

#282 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Ağustos 2020/08 - 13.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



www.level.com.tr
9 4771 301 213116
KKTCC Fiyatı: 16.50 TL

LEVEL



GHOSH

OF TSUSHIMA

Ayruca

FI 2020 • World of Warcraft: Shadowlands • Death Stranding • Rocket Arena
Darkspurg • Star Wars Squadrons • World of Tanks 10. Yıl Dosyası

acer

YEPYENİ BİR OYUN DENEYİMİ



NITRO 5

15,6 inç 144Hz, 3ms, FHD IPS Ekran
10. Nesil Intel® Core™ i7 İşlemci
NVIDIA® GeForce® GTX 1660Ti Grafik
32GB DDR4 2933Mhz Bellek
1TB NVMe SSD Depolama





DİJİTAL HAYAT

Bu yıl her türlü oyun etkinliğinin iptal edilmesinden ötürü, birçok ünlü oyun firması yayınlarını internete taşıdı. Mesela pek az kişi ilgilendi diye düşünüyorum, Devolver Digital Shadow Warrior 3'ün de dahil olduğu birçok oyununu gösterdiği bir dijital etkinlik düzenledi. Tabii bundan daha önemlisi Ubisoft Forward'dı. Bu yıl içerisinde, aynı formatta bir başka etkinlik daha düzenleyeceğini bildiren ünlü oyun yapımcısı, Assassin's Creed Valhalla, Watch Dogs Legion, Hyper Scape ve Far Cry 6 gibi ünlü isimler hakkında bolca bilgi verdi. Ve fark ettik ki artık bu oyunlara eskisi kadar heyecan duymuyoruz. Bence Ubisoft kesinlikle var olan serilerin yanına bir tane yepyeni bir isim eklemeli. (Ve tabii bu Hyper Scape olmamalı.)

Ubisoft'un bu etkinliğinin dışında, firmanın özellikle önemli isimlerinin ayrılmasına neden olan skandallar da geçen ayın odak konusuydu ve biz de haber olarak bu konuyu dergiye aldık, okumadan geçmeyin.

Temmuz ayının en güzel olayıysa kuşkusuz ki Ghost of Tsushima'nın çıkışıydı. Uslanmaz bir Japonya fanatığı olarak oyuna normal bir oyuncudan daha fazla sempatiyle baktığım doğrudur ama yine de çok kaliteli bir oyun olmuş, tüm ayın en güzel olayıydı diyebilirim.

Sizi derginin diğer konularıyla baş başa bırakmadan önce Kültür & Sanat kısmına eklenen iki yeni bölümümüzün de müjdesini vereyim. Bir tanesi figürler, bir diğeri de masaüstü kutu oyunları (board game) ile ilgili olan bu bölümleri de ziyaret etmeden geçmeyin.

Herkese iyi tatiller; plajda bile maskenizi çıkartmayın, bozşmayalım.
Görüşmek üzere...

Tuna Sentuna

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

**ÜCRETSİZ
KARGO!**



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

139 TL

LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*

☎ 0 (212) 478 03 00 ✉ abone@doganburda.com 🌐 www.dbabone.com

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



POPULAR SCIENCE YOUTUBE KANALI AÇILDI!



[YouTube.com/PopularScienceTR](https://www.youtube.com/PopularScienceTR)



TIKLA!

Hemen üye ol
her hafta harika
bilim videolarını
KAÇIRMA!



**TIKLA
& İZLE**

POPULAR SCIENCE



Dr. Alp Sirman ile Korona virüs ve aşılar hakkında.



TIKLA
& DİNLE

Apple



TIKLA
& DİNLE

Spotify



TIKLA
& DİNLE

Google

POPULAR SCIENCE PODCAST **YAYINDA!**



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



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

popsci.com.tr/podcast

İstanbul'un tadı tuzu olan 100+restorandan tarifler ve gastronomi dünyasından yazıların bulunduğu **"Restoranlar Evde"** dergi-kitabı, **İstanbul Life** işbirliğiyle çıktı!

Hepsiburada.com'dan satın alabileceğiniz kitaptan elde edilecek gelir, Covid-19 krizinden en çok etkilenen sektörlerden biri olan restoran çalışanlarına hediye çeki olarak ulaştırılıyor.

Siz de bu dayanışma projesine **"Restoranlar Evde"** dergi-kitabını alarak destek olabilirsiniz.

SATIN AL



siz de destek olun!
#restoranlarevde

HOW IT WORKS

MERAKLI ZİHİNLERİN EFSANE DERGİSİ



TEKNOLOJİ

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

BİLİM

Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

UZAY

Güneş sistemi içindeki keşiflerden derin uzaya...

ÇEVRE

Gezegeneğimizin 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)

Dergilerimizi aşağıdaki sitelerden bedava kargo fırsatıyla satın alabilirsiniz:
dergiburda.com • n11.com • gittigidiyor.com • hepsiburada.com • amazon.com.tr



Ghost of Tsushima

Uzak dođu'da geen
byle bir macerayı ne
zamandır bekliyorduk...

Sayfa
48

#282

İÇİNDEKİLER

- 03 Editrden
- 06 Kheylan
- 08 Haberler

İLK BAKIŞ

- 14 World of Warcraft:
Shadowlands
- 18 Darksburg
- 20 Mortal Shell
- 22 Star Wars Squadrons
- 23 The Waylanders
- 24 Truck and Logistics Simulator
- 25 Gatewalkers

26 Art Kaede

DOSYA KONUSU

- 28 World of Tanks 10 Yaşında!
- 40 Remake Olmasını
Dilediđimiz Oyunlar

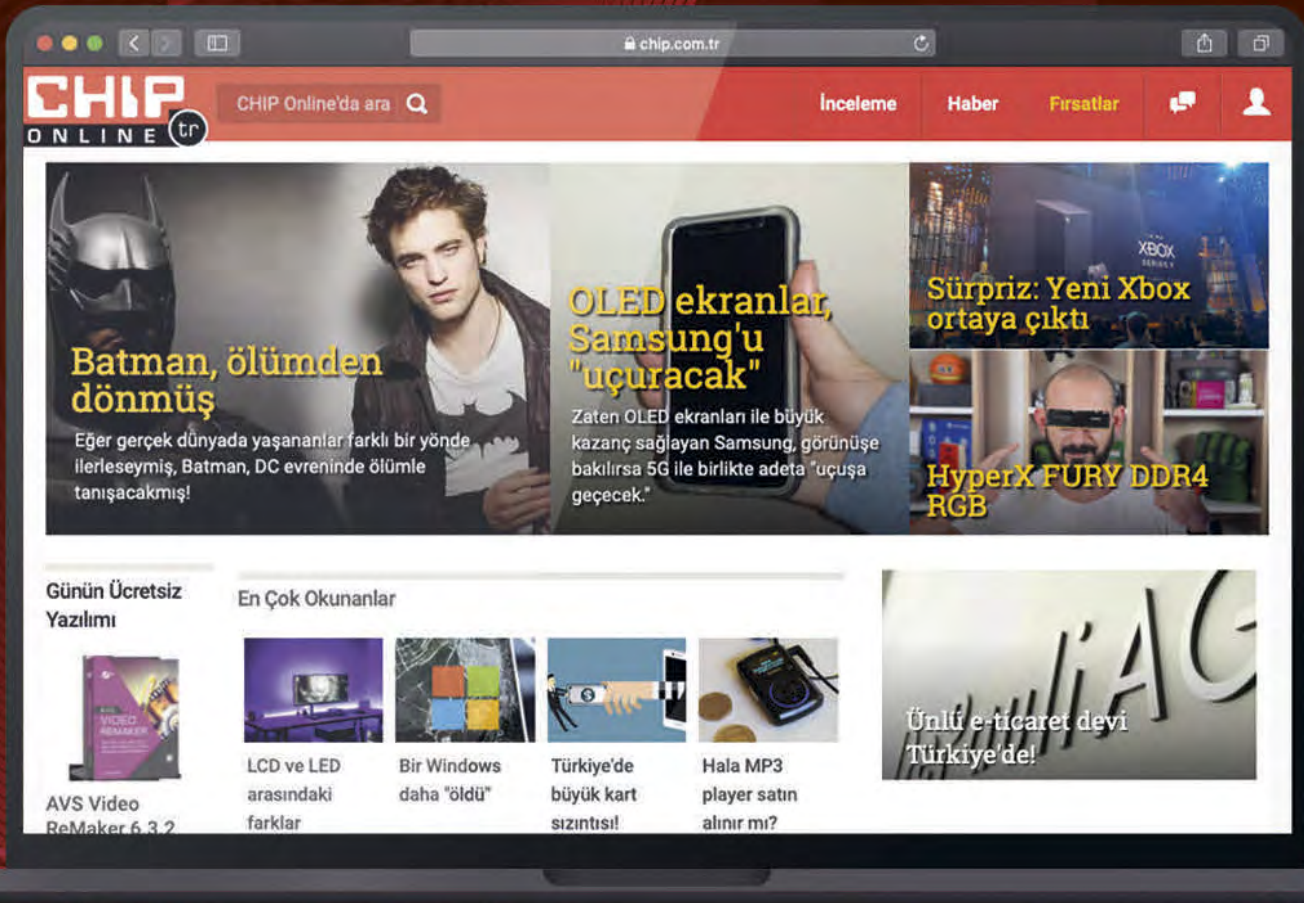
38 Anarşist

İNCELEME

- 48 Ghost of Tsushima
- 56 F1 2020
- 58 Death Stranding (PC)
- 62 Rocket Arena
- 64 Destroy All Humans!
- 65 Paper Mario: The Origami King
- 66 Trackmania
- 67 Blaze Revolutions
- 68 Superhot: Mind Control Delete
- 69 American Truck Simulator: Idaho
- 70 Sword Art Online: Alicization Lycoris
- 71 NASCAR Heat 5
- 72 Marvel's Iron Man VR
- 73 Project 1971 Helios
- 74 Neversong
- 75 Maid of Sker
- 76 Ninja
- 77 CrossCode
- 77 Neon Abyss
- 78 3000th Duel
- 78 Zhed

- 79 Pokemon Sword and Shiled: The Isle of Armor
- 79 Aeronautica Imperialis: Flight Command
- 80 Story of Seasons: Friends of Mineral Town
- 80 Resoluitiion
- 81 Namco Museum Archives: Vol 1 – Vol 2
- 81 Darius Cozmic Collection
- 82 Mobil İncelemeler
- 86 Online
- 93 Donanım
- 100 Film, Kitap, Mzik
- 102 Ph.D
- 104 Otaku-chan!
- 106 Figrcnn Seyir Defteri
- 107 Board Game Talk
- 108 Cosplay Republic
- 110 Kşe Yazıları
- 114 LEVEL 283

Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres



www.chip.com.tr



chiponlineturkiye



chiponline



chiponlinetr



ChipOnlineTR

KÜHEYLAN

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



N'apıyorsunuz tatilci gençlik? Koronayı sahillerde mi kapıyorsunuz, yoksa evinizde oturup kapmamaya mi gayret gösteriyorsunuz? Şimdi düşününce, gitmişsin deniz kenarına, o sıcakta üstündeki mayo bile fazla gelirken gidip de maske falan... O da olmuyor, diğer türlü de olmuyor, ne illet bir virüsmüş, tam şerefsiz affedersiniz...
Bu güzide ve sonlanması pek olası gözükmeven konu dışında gündemde pek de önemli bir konu yoktu; yaz rehaveti tam. Biz de dergiyi evlerden tamamlayıp matbaaya pasladık, bir ayağımızı leğene sokmadığımız kaldı.
Sizlere iyi tatiller dileyerek, sizi bu ayın muhteşem konularıyla baş başa bırakıyoruz. Haydi, öbür ay görüşürüz. Ciao!

Ghost of Tsushima'dan ne
anladınız? Gelin bir testle
durumu çözelim.

Ichi. Tsushima nasıl okunur?

- A. 2Tu-su-şi-ma değil mi ya?
- B. Bakal! Suşima diye okunur. T is silent baby!
- C. Bak bu üstteki arkadaşın ağzına kürekle bir vuracaksın, ancak "sişimi" diyebileceğin, incelemek için böyle.

Ni. Jin Sakai'nin onurlu bir samuray olması mi doğrudur,
yoksa her yol mubahtır demesi mi?

- A. Onur her şeyden önce gelir!
- B. Uzai! Adamin amcasını her an kesebilirler, oturup 500 kişilik orduyla kılıç kalkan mi oynasın?
- C. Hişş, arkadaşım sen baksana bir. Bir bak...

San. Sonuçta Japonya geçilir miymiş, geçilmez mi?

- A. Hocam o Çanakkale değil miydi?
- B. Nihon ga ichiban datte bayou!
- C. LAN! Ne biçim adamsın oğlum sen? Ne bakıyon oğlum? Hişş, baksana bir buraya! Bişi dicem...

Sonuç: Oyunu oynayın; B ve C olmayın,
A olup olmamak size kalmış.



Bayide kaçırdım bir tane,
eve geldim 12 tane

Bize bu fotoğrafı gönderen sevgili Ezgi Zeynep Çimen, belli ki her ay kardeşine LEVEL alıyor ama Haziran sayısını kaçırınca kardeşi yaygarayı basmış, o da sahafların altını üstüne getirip 2002'nin tüm LEVEL'lerini ona hediye etmiş. Üstelik 98&99 sayılarını da toparlıyor-muş şu sıra. Valla böyle ablaya can kurban, eline sağlık, kesene bereket Ezgi Zeyno!





Tablo var, koşun! Vol.2

"Merhaba LEVEL ekibi. 1999'dan beri sizleri takip etmekteyim. Şimdi ise oyun konsol koleksiyon işine amatör çapta başladım. İzmir Seferihisar'da, sıcak yaz günlerinde oğlum Deniz Alp ile oyun kolu tabloları yapıyoruz. Yayınlamanız dileği ile..." demiş Osman Küçük ve baba-oğul, çok ilginç bir hobiye sahip olduklarını da bizlere göstermiş. Demek ki artık aparatları rafa koymuyor, tablolaştırıyoruz. Bunu öğrendiğimiz iyi oldu, teşekkürler Osman ve Deniz Alp.

Her ay, bir yazar Sonat Samir

Sen misin başkalarına gülen Sonat efendi, sıra sana da geldi işte! 0 uzun boyuna bakmadan seni şimdi 2.80 yere sereceğiz çünkü kendi kaşınan ağlamaz.

Tam bir hype insanı olan Sonat, bizim dergide yazmasının ötesinde kameramanlık ve video editörlüğü de yapıyor, güzel de iş çıkartıyor. Hele ki yazdığı incelemelere kıyaslayınca, bayağı iyi. Neden böyle dedik, çünkü bu arkadaşımız vaktinde The Crew 2 adlı garabet oyuna 90 puan verip dergiyi yakacaktı; sopalarla tehdit edip 70'e düşürmüştük. Sonra incelemeyi gönderir misin dedik, güvercinle gönderdi. Nedir, mail atılır değil mi? Yolu budur. Sonat yazıyı Whatsapp'tan da atar, Yandex Drive linki olarak da ekler, Hitfile'a koyup Premium hesap açmamızı bile isteyebilir!

Türkiye'de Destiny 2'yi halen oynayan tek kişi olmasıyla da dikkat çeken Sonat'cığımız, sıkı da bir Unreal Engine fanatığıdır. UE4 ile ilgili yeni ne gelmiş, ne olmuş, açın Sonat'a sorun, cevaplasın.

Gri noktaları sevmeyip bir şeyi ya aşırı seven, ya da hiç sevmeyen Sonat nihayetinde iyi bir insandır, görürseniz kaçmayın. Sevgilerimizle, Küheylan Gömme Ekibi.



Herkes bize para ödüyordu...

Gerçi ateşi çabuk söndü ama geçtiğimiz iki ayın bir kısmını The Last of Us Part II'ye verilen puanlar oluşturdu. Oyuncular nedense basın oyuna gereksiz fazla puan verdiğini düşündüler ve bunun nedenini de firmanın (yani Sony) basına yüksek puan vermesi için para ödediğine bağladılar.

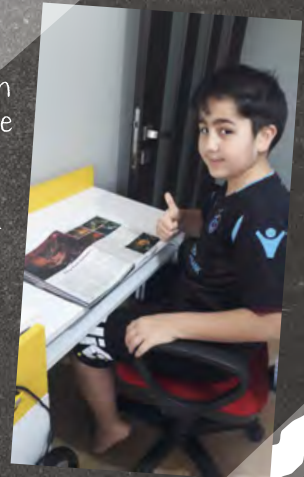
Bakınız biz burada kaç yıllık dergiyiz, 20 yılı geçti, kimse bize bir kuruş vermedi. Hatta zaman zaman bazı firmaların Türkiye temsilciliğini unutup oyunlarını kapağa yerleştireverdik ve ancak dergi çıkınca haberleri oldu.

Zaten artık öyle bir iletişim ve haber ağı var ki kötü bir oyunun para ödenerek iyi incelemeye sahip olması imkansız. 0 yüksek puan verdi, bu verdi ama dünyada onlarca millet, milyon tane kuruluş var, hepsi mi aynı anda para aldı? Bir de yani başlarını yakmayı göze alacak kadar büyük paralar mı aldılar? Mesela bizim hesaba geçen 1 milyon dolarlık likidite çok hoşumuza gltmedi de kabul etmedik. Billyorduk ki IGN, Gamespot 3 milyondan aşağı almamış, olmaz dedik. İşte bunlar hep dış güçlerin oyunu...

Thumbs up!

Yeni bir okurumuz olan Egemen'den gelen bu fotoğraf, yanında şöyle de bir not barındırıyordu:

"Merhabalar ben Egemen. Sizin derginizi daha yeni okumaya başlamama rağmen hemen beğendim; siz bu işi yapıyorsunuz :)” Eh, Egemen'den de onayı aldığımızı göre sırtımız artık yere gelmez. Teşekkürler Egemen, bizi takibe devam!





Eğlenceli, komik, aksiyon dolu!

Devolver Digital, geçtiğimiz ay E3 benzeri bir dijital yayın yaparak elindeki birçok oyunu oyunculara tanıttı ve bunlardan en çok ilgi çeken kuşkusuz ki Shadow Warrior 3 oldu.

PC'nin en eğlenceli ve aksiyon dolu FPS oyunlarından biri olan Shadow Warrior'ı, "Doom'un Japon versiyonu" olarak nitelendirmek hiç de yanlış olmaz; her iki oyunda da bolca zebani avlıyoruz, her ikisinde de bir saniye bile rahat etmiyoruz. Shadow Warrior'ın Doom'dan en büyük farkıysa kılıcımız ve oyundaki komedi seviyesi. Shadow Warrior kendini ciddiye almayan

bir oyun ve bu sayede siz de oynarken bir hayli eğleniyorsunuz.

Yine PC için hazırlanmakta olan yeni Shadow Warrior, bizi yine Lo Wang'ın kontrolüne bırakacak. Katanası, silahları ve akrobatik yetenekleriyle tam bir ölüm makinesi olan kahramanımız, bu defa kendine bir de kanca ilişti. Bu halatlı kanca sayesinde kendisini hem çeşitli yapılarla, hem de düşmanlarına doğru çekebilecek ve artık nasıl kombolar ortaya çıkacak, siz düşünün...

Saniyoruz ki yapımcılar, Doom'un "finish him"lerinden de etkilenmiş olacak ki yeni

Shadow Warrior'da da düşmanlarımızı çeşitli aksiyon dolu sahnelerle, yakınlarına girerek öldürebileceğiz.

Combat arena adındaki yeni bölümler de bizi içi tuzaklarla ve garip cihazlarla dolu bölgelerde düşmanlarımızla buluşturacak. Eğer Shadow Warrior'ı daha önce oynamadıysanız, size tavsiyemiz özellikle ikinci oyunu derhal oynamanız. Zaten oyunu bitirince, bu yeni oyunu da sabırsızlıkla beklemeye başlayacaksınız. Neyse ki yapımcılar da bizi düşünmüş ve çıkış tarihini net bir şekilde belirtmişler: 2021'in herhangi bir zamanı. Teşekkürler Devolver! ♦



UBISOFT

UBISOFT

Büyük firma, büyük problemler...

Geçtiğimiz ay Ubisoft Forward etkinliği ile hazırlık aşamasındaki birçok oyununu gösteren Ubisoft, aslında arka planda büyük bir skandalla boğuşuyor.

Her şey AC IV: Black Flag ve AC Origins oyun yönetmeni, ve yeni AC Valhalla'nın yaratıcı yönetmeni Ashraf Ismail'e bir Twitch yayıncısının yaptığı suçlamalarla başladı. Kendisiyle bir süredir ilişki yaşadığını belirten bu yayıncı, yayımladığı yazışma ekran görüntüleriyle Ashraf Ismail'in evli olduğunu kendisinden sakladığını ve haliyle her iki tarafı da aldattığını savunuyordu. Ateş olmayan yerden duman çıkmaz misali, Ismail de durumu bir nevi kabullenerek Ubisoft'taki görevinden ayrıldığını ve özel hayatıyla ilgili problemlerini çözmeye uğraşacağını bildirdi. Bu, Ubisoft'ta olacakların henüz başlangıcıydı...

Haziran ayının sonlarında, Ubisoft firmanın iki önemli ismi, Tommy Francois ve Maxime Béland'ın idari izne çıkarıldığını açıkladı. Bu karardaki gerekçe hakkında bilgi vermeyen Ubisoft, incelemenin sürdüğünü belirtti. Temmuz ortasında ise Béland'ın firmadan ayrıldığı açıklandı.

Bu olaylardan sonra Ubisoft bir yazılı açıklama yaptı. Firmada yeni bir yapılanmaya gidildiğini belirten firma, daha güvenli bir çalışma ortamının sağlanması için çalışmalarına başladığını açıkladı. Daha önceden bu konuda gerekli önlemleri almadıklarını da kabul eden ünlü yapımcı, dışarıdan profesyonel yardım alarak tüm iddiaları değerlendirmekte olduklarını söyledi.

Takvimler Temmuz'u gösterdiğinde ise üç ismin daha pozisyonlarından ayrıldığı paylaşıldı. Yaratıcı yönetmen Serge Hascoët, Ubisoft'un Kanada şubesinden sorumlu Yannis Mallat ve insan kaynakları başkanı Cécile Cornet, yürütülen soruşturmalar neticesinde görevlerini bıraktı. Hascoët tüm oyunların editöryal kısmından sorumluydu. Mallat ise Prince of Persia: Sands of Time'in yapımcısı olarak Kanada şubesini güçlendirmişti.

Birçok önemli yöneticinin ayrılmasıyla birlikte Ubisoft'un kurucusu Yves Guillemot daha etkin bir rol almak üzere sahaya indiğini belirtti. Hem soruşturmaların takibinde bulunacağı, hem de seçilecek yeni isimlerin seçiminde aktif olacağı ifade ediliyor.

Ubisoft elbette çok büyük bir firma ve şu anda

odak noktasına oturması da normal fakat fitili ateşleyen olaylar, Ismail'in suçlanmasından daha öncesinde gerçekleşti. Birçok kadın Twitch yayıncısı, oyun sektöründeki tacizlere bir bir dökülmeye başladı ve biz bile çok hakim olmasak da, birçok ünlü firmanın, ünlü oyununda rol alan erkek okların hedefi oldu. Bu isimlerin bazıları daha hafif suçlamalarla karşılaşırken, birçoğu akıl almaz tacizlerle gündeme oturdu. 40'tan fazla yayıncının, birçok kişi hakkında yaptığı taciz açıklamaları, son iki aydır oyun sektörünü çalkalamakta. Açıkçası iddiaların ne kadarı doğru, ne kadarı değil uzaktan bakıp karar vermek güç. Lakin oyun dünyasında internet yayıncılarıyla var olmaya çalışan birinin, Ubisoft veya başka büyük bir firmada çalışan biri tarafından "kandırılması" hiç de güç gelmiyor. Kim bilir ne vaatler döndü, ne egolar, havalar basıldı. Hatta iddialarda, tacizi gerçekleştiren kişilerin, yayıncıları "sektörden silme" tehditlerine maruz bıraktığı da söz konusu ediliyor. Umuyoruz ki bu olaylar zinciri, özellikle büyük çalışma ofislerinde güven ve düzenin tekrar kurulmasını sağlar; belli ki bir şeyler uzun süredir ters gidiyormuş... ♦



HEARTHSTONE SCHOLOMANCE ACADEMY

Eğitim ve öğretim hayatına hoş geldiniz

Bizzard'ın her eklentiyle birlikte daha da büyüyen kart oyunu Hearthstone, bu ay yepyeni 135 karta ve kahraman olarak da Kel'Thuzad'a kavuşuyor.

World of Warcraft müdavimlerinin yakından tanıdığı Scholomance, aslında WoW'daki bir zindan. Atmosfer olarak keyifli zindanlar arasında yer alan bu bölgenin sonunda da Darkmaster Gandling'i alt etmeye çalışıyorduk. Şimdi de buradaki

her türlü yaratık, daha da genişleyen seçeneklerle yepyeni bir eklenti olarak Hearthstone'a geliyor.

Dual-Class kartlar, iki sınıfın birden kullanabildiği kartlar olarak oyuna ekleniyor. Bu tipteki kartlardan toplamda 40 tane olması bekleniyor. (10 tanesi de Legendary profesörler.)

Bir başka yeni mekanik, Spellburst adı altında geliyor. Bu özelliğe sahip olan

kartlar, bir büyü yaptığınızda bu özelliği tek seferlik olarak devreye sokuyor. Studies adı altındaki yeni kartlar da bir kart "discover" etmenizi istiyor ve ardından elinizdeki bu tipteki bir kartın mana gereksinimini bir puan düşürüyor. Hearthstone'a yepyeni bir heyecan geliyor diyemeyiz ama Demon Hunter hegemonyasından kurtulmak için de iyi bir nefes olacak; içimiz dışımız Illidan oldu! ♦

ÜEB VALORANT TURNUVASI

Büyük mücadele, büyük heyecan!

