere ya da gönüllülere vermeyi hedef alıyor.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis'ı oynadıktan sonra nelerin toprak altında olabileceğini çok fazla düşünmeye başlamıştım. Elbette elde kırbaç gezmek değildi amacım. Arkeolojik kazıların ne derece zor yapıldığını ve nasıl uzun zaman aldığını anlamam da sonraları beni çok düşündürdü. Göbeklitepe'nin bulunduğu tepenin yüz kusura senede ortaya çıkarılabilemiş olması insanı sizce de umutsuzluğa sürüklemiyor mu?

Her arkeolog ukaladır, "ben amatöre ne elleteceğim eserleri" falan diye konuşurken görürsünüz. Lakin, işin kaba tarafına ya da güç isteyen yerine geldiğinde anında pes ettiklerini, alanı işçilere terk ettiklerini hatta onların içinden

"usta" diye kendilerince işi terk edebilecekleri insanları seçtiklerini görebilirsiniz. Dünya'daki insan kalitesinin yükselmesi ve beklenen bilinçli insan sayısının çok artması ARVA'nın ana direği. İlk olarak turistleri ve gönüllüleri ülkede kalabilme süresi ve vatandaşlar olarak kategorize ediyor. Gönüllüler maaş alıyor(cüzi),turistler bedava tatil yapıyor. Bulunan tüm eserler bulunan adına sertifikalanıyor. İş bilen, iş makinesi kullanabilen kalifiye insanlar daha lüks bir tatili hak ediyor. En yüksek bilgideki arkeologların kontrolü altında işleyen yürütme planları, sahaları ve kimlerin sahada hangi bölgeye aktarılacağını, arkeoloji öğrencilerinin her birinin griddeki kutularda işi nasıl denetleyeceğini belirliyor. İşin kontrol altında tutulabilmesini mekan tarayıcı (laser scanner) sağlıyor. Artık elde kalem not alıp resim çizmek yok. Her beş dakikada bir kazılan kutu bölgenin tamamen dijital haritasını çekiyor. Milim şaşmadan GPS ile konumlandırarak. Halilye, çıkan bir eserin çalınma/zarar görme/

bildirilmeme riskini azaltıyor. Buluntunun belirlediği andan itibaren elde taşınır scannerlar ve daha profesyonel bir ekip oraya odaklanıyor. Çıkarma, temizleme, ölçme, arşivleme için önceden çalışacak gruplara görevlerine göre iki günlük bir kurs veriliyor.

Gruplar dikkat ve ince çalışmalarını yüzünden daha çok kadınların başkanlığında yürütülüyor. Ayağa kaldırma, restorasyon gibi iş makinesi gereken durumlar erkekler için has. Eski dilleri okuyabilen veya öğrenenler, ustalık gösterenler daha riskli ve buluntu olanağı yüksek alanlara terfi edebiliyor.

Yani 100 yıl almasın da 10 yıl alsın diyedir çabamız. Bu topraklar tüm Dünya'nın kaderidir, bir kelime çıkar vazonun parçasının tekinden, bilinen her şey değişir. Güzel iştir arkeoloji. Alman bir arkeoloğun DNA testi yaptığı amelelerimizin kazdıkları mezardan çıkan ölü ile aynı soydan geldiğini görmemiz gibidir, biz Anadolu'yuz. Herkes Anadolu'lu.◆





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungu

✉ sunguertugrul@gmail.com ✈ ErtugrulSungu

Online kimlikler

Kaçınız mıRC dönemini hatırlıyor bilmiyorum ama internet denen "şey" henüz ortaya çıkmışken, insanlar ilk olarak bu uygulama (ve ICQ) üzerinden birbirleri ile iletişim kurardı. Açılan farklı sohbet kanallarında, evlerinde internet olan insanlar birbirleri ile iletişim halindeydi. Akabinde Gtalk, MSN Messenger derken günümüzdeki muazzam iletişim çağına evirildik.

Başlarda sadece belirli bir zümreye hitap eden online iletişim, günümüzde herkesin kullanabileceği kadar yaygın. Bu yaygın kullanım ile 90'lı yılların sonu ile 2000'li yılların başlarını kıyasladığımız zaman büyük farklılıkların ortaya çıktığını görüyorum. Bir dönemler internet üzerinden iletişime ihtiyaç duyan, bu iletişimi aktif olarak kullanan insanlar, ülkenin "farklı" bir kısmını oluşturuyordu. Halen kullanım şekilleri ve yöntemleri

hakkında bir analiz çıkarsak arada büyük farklılıklar olduğunu görürüz. Nitekim dijital dünyadaki kimliğimiz ile gerçekte olan kimliğimiz ne kadar aynı? Aslında dijital ortamda da yine fiziksel dünyadaki biz ile mi var oluyoruz? Yoksa dijital dünyaya adımımızı attığımız zaman başka bir biz mi var? Bu soruya verilebilecek hem ontolojik, hem de epistemolojik cevaplar pek tabii mevcut. Tabii ben mevzuu daha gündelik bir şekilde ele almaktan yanayım...

Dijital bir ortamda teorik olarak hem fiziksel biz hem de dijital biz olarak var oluyoruz. Bu iki varlık farklı açılardan birbirleri ile benzeşiyor olsa da aynı zamanda birbirlerinden ayrılıyor da. Cem Yılmaz'ın parodilerinden birisinde anlattığı gibi "isyankar 47" isimli kendi dünyasında var olamayıp, online dünyada olmadığı bir kimliğe bürünen birçok

insan var. Hatta internet kullanımı ve veri dolaşımının günümüz kadar yaygın olmadığı, teorik olarak daha güvenli ve izlenemez olduğu düşünüldüğü dönemlerde, birçok kullanıcının bambaşka kimliklere büründüğü bilinmekte. Nitekim online dünyada var olmak eskisi kadar farklı bir şahsiyet ortaya koyamadığı gibi, günümüzde de farklı bir açıdan, olmadığımız kişileri ortaya çıkarmamızı sağlıyor. Birçok insan aslında "-mış gibi" yaparak kendisini diğer insanlara anlatıyor. Bu durum pek tabii farklı şekillerde eleştirilebilir. Nitekim konuyu biraz daha oyunlar tarafına çektiğimizde de farklı kimlikler olduğunu görüyoruz. Fakat oyun dünyasında kimlik denildiği zaman genelde insanların ilgili oyunlarda yarattığı karakterlere dair RP'leri ya da genel olarak takındıkları tavırlar geliyor. Benim argümanımsa aslında insanların karakter ya da kimliklerini oyundaki karakterlerine göre değil de içerisinde buldukları dünyanın kurallarına göre değiştiriyor oldukları yönünde. Yani WoW gibi bir oyun üzerinden gidecek olursak, tüm oyuncuların içerisinde var oldukları dünya itibarıyla belirli bir kurallar silsilesine tabi olduğunu görürüz. Yani her oyuncunun limitleri, hem seçtikleri ırk/sınıf, hem de içerisinde buldukları dünya kuralları ile zaten çizilmiştir. Bu noktada gerçek dünyadaki "bizim", dijital dünyadaki ile aynı kişi olması zaten oyuna yapılan bu ontolojik bakış açısı ile çürümektedir zira dijital dünyada var olmak için, o dünyanın kuralları içerisinde hareket etmekten başka şans yoktur.