Üniversite esporunu geliştirme ve büyütmeye amacına sahip üniversite toplulukları tarafından 2019 yılında kurulan Üniversite Espor Birliği, Türkiye genelindeki turnuvalarına devam ediyor. Türk espor ekosistemine eğitilmiş ve donanımlı bireyler yetiştirme amacı olan ÜEB ve Collegiate Esports League ortaklığında, 25 Temmuz - 27 Temmuz tarihleri arasında bir VALORANT turnuvası gerçekleştiriliyor. Geçtiğimiz dönemde 4 haftalık lig şeklinde üniversiteler arası PUBG turnuvası düzenleyen ÜEB, bu turnuvada da büyük bir organizasyon ve ödül havuzu desteğiyle beraber sahneye çıkmıştı. 32 üniversitenin katıldığı turnuvada ilk 4'e giren takımlara toplamda 2850 Avro ödül verildi. FACEIT platformu üzerinde 5v5 özel oyun lobileri kullanılarak oynanan turnuvada birçok üniversite birbiriyle mücadele etti. Tek maç üzerinden tekli eleme sistemi ile düzenlenen ÜEB Valorant Turnuvasında, ilk gün ön eleme müsabakaları, ikinci gün son 16 ve çeyrek final, üçüncü gün ise yarı final, üçüncülük ve final maçları oynandı. Turnuvanın yarı final ve

final mücadeleleri Twitch'te COLESPN kanalı üzerinden canlı olarak yayınlandı. Türkiye E-Spor Federasyonu, Twitch Students, Collegiate Esports League, FACEIT, LEVEL ve Gaming in Turkey'nin desteklediği turnuvada ilk üçe kalan takımları bir de ödülle buluştu.

Esporun profesyonellik açısından ilk durağı olarak nitelendirilebileceğimiz üniversitelerden, bakalım hangileri ödülle ulaştı? (Baskıya turnuva öncesinde gittiğimiz için sonuçlar dergiye yetişmedi; sonuçları gelecek ay buradan veya LEVEL Online'dan öğrenebilirsiniz.) ♦

SON DAKİKA!

◆ The Last of Us Part II ile birlikte yaşanan kaos sonucunda, ünlü puan sitesi Metacritic, oyuncuların oyunları değerlendirebilmesi için 36 saatlik bir bekleme süresi belirledi. Yani bir oyun çıktıktan ancak 36 saat sonra oyun hakkında yorum yapıp puan verilebilecek. Güzel karar...

◆ **Microsoft Xbox Series X'in hazırlıklarına son hız devam ederken ilginç bir karar alıp Xbox One X ve Xbox One S All-Digital Edition'ların üretimine son verdiğini açıkladı. Xbox One S ile üretilmeye ve satılmaya devam edecek.**

◆ 18 Ağustos'ta satışa çıkacak olan Microsoft Flight Simulator'ı eğer dijital olarak almayı düşünmüyorsunuz ve kutulu versiyonuna yönelmeyi hedefliyorsanız, oyunun tam 10 DVD olarak satılacağını bilmeniz gerekiyor. Sizi 90 GB'lık dosya indirmekten kurtaracak olan diskleri, eğer bir DVD okuyucunuz var ve koleksiyoncuysanız almayı düşünebilirsiniz.

◆ **Pek bir şeye benzemeyen Marvel's Avengers'ın, ilki 7-9 Ağustos'ta gerçekleştirmek üzere ay boyunca üç farklı beta testi olacağı açıklandı.**

◆ Capcom'un Dragon's Dogma oyununun bir animeye dönüştüğünü biliyor muydunuz? 17 Eylül'de, Netflix'te...

◆ **Ve beklendiği üzere Far Cry 6 açıklandı. Küba benzeri bir bölgede geçecek olan oyundaki kötü adamı, Anton Castillo'yu Breaking Bad ve The Mandalorian'dan tanıdığımız Giancarlo Esposito canlandırıyor. Oyunun çıkış tarihi ise 18 Şubat 2021 olarak belirlenmiş durumda.**

◆ Mart ayında çıkması gereken ama ertelenen Watch Dogs Legion'in de çıkış tarihi 29 Ekim 2020 olarak açıklandı.

◆ **Belki görmüşsünüzdür, sağlam bir çevirmen ekibi uzunca bir süredir Red Dead Redemption 2'yi Türkçeleştirmeye uğraşıyordu ve finalde, her şey bittikten sonra bu emeklerinin karşılığını parayla satmak istediler ama Take Two olaya el attı, tüm işi iptal ettiklerini açıkladı.**

◆ Sony Epic Games'e 250 milyon dolarlık bir yatırım yaptı. Sony Epic ile nasıl

bir iş geliştirme politikası izleyecek, ilerleyen zamanlarda göreceğiz...

◆ **PS5 döneminde kim kutulu oyun alır, bilmiyoruz fakat kutulu PS5 oyunlarının nasıl olacağı Sony tarafından yandaki görüsel tanıtıldı. Beyaz şerit çok beyaz değil mi?**

MONSTER NOTEBOOK

Bedava Mount & Blade II: Bannerlord isteyen?

En yeni ve üstün performanslı teknolojileri oyun dünyasıyla buluşturan Monster Notebook, INTEL ile gerçekleştirdiği iş birliği ile oyun tutkunlarının çok seveceği bir kampanyaya daha imza attı. Kampanya kapsamında Abra ve Tulpar serisi dizüstü bilgisayar alan herkese Mount & Blade II: Bannerlord oyunu hediye ediliyor. Monster Notebook'un isimlerini Türk mitolojisinden alan oyun bilgisayarı serileri Abra ve Tulpar her seviyeden oyuncunun ihtiyaçlarına göre tasarlanan farklı modelleriyle oyunculara kesintisiz bir oyun deneyimi sunuyor. Tüm oyunlarda ve yüksek performans gerektiren tüm uygulamalarda maksimum güç elde etmek için tasarlanan Intel 10. nesil i5 10300H ve i7 10750H işlemcili yeni modeller ise özelleştirilebilen seçenekleriyle oyun ve teknoloji tutkunlarının yeni gözdesi. Mount & Blade II: Bannerlord, yerli oyun

girişimi TaleWorlds Entertainment tarafından geliştirilerek geçtiğimiz Nisan ayında oyun tutkunlarının beğenisine sunulmuştu. Satışa çıktığı ilk günden itibaren Türkiye'de ve tüm dünyada büyük ilgi gören oyunun Türkiye'deki satış fiyatı 149,99 TL. Strateji temelli RPG (Rol Yapma Oyunu) türündeki Mount & Blade II: Bannerlord, Orta Çağ dönemine ait büyük ve canlı bir dünyada oyunculara gerçekçi bir savaş deneyimi yaşatıyor. ◆



VALVE

İptal edilen oyunlar kervanı

Geçtiğimiz ay yayımlanan bir belgeyle birlikte Valve'in son 10 yılda bir ton oyun projesine başlayıp ardından hepsini iptal ettiğini öğrendik. Elbette bunların arasında Half-Life 3 de yer alıyor...

Valve'in fişini çektiği projelerden beş tanesini Half-Life oyunları oluşturuyor. HL3 dışında, zaman yolculuğu yapan bir Aperture Science gemisini konu eden bir sanal gerçeklik oyunu da Half-Life projesi olarak yer almış. HL3 ise 2013-2014 yılları arasında projelendirilmiş, rastgele oluşturulan bölümlerle birçok kere oynanabilmesi planlanan bir oyun olarak düşünülmüş. İptal edilme nedeniyle bu tema

yüzünden dandik olacağından değil, Source 2 motorunun tamamlanmamış olması.

Diğer iptal edilen oyunlar arasında The Elder Scrolls'a benzeyen bir RPG, A.R.T.I. adında, Minecraft benzeri bir oyun, Kerbal Space Program yapımcıları tarafından hazırlanan SimTrek ve Hot Dog kod adıyla anılan yeni bir Left 4 Dead oyunu bulunuyor.

Valve elbette bu süreçte hiç oyun yayımlamadı değil fakat hepsi multiplayer tabanlı, hikaye kısmı çok arka planda olan oyunlardı. Half-Life Alyx'in beğenilmesiyle birlikte belki artık firmadan yepyen, AAA oyunlar da gelir... ◆



DARKSBURG

Evoland ve Northgard ile tanıdığımız
Shiro Games'in ustalık eseri.

Sayfa
18

İLK BAKIŞ

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5



WORLD OF WARCRAFT SHADOWLANDS

Bilmem daha önce duyduunuz mu ama ortalıkta Wrath of the Lich King döneminden bu yana World of Warcraft'in Team A ve Team B diye adlandırılmış, iki farklı ekip tarafından geliştirildiği şeklinde dolanan söylentiler var. Bu iddiaya göre; Team A bir genişleme paketinden, Team B ise bir diğer genişleme paketinden sorumluymuş. Elbette bunun doğruluğunu kanıtlayabilmek mümkün değil ancak oyunun geçmişine baktığımızda nedense hep bir genişleme paketi çok daha başarılı olurken hemen arkasından gelen genişleme paketi istenilen başarıya ulaşamıyor. Sırasıyla ele alacak olursak; Wrath of the Lich King, birçok oyuncuya göre World of Warcraft'in en başarılı eklenti paketi ve bunu Team A'nın geliştirdiğini düşünelim. Arkasından gelen Cataclysm, istenilen verememiş ve WoW birçok oyuncusunu bu dönemde kaybetmeye başlamıştı. Bu paketi de Team

B'nin geliştirdiğini düşünelim. Bu sıralamaya göre gidecek olursak Mists of Pandaria bölge tasarımlarından hikaye anlatılışına kadar tam bir şaheserken, Warlords of Draenor ise müthiş bir potansiyel barındırmasına karşın içeriği yeterince doldurulamadığından tam bir felaketle sonuçlanmıştı. Arkasından gelen Legion, Artifact silahların, Legendary eşyaların, World Quest'lerin ve nicelerinin olduğu dolu dolu bir eklenti paketiymiş, Battle for Azeroth için Legion'ın kırılmış hali (Artifact silahların özelliklerinden bahsediyorum!) ve bir bakıma tekrarı demek çok da yanlış olmaz sanırım. Bu teoriye göre başarılı olan genişleme paketleri hep Team A tarafından geliştirilmiş gibi görünüyor. Bu sıralamaya göre eğer teoriler doğruysa Shadowlands'i Team A'nın geliştirdiği söyleyebilir ve başarılı bir genişleme paketi ile karşı karşıya olacağımız kanısına varabiliriz. Tekrar eklemek istiyorum ki Team A ve Team B olayı

tamamen bir söylentiden ibaret ve Blizzard çıkıp bir açıklama yapmadan elimizde kesin bir kanıt olamayacağına göre, şimdilik bu teoriyi bir kenara bırakalım ve oyunun bize neler getireceğine bir göz atalım.

Sen ne yaptın böyle Sylvanas?!

Shadowlands'in önce Alpha'sını sonra da Beta'sını oynama fırsatı elde edebilmiş biri olarak oyundan oldukça umutlu olduğumu söylemekle başlayabilirim. Hikayemiz, Sylvanas Windrunner'in Icecrown Citadel'e olan ziyareti ve Arthas'ın ölümünden sonra, tacı takarak yeni Lich King olan Bolvar'ı rahatsız etmesiyle başlıyor. Bundan sonra anlatacağım kısımları, Shadowlands'in yayınlanan ilk sinematik videosunda yer aldığı ve dolayısıyla spoiler olmayacağını düşündüğüm için anlatacağım. Ancak yine de videoyu izlemediyseniz ve hiçbir şekilde sürprizi kaçın istemiyorsanız, sizi bir sonraki paragrafa alabiliriz. Uyarımı da yaptığıma göre devam edebilirim. Hatırlayacağınız üzere Sylvanas, Bolvar'ı bir güzel patakla- mış ve kafasındaki tacı elleri arasına almayı başarmıştı. Tam kendi giyecek diye düşünürken de birdenbire güzelim tacı parçalarına ayırarak, Azeroth ile Shadowlands arasındaki geçişi serbest bırakmıştı. İşte oyun da tam bu noktada, Icecrown Citadel'de başlıyor...

Shadowlands, Azeroth'taki yaşamdan sonrasının ele alındığı bir bölge. Bugüne kadar ölen tüm varlıklar hayatlarında yaptıkları davranışlara göre ayrıştırılarak farklı bölgelere gönderilmiş durumdadır. Beni meraklandıran konu ise ileride göreceğimiz. Yani madem ölen herkes buralarda bir yerlerde,



Yapım Blizzard Entertainment
Dağıtım Blizzard Entertainment
Tür MMORPG
Platform PC, Mac
Web worldofwarcraft.com
Çıkış Tarihi Sonbahar 2020





bu durumda Arthas'ından tutun da Uther'ine kadar herkesi bir şekilde görmeliyiz değil mi? İşte bunu zaman gösterecek...

Yerimiz kısa dolayısıyla hikayeyi daha fazla uzatmak yerine, Shadowlands'ın bize neler sunacağına değinmek istiyorum. Öncelikle bu genişleme paketinin en büyük özelliği Covenant adı verilen dört farklı (Kyrian, Venthryr, Night Fae ve Necrolord) topluluk barındırıyor olması. Her bir Covenant'ın kendine özgü yaşam biçimi ve farklı hikayeleri var. Bizim yapmamız gereken ise bunlardan birine bağlılık yemini etmek. Seçtiğimiz Covenant ile bağlarımızı güçlendirdikçe yeni yetenekler, kozmetik eşyalar ve hatta binekler elde edebileceğiz.

Peki bu dört topluluktan birini seçtikten sonra fikrimiz değişirse ne olacak? Bu noktada bir Covenant'tan ayrılıp bir başkasına bağlılık yemini edebiliyoruz. Covenant'lardan ayrılmak oldukça kolay ancak fikrinizi değiştirir de geriye dönmek isterseniz bunun da bir bedeli var. Sonuçta onlara ihanet ederek ayrılmışsınız ve sizi aralarına alabilmeleri için tekrar güvenlerini kazanmak zorundasınız. Bunun içinse birtakım görevleri yerine getirmeniz gerek. Bunu neden anlatıyorum; oyunun ilerleyen dönemlerinde defalarca fikrinizi değiştirmek durumunda kalabilirsiniz. Covenant'ların oyunculara sağladığı bazı yetenekler kimi sınıflarla çok daha iyi uyum sağlarken, bazılarıyla maalesef yeterli

sinerjiyi yakalayamıyor. Oyunun ilerleyen dönemlerinde bu yetenekler üzerinde illaki dengeleme adına birtakım değişiklikler yapılacaktır ve bu sizi memnun etmeyebilir. Böyle bir durumda oyun tarzınıza daha çok uyacağını düşündüğünüz bir Covenant'ta yer almak isteyebilirsiniz.

Sonsuz bir dungeon mı?

Oyunun bir diğer büyük yeniliği ise Torghast. Açıkçası benim Shadowlands'i dört gözle beklememin en büyük nedenlerinden biri de burası. Eğer Battle for Azeroth'un 8.3 yamasını oynadıysanız, Horrific Vision'larda mutlaka bulunmuşsunuzdur. Tıpkı bu Vision'larda olduğu gibi Torghast'ta da tek başınıza takılabilir ya da beş kişiye kadar önceden oluşturmuş olduğunuz gruplar ile oynayabilirsiniz. Vision'lardan farklı olarak buranın bir sonu yok, içerisi her baştan başladığınızda değişiyor ve herhangi bir süre kısıtlaması da bulunmuyor. Sonsuzluğa uzanan ve katlardan oluşan bu kulede, içeride ilerledikçe yeni yeteneklere ve geliştirmelere kavuşarak gitgide güçleniyorsunuz. Belli bir sayıda ölme hakkınız bulunuyor ve bu hakkınızı doldurduğunuzda ise artık sizin için yolun sonu görünmüş oluyor. Torghast'ı terk ederken içeride ilerlerken kazandığınız tüm bu yetenek ve geliştirmeleri de kaybediyorsunuz. Kısacası WoW'a tam olarak bir roguelike modu geliyor. Amaç içeride olabildiğince ilerlemek ve bu sırada gösterdiğiniz performansla da bağlı olarak, birtakım ödüller kazanmak. İçeriden toplayacağınız materyaller ile Legendary eşyalar ve hatta



Koleksiyonluk sürüm

World of Warcraft'in alışılmadık Collector's Edition tasarımından biraz daha farklı gözükken bu özel sürümde; oyundaki Covenant'ların her birinin logosunun yer aldığı dört adet rozet, çizim kitabı, bir adet mouse pad ve Shadowlands'in müziklerini barındıran bir de soundtrack yer alıyor. Ayrıca bu sürümü satın alırsanız, digital olarak satılan Epic Edition'da yer alan oyun içi kozmetik eşyalarına da sahip olacağınızı unutmayın. Ne diyorsunuz, yanar dönerli ön kapak sizce de çok sık durmuyor mu?

Torghast'ın ne kadar acımasız olacağını bu görselden anlamak mümkün.



silahlar yapmak mümkün. Bu da Torghast'ı çok daha bir çekici hale getiriyor. Alpha esnasında bolca denediğim Torghast'ın uzun dönemde ne gibi güncellemeler alacağını merak ediyorum doğrusu.

Başka neler var?

Oyun çıktığı günden bu yana birkaç makayılama haricinde hiçbir yenilik almayan karakter yaratma ekranı Shadowlands ile adeta baştan yaratılmış. Eskiden oklarla yaptığımız seçimler yerini listelere bırakmış ki bu sayede çok daha kullanışlı hale geldiğini ve karakterinizi daha detaylı oluşturabileceğinizi söyleyebilirim. Ayrıca karakter demişken ufak bir not; Shadowlands'de erkek ya da kadın karakterler arasında değişiklik yapmak istediğinizde artık Blizzard ücret talep etmeyecek!

Her genişleme paketinde alıştığımız "Stat Squish" yani eşyalar üzerinde bulunan rakamların düşürülerek daha kolay okunabilir hale gelmesi işlemi yine var ancak bu defa WoW tarihinde ilk kez "Level Squish" bulunuyor. Yani 120. seviyede olan karakterler 50.seviyeye düşürülüyor. Temmuz ayı içinde Blizzard tarafından basına özel olarak gerçekleştirilen soru cevap seansında bununla ilgili bilgi de edinme şansına sahip olduk. Yapılan açıklamaya göre seviyelerin düşürülme sebeplerinden birisi psikolojik olarak 120. seviyenin oyuncuların gözünde fazla büyümesi. Ama altında yatan esas

neden, her seviyenin oyuncuya birtakım yetenekler kazandırması. Böylece atlanılan her seviyede bir şeyler elde etme hissiyatı geri dönmüş olacak. Açıkçası güzel bir hamle çünkü düşünün ki 75. seviyeye gelmişsiniz, bir talent puanı kazanmışsınız ama bir sonraki talent puanı 90. seviyede. Arada 15 seviye hiçbir şey elde etmeden oynamanız demek oluyor.

Ayrıca 1 ile 120 arası seviye kasma süresi ile 1 ile 50 arası kıyaslandığında yaklaşık %60 gibi bir hızlanma söz konusu. Yani artık çok daha hızlı maksimum seviyeye erişilebilecek. Yine seviye atlama konusunda atılan önemli adımlardan biri de 10. seviyeden itibaren istediğiniz genişleme paketini seçip o bölgede görev yapabilmeye imkan tanı-

ması. Yani canınız Outland'de mi görevlere devam etmek istiyor? Buyurun sizi Dark Portal'a alalım. Yok ben kuzeye gidip bu yaz sıcakta biraz serinlemek istiyorum diyorsanız, Northrend sizi bekliyor. 50. seviyeye geldiğinde ise 50 ile 60. seviyeler arasını Shadowlands'in karanlık semalarında oynamak gerekiyor.

Yerimiz kısa, oyun derin... Blizzard tarafından açıklandığına göre oyun sonbahar aylarında piyasada olacak. Sonbahar deyince hemen aklımıza Eylül ayı geliyor ancak sonbaharın 21 Aralık tarihine kadar uzadığını da hatırlatmak isterim. Çok daha detaylı bir inceleme yazısında görüşmek üzere, Nurettin'in aksine, sonuna kadar For the Horde! ♦ **Emre Öztınaz**



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Shiro Games **Dağıtım** Shiro Games **Tür** Roguelike **Platform** PC **Web** darksburg.com **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

Darksburg



"Umarım sonun Battlerite gibi olmaz" dedirten oyun...

Şu an Ghost of Tsushima oynamam gerekirken yazı yazmak zorunda kalmam acayip koyuyor. Download'u az evvel bitti ve neye benziyor gerçekten çok merak ediyorum. Muhtemelen PS5 gelene kadar çıkan son kaliteli oyun olacak. Özellikle yıllardan beri Japonya'da geçen bir Assassin's Creed bekleyen benim hayallerimi süsleyen bir şeye benziyor. Bunun yanı sıra WoW ve COD'la

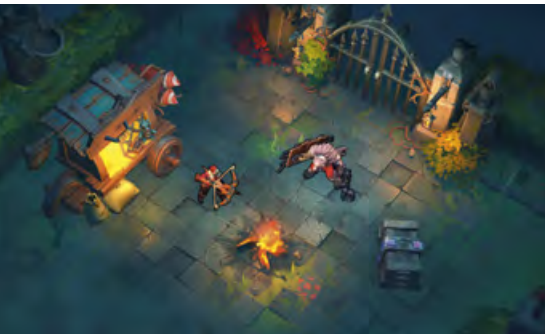
geçen Covid günlerimi süsleyen güzel indie'ler de var. Bunlardan birisi uzun süredir beklendiğim Darksburg idi ve oyun sonunda erken erişime açıldı. Muhteşem bir potansiyele sahip ve gerçekten başarılı olmasını istediğim bir oyun. Ama ne yazık ki bu yazıda daha çok nelerin eksik olduğundan bahsedeceğiz.

İzometrik kameranın altın günleri

Darksburg çok güzel bir fikir ortaya sunmuş ve bunu oyuna oldukça iyi bir şekilde yedirdiğini söylemeliyim. Left 4 Dead düşünün ama bunu Diablo vari roguelike elementlerle karıştırın, alın size Darksburg. En fazla dört arkadaşça kadar üzerinize dalga dalga hatta tsunami tsunami zombilerin geldiği, orta çağ tadında bir atmosferde savaşıyoruz.

Darksburg bir vitrinin ya da tezgâhın önünden geçerken dikkatinizi anında çeken, renkli, albenili, janjanlı, elinizi anında cüzdanınıza götürmek isteyeceğiniz cazibeye sahip bir

ürün. Karakter ve dünya tasarımı çok güzel, kullanılan tonlar ve sanat tasarımı çekici, yönettiğimiz karakterler sıra dışı... Kısacası görsellik açısından oyunun hiçbir sorunu yok. Zaten bu yüzden anında "Wishlist"ime eklemiştim ve çıkmasını beklemiştim. Fakat oyunun en büyük sorunu ve bana kalırsa yapımcıların hatası co-op hayatta kalma temeli üzerine kurulu olması. Oyuna girdiğim ilk gün anında yanıma oyuncu bulabildim, hatta yeni başladığımı söylediğimde bana olabildiğince yardım edecek kadar kibar biriydi. Fakat bundan sonraki günlerde çok beklememe rağmen yanımda hep AI'yla oynamak zorunda kaldım ki takdir edersiniz, co-op üzerine kurulu bir takım oyununda yalnız takılmak hiç eğlenceli değil. Mesela şu an yazıya ara verdim ve oyuna girip on dakika boyunca oyuncu arattım, bulamadım. Darksburg'da dört kişiye kadar beraber oynayabiliyorsunuz ama daha yanıma ikinci kişiyi bile bulamamak gerçekten üzücü, çünkü oyunu oynamak istiyorum. Her şey





bu kadar güzel hazırlanmışken, indie sayılabilecek bir oyunun neye güvenerek co-op kartını oynamaya cesaret ettiğini anlamıyorum. Çünkü yakında olacaklar muhtemelen sunucuların kapatılması olacak ve Darksburg unutulup gidecek. Battlerite'tan ders alınmadı mı acaba (ki harika bir oyundu bence).

Eksiklerden devam edelim

Oyunda belli bir noktadan sonra hep aynı şeyi yaptığımı hissetmek de sıkılmama neden oldu. Ekranın ortasında nereye gitmemi gösteren bir ok, onu takip eden ben (şanslıysam yanımda başka bir oyuncuyla beraber) durmadan zombi keserek ilerlemem. İlerledikçe oyunun zorlaştığını da hissetmiyorsunuz, sadece sunucuyu kurarken size sunulan bir zorluk derecesi seçme seçeneği var, o kadar. Karakterlerin MOBA'lardaki gibi temel dört yeteneği var ve sürekli bunları kullanmak da belirli bir noktadan sonra ekran karşısında homurdanmanıza neden oluyor. Evet yaratık kestikçe takım olarak seviye atlıyorsunuz ve size halihazırda bulunan yeteneklerinizi geliştiren seçenekler sunuluyor ama hepsi bu kadar. Q yeteneğinizi alıp bunu başka bir şeyle değiştiremiyorsunuz. İlginç bir



şekilde oyun roguelike olmasına ve tonlarca zombi katletmemize rağmen düşmanlarımızdan silah düşmemesi ilginç olmuş. Zaten oyunda karakterimizi üzerimize giydikçe geliştirebileceğimiz eşya tabanlı bir sistem de yok. O yüzden bana Diablo vari bir roguelike oyundan ziyade -oyuncuya dayatılan dört yeteneğin kullanılması yüzünden- MOBA'ları anımsattı. Ayrıca haritalar sözde rastgele hazırlanıyor ama bazı bölümlere tekrar başlayınca aynı yerlerden geçtiğime yemin edebilirim. O yüzden rastgele harita düzenlemesinin en azından şu an için iyi çalışmadığını not etmek gerek.

Karakterlere tekrardan döneyim çünkü eğlenceli ve güzel tasarlanmışlar. Bir aşçı, rahibe, kurtadam, okçu ve veba doktorundan oluşan beş seçeneğimiz var. Seçim ekranındaki boşluklardan gelecekte daha fazla karakter ekleneceği belli... Yetenekleri gayet eğlenceli sayılır. Mesela rahibe bir nevi yarı tank ve savaşçı çünkü hatırı sayılır savaş yeteneğinin yanı sıra ortalığa bıraktığı devasa çanla zombilerin dikkatini çekip tanklık yapabiliyor. Ama gerçek bir tank arıyorsanız o zaman kurtadamı seçmelisiniz çünkü kalkanını kaldırdığı anda neredeyse her kaynaktan gelen hasarı engelleyebiliyor. Açıkçası böyle bir dünyada ve konseptte hazırlanmış oyunda en azından bir büyücü olmasını beklerdim. Oyun dizaynı ve renk paleti rengarenk büyü efektlerine o kadar uygun ki bu fırsatın en azından şu an için harcanmış olması üzücü oldu. Büyüçüye en yakın diyebileceğim kahraman veba doktoru sayılır ama onda da sağa sola şişe falan atıp genellikle alan etkili sağlam hasar veriyorsunuz.

Potansiyeli son derece yüksek

Darksburg sağlam bir alfa ve beta sürecinden geçmiş ve geçerken oyunun temelleriyle bayağı oynanmış. Şimdi çok saçma bir şeyden bahsedeceğim. Eğer oyunu alırsanız sadece tek bir mod'da oynadığınızı oyunun size "Select a Game Mode" demesine rağmen hiçbir halt seçemediğinizi göreceksiniz. Bu sıkıcı durumdan kurtulmak için Ayarlar bölümüne gidip "Legacy" seçeneğini açmanız gerekiyor.