Bir parti içerisindeki DPS sınıf her daim DPS yapacak, Healer olan da her daim Heal atmaya devam edecektir zira kural budur. Online dünyada var olmak için kendi kimliğimizi bir yere bırakmıyoruz belki ama var olduğumuz düzlemdeki kimliğimizi de aslında oyunun yapımcılarının bir noktaya kadar bizim için inşa ettiğini de unutmamak gerektiğini düşünüyorum. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✈ cepejleri

Çizgi film değil, anime diyeceksin

Son zamanlarda çokça anime geliyor. Hazır yaz dönemi de gelmiş, yepyeni sezonlar falan ortalık şenlenmiş durumda. Özellikle canavarların, okul dönemlerinin drama konuları çokça izleniyor. Tabii sıralama yapmak istesek, binlerce türü anında hafızamızdan söküp masaya koyabiliriz. Gel gelelim, özellikle "anime" ve "çizgi film" tabiri konusunda yıllardır savaş veren bir kesim var. Bir türlü anlayamayacağım konu, bir kesimin animelerden inanılmaz nefret ediyor oluşu. Bunun nedeni belki konuların anlamsız veya uçuk olması, imkansızın başarılması veya Game of Thrones vakası gibi en sevdiğiniz karakterlerin ölmesi (Yazar GoT izlemedi). Sosyal medyada anime karakterlere ait profil resimleri kullanan veya animeler, mangalar hakkında paylaşım yapanları engelleyip onlara bilimsel açıklamalar yapmaya çalışanların varlığından haberdar mısınız? Ben değilim. Her ne kadar "çizgi film" denildiği zaman çocuklara hitap edildiği düşünülse de o günlerin çok geride kaldığının farkına varmak gerek artık. Birçok çizgi film, derin mesaj-

lar verebiliyor ve hatta bazıları direkt olarak +13 yaş kitlesi için yaratılmış. Çizimleri uçuk ancak öğretmeye çalıştığı ders bambaşka boyutlara geçebiliyor. Aslında iki kitlenin birbirinden hoşlanmamasını da bir yere kadar normal karşılıyorum. Kişisel olarak çizgi film izlerim, animeleri de çatır çatır tüketirim. Animelerin mangalarını takip ederim ve yeni sayı gelse de okusam diye takvimimi işaretlerim. Tıpkı her hafta yeni bölümü çıkacak olan bir diziyi beklemek gibi. Thundercats, Garfield, He-Man gibi yapımlar çizgi filmidir. Diğer tarafta Captain Tsubasa, Sailor Moon, Pokemon, Digimon gibi yapımlar animedir. Bu ikilem arasındaki farkı çoğumuz biliyoruz. Anime daha uzun soluklu hikaye gidişatına sahipken, çizgi filmler kısa kesilebiliyor. Ancak diğer tarafta bu konu, değişim de geçirebiliyor. İki arasındaki en büyük fark ise çizimler aracılığıyla anlaşılıyor. Uzun bacaklı, koca gözlü ve leziz vücutlu arkadaşlar anime dünyasına aittir. Hikaye noktasında uzun metrajlıdır veya ömrünüzü çürütebilecek kadar uzun.

Çizgi filmler, genelde daha çabuk biterler. Her şeyi bir kenara bırakalım, animeler genelde Japon animasyonları olarak bilinir. Farklı ülkelerin içinde bulunduğu bir projeden doğmuş, hayata geçmiş olsa bile fark etmez. Konu özünde ortak olarak Japonya'ya bağlanıyor. Çizgi filmde diyaloglar, animedeki kadar derin değildir. Yüzeysel, aksiyonu bol ve hızlı tüketilmeye odaklıdır. Karakter neydi, ne oldu veya tek bir savaş sahnesinin bile 10 bölüm sürebildiği yapımlar animeler oluyor (DBZ). Ayrıca her iki tür de kendi aralarında belli dallara ayrılıyorlar. Anime dediğimiz kavram; mecha, büyü, psikolojik, korku, josei, shonen, shoujo, yuri gibi daha uzatabileceğimiz türlere ayrılır. Çizgi film ise aksiyon, komedi ve macera dışına pek çıkmaz. Bu konu çok uzun ve inanın kelimelere sığdırmak neredeyse imkansız. Bilmeniz gereken "anime, çizgi film değildir!" Son olarak, 20 Temmuz'da Yakusoku no Neverland (The Promised Neverland) yeni bölüm çıktı mangada, okuyun. Çok tatlı! ♦