Ancak bundan sonra oyunda farklı haritalar "Last Stand" ve "Versus" gibi oyun modlarını açabiliyorsunuz. Peki bunu keşfetmem ne kadar süremi aldı? ÇOK! Gerçekten de nasıl böyle saçma bir seçenekle oyunun bütün içeriğini Ayarlar'daki tek bir satırı açmaya indirgemişler gerçekten çok ilginç. Bu arada VERSUS modunu denemeyi çok istememe rağmen oyuncu bulamadığı için ne yazık ki tecrübe edemedim. Çünkü bu mod'da aynı Left 4 Dead'de olduğu gibi bazı oyuncular zombi olup kahramanları durdurmaya çalışıyor...

Bu oyunun gerçekten başarılı olmasını isteyen biriyim çünkü yapılmak isteneni çok sevdim. Yine de biraz daha pişirilip daha fazla içerik ve farklı bir oyun dizaynından sonra bize sunulmasını isterdim. Oynarken hep "keşke şöyle olsaydı" demekten kendimi alamadım. İşin kötü tarafı erken erişime girip bu kadar kısıtlı içerik sunduktan sonra bu yoldan geri dönüş olmayacak, muhtemelen çoğu kişi ya geri iade edecek, etmeyenler de bir daha girme zahmetine dahi girmeyecekler. Şundan eminim, eğer Darksburg'u arkadaşlarınızla oynarsanız çok eğlenirsiniz çünkü karakterlerin yeteneklerini düşündüğümde birbirlerini harika şekilde tamamlayan ve takım oyununu destekleyen bir yapıya sahip. Ama şu an en büyük sorunu oyun mekaniklerinden ziyade oyuncu bulamaması...

Shiro Games'in bir şekilde bunu kotaracağını düşünüyorum. Bakın yukarıda birçok eksik saydım fakat şunu unutmayalım oyun daha Erken Erişimde ve Shiro doğru kararları alırsa gerçekten çok eğlenceli bir yapıya ortaya çıkabilir. Bekleyelim ve görelim... ◆ Nurettin Tan





Yapım Cold Symmetry **Dağıtım** Playstack **Tür** Aksiyon, Soulslike **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.mortalshell.com **Çıkış Tarihi** Eylül 2020

Mortal Shell

4



“Ölümlü kabuklar” nedir, nerede bulunurlar?

Öluya uçarak giriş yapacağım zira kendimi en fazla başlığı yazana kadar tutabildim. Cold Symmetry ekibi tam bir FromSoftware sevdalısı olduklarını ve kaliteli bir klon yapmakta olduklarını çekinmeden dile getiriyorlar. Açıkçası kendisini sanki öyle değişmiş gibi gösterenlerden daha samimi daha sıcak bir duruş bu, üstelik yapmakta oldukları klon da gayet başarılı olacak gibi. Geçtiğimiz vakitlerde (siz bu satırları okurken ne kadar geçmiş olacak bilemiyorum ama) PC sürümünü kapalı beta sürecine almışlardı, ancak o kadar yoğun bir talep vardı ki sonunda adamlar neden bu acıyı çekmeyi arzulayan kişilere prangalar vuruyoruz, indirsinler oynasınlar diyerek açık betaya geçtiler. Evet, ben de açık betadan nasibini alanlardan bir tanesi oldum. Hem zaten derginin soulslike ve indie kölesi ben değil miyim? (Öylesin Sonat, öylesin – Kürşat)

Nasıl bir cehennemin içindeyiz?

Her ne kadar FromSoftware oyunlarına aşına olan oyunculara tanıdık gelse de kazın ayağı

pek de öyle değilmiş. Hani insan oyuna girerken “Peehheey! Biz ne badireler atlattık, siz kim ulan?!” diye haykırarak New Game’e bassa da 5 dakika sonra oyun ağzınızın pa-yını veriyor ve “eyvallah abi” dedirtiyor. Şöyle ki genel yapı aynı olsa da Cold Symmetry oyuncu kendince birkaç mekanik eklemiş. Öncelikle diğer oyunlardan alışkın olduğumuz o STR, DEX falan, bunları bir kenara koyun, böyle bir karakter gelişimi söz konusu değil. Oyuna adını veren kabuk sistemi, nasıl bir sınıfı oynayacağımızı belirliyor. Her bir kabuk kendisine özgü bir görünüme, yeteneklere ve tabii ki buna göre de bir oynanışa sahip. Bu kabukların en değerli özelliklerinden bir tanesi de size ölmeden önce bir hak daha veriyor olması. Yani HP’imiz sıfırlandığı anda kabuktan atılıyor, adeta zaman duruyor ve çok kısa bir süre içinde tekrar kabuğu almaya çalışıyoruz, alamazsak oyun devam ediyor, tek hasar aldığımız anda direkt ölüyoruz. Diyelim ki aldık ama yeniden ölürsek bu sefer son kayıt noktasına geri dönmek zorunda

kalıyoruz. Kabuğu bulmak, onu tam gücünde kullanmak için yetmiyor. Özelliklerini açabilmek için ilk olarak onun adını öğrenmek gerekiyor, daha sonrası zaten klasik. Tar adı verilen (Souls) şeyi harcayarak geliştirmeler yapabiliyoruz. Burada hemen eklemek istiyorum, her bir özelliği açtığımızda kabuk hakkında bir hikâye anlatımı devreye giriyor. Yani önce adını öğrendiğimiz kabuğun bu sefer de her açtığımız yeteneğine göre hikayesini öğrenmeye başlıyoruz. Açıkçası benim çok hoşuma gitti, oyunun atmosferine katkıda bulunan bir dokunuş olmuş. Bir de bu olayı tabii ki öyle direkt menüye gireyim, oradan geliştireyim şeklinde yapmıyoruz. Yine FromSoftware oyunlarından hatırlayacağınız bir dokunuş var, karakter geliştirmemizi Awaken Sester Genessa ismindeki kadın ile konuşarak yapıyoruz. Ancak Mortal Shell’de bir bonefire sistemi yok, yani en azından açık betada yoktu, daha sonra ne olur bilemiyorum. Bu nedenle de ölünce Genessa’nın yanında



canlanıyoruz. Zaten kendisi de ölüp geri geldiğimizde bize "merak etme kuzum ruhun benimle, emin ellerde" diyor. Direkt olarak dikkat çeken bir diğer mekanik ise oyundaki Harden adı verilen savunma sistemi. Evet, kalkan tutsam aynı şey diyebilirsiniz fakat durum o kadar basit değil. Örneğin bir saldırı esnasında düşmanınız da aynı anda size saldırı yapıyor, normalde ne olur? Eğer saldırı animasyonumuzu durduramıyorsa falan hasar takas ederiz. Bu oyunda tam o anda Harden basabiliyor ve hem saldırı animasyonumuzu o anda durduruyor -bakın iptal etmiyor, durduruyoruz- hem de gelen hasarı engelliyoruz. Harden bozulduğu anda ise saldırı animasyonumuz kaldığı yerden devam ederek düşmanın kafasını yarıveriyor. Açıkçası oyuna ilk başladığımda uzunca bir süre elim bu Harden tuşuna gitmedi, sürekli kaçarak oynamaya çalıştım, gelen hasarı takasladım derken bir süre sonra harden refleksi omuriliğe yerleşince oyun bambaşka bir hal aldı, savaşlar daha akıcı olmaya, oyun daha çok keyif vermeye başladı. Özetle Harden candır, kullanın.

Kaçınmak bir sanattır

Bir diğer konu ise parry konusu. Hiçbir oyunda adam akıllı beceremediğim parry olayı tabii ki Mortal Shell'de de var, beş parry dememin dördü başarısız olduğu için ben pek kullanamadım ancak parry yaparsanız yine büyük avantaj kazanıyorsunuz. Oyundaki

eşya sistemi hem güzel hem kötü olmuş, şöyle ki bir eşyayı kullandıkça onun hakkında daha çok bilgi ediniyoruz, daha çok bilgi edindikçe o eşyadan daha fazla kazanç sağlıyoruz. Misal bir mantar buldunuz hiçbir fikriniz olmuyor, yedikten sonra artık onun zehirli mi yoksa can mı verdiğini öğreniyorsunuz. Ah! Bir de silahlar var ki her bir silahın özel yeteneği de mevcut, fakat kaç kere kullandı dersen Harden gibi o da hiç aklıma gelmedi neredeyse derim.

Gelelim düşmanlara ve atmosfere. Oyun gibi düşmanlar da beta olduğu için çok fazla çeşit düşman görme şansına sahip değiliz ancak bir tane düşman vardı ve aklıma kazandı. Kendisi üzerine bir sürü kılıç falan saplanmış (Yürüyen taht? -Kürşat) uzun boylu iri bir abimiz, vücudundan kılıç çekip bize fırlatıyor. Buraya kadar tamam, zaten öyle çok şaşırtıcı bir durumu yok ancak asıl mevzu canı çok az kaldığı zaman, adam kendi kafasını kopartıp bize atıyor öyle böyle hasar vermiyor. Öldüğüm oldu bir iki kere, sonra bu da yetmezmiş gibi ortama yeşil bir zehir bulutu bırakıyor, üstelik bu zehirden etkilenirseniz vay halinize. Temizleyecek bir mantarınız yoksa uzun süre boyunca üzerimizde kalıyor ve resmen çürüterek öldürüyor karakterimizi, ıstırap yahu. Bir diğer ıstırap olan ise bacakları olmayan, ellerinde ise kocaman kılıçlar bulunan garip yaratık oldu. O büyük bedeni ve yavaşlığına rağmen hem geniş alana yaptığı seri saldırıları hem de tren gibi vurması sebebi ile özellikle dar alanlara yerleştirilmiş olan bu arkadaş diğer canımı sıkın düşman oldu bu kısa beta sürecinde. Bu arada demoyu taçlandırarak sonlandırmak isteyen Cold Symmetry sona bir de boss yerleştirmiş. Tam olarak ne olduğunu anlamadığım bu dev arkadaşımız o koca koca bedenine rağmen yine çevik saldırılar yapabiliyor.

Üzerime üzerime geliyor kasvet

Atmosfer. Atmosfer gerçekten bunalıcı, kötü



değil iyi anlamda, yani olması gerektiği gibi. Betada bunalıcı bir bataklıkta ve dar koridorlu mahzenlerde gezebildik sadece ancak tanıtım videolarından biliyoruz ki çok acayip yerler bizleri bekliyor. Bir de her FromSoftware oyununda olduğu gibi tek sefer bitirmek her yeri görmek, deneyimlemek, gizemleri keşfetmek için yeterli olmayacak gibime geliyor. Örneğin bir duvara kazanmış yazıyı ilk turda görmemişim, ikinci seferde dikkatimi çekti ve okudum. Bakalım, keşfetmek için heyecanla bekliyorum.

Bir de oyunun eğitim bölümü sonrasında -ilk kabuğumuzu hemen aldıktan sonra- ateşin kenarında oturmuş iki abinin ut çalıp sakin sakin takıldığını gördüğümde çok hoşuma gitti. Hani hazır bir şekilde biri gelsin de dalalım diye beklemiyor kendi hallerinde takılıyorlardı. Onları dövüp düşürdükleri udu aldım, artık benimdi, oturup çalmaya başladım ve hani dedim ya eşyaları kullandıkça hakkında daha çok bilgi ediniyoruz falan, bu da aynı şekilde her seferinde daha iyi çalmaya başlıyoruz. Çok hoş bir detay, çok hoş bir dokunuş olmuş, bu tip sahneler ile tam sürüm çıkınca daha çok karşılaşacağımı umuyorum. Özetle, kendine özgü özelliklerine alışmaya, öğrenmeye başladıktan sonra sırf klon olsun diye klon değil, gerçekten kaliteli bir iş çıkartmak için uğraşılıyor Cold Symmetry. Bunu hemen anlıyor, oyunun hakkını veriyorsunuz. Oyun bir terslik olmaması durumunda 2020 içinde Eylül ayında çıkış yapacak. Eğer siz de benim gibi ben bunu her türlü oynanım diyorsanız Epic Games üzerinden oldukça uygun bir fiyata (49TL) şimdiden alabilirsiniz ki bence alın, sonradan fiyatı yükselecektir, hep böyle oluyor. Çıksa da bitirsem diyor ve kapalı betayı bir tur daha bitirmek için oyuna giriyorum. ♦ Sonat Samir





Yapım MOTIVE Dağıtım Electronic Arts Tür Simülasyon Platform PC, PS4, XONE Web ea.com/games/starwars/squadrons Çıkış Tarihi 2 Ekim 2020

Star Wars: Squadrons 4 ★★★★

Star Wars, Star Citizen'i kıskanmış olabilir mi?

Gelin dürüst konuşalım dostlar. Star Wars evreni, 1970'lerden beri uzay gemileriyle dogfight yapma fantezisi üzerine eklemek yemiş evrendir. 50-100 sene önce, ben henüz genç bir ergenken, dönemin genç kızları için bilim kurgu tamamen "boş bir iş" olarak tanımlanır, mürekkep yalamış, üniversite bitirmiş kız arkadaşlarımız bile Star Wars filmlerindeki uzay gemilerinin ses efektlerini kullanarak bilim kurgular ile alay ederler, "bilim kurgu dediğiniz şey şu uzay gemisi denilen oyuncakların ciuv ciuvuuuu diye sağa sola ateş ettiği filmler değil mi ya?" derlerdi. 100 sene önce çektiğimiz çileyi ve nasıl yer altında gizlenerek, linç edilmemek için gizli Star Wars filmleri seyredip Star Wars oyunlarıyla oynadığımızı anlayabilmeniz için bu örnekleri verme gereği duydum ki, 90'ların başında, karşımıza bir de efsanevi bir Star Wars oyunu çıkmıştı: X-Wing. Star Wars evreninde geçen bir uzay gemisi simülasyonu olan X-Wing ve peşinden gelen Tie Fighter, canlı kanlı bir X-Wing'in, Tie Fighter'ın ve hatta diğer Star Wars gemilerinin

kokpitine oturup düşmanla çatışabildiğiniz çok etkileyici bir video oyunuydu. İşte 90'lı yıllarda, tadı damağımızda kalan, Tie Fighter'ın gölgesinde kalmış o X-Wing'in hak ettiği gerçek değeri, bugün onun velayet gibi kabul edilen Star Wars: Squadrons göreceği gibi görünüyor. Dev oyun şirketlerinin 20 senedir, "uzay gemisi simülasyonu satmaz ya" diyerek bu tür oyunlara girmediğini, bir simülasyon hayranı olan Star Citizen yapımcısı Chris Roberts defalarca dile getirmişti. Artık kimseden destek alamayınca, Wing Commander serisinden onlarca yıl sonra, yüz milyonlarca dolar topluluk fonlaması olarak Star Citizen'i inşa eden Roberts sayesinde, dev oyun yapımcıları da tekrar simülasyon yapmaya geri dönüyorlar. Ki, altını çiziyorum, dünyada uzay gemisi simülasyonu yapmaya en elverişli evren olan Star Wars'ta en son simülasyonu 300 yıl önce 1600'lerde, 1700'lerde falan görmüştük, artık bu dev oyun yapımcıları simülasyonlardan nasıl nefret ediyorlar siz düşünün...

Squadrons, Star Wars evrenindeki tüm fighter/bomber/interceptor gemilerini uçurabileceğiniz, ilk aşamada tek kişi olarak oynayacağınız ancak kendinizi geliştirdikçe multiplayer çatışmalara da girebileceğiniz çok etkileyici bir oyun olacak. Oyunda, adından da anlaşılabilir gibi, kendi ekibinizi kurup, bu ekiple düşman gemilerine girişiyorsunuz. Elbette bu ekip yapay zekalı pilotlardan oluşuyor ancak ileride multiplayer aşamasında, arkadaşlarınızla da ekip olabiliyorsunuz.

EA'nın son derece etkileyici grafik kalitesiyle geliştirdiği, ses efektleri ve müziklerle kendini filmi içinde bulacağınız oyun, gaz veren ara videolarla da beslenmiş ki bu formül Tie Fighter'da kullanılan formülün aynısı. Dolayısıyla, LucasArts, 30 sene sonra, çok ayıp ettiği X-Wing'e hak ettiği onuru geri mi veriyor acaba diye düşünmüyoruz. Ancak tabii ki, olaylar böyle romantik değil arkadaşlar. Star Citizen yüz milyonlarca dolarlık satış yapınca, diğer oyun yapımcıları da kendi yüz milyon dolarlarını kazanmak için, bir zamanlar nefret ettikleri, simülasyon türüne dalış yaptılar. Bakalım, oyunun ve türün hakkını verebilecekler mi, merakla bekliyoruz. Bu arada, başka dev stüdyolardan da dev lansmanlarla tanıtılan simülasyonlar görürsek şaşırılmayalım. Çünkü para burada. Squadrons'ın çıkışını bekleyene kadar simülasyon oynamam lazım dersiniz de, X4: Foundation'ı tavsiye ederim. Fakat yine de ilk izlenimden edindiğim önyargıyla konuşabilirim ki, Squadrons fazlasıyla light bir simülasyon olacak gibi görünüyor. Hatta oyun aslında bir aksiyon oyunu olacak da ayıp olmasın diye simülasyon özellikleri de bulunacak. Dolayısıyla, Star Citizen'in yanında çocuk oyuncu gibi kalacak desek... Neyse durun bakalım, bi çıksın da... **◆ Cem Şancı**





Yapım GATO Studio Dağıtım GATO Studio Tür CRPG Platform PC Web thewaylanders.com Çıkış Tarihi Erken erişimde

The Waylanders 3 ★ ★ ★

Kelt dünyasındaymışçasına sizi içine çeken bir hikaye

Yine ara ara CRPG türünde oyunlar görmeye alıştığımız bir dönemdeyiz. Özellikle Divinity 2'nin ölmeye yüz tutmuş bu güzide türü canlandırması ile birlikte, birçok farklı firmanın CRPG türünde oyun geliştirdiğini görüyoruz. The Waylanders da bu furyaya ayak uyduran yapımlardan bir tanesi diyebiliriz. Fakat onu farklı kılan bazı noktalar da yok değil. Bunların en başında şüphesiz Kelt mitolojisinden etkilenen dünyası ve hikayeleri yer alıyor. Lead Writer kultu-

ğunda Emily Grace Buck ve hemen yanında Mike Laidlaw'un olması, hikayenin iddialı olacağını en önemli sinyallerinden. Peki, an itibarıyla erken erişimde olan bu oyunda ne gibi başka cevherler var? Gelin birlikte bakalım...

The Waylanders'da öncelikle bir karakter yaratarak işe başlıyoruz. Tamamen kendisine ait bir dünyası olduğu için, insan ırkının haricindeki tüm ırklar bize yabancı. Pek tabii farklı artı ve eksileri bulunuyor. Bunun haricinde klasik D&D temalı oyunlardan alıştığımız birçok farklı sınıf var. Hangi rolde bir karakter deneyim etmek istediğimizi belirledikten sonra oyuna geçiyoruz. Oyunun hikayesi gerçekten de ilgi çekici. Bolca Kelt kültürü üzerinden gidiyor olsa da genele yayılmış olan dikkat çekici mitolojik bir dünya anlatımı da söz konusu. Hatta dünya tasarımı da bir hayli dikkat çekici... Kullanılan renk paletleri ve oyunun grafik motoru ile yapılan yumuşak hatlar, kısa sürede sizi içerisine çekebiliyor. Oyun içerisinde biraz ilerledikçe bolca diyalog olduğunu fark ediyorsunuz ama bu diyalogların herhangi bir belirleyiciliği olup olmadığını gerçekten anlamadım. Yani karşınıza çıkan tüm tümceleri seçip bir diyaloga dalabiliyorsunuz ama nihayetinde hiçbir şey değiştirmiyor gibi duruyor. Karakter gelişimindeyse hem özellik hem de yetenek puanları dağıtarak ilerliyoruz. Karakterlerimiz görev yaptıkça ve düşman birimi yok ettikçe kazandıkları yetenek puanları ile gelişiyorlar. Bu arada karakterlerimiz dedim zira biz ilerledikçe ekibimize birçok farklı karakter

dahil oluyor ve bu karakterlerin hepsi ile tıpkı ana karakterimizmiş gibi ilgilenebiliyoruz. Yani yeteneklerini ayarlayabiliyor, silah ve zırhlarını değiştirebiliyor, savaş esnasında direk olarak kontrol edebiliyoruz. Anlayacağınız The Waylanders bu açıdan da tam bir CRPG diyebiliriz. Temelde altı basic ve 30 advanced sınıf bulunması da birçok farklı deneyim yaşayacağımız anlamına geliyor. CRPG'lerin klasiği olan "pause" etme opsiyonu bu oyunda da mevcut. Bu sayede daha net komutlar vermemiz mümkün hale gelmiş. Müzik tarafına baktığımızdaysa Emmy Ödüllü ve aynı zamanda Fallout'un ana tema müziğini besteleyen Inon Zur ile karşılaşacağız. Hatta erken erişimdeki haliyle The Waylanders'un en iyi iki yönü senaryosu ve müzikleri diyebilirim. Neden mi? Çünkü oyunda o kadar çok bug var ki gerçekten deneyim esnasında çok ama çok zorlandım. Birçok asset durup dururken kayboldu; hatta kimi zaman partideki karakterlerden bazıları direk kayboldu. Karakterlerin kimi zaman komutları almayı reddediyor ya da duran bir objeye tıklanamıyor olmasıysa cabası! Yani ateş et diyorum, düşmanın yanına gidiyor; komut veriyorum, "yok abi böyle iyi" diyor... Anlayacağınız uzun zamandır deneyim ettiğim en sorunlu erken erişim oyunlarından bir tanesi oldu. Teknik hatalarını bir kenara bıraktığımız zamansa, farklı ve oynanabilecek bir CRPG yapım ile karşılaşmamız işten bile değil gibi duruyor. Yine de bu kadar teknik hata nasıl çözülecek gerçekten bekleyip görmek lazım. **◆ Ertuğrul Süngü**





Yapım Simula Games Dağıtım Aerosoft Tür Simülasyon Platform PC, Switch Web simulagames.com/tr Çıkış Tarihi Erken erişimde

Truck and Logistics Simulator



Simülasyon dünyasına yerli ve ümit verici bit katkı...

Simülasyon dünyası yıllar boyunca genişledikçe genişledi. Ben bu dünyaya Hard Truck ve FM ile girmiş, zaman içerisinde de simülasyon dünyasının ne kadar geniş olduğunu keşfetmişim. Raylı sistemlerden otobüslere, şehir kurma simülasyonlarından tarım simülasyonlarına kadar bu dünyanın genişlemesine şahit oldum. Simülasyon oyunlarının gerçekten de büyük bir tutku olduğunu biliyorum ve yıllardır Euro Truck Simulator 2'yi usanmadan oynarım. ETS2'nin nakliye simülasyon oyunları arasında en iyisi olduğu bir gerçek. Yine de alternatif oyunlara göz atmaktan hoşlanmıyorum değilim. Geçtiğimiz ay elime geçen ve Haziran ayının sonunda piyasaya çıkan Truck and Logistics Simulator (TaLS) bu alternatif oyunlardan biri.

TaLS, aslında bir yerli oyun ve Hacattepe Teknokent bünyesinde yer alan Simula Games isimli ufak bir geliştirici firmanın tomasından çıkmış durumda. Oyunun ilk versiyonunu geçtiğimiz yıllarda GiST'te deneyim etmiştik. Oyundaki temel amacımız çeşitli araçlarla nakliyeler gerçekleştirmek ve kazandığımız paralarla yeni araçlar satın almak. Elbette bu tür oyunlarda araç çeşitliliği önemli bir etken. Oyun size araç türü konusunda zengin bir içerik sunsa da araç türleri arasında farklı model seçenekleri yok, ya da çok az. Kullanabildiğiniz araçlar sadece çekicilerden ibaret

değil. Minivanlar, panelvanlar, kamyonetler, pikaplar, kamyonlar ve tırlar, nakliye yapabileceğiniz araçları oluşturuyor. Ha unutmadan, bunlara bir adet otomobili de ekleyelim. Bu nakliye araçlarının yanında araçlarınıza yüklemeye yapabileceğiniz forklift ve yükleyici gibi bazı iş araçlarını da kullanabiliyor ve yüklemeye yapabiliyorsunuz. Oyun erken erişimde olduğundan her bir araç türünde 1-2 araç modeli bulunuyor ve bu durum çeşitliliği kısıtlıyor. TaLS sürüş hissiyatı konusunda aslında fena iş çıkarmamış. Tabii ki bir ETS 2 ya da American Truck Simulator seviyesinde değil ama bence sürüş hissiyatı iyi durumda. Yine de zaman zaman özellikle hız limitlerini zorladığınızda araçlar buz pistinde kayma hissiyatı verebiliyor. Zaten hızlı giderken bir aracın kontrolünü kaybederseniz kolaylıkla spin atabilirsiniz.

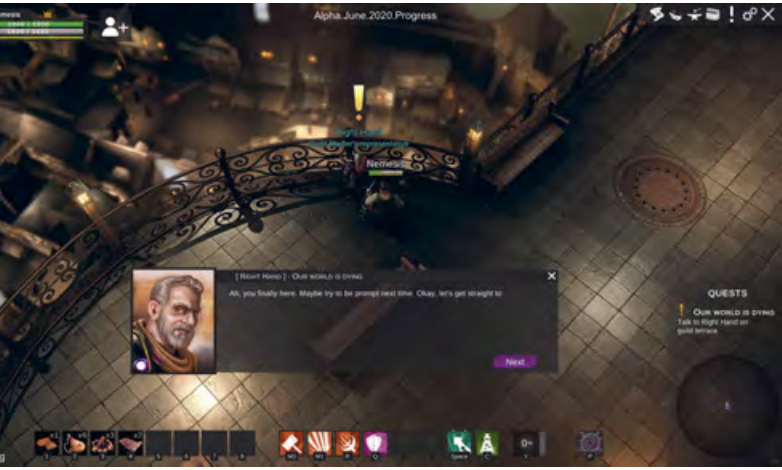
TaLS ne yazık ki şu anda geniş bir harita sunmuyor. Dolayısıyla yolları arşınlarken sık sık aynı yollardan geçiyorsunuz. Bir süre sonra bu durum ciddi bir monotonlaşma süreci yaratıyor. Yine de burada ETS 2'ye oranla daha çok hoşuma giden bir durum var. TaLS her ne kadar mekan çevre tasarımı açısından büyük bir kalite sunmasa da gerçek bir şehirde gezdiğiniz hissedebilirsiniz. ETS 2'de yıllardır şehirlerin 3-5 binanın bir araya gelmesiyle oluşması durumu beni gerçekten de sıkımsa başladı, şöyle uzun yolları bırakıp basit şehir

turlarına doyasıya çıkamadık yahu. TaLS'in oyuncuyu bir şehirde hissettirmesi hoşuma gitti doğrusu.

Gelgelelim oyunun sınırlı bütçeye sahip olması erken erişim aşamasında üstesinden gelinebilecek bazı eksiklikleri de beraberinde getiriyor. Bir kere optimizasyon sorunları çok da iyi bir görsel kalite sunulmamasına rağmen can sıkabiliyor. Özellikle ayna görüntüsünde yaşanan FPS düşüşleri oyun zevkini düşürebiliyor. Ayrıca kazalarda fizik motoru da ne yazık ki çok iyi bir görüntü ve kaza hissiyatı sunmuyor. Zaman zaman ses efektlerinin geciktğine ve sürdüğüm yerlerden hiçbir ses efekti alamadığıma da şahit oldum. Beni en çok rahatsız eden detaylardan biri de arayüzün oldukça baştan savma olması ve harita üzerinde oyuncu kontrolünün zayıf olması oldu. Yapılan arayüzü açtığınızda gerçekten de işinizi hemen halledip kapatmak istiyorsunuz. Kesinlikle elden geçirilmesi gerekiyor

Tabii tüm bunları okurken oyunun küçük bir ekleme yapıldığını unutmamak gerekiyor. Özellikle ülkemizde bu tür indie oyunlar fazla bütçe bulamıyorlar ve haliyle eksiklikler de beraberinde geliyor. Ama sırf bu sebeple de bu eksiklikleri dile getirmek olmaz. TaLS'in şu anki haliyle hala bir hayli yol alması gerekiyor ve oyun buram buram erken erişim oyunu olduğunu hissettiriyor. **◆ Enes Özdemir**





Yapım A2 Softworks Dağıtım A2 Softworks Tür Aksiyon Platform PC, Mac Web gatewalkers.com Çıkış Tarihi 2020 dördüncü çeyrek

Gatewalkers 2 ★ ★

Her kapının ötesi başka bir dünya

Dünyanız yok oluyor ve bu durumu engelleyecek kişilerden birisi de sizsiniz! Yapmanız gerekirse basit, kendi dünyanızı kurtarmak için farklı dünyaları ziyaret edip gerekeni yapmak! Bir süredir üretim aşamasında olan Gatewalkers, geçtiğimiz ay içerisinde oynanabilir Alpha aşamasına geçti. Bizim de uzun süredir dikkatimizi çeken bu güzide oyun, uzun saatlerimizi alacak bir yapım olacağına benziyor! Açıkçası saatlerce oynamamıza rağmen pek de ilerlememiş gibi hissettik. Buyurun gelin, size bu "uzun saatlerden" biraz bahsedeyim.

Oyuna girdiğimiz anda artık klasikleşmiş olan bir Hack & Slash kamera açısı bizlere merhaba diyor. Oyunda deneyim edilebilecek üç temel sınıf bulunuyor: Savaşçı, Büyücü ve Menzilli silahlar konusunda uzmanlaşabilen bir Ranger. Kullanabildiğimiz özellikler, üzerimizde bulunan eşyalar ile ortaya çıkıyor. Yani kalkan ile ayrı bir yetenek, yay ile farklı bir yetenek kullanılabilir hale geliyor. Fakat yetenek sistemi menüsüne girdiğimiz anda anlıyoruz ki durum çok ama çok daha alengirli! Karşımıza çıkan menü, tam da Path of Exile'dakine benzeyen, ucu bucağı olmayan, devasa

bir yapı sunuyor. Açıkçası ilerlemeden önce tüm yeteneklere ve ne gibi yerlere uzandığını anlamak gerekiyor. Tabii unutmadan eklemekte fayda var, Gatewalkers sadece geleneksel bir Hack & Slash değil. Aynı zamanda hayatta kalma oyunu mekaniklerine de sahip. Yani hem etraftan objeler toplamamız hem de karakterimizi beslememiz gerekiyor. Karakterimizin hayat puanı haricinde ölmesi sebep olan açlık ve susuzluk konusunda hep tetikte olmalıyız. Yiyeceklerin büyük kısmı ateşte yapıldığı için ateş yakacak malzeme toplamamız şart. Toplama ve genel olarak düşmanlara karşı kullandığımız eşyaların da farklı Tier seviyeleri mevcut. Yeni Tier'daki eşyaları üretebilmek için de bolca ham madde toplamak gerekiyor.

İçerisine daldığımız haritaları bir nevi kendimiz seçiyoruz. Her büyük görev için ana üsse geri gelmemiz gerekiyor ve bir sonraki göreve geçerken içerisine dalaçağımız haritanın büyüklüğünü seçebiliyoruz. Bu da malzeme toplama açısından önemli bir fark yaratıyor. Düşmanlar genelde çok zorlayıcı değiller. Fakat tıpkı Diablo'da olduğu gibi karşımıza çıkan özel düşman birimleri birazcık zorlayabiliyor. Başlangıçta çok kolay

olan oyun, ilerledikçe zorlaşmaya başlıyor ama genel olarak basit bir Hack & Slash diyebiliriz. Kullanıcı ara birimi şimdilik gayet sade ve türü bilen ya da bilmeyen herkesin rahatlıkla deneyim edebileceği bir yapıya sahip. Henüz Alpha aşamasında olmasından dolayı pek tabii birçok can sıkıcı sorun söz konusu. Halen verilen ve alınan hasar üzerinde çalışılması gerektiği aşikar. Ayrıca karakterimizin koşma animasyonunun epey, EPEY geliştirilmesi lazım. Toplanması gereken bazı materyalleri bulmak çok kolayken, teorik olarak "basic" malzeme kategorisine girmesine rağmen bulması çok zor olan ürünler can sıkabiliyor. Görev mekanikleri şimdilik çok klasik ve pek bir albenisi yok diyebilirim. Tabii tüm bu sıkıntılar Alpha aşamasında bir oyun için gayet normal. Yine de ana mekaniğinde olan hayatta kalma ve Hack & Slash mekaniklerinin bir araya gelmesi haline pek ısınmadım. Yani birbirinden çok uzak iki mekanik olduğunu ve zamanla sıkıcı bir hale geleceğini, bu bağlamda da her iki taraftaki oyunculara da hitap edemeyeceğini düşünüyorum. Oyunun alfası Steam altında bedava, tam sürümü ile karşımıza çıktığında bakalım nasıl olacak. **◆ Ertuğrul Süngü**



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDE



Merhaba sevgili LEVEL okurları. Sınavlarla, pandemi, salgın hastalıkları ve savaşlarla dolu bir ayı daha geride bıraktık. Dünya iyice post-apokaliptik bir hal almaya başladı. Bu olumsuz koşullar sebebiyle eve kapanan (hoş, öncesinde de gamer/nerd olan bizler evden pek çıkmıyorduk ya) oyun severlere geçen ay bahsettiğim gibi animelerden bahsetmeye devam edeceğim.

Animenin Gücü Adına!

Geçen ay X ve Y kuşağının TV ekranlarında, tüplü televizyonlarda izlediği animelerden bahsetmişim. Bu ay seinen, yani yetişkenler için olan animelerden bahsedeceğim. Seinen, genelde 18-30 yaş arası erkek okuyucu/izleyici kitlesini hedef alan bir manga altkütümesidir fakat 40 yaş civarı işadamlarını amaçlayan bazı çizgi romanlarda okuyucu/izleyici kitlesi daha yaşlı olabilir. Çok çeşitli çizim stillerini barındırır ve avangardan erozime kadar değişen oldukça geniş bir konu yelpazesi vardır. Seinen manganın kadınlardaki karşılığı joseidir. Bu tür, "yetişkin" (veya "olgun izleyici") Türkçe terimleriyle karşılaştırla bilinir. (Kaynak: Vikipedi). Seinen animeleri, Shounen (gençler için yapılan anime) türünden ayıran en bilindik fark, seinenlerde küfrün serbest olması. Bunun dışında genel izleyici için ayrıştırıcı belli bir özellik açıkçası net değil. Death Note ve Full Metal Alchemist shounen sınıfına giriyor. Ancak bu tür animelerde uzuvları koparak ölenlerden geçilmiyor ve kan, şiddet girila gidiyor.

Ne türe ait olursa olsun animelerde, çizgi filmlerde göremeyeceğiniz farklılıklar dikkat çeker. İlk anime izlemeye başladığımda, Disney'de alıştığımız üzere mutlak iyi ya da ana karakterin başarılı olur mottosu efektif olur diye oluşan ön yargı anında yok olmaya başladı. Animedeki en kritik karakter aniden ölebiliyor, ana karakter dediğimiz karakterler bile ölüyordu. Spor animelerinde şampiyonluk, ya da ölüm kalım maçları kaybedilebiliyordu. Bu tür sahneleri ilk kez izlediğimde "kesin hayal ya da rüya çıkacak ya da zamanda oynama olur ve bu sahneler

terse dönüşür" diye bölümler boyunca bekledim. Çizgi filmlerle animelerin bir diğer ayrımı ise, anime karakterlerinin yaşlanması, büyümesi, değişmesi olmuştur şahsım için. Animedeki karakterler öğreniyor, yetişkin hale geliyor ve ciddileşiyorlar. Ya da Death Note'daki Light karakteri gibi lise yapımlarını tersyüz edecek en zeki öğrenci profili ile, Hollywood lise yapımlarından ayrılıyordu. Bilirsiniz, Örümcek Adam gibi mucizevi karakterler radyoaktif bir örümcek ısırmasıyla geek, freak kısaca ezik kimliğinden popüler bir



kimliğe dönüşmeye başlar. Ancak geçen ay bahsettiğim Slam Dunk gibi yapımlarda ya da GTO gibi animelerde ana karakter çete üyesi olabilir ve çok iyi dövüşebilir. Anime karakterlerinin çok iyi bir arkadaş ortamı vardır. 2000 yapımlarına kadar bu ana yapı devam ederken ne yazık ki Hollywood usulü bir karakter oluşumu etkili olmuş ve ezik karakterden kahramana dönüşen bir ergen furyası yeni nesil animelerde popüler hale gelmeye başlamıştır. Attack on Titan, Tokyo Ghoul ve Koutetsujou no Kabaneri gibi son döneme damgasını vuran serilerde ezik ana karakterin dönüşümüne, süper oluşuna şahitlik ederiz. Ve ne yazık ki Amerikan klişesi olan, ana karakteri öldü sanırken mucize eseri ölümden dönmesi ve başka bir şey dönüşmesi basmakalıp yapısı yine bu yeni serilerde yer alır.

Seinen yani yetişkinler için olan animelere dönme gerekirse, daha özgün, farklı ve sinemayı da etkileyen seriler daha çok ilgi çekici olmuştur. Örneğin, Madhouse firmasının 2004-2010 senelerinde yayınlanan animesi Monster, bütün bildiğimiz Japon çizgi filmi klişelerini de altüst edecektir. Örneğin, büyük gözlü seksi hatunlar ya da çok güçlü elinden ateş çıkan adamlar göremezsiniz. Kenzou Tenma, ilkeleri olan, bürokrasiye boyun eğmeyen idealist bir beyin cerrahıdır. Bir gün verdiği bir karar sonrası hayatı ve dünyanın da kaderi değişecektir. Son derece gerçekçi, çarpıcı ve sürükleyici bu anime serisi sırf yan karakterleri ve Stanley Kramer'in 1961 tarihli meşhur Nuremberg Mahkemesi filmindeki



bir dünyayı sizlere sunması açısından seyir gücü yüksek bir anime olarak sağlam seinen örnekleri arasına yer alır. Mushishi adlı anime ise, mushi adı verilen metafizik varlıkları inceleyen ve onları anlamaya çalışan mushihilerin dünyasına götürür bizi. Bu dünya, teknolojinin gelişmediği doğayı, canlı ve cansız her türlü yapıya saygı duyulan Japon adetlerine, kültürüne ait bir evrendir. Örneğin, Mushishi'yi izlerken, uzak doğu mitlerine, hayal gücüne hayran olmamak mümkün değildir. Planetes ise, uzayda geçmesini rağmen bilim kurgusuz da kozmos anlatılabilir mi? Bu sorunun cevabını bizlere sunar. Monster'da olduğu gibi son derece sıradan, doğal karakterler yer alır ve gelecekte bizleri bekleyen çöp tehlikesini merkeze alır. En çok satan Berserk adlı anime serisinde ise, Tarkan filminden alışık olduğumuz "hancıyı ve kızını rahat bırakın askerler" sohbetlerine, gezgin, bağlanmayan sert adam basmakalıplarını görebiliriz. The Witcher dünyasını sevenlerin bayılabileceği derinlikteki Berserk'te büyüme, adam olma, dönüşüm gibi durumları gözlemleyebiliriz. Phantom: Requiem for the Phantom izlerken ise yaşam ve ölüm döngüsünü izlerken aynı zamanda Nikita filminin anime uyarlamasına bakıyor gibi hissedersiniz kendinizi. Jormungand, Guns Linger Girl ve Black Lagoon, silah ticaretini, çocuk işçi çalıştırmayı(!) ve modern korsanlığı görselleştiren animelerdendir. (Konu çok uzun olduğu için GİTS ve Cowboy Bebop benzeri bilim kurgu animelerden başka sayıda bahsedeceğim.)

Güç Ataride Artık...

Anime çok derin bir konu olduğu için başka bir sayıda sevenler için seinen anime izleme

önerisi oluşturacağım. Ancak bu ay önceki sayılarda sıkça bahsettiğim ATARI dünyasından da kısaca bahsedeceğim keza, atari dünyası sinema, anime ve video kliplere popüler kültürün vazgeçilmez bir parçası olmuş.

İki gün önce bir TV kanalında Pixels diye bir film izledim. Chris Columbus'un aynı adlı ve çok başarılı kısa filminden uyarlanan Hollywood versiyonunu hiç beğenmedim ama filmde geçen oyunlar ve atari dünyası eşsizdi.

Önceden bahsettiğim gibi Stranger Things gibi diziler ya da Wreck It Ralph gibi merkeze (ya da ekrana) atari salonlarını alan popüler kültür ürünleri, bizleri yani Y kuşağını fazlasıyla mutlu ediyor. Önceleri haber aralarında, reality şovlarda Final Fantasy ya da Metal Gear Solid'ten ezgiler duyduğunda heyecanlanan insanlar olarak Tetris, Donkey Kong ve Pac-Man gibi klasikleri görmek heyecan verici. Tetris + İstanbul birleşiminden ortaya çıkan ve kısa film ödülleri ile dönen Tetrist (Melis Bilgin) artık festival boyutunda piksellerle uğraşan evrensel sanatçıları görmemiz açısından da umut verici. Artık video oyunları yeni sanat dalı olma yolunda son derece önemli yol almış diyebiliriz. Seth Gordon'un belgeseli The King of Kong (2007), 80'lerden günümüze atari oyuncularının hayatının merkezine oyunları alışını, oyunun yaşam biçimi oluşunu görmemiz açısından izlemeye değer diye düşünüyorum. Lisanne Pajot ve James Swirsky'in Indie Game: The Movie (2012) adlı belgeseli ise, bağımsız oyun tasarımcılarının kendi yaşamları ile bütünleştiği piksel dünyaları izleyiciye sunuyor. Video oyunu adeta bir sanat eseri gibi son derece önemli oyunu yaratan kişi için (ayrıca bkz: Kevin Smith filmleri).

Herkese iyi tatiller (Bol bol okuyun). ♦





10 SAYFADA GEÇEN 10 YIL!

Online oyun deneyimi dediğiniz şey sizin için Ultima Online ile başlayıp World of Warcraft ile devam ettiyse, geçtiğimiz on senede etkisini iyice hissettiren free-to-play oyunlara da ister istemez biraz ön yargıyla bakıyorsunuz. Çocukluğumdan beri askeri araçlara ilgi duyan, 100 parçayı aşkın amatör bir model koleksiyonu olan benim için bile, World of Tanks'in varlığını, iyi bir oyun olabilme potansiyelini hazmedebilmek kolay olmamıştı. Yıllık iznimdeydim, LEVEL için serbest yazarlık yapıyor, hayatımı da bir bankanın bünyesinde çalışarak kazanıyordum. Ayça'nın doğum günümde aldığı Tuğ Boat maketinin asla adam olmayacakmış gibi gözükken kalıbyla uğraşmaktan helak olmuş, bilgisayarın başına geçmiş bir şeyler ararken denk geldim World of Tanks'in alfa duyurusuna. Nasıl yani? WoW gibi kocaman bir dünya mı olacaktı yoksa harita harita birbirimizle mi savaşıcaztık? Peki bir M3 Stuart tankının bir Tiger tankına karşı nasıl bir şansı olabilirdi? Görevler, amaçlar nasıl dağıtılacaktı? O güne

kadar görebildiğimiz yegane eşleştirme türü oyuncuların seviyeleri arasında olduğundan kafam allak bullak olmuştu, haliyle bilgisayarı kapattım, Tuğ Boat'u yapmaya devam ettim. Bir sonraki karşılaşmamda Beta için başvurduğum ve o beta sürecinde hediye edilen M4A2E4 Sherman halen garajımda duruyor. Evet, World of Tanks iyisiyle kötüsüyle 10 yılı geride bıraktı ve bütün eleştirilerimize rağmen anlık oyuncu sayısı olarak 100 binin üzerinde kalmayı başarıyor. Bu dosyayı hazırlamak benim için de ilginç. World of Tanks'te 8000 maç seviyesini aşalı çok oldu ve yeri benim için her zaman ayrı olacak. Diğer taraftan oyunun War Thunder'ın ulaştığı detay seviyesinin gerisinde kaldığını da itiraf etmem gerekiyor. Bu dosya konusunda yeni mürettebat sistemi, bilmem kaçınca ekipman güncellemeleri veya sıralamalı savaşıtlardan ziyade geçmişten, oyunu bugüne ulaştıran anılardan söz etmek istedim. Gelin bu on seneyi hep beraber tekrar hatırlayalım, bu defa oyuncuların gözüyle.



HİKAYENİN İLK GÜNLERİ, YER "CAMPINOVKA"

- World of Tanks zamanı için bile gerçekçi olmamasına rağmen oldukça eğlenceli ve rekabetçi bir "spot-hedef saptama" sistemini kullanıyordu.
- Haritaların boyutları 600*600 ile 1000*1000 metre arasında değiştiğinden gerçek hedef saptama menzillerini kullanmanın imkanı yoktu, tanklar basitçe birer kamufraj çarpanıyla geliyor (TD'ler düşük, Heavy'ler yüksek), arkalarında durdukları çahlar bu çarpanı etkiliyor, ateş ettiklerinde ise anında spot edilebiliyorlardı.
- Elbette herkesin her şeyi görmemesi için her tankın bir de görüş menzili mevcuttu. Alt seviyelerde 300 metreden başlayıp, ekibin kalifiye olma durumuna göre 445 metre ve üstüne kadar ulaşan bu görüş menzili, dolaylı yoldan radyo menzilinize de etkileşim içindeydi.
- Mesela 400 metre mesafedeki bir tankı gördüğünüzde radyonuz rakibin pozisyonunu yayın mesafesi dahilindeki takım arkadaşlarınıza bildiriyordu. Takım arkadaşınız da eğer o tank görüş menzilindeyse tankı direkt ola-

rak görüyor, değilse haritada son görüldüğü yeri işaretliyordu.

- Bu mekanik de oyuna ilk başladığımız günlerde Malinovka adında bir haritayı efsaneleştirdi. Malinovka veya oyuncuların kullandığı adıyla Campinovka'yı, açık ağız sola yatırılmış bir deney tüpü gibi düşünebilirsiniz.
- Tüm oyuncular bu tüpün çevresini komple dolaşmaktansa veya ortadaki tarlaya dalıp helak olmaktansa 15 dakika boyunca pusuya yattığı, deyim yerindeyse kafasını çıkartan tank her taraftan isabet alarak, üç saniye içinde hakkın rahmetine kavuşuyordu.
- İlerleyen zamanda eklenen çok güçlü TD'ler ve yeni fizikler sayesinde bu haritadaki taktikler ciddi anlamda değişikliğe uğradı, oyuncuların özellikle de ilk seviyelerde çıkmaktan imtina ettiği sağdaki değirmenli tepe savaşın ana merkezi konumuna geldi. Bu gibi taktikler zaman içinde defalarca değişikliğe uğradı ama özellikle üç tane (8.0, 8.6, 1.0) güncelleme oyunu sonsuza kadar değiştirdi denilebilir.

8.0: Yaşasın, uçurumdan düşüyoruz!

Bunu duymak, oyuna 2012 Eylül sonrasında katıldıysanız ne kadar garip gelmiştir tahmin bile edemiyorum. Evet, World of Tanks beta dahil ilk iki yıllık süreçte basit fizik kanunlarını bile bünyesinde barındırmayan bir oyundu. Fizikler öyle bir haldeydi ki uçurumlardan düşemiyor, yükseltilerden zıplamıyor, herhangi bir şeyin üzerinden geçemiyor veya herhangi bir engeli yıkamıyordunuz. Hakkını verelim, Wargaming bu eksiklikleri bize hissettirmemek için haritalarda ince elemiş sık dokumuştular ve oyuna bağlandığımızda böyle bir şeyin gerekliliğini bile unutmamış, adeta "adım uydurmuştuk".

2012 sonbaharındaki 8.0 güncellemesi ise daha sonra 1.0 sürümüyle tamamlanan gelişimin ilk adımıydı. VK1602 Leopard bir anda demiryolu geçişlerinden havalanan bir kısrağa dönmüştü, düşmanların üzerine "düşüp" onları ezabiliyor, gerekirse hasar almak pahasına yolu kısaltabiliyorduk. Oyunun haritaları ilk günlerde bu duruma süper uyum sağladı diyemem, hafif tonajlı tankları zevk için uçurumdan aşağı atan oyuncular sebebiyle de chatteki tartışmaların sayısında ciddi bir artış yaşandığını tahmin edebilirsiniz. Neticede taktikler değişti, alışılmış toplanma alanları değişti, pusu kurma yerleri değişti, hafif tanklar hiç olmadığı kadar önemli bir hale geldi. T-50-2'nin altın çağı başladı.





ÇOĞU OYUNCU İÇİN KARA GÜN: "GOLD AMMO" OLAYI

Belki de World of Tanks tarihinin en fazla konuşulan, yedi senedir gündemden düşmeyen o meşhur güncellemesi. Gold Ammo basitçe oyunda "daha iyi deliş gücüne sahip" olan ve sadece gerçek para ile alabildiğiniz mermilere verilen isimdi ve 8.2 yamasıyla test edilen yeni değişikliklerin ardından oyun içi para ile de alınabilmeye başladı, adı da Premium Ammo oldu. Peki, oyun için para ile satın alabileceğiniz bir mermi neden dengeleri bu kadar değiştirdi, bunca sene konuşuldu?

Burada World of Tanks'ın fundamental mekaniklerinden biraz bahsetmemiz gerekiyor. "Gold Ammo" olarak eklenen top mermileri gerçekte var olan ve kullanılan mermiler olsa da, oyuncular mermilerin kritik bileşenlere hasar verirken War Thunder'ın

aksine "HP götürdüğü" bir ortamda, daha önce var olan alışkanlıklarını kaybettiler. E75, E100, Maus gibi tanklar eskiden savaş alanında heyula gibi dolaşırken, güncellemeden sonra kevgire dönmeye başladı. E25 ve Pz.IV Schmalturm gibi tanklarsa savaş alanında rütbe atıldılar. Kısaca bu değişiklik kalın zırhlı ağır tankların oyundaki etkisine darbe vurdu. Bir diğer sıkıntı, bu mermilerin gerçek dışı bir şekilde 10 kat pahalı fiyatlara sahip olması oldu. Bu yüzden zaten zırh delme güçleriyle oyuncuların canını sıkan bu "gold mermiler", bütçelerini de dağlayıp oyuncuları iyiden iyiye premium hesabın kollarına attı. Günümüze kadar ufak tefek değişikliklerle gelen bu mekanik tartışma konusu olmayı sürdürüyor.

Anılardaki haritalar



Dragon Ridge

Benim sevmek için kendimi çok zorladığım, tüm arkadaşlarımın ise dümdüz nefret ettiği, kendine özgü bir harita. Oyundan neden çıktıldığını tahmin etmek bu açıdan zor değil. Harika bir görüntüsü olan (bu yüzden de zayıf bilgisayarlarda ciddi performans kaybına yol açıyordu) bu kocaman haritada tüm savaşın geçtiği bölge elli metreye yüz metre falandı, müthiş bir alan israfıydı.

Komarin

Hey gidi Komarin, iki kez geldi, iki kez gitti. Benim çok sevdiğim, kendisine özgü zorlukları olan, son derece teknik bir haritaydı. Diğer haritalardan farklı olarak köprülerle ulaşılan merkezdeki bir adada, alınabilecek tek noktayı ele geçirmeye çalışıyorduk. Tank engelleri sadece Heavy'ler tarafından aşılabilirdi. Kimi zaman sonsuz bir siper savaşına dönüşebiliyordu.

South Coast

Her tür tankla başarılı olabileceğiniz müthiş bir haritaydı bana göre. Hafif tanklar merkezden gidip düşmanı aydınlatığında iki köşede mevzilenmiş Tank Destroyer'lar için müthiş fırsatlar yaratıyordu. Sahil kesiminden Heavy Tank hücumu yapabilir ve muhtemelen mevzi savaşına dönüştükten sonra Arty'lerden yardım alabilirsiniz. Yetmedi mi? Sağ şerit Medium Tank hücumu için kusursuz imkanlar sunuyordu.

Severogorsk

Severogorsk'ta başarı her şeyden çok pusu kuran Tank Destroyer'ların isabetli atışlarına bakıyordu. Düşmanı "yumuşatmayı" başardıkları zaman bu TD'ler şehre inip Medium ve Heavy tanklara destek veriyor ve kendisine iyi bir yer seçmiş başka bir TD'nin hedefi oluyorlardı. Severogorsk pek çok farklı stratejiyi desteklemesi beklenen ama ortaya çıkartılabildiği kadar katıksız bir kaos çıkarabilmiş, nadide bir haritaydı.



Altın kafesteki tank: Type 59 G!

Type 59 bildiğiniz gibi T54/55 tanklarının Çin tarafından "millileştirilmiş" bir versiyonu. Genel anlamda T54 veya T55'ten iyi olduğu da söylenemez ancak oyuna çok doğru bir zamanda dahil edildiğini söylemek mümkün. Zaten iki sayfa sonra kendisini anacağız.