LEVEL

#271 Ağustos 2019

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Burak Güven Akmenek

Ceyda Doğan Karaş

Cumhur Okay Özgör

Enes Özdemir

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Süngü

Gizem Kiroğlu

İlker Karaş

Merve Çay

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Sonat Samir

Şahin Derya

Tolga Yüksel

Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balımbey

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 • Faks: (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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

NEXT LEVEL

WOW CLASSIC

Eğer hazırsanız tekrar başlıyoruz!

Kartuş Derdine Son

Kaliteden ödün vermeden
düşük maliyetli baskı.



YAZICI



FOTOKOPI



TARAYICI



FAKS



KABLOSUZ
AĞ BAĞLANTISI

MFC-T910DW



Yüksek Baskı Hızı

Yüksek baskı hızıyla, iş yerinizdeki verimliliği artırır.



Etkin Kağıt Kullanımı

Farklı kağıt boyutları için ayarlanabilen kağıt çekmecesi ile çeşitli yazdırma işlemlerini gerçekleştirebilir, ADF ile tarama, kopyalama ve faks işlemlerini kolaylaştırır.



Verimli Kullanım

USB yuvası sayesinde PC'ye bağlanmak zorunda kalmadan yazdırabilir veya tarama yapabilirsiniz.



Bağlantı Seçenekleri

Esnek bağlantı seçenekleriyle, tüm çalışma ortamlarına uymak üzere tasarlanmıştır.



13000

sayfaya kadar

siyah baskı kapasitesi ile
düşük sayfa başı maliyeti

*Yaklaşık verim Brother'ın ISO/IEC 24712 test standartlarına uygun orijinal metodu esasınca hesaplanmıştır. Yalnızca siyah mürekkep için belirtilmiştir. Renkli baskı kapasitesi 5000 sayfadır.



Japon Harikası

100 yıldan uzun bir süredir

PHILIPS

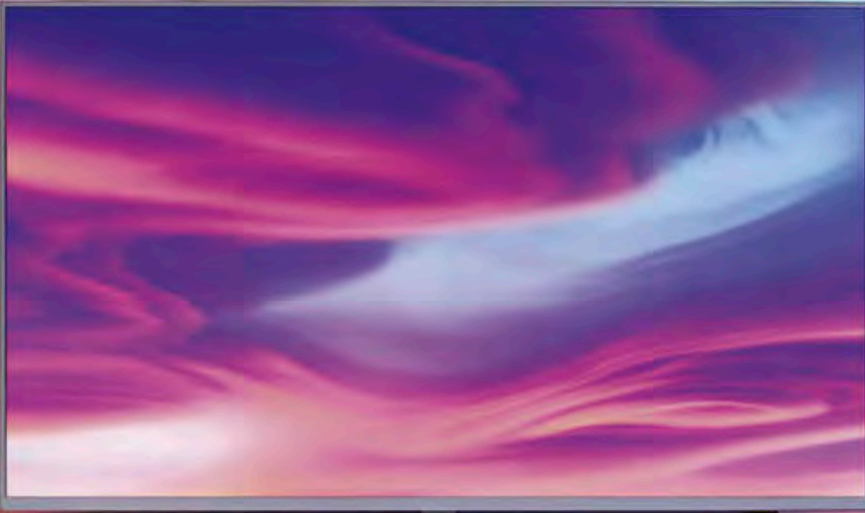
Performance

7304 serisi

The One Evinize yakışan

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

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



4K UltraHD

P⁵ Perfect
Picture Engine

philips.com.tr/tv

Daha fazlasını
keşfetmek için
QR Kodu okutun