Type 59 Gold ise oyuna direkt olarak "parayı basar, havamı atarım" diyen, cüzdanı kabarık Güneydoğu Asyalı oyuncular hedefliyordu. İlk çıktığında sadece Çin sunucusunda bulunan tank tam 180\$ fiyat etiketine sahipti ve üç kat XP ve oyun içi para kazandırılıyordu. Tek farkı da altın renkli gövdesiydi. Maalesef parayı veren huzura erişemiyordu zira bu tankın sahipleri diğer oyuncular tarafından öfkeyle karşılanıyor ve çoğu zaman da teamkillerler tarafından daha savaşın başında lobiye gönderiliyordu. Tank daha sonra x3 para kazandırma özelliğini kaybetti ve oyundan tamamen çıkartıldı, sahiplerine de düz Type 59'lar verildi. Derken 2019 yılında Black Market etkinliği sırasında yeniden karşılaştık kendisiyle. Standart Type 59 özelliklerini koruyan tank bu defa sadece altın rengi değil, aynı zamanda işlemeli bir gövdeyle bizlerle buluştu ve çok az sayıda tank 25.000 gold civarına (600 TL) alıcı buldu.

DENGELER DEĞİŞİYOR: 8.6 GÜNCELLEMESİ VE ARTY'LERE NERF

World of Tanks dünyası her yama ile yeni mekaniklere kavuştu, oyun içi dengeler de sürekli olarak değişti. Daha önce fizik güncellemesiyle light tankların öneminin arttığından, premium mermiler ile de ağır zırhlı tankların ciddi bir darbe aldığından bahsetmiştik. Daha bu mekanikleri hazmedemeden gelen Arty nerf'i ise oyundan ilk kopmaların yaşandığı, ciddi anlamda "eytere bea" dedirten bir karar oldu.

Oyundaki kundağı motorlu topçular (KMT, SPG veya Arty) oyun içinde oyun gibiler bildiğiniz üzere. Bu araçlarla oyuna girdiğinizde shift tuşuna basıyor ve haritayı yukarıdan görüyorsunuz (artık yakın izometrik diyebileceğimiz yeni bir modu da var). Hedefinizin üzerine geldiğinizde eğer hareketsiz durursanız (ve düşmanınız da hareketsiz durursa) daire giderek ufalıyor ve nihayet mümkün olduğunca isabetli bir atış yapmış oluyorsunuz. Diğer tankların aksine arty kullanırken kahve falan içmek, lahmacun yemek mümkün. Haliyle ortası yok. Ya seviyorsunuz bu araçları, ya nefret ediyorsunuz. Forumlarda Arty kul-

lanmanın o kadar da yetenek gerektirmediği, canını dişine takan diğer oyuncuların oyunlarını mahvettiği gibi o kadar çok muhabbet dönüyordu ki, Wargaming bu konuda bir şeyler yapma gereği hissetti. Maalesef bunun da umulmadık sonuçları oldu. Bu güncelleme ile oyundaki topçuların mermi doldurma süreleri ciddi anlamda uzadı, isabetleri de bir o kadar kötüleşti. Zemindeki ufalcık bir eğim bile atışları ciddi anlamda heder etmeye başladı ve artylere gönül vermiş oyuncular önce homurdanmaya, sonra da oyundan uzaklaşmaya başladı.

Oyuna olan etkileri ise çok daha yıkıcı oldu. Artylerin zayıflaması direkt olarak TD'lerin savaş meydanında hakimiyet kurmasına yol açtı. Zaten yapısız olarak kamuflaj bonusundan faydalanan TD'ler olağanüstü güçteki toplarıyla savaş alanında terör estirmeye başladı. Ağır tanklar yeniden irtifa kazandı ve o güne kadar Type 59 gibi örnekleri haritalarda at koşuran "geleneksel" Medium tankların önlenemez düşüşü başladı. Kendi adıma, World of Tanks'in en güzel, en dengeli dönemi de bu güncelleme ile beraber son bulmuş oldu.





OYUN İÇİ ETKİNLİKLER İLE TANIŞMA: KİŞİSEL GÖREVLER

World of Tanks günümüzde kişisel görevlerden sürelili etkinliklere, klan savaşlarından farklı savaş modlarına kadar onlarca farklı beklentiye karşılayabilen, komple bir platform haline geldi. Öyle ki istemediğiniz haritaları, istemediğiniz modları hatta istemediğiniz savaş tiplerini bile filtreleyebiliyorsunuz. Battle Pass ve yeni modlar ile kazanabileceğiniz onlarca ödül mevcut ve gerçekten istediğinizde komşuda olmayan bir tankı garajınıza çekmek çok güç değil. Ancak bu durum her zaman böyle değildi. Çok uzun bir süre boyunca oyun direkt olarak 15v15 modundan ibaretti ve nadir tasarımlar veya tanklar kazanmak da ancak Wargaming'in yıl dönümü, yıl başı gibi etkinliklerde verdiği hediye tanklarla mümkün olabiliyordu. Klan savaşlarında çok az sayıda klana hediye edilen VK72.01 (K) gibi ulaşması ultra zor tankları bir kenara koyarsak, kişisel görevler yeteneğiniz ölçüsünde ödüllere ulaşabileceğiniz bir oyun içi etkinlik olarak karşımıza çıktı. İlk senaryodan başlarsak, dörde bölünüyor ve her birini tamamladığınızda birer çok nadir tankı garaja çekiyorsunuz. Tamamlamak en azından ilk iki senaryoda zor değil, yapmanız gereken şey beş ayrı sınıfta 15'er görevi yapmak ki bunların çoğu başlarda kendi kendine gerçekleşiyor. Lakin T55A veya Object 260 görevleri oldukça zorlu, bu tankları edinmek için maça "bu görevi yapacağım" diye şartlanarak gitmek gerekiyor. The Second Front adlı ikinci senaryoda ise dört farklı bloğa dağılmış görevleri yaptığımızda sizi bekleyen üç farklı tank var. Excalibur'u kısa sürede kazanabilirsiniz ancak Chimera görev-

lerini bitirebilmek için ciddi anlamda beceriye ihtiyacınız var. Görüntüsüyü Warhammer40K oyunlarını andıran Object 279 Early'nin görevleri ise neredeyse imkansız bir zorlukta. Uğraşanlara sabır diliyorum.

Oyunun en OP tankı: T22sr

T-54 kadar çevik, IS-7 kadar dayanıklı bir tank oyun dengelerini ne kadar bozabilir? Hatırlayanlar olacaktır, Tarihi Savaşlar modu oyundan kaldırıldığında kimsenin umurunda olmamıştı zira sonunda nadir bir tank veya oyuncuyu ihya edecek bir ödül vermiyordu. Bu açıdan bakınca T22sr gibi 10.seviye, son derece üst düzey bir tank hediye eden rahmetli Rampage modunun başına gelenler, oyuncuların onun ardından parti vermesi, halaya durması pek anlamsız geliyor. Daha önce Burak Miraç Yılmaz bu modun ve tankın neden zil takılarak uğurlandığını LEVEL Online'da uzun uzun anlatmıştı, onun yorumlarıyla devam edelim.

"Oyuncuların Rampage modunun kuyruğuna tencere tava takıp uğurlamasının sebebi, bu görevlerin çok çok zor olması ve verilen hediye tankın oyundaki deyimiyile aşırı OP olmasıydı. Üünün doruğundayken T22sr'nin maç kazanma oranı ile en yakın rakibi ile arasında %5 fark vardı ki bu korkunç bir rakamdı. E ama bu kadar zor görevleri yapan bir oyuncunun böyle bir tankı hak etmesi normal değil miydi zaten? En azından öyle olmalıydı. Maalesef olarak bu kadar üstün bir tank olduğunu görünce devreye yine "unicum" klanlar girdi ve bu oyun modunu is-

tismar etmeye başladılar. TeamSpeak üzerinden organize oldular, savaşlara da aynı anda girip aralarında seçtikleri kişilerin görevleri tamamlayarak tankı kolayca almasını sağladılar. Bu oyun modu zaten az kişi tarafından oynandığı için, sunucudaki oyuncu sayısının en az olduğu gece saatlerinde organize bir şekilde aynı anda savaşa girilirse, bütün oyuncuların aynı savaşa düşme ihtimali oldukça yüksekti. "Ayarlanmış Maç" geyiği ayyuka çıktı.

Haliyle tanka ve sahiplerine karşı nefret o kadar arttı ki, rastgele savaşlarda bu tankı görenler, oyun içi şikayet sisteminden tank sahibini şikayet etmeye ve dost ateşi ile tank sahibini ortadan kaldırmaya başladılar. WG sonunda elindeki imkanlarla bu hileli maçların önüne geçemeyeceğine hükmetmiş olmalı ki, en yakın güncellemede bu modu kaldıracağını açıkladı. Ancak tank sahipleri tanklarını ellerinde tutabildiler. Tabii tank traversi, taret traversi, kötü arazide performans ve top konusunda ciddi anlamda nerflenmiş bir halde. T22sr'nin son haline baktığımızda OP'luk konusunda Object 907'nin gerisine düştüğünü görmek mümkün."



10 YILDA İZ BIRAKANLAR.

Dile kolay, World of Tanks'in garajında 600'den fazla tank ve kundağı motorlu top mevcut. Zaman içinde çok sayıda tank geldi, bazı tanklar kendi içinde bölünerek çoğaldı, seviyeleri değişti veya ciddi anlamda modifiye edildi. Her şeye rağmen çok sayıda tank oyuncuların kalbinde iz bırakmayı başardı. Gelin bazılarını hatırlayalım.



KV (Tier 5)

World of Tanks'e ilk günlerinde katıldıysanız henüz farklı tanklara bölünmemiş haliyle KV'nin Tier 5'te yarattığı terörü de hatırlıyorsunuz demektir. KV-2 taret ve 107mm ZIS-6 topunun birleşimi ciddi anlamda ölümsüzdü. Yüksek isabetle her atışta 300hp yiyen bu top tankları iki mermide sonsuzluğa uğurlarken tank da güçlü zırhıyla kendisini hemen her şeyden korumayı başarıyordu. Haritada KV neredeyse aksi yöne gittiğimi hatırlıyorum da, ne günlerdi. Bu tank daha sonra KV-1 ve KV-2 olarak ikiye bölündü ve çok daha adil bir hale geldi.



GW Panther (Tier 7)

Su-26'nın yaptığını vaktiyle Tier 6'da yapan müthiş bir savaş makinesiydi, öyle ki meşhur arty nerf bile kendisinin etkileyiciliğinden pek az şey götürebildi. Tarete sahip olması, bir arty için inanılmaz isabetli 150mm topu, haritanın her tarafını vurabilmesi ve yeterince hızlı olması sebebiyle kendi sınıfında en fazla fark yaratan kundağı motorlu top diyebiliriz. Ayrıca işler sıkışınca çok da iyi bir tank destroyere dönüşüyor.



Type 59 (Tier 8)

Daha önce söylediğimiz gibi, Type 59 oyuna besin zincirinin en üstüneyken dahil oldu. Güçlü zırhı, yeterince güçlü topu ve çevikliği ile oyuncuların gözdesi haline gelmiş, bir ara tüm Tier 8 maçlarına hükmetmişti. Hamster gibi çoğalınca Wargaming tarafından satıştan kaldırılan tank zaman içinde biraz bufflandı, biraz nerflendi ancak Tank Destroyer çağının başlaması ile beraber etkisi giderek azalmaya başladı. Günümüzde bile Type 59 demek oyun içinde statü demek. Bir de üç tanesi bir araya gelip Wolfpack oluşturursa, işte o maç izlenir.



IS-7 (Tier 10)

IS-7'nin nasıl yok edileceğini öğrenene kadar savaş alanını şekillendirdiğini söylemek mümkün. Kocaman bir silüeti olsa da eğimli ön zırhı ve 130mm gemi topu sayesinde oyuna hükmeden tanka hasar verebilmek için öndeki panelin düz bir açı yarattığı 45 dereceden yaklaşmak zorunda kalıyorduk. Daha sonra premium ammo güncellemesi geldi ve çok iyi hatırlıyorum, birisi sohbet kısmında şunu yazdı: "Kaşı açıldı, demek robot değilmiş."



E 25 (Tier 7)

Oyuncular arasında "Hamam Böceği" olarak bilinen E 25, ufak gövdesi, kocaman 75mm topu ve şahane kamuflaj değerleri ile çıktığı günden beri kendi sınıfına hükmeden tanklar arasında. Belki topunun deliciliği çok yüksek değil ancak dakikada neredeyse 30 atış yapabilmesi sayesinde ciddi bir tehdit.



Waffenträger auf E 100 (Tier 10)

E100'ün yürür aksamı üzerinde kocaman bir tanksavar topu. Muhtemelen tüm oyunda yeteneğinizin en fazla fark yaratacağı tanklardan birisine bakıyorsunuz. Bu tank doğru kullanıldığında düşmana ıstırap olurken dikkatsiz ve tecrübesiz bir oyuncunun elinde savaşın birinci dakikasını bile göremiyordu.



T18 HMC (Tier 2)

Wargaming bu on senenin belli bir döneminde oyuna yeri giren oyuncuları kısa sürede kaybettiyse sebebi muhtemelen bu tanktır. Etkili bir zırh ve 75mm howitzer ile donatılmış olan bu TD, yeni giren oyuncuları tokatlayarak kendisini mutlu eden seal clubberların favori aracıydı. Artık o tier 3 arty.



BatChat 25t (Tier 10)

Daha şarjörlü tanklar oyuna yeni eklenmiş, fikir güzel geliyor kulağa ama oyuna nasıl bir etkileri olacaktı bilmiyorduk. Zırhı kağıt gibi olsa da olağanüstü hızı, 5 veya 6 mermilik auto-loaderlı topu ve ışık hızında dönen taretini ile tam bir kabustu.



Object 252U Defender (Tier 8)

Eğer alt seviye tank kullanıyorsam ve karşımda 252U varsa direkt olarak oradan kaçıyorum zira kendisini önden debilmek İMKANSIZ. Aynı seviyedeysem ve elimde Heavy veya Panther II gibi hantal bir Medium varsa yine kaçıyorum zira karşılıklı bir atışmadan sağ çıkma olasılığım sıfır. Ve sıkı durun, üst seviyedeysem bile bu meretle karşılaşmamaya özen gösteriyorum, silahı oldukça isabetsiz olsa da delmeye uğraşırken başka yerden mermiyi yediğim çok oldu çünkü.



Object 907 (Tier 10)

Kuvvetle muhtemel şu sıralar oyunun en kuvvetli tankı. Bir ödül tankı olarak Klan Savaşları sonunda EU sunucusundaki ilk 11000 kişiye ve NA sunucusundaki ilk 3000 kişiye hediye edilen bu tank, neredeyse hiç zayıf noktası olmayan son derece keskin hatlara sahip bir zırhla geliyor, DPM konusunda da en iyilerden

SAVAŞIN ŞEKLİNİ DEĞİŞTİRENLER

T-50-2 VS. PANHARD EBR 75

Aralarında üç tier (ve 500 TL) fark olsa da oyuna farklı zamanlarda benzer etkiler yapan iki tank.



T-50-2

- Tier 6
- 57mm top
- 20 atış / dakika
- 118 mm zırh delme
- 65km hız (Geriye doğru 23km)
- 34.38 hp/ton

T-50-2 gözle takip etmenin oldukça güç olduğu, o zaman tekerlekli tank falan da bilmediğimiz için karşımıza çıktığında ne yapacağımızı şaşırtdığımız bir tanktı. Hızından da etkileyici bir manevra kabiliyetine sahip olan bu tank usta bir oyuncunun elinde yalnız yakaladığı hemen her medium tank için ciddi bir tehditti, TD ve Artyleri saymıyorum bile. Ayrıca sadece hızdan da bahsetmiyorum, tankın ucunda şırınga gibi duran 57mm'lik ZIS-4 topu 118mm gibi son derece etkileyici bir deliciliğe (premium mermi ile 165mm) ve dakikada 20 atış gibi son derece yüksek bir sürate sahipti. T-50-2 altın çağındayken uzun bir süre savaşları domine etti, karşı takımda olunca huzursuz olduk, aynı takımda olunca mevzide düşman gözledik. Wargaming bu tankı elden geçirmek yerine oyundan çıkarttığı ve sahiplerine de MT-25 verdiğinde oyuncularadaki kayıtsızlık da dikkat çekiciydi. Sanki herkeste oyundaki problemler elementen kurtulmuş olmanın verdiği bir rahatlık vardı içten içe.

Geçen yıl Wargaming bu tankı Tier 6 olarak ve 4 yıldan fazladır oyunu oynayanlara hediye etti. Gördük ki işler artık daha çetin, T-50-2 de eskisi gibi fırtınalar estirmiyor.



Panhard EBR 75

- Tier 8
- 75mm top
- 2 mermilik autoloader
- 10.9 atış / dakika
- 180mm zırh delme
- 80km hız (Hız modunda, ileri geri)
- 35hp / ton

Bakin şimdi sizinle bir oyun oynayacağız. Açın World of Tanks'in herhangi bir sosyal medya hesabını, gözünüze son bir senede atılmış herhangi bir post seçin. Tıkladığımızda EBR'nin ne kadar OP olduğundan, oyunu nasıl mahvettiğinden bahsetmeyen aralıksız on post bulamazsınız, bu kadar da iddialıyım. Gerçek şu ki EBR 75 / 90 / 105 serisi oyuncuların bu aralar bir numaralı gündem maddesi. Bu sekiz tekerlekli, bir Steampunk oyundan fırlamışa benzeyen tank o kadar zor hedef alınıyor ve o kadar rahatlıkla hedefine (TD ve Arty) ulaşıyor ki seveninden fazla sevmeyeni mevcut. EBR ile oynarken bile rakip EBR'lerin size çekti diklerini düşününce "bir el atmak lazım sanki" diye düşünmeden duramıyor insan. Üstelik bu aralarında en güçsüz olanı. Buna Tier 10'da 105mm topuyla yargı dağıtan ve tam 95km hıza ulaşabilen EBR 105'i de eklerseniz durumun ciddiyetini daha iyi anlayabilirsiniz diye düşünüyorum. Kendi adıma War Thunder'dan çok daha küçük harita boyutları olan World of Tanks'te tekerlekli araçların eklenmesi üzerine daha fazla düşünülmesi diyorum. Nerf çözüm değil zira bu tanklar gerçekten üretildi ve özellikleri zaten herkes tarafından biliniyor. Belki de artık normal maçlarda da haritaları büyütmenin zamanı gelmiştir, ne dersin Wargaming?

WORLD OF TANKS VS. WAR THUNDER

Savaş meydanının en kuvvetli oyuncularını karşı karşıya



Çıkış Tarihi: 2010

Anlık Oyuncu Sayısı: 100.000+

Araç Sayısı: 600+

Premium Hesap: Tier 7 ve sonrasında
ekonomiyi düzgün tutmak için gerekli



Çıkış Tarihi: 2012

Anlık Oyuncu Sayısı: 50.000+

Araç Sayısı: 1700+

Premium Hesap: BR 8.0'e gelene kadar çok
gerekli değil, sonrası gerekecektir.

Geldik en sevdiğim tartışmaya. Hangisi daha iyi? Açıkçası bunu arkadaşlarımla neredeyse her gün tartışıyoruz ve şunu belirtmem gerekiyor, hangi oyunun daha iyi olduğu, bu oyunları oynayanlar için bir tercih sebebi değil.

Bunu net bir şekilde söyleyebilirim zira diğer oyunu deneyen, seven, "oo bu şahaneymiş" deyip hesabı kapatıp giden birisini görmedim. Bir arkadaşım mesela "şimdi 50.000 maçtan sonra hesabı bırakıp diğerine geçmek zor" dedi, o da kaldığı yerde kaldı.

War Thunder'ın kağıt üstünde en büyük farkı, Wargaming'in World of Tanks, World of Warplanes ve World of Warships ile oluşturduğu trioyu tek oyunda birleştirmeyi başarmış, üstüne de helikopterleri eklemiş olması. Üstelik bu sadece kağıt üstünde bir birleşme değil, her araç diğer sınıfın savaşlarına dahil olabiliyor. Çok sevdiğiniz torpido botunu kaybettiğinizde kenarda bekleyen Swordfish'e atlayıp sizi batıran Mayın Dökme Gemisinin tepesine 250lb bombayı bırakabilme keyfini yaşatabiliyorsunuz mesela. Peki, World of Tanks'in tek oyuna odaklanması, War Thunder'ın hepsine birden saldırması özen seviyesinde bir fark yaratıyor mu? Eleştiriyi yapılabilir

ama ben Gaijin'in biri halen betada olan dört araç sınıfını son derece iyi bir şekilde mekaniklere yedirdiğini düşünüyorum.

Savaş mekanikleri de ciddi anlamda farklı diyebiliriz. World of Tanks alışlageldik HP sistemini kullanıyor. Yani evet, mürettebat ve kritik bileşenler hasar görebiliyor ancak HP mantığına göbekten bağlı. War Thunder'da ise mermi çeşitliliği ve bu mermilerin deliş sonrası hasarları son derece detaylı bir şekilde işlendiğinden çoğunlukla zırhı delip geçen ilk mermi sonunuzu getiriyor. Bu gerçekçilik arayan oyuncular için müthiş bir detay, keyif almayı gerçekçiliğin üzerinde tutan oyuncular ise World of Tanks'in daha affedici yapısını seviyorlar.

Fizikler konusunda eskisi kadar büyük bir farktan söz etmek mümkün değil. Bana World of Tanks'in sürüş fizikleri halen bir satranç tahtasında taşları ittirmeyi andırıyor ve War Thunder'ın süspansiyon tepkileri konusunda çok daha iyi olduğunu düşünüyorum. Herkesin görüşü böyle değil elbette. Bir arkadaşım War Thunder'ı denediğinde tankların sürüş fiziklerini fazlasıyla "şoven" ve "abartı" bulmuş, tankların Opel Manta 400 gibi sürülmesinden hoşlanmadığını söylemişti.

Yine de toparlamak gerekirse, World of Tanks daha arcade özelliklere sahip, daha geleneksel bir oyun. Bu da daha fazla oyuncuyu kendisine çekiyor. Teknik açıdan ise maalesef War Thunder'ın sahip olduğu etkileşimliliğe ve çeşitliliğe sahip değil.

En kötü tank: M3 Lee

Vallahi çok düşündüm. Plastik ördek AMX 40'ı yazmak istedim, yazıyordum da ama o tankla 8 kill aldığım bir maçın ekran görüntüsü çıktı karşıma, bana nasıl hasar veremediklerini, tankın savunma durumunda nasıl etkili olabildiğini hatırladım. Sonra M3 Lee / Grant'i düşündüm. Medium tank olarak geçse de aslında TD gibi oynanması gereken, haliyle isabetli bir topa sahip olmasını beklediğiniz (yok öyle bir şey), dev gibi boyutuyla saptandığı anda tüm namluların üzerine döndüğü, üstüne World of Tanks'te tepedeki 37mm topu da çalışmayan (War Thunder'da çok işe yarıyor), kağıttanmış hissi veren, eğimsiz bir zırha sahip savaş otobüsünü düşündüm. Dedim ki, bundan kötüsünü arama, çarpılırsın.



UBISOFT FORWARD
ÖZEL

AN

AR

Şİ

ŞT

REMASTERED

©©©©©
Anarşi metre

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

Ubisoft. Oğlum... Bak iki oldu bu oyunu buraya aldığım, üçüncüde çok daha ağır konuşacağım hal! Ne oğlum bu oyunun hali? N'aptın sen, ne yedin, için de bu oyunu bu kadar berbat bir hale getirebildin? Hani tanıma bir de Odyssey'i koysan, toplanıp derdik ki herhalde asıl yeni nesil oyun Odyssey, Valhalla prototipti...

Bak bütün saçmalığı şu saniye kenara bırakıp, etkinlikte bir laf ettin ona hasta oldum: Viking'ler kazanmak için her yolu benimsemişlerdi; gizlenerek saldırmayı bile... OLDU! Yok Ninja bunlar, siyah kostümler içinde! Kalkanları, balyozları böyle

yatırıyorlar çimlerin arasına, sonra dangır dungur çekerek düşmana yaklaşıp kafalarına indiriyorlar, değil mi? Ubisoft paşa, senin bu AC ismi takından vazgeçmenin vakti geldi de geçiyor bile. İşi iyice RPG'ye döktün, bizim Hidden Blade'dir, gizlenmedir zoraki bir şekilde eklenen kozmetik özelliklere döndü. Bunun sen farkındasın, yapımcıların farkında, oyuncular farkında. Bırak bu AC sevdasını; git AC'yi reboot et, o başka koldan, tarihe uyumuyla, gizlenmesi-saklanmasıyla bir yoldan ilerlesin. Yoksa daha Valhalla gibi garabet AC oyunu çok göreceğiz, senin duracağın yok!

FAR CRY 6

Orgullecida estoy, de ser divina, y de tener tan linda perfección. Tal vez será que estoy alabastrina, serán los filtros reinos del amor...

Ne yaptığımı söyleyeyim mi? Sen dedin ya şimdi bu yeni Far Cry nanesinde Küba'dan esinlendik diye, ben de açtım Buena Vista Social Club dinliyorum çünkü senin bu makyajlı "açık alanda kamp basıyor, vahşi hayvan öldürüyoruz" konseptinle artık işim yok. Her oyunda başka bir renk paleti, başka bir kötü adam. Ya bu mu yaratıcılık? Bu mu Far Cry lisansıyla geldiğin nokta? Gidip kötü adamı ünlüler arasından seçiyorsun, kötü adamın oğlunu da acayip bir tip

yapıyorsun, dönüp bizim kontrol ettiğimiz arkadaşaya bakıyoruz, kocaman bir hiç kimse! E o zaman, o kötü adamdan bana ne? Hiçbir karakteri olmayan biri olarak niye bu kadar hırslanıyorum, bana ne arkadaşım?!

Valla onu bunu bilmiyorum Ubisoft ama Far Cry işi de müthiş kabak tadı verdi. Şurada, gerçek hayatta hangi eğlenceli işi bu kadar sık tekrarlıyoruz da senin oyununu da alıp alıp oynayalım. İnsanoğlu sıkılğandır, aynı yemeği pişirip pişirip önlerine sunarsan, oyunundaki isyancılar gibi meşaleleri kuşanırlar, benden söylemesi...

WATCH DOGS LEGION

Lan Ubisoft, bir işi gerçekten çok iyi yapıyorsun, o da şu oyun tanıtımları için hazırladığın videolar... Hakikaten o videoları izleyip de oyuna karşı bir sempati geliştirmemek, hiç aklında yokken bile oyunu beklemeye başlamamak çok zor. Sonra oyun biri çıkıyor... Peheyl! Bu Watch Dogs da -daha önceki örnekleri gibi- gösterdiğini %50'si bile olamayacak, bu bir; ikincisi sen bu fazla seçenek, istediğin arkadaş ekibe alma gibi mekaniklerle oyunlarını güçlendirmiyor, aksine basitleştiriyorsun. Ortada ne hikaye kalıcılık, ne doğru düzgün bir mücadele, ne akılda kalıcılık, ne de başka bir şey. Onun yerine ilk oyunda vadettiğin gibi bir atmosfer

yaratsan, HER ŞEYİ yapmasak da, birçok şeyi yapıp şöyle yarattığın evreni sindire sindire oynasak oyunu. Bak sen bu lisansı ver CD Proje'te, çıkartsınlar sana yıllarca unutulmayacak bir şaheser. Senin benimsediğin ekol anı kurtarmaktan başkası değil. Firmayı çekip çevireceğim derken, tüm oyuncularını birer "oyun robotu" olarak hayal ediyor ve onlara "bırakın bir alana, eğlensinler" muamelesi yapıyorsun ama ben yemiyorum, beni takip edenler de yemiyor. Senin bu siğ ve yüzeysel oyun anlayışın bir gün çok kötü çuvallamana neden olacak ve o gün dönüp, "Ben demiştim!" diyen ben olmayacağım çünkü seni daha fazla aklımda tutmayı pek düşünmüyorum. Güle güle canım.

Remake Olmasını
Dilediğimiz

UNUTULMAZ
OYUNLAR



Çocukluğumuzdan kalma oyun sandığını
açtık ve içinden on oyun seçtik

Son birkaç yıldır Remake furyası aldı başını gidiyor. Resident Evil 2 ve 3 olsun, Final Fantasy VII, Crash Bandicoot veya Spyro gibi yapımlar, özellikle benim gibi otuzlu yılları aşmış oyuncu kitlesinin gözünde efsane olan oyunlar teker teker karşımıza çıkmaya başladı. Durum böyle olunca Remake olayına bizim de bir el atmamız şart oldu.

NO ONE LIVES FOREVER 1-2

Çıkış Yılı 2000/2002 - Yapımcı: Monolith Productions

Middle-Earth: Shadow of Mordor / Shadow of War veya F.E.A.R serilerini muhakkak bilirsiniz. Bunların hepsi Monolith Productions'un elinden çıkma ve tüm bunlar yokken No One Lives Forever 1 ve No One Lives Forever 2 adında on numara oyunları vardı. Altmışlı yıllar, casusluk, dünyaya hükmetmek isteyen kötü kalpli örgütler ve dışı James Bond'umuz Cate Archer... E, daha ne olsun? Milenyuma girdiğimiz sene çıkan ve First Person Shooter ile Stealth elementlerini başarılı bir şekilde harmanlayan No One Lives Forever (kısaca NOLF), listemize giriş yapmak için ideal bir oyun. Hatta zamanında Half - Life'tan sonra gelmiş en iyi FPS olarak lanse ediliyordu. Zaten birçok yılın oyunu ödülünü de cebine indirmeyi başarmıştı. 2002 yılında ilkinden bile muhteşem bir devam oyunu ve 2003 yılında da Contract J.A.C.K. adında bir spin-off çıkmıştı. O günden sonra ise Cate Archer'ı bir daha

göremez olduk. Dediğim gibi olaylar 60'lı yıllarda geçiyor ve UNITY adlı uluslararası bir örgütün ajanı rolündeyiz. Tıpkı James Bond gibi dünyayı tehdit eden güçlere karşı bolca casusluk içeren bir savaş içerisindeyiz. Bölümleri isterseniz silahları konuşurarak, isterseniz gizlilik içinde halledebiliyoruz. Bazı bölümler silah kullanmayı ve bazıları da tamamen gizlilik içinde hareket etmemizi istese de çoğunlukla oynanış tarzı sizin elinizdeydi. NOLF için remake muhabbetleri ara ara gün yüzüne çıksa da, IP ve Lisans sorunları nedeniyle asla öyle bir şey gerçekleşmedi. Oysa gerçekleşse efsane bir şeyle karşılaşacağımız aşikar. Son teknoloji grafikleri, geliştirilmiş gizlilik elementleri ile Cate Archer oyun dünyasına "yeniden" bomba gibi düşer. Farklı yollardan gizlilik içinde çözebileceğimiz ve James Bond filmlerindeki gibi casus oyuncakları ile bir NOLF remake'i kaçınılmaz olmalı.



PARASITE EVE 1-2

Çıkış Yılı 1998/1999 - Yapımcı: Square

Square Enix'in (o zamanlar Square) Resident Evil oyunu olarak nitelendirebileceğim Parasite Eve'in her ne kadar çok başarılı bir devam oyunu ve The 3rd Birthday adlı ile 2010 yılında PSP'ye çıkmış bir oyunu olsa da Parasite Eve hayatımızdan silindi gitti. Kitap uyarlaması olan ve oyun ile beraber filme ve mangaya da uyarlanan yapımda, olaylar Aya Brea adında çaylak bir polisin (Leon?) başından geçiyor. Yıl 1997 ve Noel arife-

sidir. Aya bir operadadır, randevusu vardır lakin operadaki herkes aniden alev almaya başlayınca randevusu kabusu döner ve doğaüstü olaylar boy göstermeye başlar. Şoke eden bir başlangıç sahnesi ve tüyler ürpertici atmosferi ile Parasite Eve, yeniden elden geçirilmeyi kesinlikle hak eden oyunlardan bir tanesi. Resident Evil tadında yeniden uyarlandığını bir düşünsenize? İnsanların alev alarak turuncu bir kütleye dönüşmesi ve iğrenç canavarları ile emin olun gelmiş geçmiş en korkutucu yapımlardan birisi olur. Üstelik nasıl remake yapacağım diye uzağa bakmanıza da gerek yok; Resident Evil gibi bir örnek var karşınızda. Üstelik çok daha fazlası da olabilir. Oyunun geçtiği Manhatten'da açık bir dünya, hayatta kalma ve crafting elementleri ekleyin, tadından doyum olmaz. Tabi RPG elementlerini de unutmamak lazım. Level atlama ve karaktere yetenek kazandırarak zorlu dünyada daha güçlü hale getirmek harika olurdu. Parasite Eve, gerek sinematikleri gerekse derin içeriği ile bir remake olmak için uygun kumaşa

sahip. Ayrıca Parasite Eve'in Halka (The Ring) ile beraber Japon korku edebiyatının en iyilerinden olan bir kitap uyarlaması olduğunu yeniden belirtmek isterim. Birçok en iyiler listesinde de Parasite Eve'in adını görmek mümkün. Bir diğer detay, iki oyun da oyun tarihinin en zor oyun sonu canavarlarından birer tanesini barındırır.



NO 8

BLADE RUNNER

Çıkış Yılı 1997 - Yapımcı: Westwood Studios

Sekizinci sırada bir macera oyunu var. Sıklıkla macera oyunlarından remake mi olur diye geçirenleriniz olabilir. Aslında yarı yarıya haklı da sayabilirim böyle düşünenleri. Sonuçta macera oyunları grafiklerinden ziyade içeriği ile ön plandadır ve günümüzde bile hala lokum gibi oynanabilmektedir. Mesela Sanitarium veya The Dig gibi. Gelgelelim Blade Runner gibi ciddi anlamda elden geçirilme ihtiyacı içeren oyunlar da yok değil. Düşük çözünürlük ve uyumluluk sıkıntısı başta olmak üzere, oyun günümüzdeki sistemlerde ciddi sıkıntılar çıkartmakta. Aslında Blade Runner için Windows 10'a daha uyumlu bir sürüm gündemde ama sadece uyumlu hale getirilmesi yeter mi? Bence

kesinlikle hayır. Hazır el atmışken oynanışı yenile, bas Unreal grafik motorunu, bulmacaları elden geçir alın size leziz bir 2,5D macera oyunu. Hikaye olarak oyun filmle paralel ilerliyor ve yeni bir karakter olan McCoy'u kontrol ediyoruz. Yine replikalar ve yozlaşmış bir şehir söz konusu. Günümüzde birçok bağımsız yapımcı pikselvari cyberpunk macera oyununu bizlere sunmakta ve birçoğu da başarılı. Örneğin Gemini Rue, harika bir macera oyunuydu. Lakin görsel olarak iddialı değiller. Sizin elinizde Blade Runner gibi bir marka varsa bunu sadece uyumlu hale getirmekle kalmayın işte. 3D olmasa bile çizgi roman tarzında grafiklerle bir hayal edin. Her ne şekilde olsun, Blade



Runner gibi zamanında yılın macera oyununu ödülünü alan bir yapımın remake'i çok tutar, benden söylemesi. Hatta pek tasvip etmesem de bölümler, yani episodalar halinde gelmesi bile iş görür. Bir bölüm puzzle çözme odaklı, bir bölüm daha çok araştırma ağırlıklı. Yaptığınız seçimlere göre oyun şekilleniyor... Daha ne olsun ama, değil mi?

FAHRENHEIT

Çıkış Yılı 2005 - Yapımcı: Quantic Dream

Sürekli üzerine katarak ilerleyen, az ama öz oyunlar çıkaran bir yapımcının oyunu var karşımızda. Evet, Quantic Dream'den bahsediyorum. Detroit: Become Human ile bir oyun daha ne kadar dallanabilir dedik. Tabii Detroit'ten önce Beyond: Two Souls vardı. Ondan önce de Heavy Rain. Hepsinden önce de 2005 yılında bizim bildiğimiz adı ile Fahrenheit, kuzey ameriganın bildiği adı ile Indigo Prophecy diye ilk interaktif oyunlarını çıkarmışlardı. Tabii hepimiz ağız açık oynamıştık. "Film gibi oyun" terimi daha yokken, "oyun, oyundur" sloganının benimsendiği bir dönemde Fahrenheit bir oyunun, oyundan çok daha fazlası olabileceğini bizlere kanıtladı. Her şey Lucas Kane adlı karakterimizin adeta ele geçirilerek bir restoranın tuvaletinde bir adamı öldürüşüne bıçaklaması ile başlamıştı. Bir tarafta Lucas'ın polisten kaçışı ve doğaüstü ile olan mücadelesine karar verirken diğer taraftan Dedektif Carla Valenti ile Lucas'ı enselemenin peşindeydik.

Elbette Fahrenheit, bir Detroit kadar geniş içerikli değildi. Hatta Detroit'in yanında yavan bile kalır ama şöyle bir düşünelim. Fahrenheit'a bir remake piyangosu vursa... Yenilenmiş grafikleri ile gri ve karlı New York sokakları, çok daha detaylı bir Lucas ile Carla ve elden geçirilmiş bir senaryo olsa? Daha ne olsun dediğinizi duyar gibiyim. Tam üç adet ödülü ve bir düzine adaylığı bulunan Fahrenheit, hikaye bakımından biraz daha detay ve derinlik istiyor. Yani hemen hemen sıfırdan başlama söz konusu. Lakin temelleri zaten olan hazır ve dört dörtlük bir hikayeye katkı yapıp genişletmek bu kadar zor olmasa gerek. O dönem imkanlar bu kadardı, günümüzde ise çok daha fazla seçenek mevcut. Hatta bir üçüncü karakter bile oyuna eklenebilir! Mesela Carla'nın ortağı Tyler'ı da kontrol edebiliriz ve eklenecek olan yepyeni bir senaryo ile daha önce görmediğimiz bir açıdan oyunu oynayabilip birçok yenilik keşfedebiliriz. Her ne şekilde olursa olsun Fahrenheit, remake'i hak eden bir yapım.

NO 7

DEUS EX

Çıkış Yılı 2000 - Yapımcı: Ion Storm

Deus Ex: Human Revolution ve Deus Ex: Mankind Divided oyunlarını oynadınız mı? Peki, nasıldılar? Yılın oyunu değildiler ama fena da sayılmazlardı diye düşündüğünüzü farz ediyorum. Peki, 2000 yılında çıkan ilk Deus Ex oyununun mükemmel yakın olduğunu söylesem, Yılın Oyunu, Yılın PC Oyunu, Yılın RPG Oyunu gibi kategorilerde çeşitli adaylıkları bulunduğunu ve birçoğunu kazandığından bahsetsem ne dersiniz? Evet, elimizde harikulade bir Deus Ex oyunu var ve adeta "beni remake yapın!" diye bağıyor. United Nations Anti-Terrorist Coalition (UNATCO) ajanı JC Denton'u canlandırdığımız 2000 tarihli yapım, tarihi tam bilinmeyen bir gelecekte geçiyor ve bolca komploteorisi ile bilimkurgu elementleri barındırıyor. Yani Human Revolution ve Mankind Divided benzeri bir dünyada geçiyor ki bu oyunlar zaten orijinal Deus Ex'in prequel, yani daha

öncesini konu alan. Üstelik öyle sıfırdan yaratmaya falan da gerek yok. Grafikleri yenileyin, açık dünyayı daha genişletin ve detaylaştırın, görevler ve hikâye zaten hazır. Alın size on numara bir Deus Ex oyunu. Yani döneminde yenilikçi olarak gösterilen, RPG – FPS – Macera türlerini harmanlayan oyunların atası olan, o dönemde neredeyse tüm oyunlar düz bir çizgide ilerlerken hikayenin sizin seçimlerinize göre şekillenmesi zaten görülmüş şey değildi. Ajan Adam Jensen'in macerası da ilk başta dediğim gibi fena değildi fakat Denton büyük bir geri dönüşü hak ediyor. Bu arada, Deus Ex evreninin kısa bir beyazperdeye uyarlanma serüveni de olmuştu lakin gerçekleşmedi. Uzun lafın kisası sayın okuyucular; altıncı sıradaki Deus Ex'te devrim yaratacak bir değişiklik gerçekleştirmeye gerek yok. Buradan Eidos ve Square Enix'e sesleniyorum: Deus Ex 2020 ne zaman çıkacak? :)



PLANESCAPE: TORMENT

Çıkış Yılı 1999 - Yapımcı: Black Isle Studios

İlk kez Fallout 3'ü gördüğünüzde ne düşünmüştünüz? İkincisinden tam on sene sonra çıkmıştı ve 2D – isometrik görünümünden 3D açık dünyaya geçiş yapmıştı. Şahane bir şey olmuştu, değil mi? Peki, 99 yılında

çıkan Planescape: Torment'in de Fallout 1 ve 2'nin yapımcıların elinden çıktığını biliyor muydunuz? Muhtemelen evet. İşte, kardeşler yani. Yani Fallout 3 gibi belki bir devam oyunu, belki daha da iyisi bir remake neden olmasın? Geçtiğimiz senenin Ekim ayında modern platformlar için "enhanced" sürümü yayınlandı ama cila çekilmiş bir versiyon bizi keser mi? Elbette hayır! Tıpkı ilk Fallout oyunları gibi izometrik olan yapımda, morgda uyanan ve kim olduğunun peşinde uzun bir maceraya çıkan isimsiz bir karakteri canlandırıyoruz. Tabii, burası normal bir morg değildir. Karakterimiz de normal değildir, ölümsüzdür. Kısacası gizem ve gerilim dolu fantastik bir macera yatıyor burada. Tek yapılması gereken birisinin gelip Fallout tadında bir devrim gerçekleştirmesi. Düşünsenize, 3D açık bir Planescape dünyası. Farklı evrenler ve farklı fantastik karakterlerle karşılaşmak, görev içinde görevin oluşması

ve yaptığımız seçimlere göre şekillenen bir evren. Gerek defalarca oynanabilirlik sunması, gerek yeni nesil grafikleri ile 99 sürümünü oynamayanları bile anında cezbeder. Yılın RPG oyunu ödülü, ölmeden önce oynanması gereken oyunlar listesinde çokça karşımıza çıkması ile Kısacası Planescape: Torment, remake yapmak için ideal bir oyun. 99 sürümünü Android veya iOS telefonlarınızda da oynayabilmek mümkün. Fakat dediğim gibi Planescape: Torment 2020 adında bir oyun çıksa, yer yerinden oynar. Yine de belirtelim, bu listede birinci sırada olmamasının tek sebebi, eski versiyonunun halen muhteşem olması.





VAGRANT STORY

Çıkış Yılı 2000 - Yapımcı: Square

Bir Square Enix yapımı daha var karşınızda. Fantastik bir diyarda, Valendia krallığının Lea Monde adlı şehrinde geçen yapımda, Ashley Rot adlı karakteri canlandırarak her tipik JRPG oyununda olduğu gibi hikayeden hikayeye atlayarak ilerliyoruz. Üçüncü şahıs bakış açısından oynan yapımda birinci şahıs bakış açısına da geçerek etrafı 360 derece keşfedebiliyorduk. Durdurulabilir gerçek zamanlı dövüş sistemi ile de düşmanlarımızı alt ediyorduk. Üstelik bunların hepsini PlayStation'da yapmıştık. Şimdi bir teaser yayınlansa, PS4 ve PS5 için altın yaldızlı, yanar dönerli harflerle Vargant Story yazsa. Kontrolleri MGS: Phantom Pain gibi düşünün. Tıpkı Snake gibi Ashley ile de

birinci şahıs bakış açısına geçip görsellerin tadını çıkarabilesek. Bu oyun için vaktiyle tam 496 sayfalık bir strateji rehberi yayınlanmıştı. Yani hikaye zaten sağlam. Uyarla günümüze ve 2000 yılının en iyilerinden birisi olan Vargant Story bak nasıl zirveye oynuyor.

Oyunun en büyük artılarında birisi de dönemin eşsiz ses efektleriydi. Dövüş sisteminin ise elden geçirilmesi şart çünkü günümüz konsollarında fazla hantal kalabilir. Belki de Final Fantasy VII tadında bir remake cuk oturur. Açık konuşayım; Vargant Story belki batıda Final Fantasy veya Chrono oyunları kadar çok tanınmıyor ama ortada net bir

şey var ki, hikaye derinliği ve karakterleri ile kendi türünün gelmiş geçmiş en iyileri arasında. Kim bilir, belki yarın belki yarından da yakın sosyal medyada Vargant Story haberleri görebiliriz. Belki çok iddialı oldu ama remake yapılması gereken oyunlar diye kısa bir araştırma yaparsanız haklı bir şekilde her listede Vargant Story'yi görebilirsiniz.



FALLOUT 1-2

Çıkış Yılı 1997/1998 - Yapımcı: Black Isle Studios

Ve geldi sıra ilk üçteki seçimlerimize. Üçüncü sırada ünlü Fallout serisinin ilk oyunu var. Planescape: Torment'ten, tarz olarak Fallout'a ne kadar benzediğinden ve Fallout 3 tadında bir remake gelse harika olur demiştik. Peki, ya orijinal Fallout? Açık konuşalım, Fallout 4 hiç fena bir oyun değildi ama bir Fallout 1-2 veya Fallout: New Vegas da değildi. Fallout 76'nın ise hali ortada. Şimdi, Fallout'un yeniden eski şanlı günlerine dönmesi için Bethesda'nın ne yapması lazım? İlk seçenek; Fallout 5 adında bir oyun çıkaracak, seriyi şahlandıracak ya da iyice gömecek. İkinci ve bizce daha garanti seçenek ise Fallout adında bir oyun çıkarmak. Fallout: The Vault Dweller. Bakın, ismi bile hazır. Al her şeyin başladığı ilk efsanevi Fallout oyunu ve remake'le işte! Tıpkı Fallout 3 gibi başlayalım Vault'un içinde ve karakterimizi şekillendirdikten sonra dalalım ahı gitmiş

vahı kalmış dünyaya. Amaç? Amaç elbette aynı: Bozulan su sistemleri için yeni bir çip bulmak! Karakterimiz Vault Dweller'i yaratıyoruz ve başlıyoruz tehlikeli yolculuğa. Hayal etmesi bile güzel, dimi ama? Hayal etmek bedava, öyleyse devam edelim. Birkaç sene sonra da bir bakmışız Fallout 2: Chosen One. Alın size bal kaymak. Tıpkı ikinci oyundan üçüncüye geçiş gibi, donatı ilk iki oyunu yeni nesil grafiklerle, içeriği genişlet. Bak nasıl herkes Fallout oynayıp konuşuyor. Bu remake'lerle Bethesda Fallout 76'dan sonra kendisini affettirdiği gibi yeniden kral olur. Günümüzde bile izometrik görünümü ile hala oynanan, üç tane yılın oyunu ödülünü cebine koymuş ve birçok post-apocalyptic oyuna – filme ilham vermiş olan Fallout'tan daha iyisi, günümüze uyarlanmış bir Fallout'tur. Master'ı yeni nesil konsollarda düşünüyorum da... Tüpler diken diken oldu bile.





NO 2

SILENT HILL 1-2-3

Çıkış Yılı 1999/2001/2003 - Yapımcı: Konami

İkinci sıra için bir dönemlerin korku ikonu Silent Hill serisini uygun gördük. Bir zamanlar Konami'nin Resident Evil'i olarak adlandırılan, korku ve gerilimin doruk noktası, sisli şehir Silent Hill'i kim unutabilir. Sonra ne oldu peki? İlk üç oyundan sonra birbirini ardına vasat oyunlar ve 2006 yapımı sıkıcı bir film. Tıpkı Resident Evil serisi gibi işler bayır aşağı giderken Silent Hills duyurulmuştu ve bir milyondan fazla indirilen Silent Hills P.T. (Playable Teaser) dan sonra Konami, Hideo Kojima ile yollarını ayırdı ve bir numaralı halk düşmanı oldu. Derken Silent Hills de yalan oldu ve Konami'ye göre hala yeni bir oyun gelecek ama görüldüğü üzere ortada hiçbir şey yok. Capcom, Resident Evil'a serisinin yedinci oyun ve remake'leri ile yeniden hayat verirken koscoca Silent Hill ne yazık ki hala ölü durumda. Ben yine de iyimser olma taraftarıyım ve çocukluğumuzun oyunlarının birçoğunu

bizlerle buluşturan eski Konami'nin geri geleceği inancındayım. Bunu da en güzel nasıl yapar biliyor musunuz? Bizleri enfes bir Silent Hill oyunu ile iliklerimize kadar ürküterek. Üstelik öyle yeni bir projeye falan da ihtiyaç yok. Al ilk üçlemeyi mesela, Harry Mason'un, James Sunderland ve Heather'in macerasını, patlat bir remake serisi bak nasıl Konami eski Konami oluveriyor. Üstelik Resident Evil 7 tarzında bir Silent Hill olsa, bayıla bayıla oynamaz mısınız? Birinci şahıs bakış açısında sisli şehirde küçük adımlarla ilerlerken hissedeceğiniz o korkuyu bir düşünün. Ya da Piramit Kafa'nın yakınlarda olduğunu ve kılıcının yere sürmesinden çıkan sesin giderek yaklaştığını hayalinizde canlandırın. Piramit Kafa etrafta geziniyor, elinizde sınırlı sayıda cephane var ve gitmek istediğiniz yöndeki kapı kilitli olduğu için fellik fellik bulmaca çözüp anahtar arıyorsunuz. Bundan daha iyi nasıl bir remake olabilir?

METAL GEAR

Çıkış Yılı 1987 - Yapımcı: Konami

Bundan daha iyi bir remake olur mu? Evet, listemizin bir numarasında da bir Konami oyunu, bir Hideo Kojima oyunu var. Aslında ilk olarak Metal Gear Solid'in ilk oyununu düşünmüştüm ama Metal Gear Solid: Twin Snakes adında zaten bir remake mevcut. Yani remake'in remake'i biraz absürt olur. Beş dakika bunu düşündükten sonra zaten kafamdaki şimşekler çakıverdi: Metal Gear! 1987 yapımı, her şeyin başladığı Outer Heaven macerası ve 1990 yılında Metal Gear: Solid Snake adında çıkan Zanzibar macerası! Zaten Metal Gear Solid 5: Phantom Pain'in sonunda bu iki oyun da ana hikayeye dahil edilmişti ve Outer Heaven'da alt edilen Big Boss'un Venom Snake olduğunu öğrenmiştik. Gerçi Phantom Pain, Konami ve Kojima'nın iç savaşına maruz kalmıştı ve adeta eksik çıkmıştı. Daha sonra Konami hangi akla hizmetle Metal Gear Survive adlı bir "oyun" çıkardı, hala bilim adamları

NO 1

çözebilmiş değil. Fakat hani demiştim ya, hayal etmek bedava. Bir bakmışsınız Konami ve Kojima öpüşüp barışmış, yapımcı Kojima duyuruluyor: Metal Gear... Gözümden akan yaş silip geliyorum. Şaka bir yana, bir Metal Gear remake'i oyun dünyasına bomba gibi düşmez miydi? Solid Snake, Venom Snake ve Big Boss yeni nesil konsollarda yeniden bir araya gelse ve Outer Heaven ile Zanzibar'ı grafiksel bir ziyafet çekerek hatmetsek? Bu remake'ler Kojima, Phantom Pain üzerinde çalışırken gündemdeydi ve hikayeleri birbirine bağlamak için Kojima da remake yapmayı çok istiyordu. Lakin ne olum değil, ne olacağım demeli sözü sanırım buraya cuk oturur. Yine de biz ümitlerimizi tamamen yerin yedi kat altına gömmek yerine bir gün, bir oyun konferansında Kojima çıkmış, arkada perdede kocaman harflerle Metal Gear yazdığını hayal etmek istiyoruz.



RAFIET KARAN MORAL



100.
SAYI

EINSTEIN
EVRENİ
KİTABI
HEDİYELİ!

SADECE
8,90
TL

www.popsci.com.tr

ÇOK ÖZEL
KOLEKSİYON SAYISI

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





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

İNCELEME

Sayfa
62

ROCKET ARENA

Ve bir gün Electronic Arts dedi ki:
Bizim niye Overwatch'umuz yok?

İNCELEME

Yapım Sucker Punch

Dağıtım SIE

Tür Aksiyon

Platform PS4

Web playstation.com/en-us/games/ghost-of-tsushima-ps4



GHOSH T

OF TSUSHIMA

Tek bir kılıç. Tüm istilacılara yeter!

Heyecanla beklenen oyunlar sıralamasının en üst sıralarında olan The Last of Us Part II geldi, oynadık ve rahat bir nefes aldık. Artık başka bir başlığa geçme vaktiydi; o isim ki tüm Japon kültürü meraklılarının, samuray sevdalılarının, sakura çiçeklerinin altında yürümek isteyen ruhani çekik gözlü arkadaşların liste başı. O isim ki bizi Japonya'da gerçek bir kılıç ustası yapacak olan oyun. O oyun ki Moğolları tepelememize izin verecek olan aksiyon fırtınası. O fırtınanın adı Ghost of Tsushima ve geldiği saniye başına oturup asla kalkmak bilmedim.

Düşünsenize katana'sına güvenen bir samurayı, her tarafı Japon kültürüyle bezeli bir adada özgürce yönlendirip tonla görevi çıkacağız. Hem de oyunu Ubisoft, AC eklentisi olarak yapmamış, her şey daha özgün. Sugoî nel!

Evet sevgili Japonya dostları arkadaşlar... Beklediğimiz oyun geldi, her PS4 sahibinin alması için raflarda, dijital mağazalarda

sizleri bekliyor. Oyunun puanına baktıktan sonra (Hemen bunu yapacağınızı biliyorum.) gelin size, oyunda sizi neler bekliyor detaylıca anlatayım. Hajimemashou!

Nihongo ga wakaru?

Bildiğiniz veya bilmediğiniz üzere Japonca bilen bir insanım. Ha, bilmek deyince sular seller gibi asla değil ama Japonya'da muhabbete girerim, tikanırsam araya İngilizceyi de ilştiririm, hiç çekinmem.

Bu bilgiyi niye verdim? Şöyle ki Ghost of Tsushima açılışta bize oyunu hangi dilde oynayacağımızı soruyor ve her türlü çekik gözlü arkadaşın boy boy olduğu oyunu İngilizce oynayacak kadar şuarsuz olmadığımızdan, direkt Japoncaya bastım ve size şunu söyleyebilirim ki oyun enfes oldu. Koyarsınız Türkçe altyazıyı, bakarsınız keyfinize.

Bu seçenikle birlikte oyun enteresan bir soru daha soruyor ve Kurosawa modunu aktive etmek ister misiniz diyor. Bu, yapımcı Sucker

Punch'ın Kurosawa filmlerindeki filtreyi ve atmosferi çok beğenip oyuna eklediği bir görsel seçenek. Böyle olunca her şey biraz fazla siyah beyaz oluyor, bence oyunu bu şekilde tecrübe etmek zor fakat arada seçenekler kısmından geçiş yapıp kendinizi geçmişte bulabilirsiniz.

Oji-san!

Yıllardır bize gösterilen o kılıç ustası samurayın ismi Jin Sakai, bunu bir kenara not edin. Sakai-dono diye hitap ediliyor kendisine çünkü saygın bir samuray. Üstelik amcası, Tsushima'nın lideri Shimura-sama'dan başkası değil. Jin'in babası küçükken ölmüş ve onu amcası büyütmüş; hem de saygın bir samuray olarak, tüm samuray öğretileri ve ahlakıyla donatılmış bir şekilde.

Gel gelelim işler bir gün iyiye gitmiyor ve Moğol istilası Tsushima'yı vuruyor. Küçük adanın savunması Moğolları durdurmaya yetmiyor, son bir savunma hattında Jin ve amcası, bir grup samurayla birlikte sırt sırta

Baska bir acıdan...

Oyuncular olarak, bize kocaman bir açık dünya, içinde de yapılacak tonla iş görünce tüm tecrübe güzel bir oynanışla buluşunca keyfimiz yerine geliyor. Lakin bu formül yıllardır pek az geliştirilmiş durumda.

Şöyle bir durum var ki kocaman bir dünya yaratıp bunun içine çok sabit görevler ve öğeler yerleştirmek bence demode bir bakış açısı. Elimizdeki örnekte yine kocaman bir harita var, yine soru işaretli bölgeler yer alıyor ve sürekli bir takım noktalara gidip oradaki standart işleri yapıp asıl hikayeyi de bir yandan devam ettirmeye çalışıyoruz.

Oysaki çok daha büyük ve akılda kalıcı bir hikaye örgüsü geliştirilebilirdi. Ana senaryonun sadece altın renkli görev noktalarından ilerlemesi gerçekten büyük bir kolayca kaçış. Yan görevler hep kendi içlerindeler ve ilk World of Warcraft gibi, "şuraya gidip şunların icabına" bak formatında birçok işle karşımıza çıkıyorlar. Tilkilerin peşinden gitmek hep aynı, Haiku yazılacak noktalar aynı, tapınak tırmanışları aynı...

Dediğim gibi oyuncular, önlerine sunulan işleri yapmayı seviyorlar ama yıllarca konuşulacak ve sektörde atılım yapacak bir oyun olmak için oyuncuyu şaşırtmak, şimdiye kadar sunulmuş olandan fazlasını yapmak gerekiyor bana sorarsanız.

Konular daha iç içe geçse, keşfedilecek ve ana senaryoda işe yarayacak gizemler olsa, tilki tapınağı bulma işinde hep farklı mücadeleler bizi beklese, çok da önemli gibi gözükmeyen bir yan görev ana senaryoyu kalbinden etkilese, hikaye olarak sunulan görevler daha akılda kalıcı senaryolara ve karşılaşmalara yol verse, mükemmel olmaz mıydı?

Elbette işin yapımcı boyutu var, 300 tane işle uğraşılıyor ve işin ucunda para kazanma telaşı da var ama 33 yıllık bir oyuncu olarak beklentimin yüksek olması da bence pek olağandışı değil...



savaşıyor ama başarılı olamıyorlar. Jin ölüme terk edilirken amcası Moğol lideri tarafından tutsak alınıyor. Jin Yuna adındaki bir kadın tarafından kurtarılıyor ve amcasını kurtarmak için büyük bir maceraya çıkıyor. Jin'in bu serüveninde ilk amacı ekibi genişletmek. Amcasının esir olarak tutulduğu kaleyi tek başına istila etmesi mümkün olmadığından, Tsushima'nın yetenekli savaşçılarından peşine düşüyor. Tabii bu arkadaşların da hep kendi dentleri olduğu için önce onların dentlerini çözüyoruz, sonra yardımlarını cebe atıyoruz.

Böylelikle oyunda neyin peşinde olduğumuzu anladınız. Zaten Ghost of Tsushima senaryosuyla sizi hayrette bırakmaya çalışan ya da çok acayip hikaye geçişleriyle şaşırtmaya çalışan bir oyun değil. Yapımcılar Kurosawa ekolü bir oyun geliştirmek istemişler, bunu açık dünya yapmaya karar vermişler ve intikam-aksiyon-onur üçlüsünde bir oyun geliştirmişler. Siz deyin AC: Japan, ben diyeyim Infamous 3: Japan Under Siege...

Samurai no Kage

Haritamız üç bölgeden oluşuyor. Izuohara, Toyotama ve Kamiagata. (Japonca ile hiç alakamız yoksa bu isimler uzaylı dili gibi gelmiş olabilir.) Serüvenimize Izuohara'da başlıyoruz, ardından Toyotama'ya geçiyor ve saatlerimizi görev peşinde harcıyoruz da harcıyoruz.

Assassin's Creed oyunlarından farklı olarak, burada –neyse ki- nereye gideceğimiz alenen gösterilmiyor. Çevrede dolaşırken, bir şeyleri keşfetmek direkt olarak yakınına giderek gerçekleşiyor. Önemli yerler için bir kuş bize yön gösterebiliyor veya ilgi çekici bir noktadan geçtiyse, bu haritada bir soru işareti olarak yer alıyor. Tüm adada yapabileceklerimizin bir özetini geçeyim.

Öncelikle yan görevler... Bunların bazıları birkaç bölümden oluşan ve belirli bir karakteri ön plana koyan hikayelerden oluşuyor. Tamamladığımızda birkaç parça crafting eşyası kazanıyor, unvanımıza bonus alıyor ve yolumuza devam ediyoruz. Bunlardan daha küçük olan görevler var





ki onları genellikle birer söylenti olarak öğreniyor ve haritadaki yere gidip ufak bir kavgıktan sonra çözüyoruz. Kahramanımızı geliştirmek adına giriştiğimiz standart görevler arasında tilki peşinde koşup Inari tapınağını bulmak baş sıralarda yer alıyor. Bu tapınaklar bize "charm" olanağı olarak geri dönüyor. Charm'lar aslına bakarsanız RPG'lerdeki pasif yetenek veren nesnelere gibi çalışıyor. Oynayış stiline göre farklı farklı charm'ları kuşanabiliyorsunuz ve bunları bulmak için de yine yan görevleri yapmanız gerekiyor. (Inari tapınakları charm slot'u veriyor; charm'ın kendisini değil.) Inari tapınaklarını tilkinin yardımı olmadan da bulmak mümkün ama genelde güzel gizlendikleri için gerçekten şanslı olmanız lazım.

Oyunda yeteneklerimizi kullanmamıza yarayan Resolve barımızı geliştirmek içinse Bamboo Strike noktalarını bulmamız gerekiyor. İlk önce art arda üç tuşa basarak, üç tane bambuyu kesiyoruz, daha sonra beş ve son olarak da yedi tuşa basıp yedi bambuyu biçtiğimizde Resolve'ümüzü artırma şansı kazanıyoruz. Birkaç denemede kolaylıkla yapılabilen bu yan iş de kısa sürede monoton bir hal alıyor.

Haiku yazdığımız noktalar ve sıcak suya girip sağlık puanımızı biraz yükselttiğimiz alanları bulma işi dışında, çok daha zorlu bir yan görev var ki o da tapınakları keşfetmek. Bunlar yüksek yerlerde yer alıyor, yolları da her zaman için yıkık. Biz de Uncharted'dan kopartılmış bir oynayış gibi, yüksek yerlere tırmanma çabasına giriyor, patikaları aşırıyor, çıkıntılara tutunuyor, daldan dala atlıyor ve nihayetinde istediğimiz noktaya varıyoruz. Buradaki oynayış Uncharted'a gerçekten o kadar çok benziyor ki Sucker Punch'ın alenen kopyala yapıştır yaptığını söyleyebilirim. Ana görevlerimiz ise haritada altın renkli ikonlarla gösteriliyor. Bunlar hikayeyi ilerletiyor, diğer görevlere göre daha kapsamlı işler yapmamızı istiyor ama nihayetinde yine bir yerlere gidip, birilerini pataklıyoruz. Çağrı ana görev başka bir karakterin bize eşlik etmesiyle gerçekleşiyor. Bu tipteki görevlerde düşmanlara, yoldaşımızla birlikte karşı koymak ayrı bir keyif.

Katana wo Hanasu

Bir Tanto ve bir de Katana taşıyan bir samuray olarak, dövüşlerde sadece katanamızı kullandığımızı bildirmek isterim.

Diyelim ki önümüzde birkaç tane düşman var. Bunları hangi silahımızla katledeceğimizi tamamiyle bize kalıyor. Tanto ile onları gizlice ve samuray onuruna aykırı bir biçimde mi öldüreceğiz, yoksa yiğitçe dövüş girip katanamızla içlerinden mi geçeceğiz?

İkinci seçenekte de bizi Standoff adında bir mekanik bekliyor. Bu, düşmanlarımızı onurlu bir biçimde dövüşe davet etmek demek. Standoff yazısı ekrana geldiğinde yukarı tuşuna basıyor ve ardından üçgen tuşuna basılı tutarak rakibimizin hamle yapmasını bekliyoruz. Ne zaman ki saldırıya geçerler, o zaman tuşu bırakıyoruz ve rakibimizi tek hamlede ortadan kaldırıyoruz. İlerleyen vakitlerde rakiplerimizi bizi şaşırtmak için ufak hamleler yapabiliyor, buna kanmamamız gerekiyor. Biz de yetenek puanlarımızla tek düşman yerine, bize saldıracak olan iki düşmanı daha ikiye biçmeye hak kazanacağımız yeteneği alıyor ve Standoff işini başka bir boyuta taşıyabiliyoruz. Hele ki bazı Moğol kamplarında, kampın liderine denk gelirse bu zorlu düşmanı da tek vuruşta öldürebiliyoruz, bayağı havalı oluyor.

Samuray ruhuna aykırı olduğu için amcamız hırsızların ve katillerin tercih ettiği, gizlilikle öldürme işini sevmiyorlar. Ne var ki dilersek tüm oyunu eski AC oyun-

4K mi, FPS mi?

Eğer bir 4K TV ve PS4 Pro sahibiyse, muhtemelen oyunu yüksek çözünürlükte oynamak isteyeceksiniz ama bu da size 30 FPS sınırı olarak geri dönecek. 1080p grubundansanız daha yüksek FPS alıyor, çözünürlükten feragat ediyorsunuz.



Fotoğraf modu

Özellikle Sony oyunlarında artık bir standart haline gelen fotoğraf modu, burada da bulunuyor ve hiçbir oyunda görmediğimiz çok değişik bir özelliğe de ev sahipliği yapıyor. Fotoğraf moduna geçtiğimizde "Particle" kısmından oyun içine direkt olarak bir dolu dökülen yaprak, uçan kuşlar, kelebekler ekleyebiliyoruz ve inanılmaz bir görüntü ortaya çıkıyor.

Mutlaka deneyin!

larındaki gibi düşmanlarımızı gizlilikle ve onursuz bir şekilde, tek vuruşta öldürerek de götürebiliyoruz. Hatta bunun için Wind Chime adında, ses çıkaran bir aparatımız ve Kaganawa isimindeki halatlı kancamız da bulunuyor. Bu kanca işini açıkçası zamanının muhteşem oyunlarından biri olan Tenchu'daki gibi düşünmüştüm ama daha çok yine Uncharted benzeri çıktı. Jin kancasını ancak belirli yerlere fırlatabiliyor ve genellikle yüksek yerlere tırmanmak ve kamplarda da çatı tepelerinde dolaşmak için kullanabiliyor. Öyle Tenchu'daki gibi istediğimiz noktaya Batman gibi kancayı atışleyip kendimizi çekmek yok. Eğer öyle olsaydı ben kesinlikle onursuz yolu seçerdim.

Benim genel olarak oyundaki tutumum şu şekilde oldu. Diyelim ki içi adam kaynayan bir kamp var. Eğer çok yakınımda, her şeyden habersiz dev kalkanlı veya balyozlu bir arkadaş yoksa direkt Standoff'a geçtim. Ardından da tüm kamp üstüme gelse de bir samuray gibi dövüşüp neredeyse kimseyi gizlilikle öldürmedim. Lakin yine oyunun biraz ilerlerinde "kağıt kapı arkasından kılıç saplama" şeklinde bir teknik öğreniyoruz. Oyun da inat gibi birçok adamı bu kapıların arkasına konumlandırıyor ve kendinizi bu tekniği uygulamaktan alamıyorsunuz. Sonra da gidip Moğol lideri bizi babamıza ispiyonluyor. "Yeğenin adamlarımı korkak bir köpek gibi arkalarından bıçaklayarak öldürüyor..." diyor, amcamız da, "Jin öyle bir şey yapmaz!" diyor. Oldu, 12 kişiye karşı kılıç sallayayım... Yarisinde balyoz var, bazısında bomba, okçusu, manyağı hepsi beni parçalamak isterken ben de onur peşinde koşayım. Haydi canım... Haydi.

İma, korusu!

Dövüş olayından devam edelim çünkü konu mühim. Yine bir örnekle, Moğol kamplarından birine daldığımızı düşünelim. Bir dolu adamla başa çıkmamız gereken durumlarda genellikle çok eğleniyoruz çünkü yapımclar oyunu zor yapmamış.

Ölebiliyoruz, hem de bazen çok saçma bir şekilde ama bu, oyunun zorluğu yüzünden olmuyor; daha çok kendimizi çok üstün görüp dikkatsiz davranıyoruz. Moğol arkadaşların hiçbiri dümdüz kılıç darbelerine karşı savunmasız değil. Hepsinin elindeki silahla, kalkanla darbelerimizi karşılıyor. (Okçular dışında.) Dolayısıyla, eğer arkaları dönük değilse düşmanlarımızı düz saldırılarla yenemiyoruz. Ya bu sayfalarda yer alan bir kutuda değindiğimiz "Stance" yani duruş değiştirme işine gireceksiniz, ya da önce rakibinizin saldırmasını bekleyeceksiniz –ki ben sanırım oyun boyunca ikinci şıkkı kullandım. Farklı duruşlar, farklı düşmanların savunmalarını kırmak için kullanılabilir ama kalkan tutanı bir yerden, kılıçlarıyla deli deli hareketler yapan başka bir yerden, mızrağıyla böğrümüzü delmek isteyen ayrı bir yerden hamle yapınca o duruş işi de biraz yalan olabiliyor. Biz de ne yapıyoruz, "parry" ve "dodge" mekaniklerinde uzmanlaşıyoruz. Düşmanın saldırısını kırmızı bir X ile yandırdığında mutlaka kaçınmamız gerekiyor, geri püskürtme şansımız yok ama diğer tüm saldırıları karşılamak mümkün. Hatta bunu son saniyede yaparsak düşmanımız tamamiyle açık veriyor, sersemliyor ve onu tek vuruşta indirebiliyoruz.

Samurai Tekniği

Kahramanımızı geliştirmedüğümüz bir açık dünya oyunundan bahsedilemez. Ghost of Tsushima da bu konuda bir hayli bonkör davranıyor; bize o kadar çok geliştirme seçeneği sunuyor ki kazandığımız tecrübe puanlarını nereye yatıracağımızı seçiyoruz. Size üç aşamada kahramanımızı nasıl özelliklerle donatabiliyoruz, anlatayım.

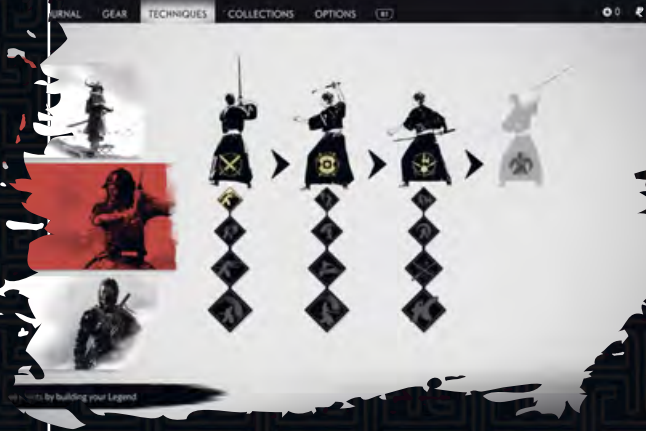
Samurai

Bu başlığın altında Deflection ve Evasion ana konular. Mythic kısmını ancak oyundaki bazı görevleri yaparak elde ediyorsunuz, Explorati-on tarafıysa bence en önemsiz kısım. (Özellikle kendisi keşfetmeyi sevenlere.) Deflection, adından anlaşıldığı üzere rakibin saldırılarını geri püskürtmeye odaklı yeteneklerle dolu bir kısım. Tavsiyem önceliği bu kısma vermeniz; böylece düellosundan, yedi kişiye karşı tek başınıza oluşunuza kadar her türlü mücadeleden başarıyla çıkabilirsiniz. Aynı şekilde Evasion da yine çok faydalı ve daire tuşuna atanmış olan kaçınma hareketine bağlı bir dolu geliştirme sunuyor.



Stances

Oyun boyunca Stone, Water, Wind ve Moon Stance gibi çeşitli duruşlar elde ediyoruz. Bunların her biri, farklı tipteki düşmanların gardını kırmakta faydalı ama sağlam reflekslerle, saldırıları savuşturarak derseniz tek bir duruş ile de herkesin hakkından gelebilirsiniz. Stance geliştirmeleri, saldırılarınıza ve defansınıza yeni hareketler ekliyor lakin bunlar olmadan da oyun gidiyor, bilginize.



Ghost

Bombalar ve kuni'ler Ghost silahları olarak geçiyor ve bunları hikayede ilerledikçe, unvanınızı arttırdıkça kazanıyorsunuz. Bir ekipman, bir kez açıldıktan sonra da yetenek puanlarıyla geliştirilebiliyor. Evolving Tactics ise çeşitli yeteneklerimizi daha da geliştirmeye yarıyor. Mesela The Last of Us'taki dinleme yeteneğimizin bir benzeri burada da var; bunu geliştirerek düşmanlarımızı duvarların ardında görünürken daha da hızlı yürüyebiliyoruz. Gizli saldırılarımızı güçlendiriyor, ölümden dönme şansı elde ediyoruz. Ghost yetenekleri önemli, es geçmeyin.





Düello

Boss kıvamındaki karşılaşmaların oyundaki karşılığı düellolar olarak düşünülmüş. Önemli bir karakterle karşı karşıya geleceğiniz zaman, vahşi batı kamera açılarıyla bir düello hazırlığına giriliyor ve sonra da bolca kaçınmalı, geri püskürtmeli bir kılıç mücadelesine giriliyor. Burada yeteneklerimizi, diğer ekipmanlarımızı kullanamıyoruz. Varsa yoksa standart kılıç saldırıları. Ve fakat bu durum düelloları gerçekten yeteneğe dayalı bir hale getirmiş. Saldırıları karşılayıp geri püskürttüğünce, tam zamanında hamle yaptıkça gerçekten bir samuray gibi hissedip gaza geliyorsunuz. Bu karşılaşmalar başlarda biraz zorlu geçiyor; hem sağlık puanımız az oluyor, hem de alışkanlığımız olmadığından biraz zorlanıyoruz. İlerleyen kısımlarda ise hiç hasar almadan bile dövüşleri tamamlamak mümkün olabiliyor. Maalesef düellolarda da çeşitlilik biraz az; çoğu aynı formatta geçiyor. Yine de mücadeleler keyifli geçtiği için onuncu kez de aynısını yapsanız sıkılmıyorsunuz.

Kaçınma, geri püskürtme, tam vaktinde darbeyi indirme gibi durumların oyuna resmedilişi de gerçekten muhteşem olmuş. Sanırım bundan daha iyi bir kılıç dövüşü şimdiye kadar görmedik. (Samuray anlamında.) İyi oynamanızın karşılığını o kadar güzel alıyorsunuz ki bir noktadan sonra herkesle kapışmak istiyorsunuz. Bir tek balyozlu ve kalkanlı arkadaşlar sorun çıkartıyor; onlarla dövüşmek hiç ama hiç keyifli değil ama onların ilacı da Kunai adındaki mucizede.

Kahramanımız Jin, belirli bir miktarda bıçak taşıyabiliyor. (Naruto'cular bunların ne olduğunu hemen anlamıştır.) Bu bıçaklar direkt olarak düşmanı sersemletiyor ve elinde kalkan mı varmış, dev gibi bir balta mı taşıyormuş fark etmeden düşmanı saldırıya açık hale getiriyor. İsterseniz her düşmanı bu şekilde sersemletebilirsiniz ama benim tavsiyem ancak fazla problem çıkartanlara karşı kullanmanız. Kunai dışında bombalar, yapışkan bombalar ve oklarımız da düşmanları haklamakta bir hayli işe yarıyor. Ok işi başta çok zayıf. Half Bow adında dandik bir yayımız oluyor ve onunla hiçbir şey yapmak istemiyoruz. Ne zaman ki Long Bow'a kavuşuyoruz, o zaman işin rengi değişiyor zira diğer yaya göre daha yavaş bir kullanımı olsa da çok güçlü atışlar yapabildiğimiz için,

bir tetikçi gibi düşmanlarımızı patır patır avlayabiliyoruz. Hatta bu yayla birlikte patlayan oklar da kullanabiliyoruz, ortam hepten kopuyor. (Long Bow görevini hemen yapmanızı tavsiye ederim.) Dövüşlerde kullanabileceğimiz birkaç güzel hareket daha var ki onlar da Mythic yetenekler olarak geçiyor. Bir tanesi düşmanımızı tek hamlede öldürmemizi sağlıyor, bir diğeri üç tane düşmanı, çok artistik bir şekilde Rurouni Kenshin gibi kesmemize yarıyor. Daha da ileride kılıcımızı aleve verip herkesi yanmaya bırakacak hale bile geliyoruz.

İşin özünde dövüşler gerçekten eğlenceli, heyecan verici ve oyunun atmosferine gayet uygun bir şekilde vuku buluyor. Belki de oyunun en güçlü kısmı dövüş mekanikleri olmuş diyebilirim.

Utsukushii Keshiki

Biraz görsellikten bahsetmem lazım; az daha anlatmazsam infilak edeceğim. Oyunun bir fragmanı yayımlanmıştı, çok uzakta bir tarihte de değil. Orada bir şekilde, grafiklerin garip bir yapaylıkta olduğunu düşünmüştüm. Sonra oyun geldi, yükledim, açtım, bir ata bindim ve o beyaz çiçeklerin arasında süzölmeye başladım mı... Yarabbi, o nasıl bir histi öyle! Gerçekten yıllardır böyle bir görselliğin içine düşmemiştim. Çiçeklerin arasından



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Oynanış mekaniklerine alışmaya çalıştığımız ilk saatimiz bizi oyunun mükemmel görselliğiyle buluşturuyor ve heyecandan heyecana koşuyoruz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oyun alanı o kadar büyük ki, oyunu normal bir tempoda oynarsanız ilk haftada halen ilk bölgede doluyor olabilirsiniz.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Tüm ayınızı rahatlıkla doldurabilecek oyunu bitirip bir kez daha oynamak bile çok mantıklı, o kadarını söyleyeyim.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%70 Kılıcımızı Moğollarla buluşturuyoruz.

%20 At sürüp yeni yerler keşfediyoruz.

%10 Tilkinin peşinde tapınak arıyoruz.



ARTI

- + Görsellik gerçekten inanılmaz; birçok oyun örnek almalı.
- + Japonya atmosferi başarılı.
- + Kılıç dövüşleri gerçekten muazzam.

EKSİ

- 20 yıl öncesinin açık dünya konseptine sahip.
- Akılda kalıcı hikayeler pek az.

SON KARAR

Bu sayfalardaki bir kutuda yer alan eleştirilerimi aynı bir konu olarak tutarsak Ghost of Tsushima PS4 için yapılmış en iyi oyunlardan biri diyebiliriz. Japon kültürünü seveni kucaklayan, alakası olmayanı da o tarafa çeken, oynanışı ve oyun süresiyle de parasının hakkını sonuna kadar veren devasa bir kılıç aksiyonu. Kaçmaz...

92



çıkıtım, sapsarı yaprakların döküldüğü bir tapınağa geldim. Oradan çıktım, gece oldu, ay ışığı bir vadiye yayıldı, her şeyi bırakıp manzarayı izledim. Her ne kadar bazen renkler fazla canlı olsa da her türlü manzara, ortam beni büyüledi.

Ve size çok acayip bir şey söyleyeceğim, oyunda keşfettiğimiz her türlü noktaya tek tuşla ışınlanabiliyoruz ve yükleme hızı gerçekten çok başarılı. Hatırlıyorum da AC Odyssey'de Fast Travel dedikten sonra gidip buzdolabının altını üstüne getirebiliyordum, sonra dönüyordum, oyun kilitlenmiş. (Xbox One'da böyle bir problem de vardı, sağ olsun.)

Karakterlerin modellemeleri ve ortamdaki o eski Japonya havası da bence çok başarılı. Bir tek bizim arkadaş Jin, nedense biraz ahlak ve bir Japon'da olması pek mümkün olmayan bir sakal yoğunluğuna sahip. (Japonya'da kaldım kaç ay, öyle sakal çıkmıyor adamlarda.) Oyundaki kadınlar da biraz çirkin ayrıca, herhalde dönem yüzünden. Bir Memoirs of a Geisha beklemeden diye söylüyorum...

Özetle PS5 oyunu diye göstersem inancağınız bir görsellik söz konusu. Ben bayıldım,

Japon kültürü meraklıları başta olmak üzere, herkesin seveceğini düşünüyorum.

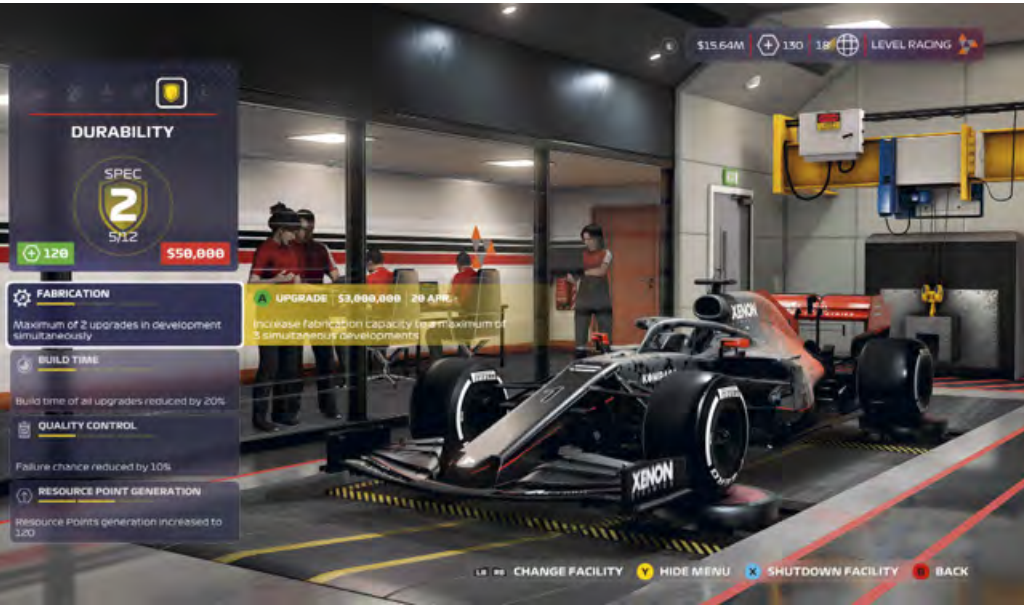
MMORPG desu ka?

İşin özetinde, yapı itibarıyla karşımızda resmen bir MMORPG oyunu var. O görev, bu görev, bu karakter geliştirmesi, şu envanter derken bir oradayız, bir burada. Harita da gerçekten kocaman, gez gez bitmiyor.

Bu oyundan beklenmemesi gerekenler arasında sürükleyici bir hikaye, duygusallık, akılda kalıcı anlar yer alıyor. Bunlar kötü mü, belki bazılarımız için öyle fakat yapıcılar direkt olarak sağlam bir atmosfer hazırlayıp oyuncuyu o döneme bırakmak istemişler, fazlasını da amaçlamamışlar. Dolayısıyla bu da bizi bolca dövüşle bezeli, "açık dünya oyunu" temasının tam karşılığına getiriyor.

Bir Japon kültürü fanatığı olarak oyuna anında ısındım ama verdiğim puan bu yüzden yüksek değil. (Belki 1-2 puan.) Ghost of Tsushima belki yenilikçi değil, belki tüm klişeleri kullanıyor ama oynaması da bir o kadar keyifli. Diyeceklerim bu kadar, sayounara! ♦ **Tuna Şentuna**





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

F1 2020

Bugüne kadar gördüğünüz en iyi Formula 1 oyunu!

Formula 1 ve Michael Schumacher. Formula 1 konuşulan her yerde adından söz ettiren, adı geçtiğinde Formula 1 izleyenlerin bile saygı duyduğu ve Dünya'nın gelmiş geçmiş en büyük sporcularından biri. 306 Grand Prix'ye katılma, 91 yarış zaferi, 68 pol pozisyonu, 77 en hızlı tur, 155 podyuma çıkma, lider gidilen 5.111 tur ve bunların sonucunda gelen 7 kez Formula 1 Dünya Şampiyonluğu. 2004 sezonunda ilk 13 yarışın 12'sini kazanmış ve son şampiyonluğunu kutlamış, kazanmaya takıntılı bir hız canavarı. 2013 yılında geçirdiği kayak kazasından dolayı 7 yıldır kendisinden haber alamadığımız efsaneyi özlüyoruz ve bir gün onu ayakta görmeyi umuyoruz. #keepfightingmichael

Codemasters'tan gelmiş en iyi şey

Codemasters bu sene F1 2020 oyununda Michael Schumacher'i ve onun yarıştığı efsane

olmuş araçlarını bize göstermek, deneyim ettirmek için özel bir sürüm hazırlamış. F1 2020 Seventy Edition adıyla çıkan yapımı F1 2020 Deluxe Schumacher Edition olarak satın alırsanız dört adet özel Schumacher aracına, Schumacher araç tasarımlarına, sürücü tulumlarına, kask tasarımlarına ve podyum sevinç hareketlerine erişiyorsunuz. F1 2020'yi satın alacak herkese şimdiden bu sürümü satın almasını şiddetle tavsiye ediyorum.

F1 2020 için yazının başında bugüne kadar gördüğünüz en iyi F1 oyunu ibaresini kullandım. Bunun en büyük sebebi Codemasters'ın senelerdir üstüne koyarak ilerlettiği yapıma bu sene birçok yenilik getirerek adeta "İşte, istediğim F1 oyunu!" dediğimi. Malumunuz, Covid-19 virüsü tüm Dünya'yı etkiledi ve bu etki sonucunda her alanda olumlu/olumsuz ilerlemeler ortaya çıktı. F1, 1966 Monaco

yarışından bu yana ilk kez Avrupa'da başladı. Bu hazırlanış ve belirsizlik sürecinde Codemasters, Lando Norris, Charles Leclerc gibi F1 yıldızlarının da katıldığı F1 Espor yarışları düzenledi. Bu süreçte sporcular F1 2019 oyununu normalden daha fazla deneyimledi. Tabii bu da oyunun daha detaylı incelenmesine, eksiklerin ve yanlışların görülmesine sebep oldu. Bunlara bir örnek F1 2020 oyununda karşımıza çıkan yeni ERS Modu. F1 araçlarında tek tuş ile yönetilen bu sistemi önceki oyunlarda beş mod ile ayarlıyorduk ki sürücüler bunun yanlış olduğunu, düzeltilmesi gerektiğini söylediler. Bu sayede karşımıza tek tuş ile Overtake moduna aldığımız ERS Modu ortaya çıktı. Codemasters, Covid-19 döneminde notlarını alarak oyunun içeriğini gerçek F1'e daha da yakın bir hale getirdi.

Hoş geldin "MyTeam Modu" ve Split-Screen!

Her sene yeni F1 oyunu duyurulduğunda şahsen en çok beklediğim yenilik kendi F1 takımımı kurmak, aracımı geliştirmek ve gerçek takımlara meydan okumaktır. F1 2020 ile bu isteğim gerçeğe dönüştü ve MyTeam modunda kendi takımımı kurarak gride yer alan diğer on takıma karşı mücadele edebiliyoruz. Adım adım ilerlemek istiyorum. MyTeam modunda hem sürücü hem de takım sahibi olarak yer alıyoruz. Karakterimizi daha önceki oyunlarda kariyer ve multiplayer modundaki gibi oluşturuyoruz. Takımımızın ismini, logosunu, renklerini belirleyip bunların doğrultusunda sürücü tulumumuzu, kaskımızı ve aracımızın renk düzenini belirli tasarımlar üzerinde biçim-



Kinguin'den dijital olarak satın alın!





lendiriyoruz. Oyuna yeni eklenen Podium Pass sistemi ve PitCoin ile farklı tasarımlar da alabiliyorsunuz. Bu tasarımları da MyTeam, Career ve Multiplayer modunda kullanabiliyorsunuz. MyTeam serüvenimizin başında bize verilen bütçe doğrultusunda karşımıza sunulan dört motor üreticisinden (Mercedes, Ferrari, Renault ve Honda) birini seçiyor, yanımızda yer alacak takımın ikinci sürücü ile anlaşıyor ve takımın ana sponsorunu belirliyoruz. Ana sponsoru bize haftalık olarak verdiği ve sezon sonunda hedefini yerine getirirsek vereceği iki bütçenin ışığında seçiyoruz, çok para veren her zaman en mantıklı seçim olmayabilir. Burada oyunu oynadığınızı zorluk, seçtiğiniz motor üreticisi ve takım arkadaşınızın rating puanı yüksek öneme sahip. Rating puanı demişken MyTeam moduna özel bu sene tüm pilotlar futbol oyunlarından aşına olduğumuz bir rating değerlendirmesine sahip. Örneğin oyunun en iyi sürücüsü Lewis Hamilton 94 rating değerine sahip ve kendisini takımımıza katmak istediğimizde \$19.5m kontrat bedeli bulunuyor. Daha düşük sürücü Lando Norris 78 rating ve \$6m değerinde. Bu değerler her sezonda sürücülerin performansına göre değişiyor ve sürücüler emekli olabiliyor. Onların yerine de F2'den yeni pilotlar katılıyor. Sezon içerisinde de sekiz yarışta bir kez sürücü görüşmeleri gerçekleştirilebilir.

Ben ilk sezonumda Mercedes motoru, efsanenin oğlu 62 rating değerine sahip Mick Schumacher (kendisini takımdan yolladığımda 70 ratinge ulaşmıştı) ve orta gelirli sponsoru tercih ettim. Ana seçimlerimizi yaptıktan sonra bu sene kariyer modunda ve MyTeam modunda bir sezonda 22/16/10 yarışlık takvimlerden birisini seçebiliyoruz. Eğer kısa bir sezon istiyorsanız 10 yarış seçeneğini seçerek çok sevdiğiniz pistlerle sezonları hızlıca bitirebilirsiniz. Her sezon başında bunu değiştirebilmeniz de güzel bir artı. Takımınızın yarış yaptıkça ve röportajlarda verdiğimiz cevaplara göre artan

bir beğeni seviyesi var. Bu seviye arttıkça yan sponsorlar ile anlaşabiliyor, fabrikamızı daha hızlı geliştirebiliyor ve Vettel, Bottas, Verstappen gibi deneyimli sürücüleri takımımıza katmak için görüşebiliyoruz. Geçtiğimiz oyunlardan aşına olduğumuz R&D ağacı bu sene de devam ediyor. Burada aracımızın motor, aerodinamik, kasis ve dayanıklılık yanlarını güçlendirebiliyoruz. MyTeam modu ile bunun yanına departman geliştirme özelliği de eklenmiş. Takımımızın yukarıda saydığım dört bölümün yanına kişisel ve pazarlama bölümleri ile altı ayrı departmanını kariyerimiz boyunca elde ettiğimiz paralar ile geliştiriyoruz. Bu geliştirmeler araç performansı ve takım beğenisini çok fazla etkiliyor. Pazarlama departmanım ikinci seviye olduğu için Verstappen benimle görüşmeyi kabul etmedi. Ayıp! MyTeam modu esasında kariyer moduna bu saydıklarımın eklenmesi ile oluşuyor. F1'i seven her oyuncu bu modda günlerini, haftalarını harcayabilir. Kendi takımınız ile Mercedes AMG dominasyonuna son verdiğinizizi düşünün! Off. MyTeam yanında senelerdir neden oyundan çıkarıldığını anlamadığımız split-screen özelliği de F1 2020'de karşımıza çıkan önemli bir özellik. Tek cihazda ekranı ikiye bölerek arkadaşımızla birlikte oynayabileceğimiz bu özelliğin geri dönmesi ev kalmalarında sabaha kadar F1 oynama keyfini de yanına getiriyor. Geçtiğimiz senelerden aşına olduğumuz multiplayer modu da aynı hali ile hayatına devam ediyor. Yeni pistler, yeni görünümle ile multiplayer deneyimini sevenleri bekliyor.

Yenilenmiş ve gelişmiş yarış deneyimi

F1 2020'de yarış öncesi zorluk ayarlarında karşımıza iki farklı mod seçeneği sunuluyor. Standart önceki oyunlardan aşına olduğumuz seçenekleri tek tek ayarlayabildiğimiz mod. Yeni gelmiş Casual mod ise oyunu ilk kez oynayacaklar için hazırlık aşaması diyebiliriz. Bu modu seçtiğinizde aracı pistte tutma-

nız kolaylaşıyor, DRS/ERS ve benzin akış ayarlarını da otomatik olarak ayarlıyor. İlk kez oynayacakların bu modu seçmesini öneriyorum. F1 2019'a göre oynanış dinamikleri elden geçirilmiş, araçlar biraz daha hızlanmış. Bu sayede birçok virajda tam gaz geçme olasılığımız gerçekteki gibi daha yüksek. Viraj çıkışlarında da daha agresif olabiliyoruz. Ani frenlemelerde aracın lastikleri F1 2019'a göre hemen kitlenmiyor. Temas anlarında araç gereksiz ağır hasarlar almıyor, kerblerin üzerinde geçtiğimizde hemen kendini atıyor ve daha güçlü, ağır otomobilleri hissediyorsunuz. Bu da tabii daha zor ama daha gerçekçi bir deneyim ile alışıldığı zaman daha çok keyif veren bir oynanışı ortaya çıkartmış. Yapay zekalar start anında daha yavaş ama yarış esnasında çok daha agresif. Artık robottan çok birer sürücü gibi davranıyorlar. Hata yapıyorlar, arkadan kaymalar yaşıyorlar, lastik yakıyorlar. Aferin! F1 2020'de motor sesleri de kesinlikle hibrit dönemin en gerçekçi araç seslerini sunuyor. Grafikler tarafında ufak geliştirmeler mevcut. Burada büyük sıçramayı yeni grafik motoru ile seneye bekliyoruz. Grid ve podium animasyonlarında da eklemeler yapılmış ki bu da oyunu çok oynadığınızda bu anlarda sıkılmanızı azaltıyor.

Oynanış tarafında beklenmedik iyileştirmeler ve MyTeam modu oyunun bu seneki en büyük artlarından. F1 2020, yarış sever bir oyuncuysanız kesinlikle oynamanız gereken bir yapım olmuş. Kesinlikle tavsiye edilir efemim!

◆ Tunahan Ertaş

KARAR

ARTI Çok daha gelişmiş oynanış. MyTeam modu. Araç sesleri ve split-screen.

EKSİ Tribün sesleri zayıf. Röportaj kısmı birebir aynı.

95



DEATH STRANDING

MEDENİYET ÇÖKERSE HEPİMİZ YÜRÜMEK ZORUNDAYIZ

Video oyun dünyasında büyük sansasyon yaratarak ortaya çıkan, ünlü Hollywood aktörlerinin arz-ı endam eylediği video oyunu Death Stranding, nihayet PC oyuncularına da ulaştı.

Pandemi nedeniyle otomobil üreticileri otomobil üretmeyi bırakmış ve oluşan aşırı talep nedeniyle, ikinci el otomobil fiyatları da neredeyse sıfır otomobil fiyatlarını geçmişken, Death Stranding, sanki bir ibret vesikası olarak karşımızda duruyor. Bu oyundan çıkaracağımız çok dersler var. İncelemenin ilerleyen kısımlarında o derslere değineceğiz ama ilk ve en önemli derin altını çizerek incelemeye başlamak istiyorum ki, böylece oyunun ruhunu da anlamış olalım... Yürüme meselesine bu kadar vurgu yapmamın altı boş değil. Death Stranding aslında tam anlamıyla bir yürüme simülasyonu olarak tasarlanmış. Şaka gibi geliyor ama öyle. Oyunun ilerleyen bölümlerinde oyunun kahramanı arkadaşın motosiklet, pickup ve hatta kayak gibi araçları sürmesi de mümkün oluyor ama neticede çok uzun bir süre yürümek zorunda kalacaksınız. Kafanız karışmadan önce ben oyunu daha basitçe anlatmaya çalışayım.

Oynamayanlar için başa alalım

Death Stranding oyununu gören herkesin aklına ilk gelen soru, "bu oyun nedir, ne anlatıyor, nasıl oynanıyor," oluyor. Çünkü oyunun fanitım materyallerinde hep göğsünün üzerinde, cam

reçel kavanozu içinde yeni doğmuş bir bebek taşıyan Norman Reedus'u görüyoruz (The Walking Dead dizisindeki motosikletli abimiz). Bu abimiz ayrıca sürekli görünmeyen korkutucu hayaletlerin arasında yürümeye çalışıyor ve bir de omzunun üzerinden çıkan döner uydu anteniyle acayip acayip bişiler bişiler. Kimse oyunun ne anlattığını tam olarak anlayamıyor. Dert etmeyin, yalnız değilsiniz. Oyunun yapım-cısının, oyununu pazarlamak için kullandığı bir strateji olarak görüyorum bunu. Merak, gizem, acayip acayip şeyler, hayaletler falan... Haliyle herkesin içinde ürperti dolu bir merak duygusu oluşuyor. Ama ben şimdi aklınızdaki tüm merakı tek bir cümleyle silip atacağım, oyun hakkında ki tüm sorularınız bir anda cevap bulacak. Bu oyun nedir sorunuzun cevabı çok basit: Büyük bir felakete mahvolmuş geleceğin ABD'sinde, ülkeyi yeniden kurmaya ve aktif hale getirmeye çalışan bir organizasyonun kargo elemanını oynuyorsunuz. Evet arkadaşlar, hikayeniz bu. Kargo taşımak. Oradan oraya, buradan şuraya, şuradan oraya paso kargo taşıyorsunuz. Ve üstelik bizim keka kargocular gibi, evine bile gitmediğiniz alıcının telefonuna mesaj atıp, "ivi gildik imi sizi ivdi bilimidik, kirginizi gilip ifisimizdin ilibilirsiniz," diyemiyoruz. Kargoyu adam gibi, sırtımızda dağ bayır taşıya taşıya götürüp alıcısına teslim etmek zorundayız. Aslında bu oyunu bütün kargo şirketlerine zorunlu eğitim olarak oynatacaksınız, biraz ders çıkarsınlar.

Neyse...

Şimdi diyeceksiniz ki, "bunun için mi bi oyuna 400 lira vericem? Bu bana hiç cazip bi konu gibi gelmedi." Evet, öyle. Dışarıdan bakınca hiç de cazip görünmüyor ama içine girince olaylar çok başka dosılarım. Oyunun içinde çok acayip şeyler var ki, anlatması bile kolay değil.

Genç ve güzel kızların yanağını yalayarak tehdit eden sayko manyak teröristlerden, bulduğu canlıları çekip çekip alan ruh hastası hayaletlere ve hatta daha yeni doğup da bir kavanoza kapatıldığı halde karakteri olan ve trip de atabilen bir bebeğe kadar her türlü manyak detay oyunda mevcut. Haliyle bu oyunun tam olarak ne olduğunu anlatmak çok kolay değil ama sürükleyici mi? Evet. Kendini oynatıyor. Bunu da nasıl yaptığını ilerleyen sayfalarda açıklayacağım.

Önce bir gerinelim, bir sakinleşelim

Efendim, Japon oyun geliştiricisi deyince, ben hep bi durdum, hatta çoğu zaman oyundan koşarak kaçtım. Çünkü bu Japon insanında bi acayip öfke kültürü var ki, benim eğlenmek için oynadığım oyunda sürekli birbirine hat hut diye bağıırıp kavga eden, atarlı kezban gibi karakterlerin peşinde saatlerimi harcamaya hiç niyetim yok. Bi oyun oynuyorsam, bi çizgi film seyrediyorsam, bi dizi izliyorsam, öfke krizi şovlarını değil de biraz zeka içeren diyalogları

Yapım Kojima Productions
Dağıtım 505 Games
Tür Macera, Aksiyon
Platform PC, PS4
Web www.kojimaproductions.jp



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





kıvamı aldığım için Ubisoft'un seri halinde fabrikasyon ürettiği oyunlarla görsel bir bağ kurabiliyorsunuz ama elbette elinizdeki oyun konu ve oynanış olarak çok farklı bir oyun. Öncelikle oyunda sırtınızda ağır yüklerle yürümeyi öğrenmeniz gerekiyor ki, bunun için birkaç saat harcıyorsunuz ve oyunda en çok sıkılacağımız bölüm burası olabilir. Yani oyunun ilk birkaç saatlik bölümü çok yavaş geçiyor. Yürümeyi öğrenmek deyince de küçümsemeyin. Sırtınızdaki ağır yüklerle, arazide yürümek kolay bir iş değil. Yükün hangi yöne yattığına göre dengeğiniz değişiyor. Karakterinizi dengede tutmalı, hızınızı ve adımlarınızı bu dengeye göre ayarlamalısınız.

Hani lisede, çoğu öğrencinin fizik dersinde kalkıp "hocuam, bu bilgülüler gerçüg hayüttü nü üşümüzü yarüyüçük?" diye espri yapıp ardından da bütün sınıfla beraber "ehehehehe" diye embesil embesil güldükleri bir an vardır, bildiniz mi? İşte o sorunun cevabı bu. Ağırılık merkezi, hız, kütle, merkez kaç kuvveti gibi pek çok değişken, karakterinizin yürüyüşünü etkiliyor. Yürümekte ne var ki diye düşünür fizikçi gücünü küçümserseniz, bi düşüyorsunuz, sırtınızdaki kargolar da hasar alıyor ve hasarlı kargoyu teslim ettiğinizde tabi ki, görevi başaramıyorsunuz. Görev demişken, oyun bize çok sarkastik olarak, Facebook Like sistemine benzer bir görev başarı puanı veriyor. Görevlerdeki başarınız göre, etraftaki insanlar size Like basıyor. Neyse ki bu Like'lar, sosyal medyadaki gibi boş Like'lar değil. Topladığımız Like sayısına göre karakterinize yeni ekipmanlar alıyorsunuz ve

ve yine zeka dolu aksiyonları izlemeyi tercih ediyorum. Haliyle Japon kültürüne küçükten beri alışmadım. Çünkü sürekli hayt huyt diye bağırıp atar üzerine atar yapıyorlar. Ya arkadaş bi dur, insan gibi konuşalım, bi derdini anlayalım, sonra sinirlenecek misin, bağıracak mısın, öfke nöbeti mi geçireceksin, git napıyosan yap. 80'lerin Voltran'ından tut diğer Japon çizgi filmlerine, Japon filmlerine kadar her yerde bi gereksiz öfke şovları... Haliyle küçükten beri ben bu Japon kültürünü sevemedim. Diyeceksiniz ki, abi bizim kültürümüzde hiç mi öfke yok. Olmaz olur mu? Bak, ülkenin en çok seyredilen, en efsanevi dizisi Bizimkiler, full öfke şovu üzerine kurulmuş bi senaryodur. Sürekli o ona bağırır, öteki diğerine sinirlenir, biri ötekine laf sayar, sürekli bi gerginlik, öfke, sinir, atar hali üzerine kurulu senaryo. Ve bilim bakalım, bütün Türkiye buna 150 yıl boyunca güldü. Çocukluğumda yayınlanmış bir dizidir, ekranda birbirlerine bağırıp çağırıp hakaretler savuran, azarlayan, yeri gelip mobbing yapan karakterleri gördükçe, pencereyi açıp aşağıdan gelen geçene bunun neyine gülüyorsunuz saykolar diye bağırıyordum.

Neyse, yıllar sonra, üniversiteyi bitirdim. Önemli bir kurumda sürekli raporlar hazırlayan, deneyimli sosyolog bi arkadaşım vardı. Bi gün bununla sohbet ederken, Bizimkiler dizisinden konu açıldı. Naciye dedim, bu sayko dizide bütün karakterler sürekli bir öfke şovu yapmak üzerine kurgulanmışlar. Senaryo, sürekli karakterlerin sinirlenmesi ve o sinir üzerine çıkan öfke şovları üzerine kurulu. Bizim insanlarımız bu sinir hastası şova neden gülüyorlar? Çünkü senaryo içinde mizah desen yok, çarpıcı bi zeka gıdıklaması yok, romantizm yok, aşk yok, silah, aksiyon, çatışma da yok... Bunlar sürekli, bi mahallenin içinde birbiriyle kavga eden, sinir krizi geçiren, öfke şovu yapan karakterler. Bu ülke bunun nesine 20 sene güldü Naciye, diye sordum. Kız kilit. Cem dedi, şu anda efsanevi bir sosyal tespiti dile getirmiş bulunuyorsun, ben olaya hiç bu açıdan bakmamıştım, bu Bizimkiler dizisi bizim halkın bitmek bilmeyen pasif agresyonunu

yansıtmak üzerine kurgulanış bi öykü dedi ve üniversiteden arkadaşlarını arayıp, çok acayip bi tespit yakalım arkadaşlar diye konuya girdi. O yıllarda internet yok tabi. Cep telefonları da ülkeye yeni gelmiş. Neyse... Asıl konuya dönelim. İşte Japonyalı kardeşlerimiz de ne zaman bi oyun yapsa, öykünün bi yerinde, sağa sola öfke şovu yapan bi Japon abi çıkıyor, saçma saçma tepkiler verip tadımı kaçırıyor.

Rahatladık, konuya geçelim

Konuya dönelim, Death Stranding batının dikkatini çekmek üzere hazırlanmış bir oyun ki zaten doğrudan ABD'de geçiyor. Yani, oyun tamamen ABD üzerine kurulu. Dev bir felaketen sonra ABD'de medeniyet çöküyor. Ülke dağılıyor, ortalıkta tehlikeli, ölümcül hayaletler ve canavarlar dolaşmaya başlıyor. Ayrıca tabii farklı insan grupları da kendi menfaatlerine göre küçük klanlar kuruyor. Bu atmosferde dahil olduğumuz örgüt, insanları yeniden bir araya getirip ülkeyi yeniden ayağa kaldırmaya çalışıyor.

Oyun görüntü olarak bana, Tom Clancy'nin The Division serisini anımsattı. Bunda arayüzün The Division'ın arayüzünün anımsatmasının payı büyük. Hatta Assassin's Creed sersine bile benzetebilirsiniz. Benzer bir artistik tasarım





oyun giderek ilginç bir hal almaya başlıyor. Açık dünya sistemine sahip ve sizi sürekli yürümek zorunda bırakan oyunun elbette oyuncuya sürprizleri de var. Neredeyse her adım başı keşfedilecek başka bir detay, bir loot, bir ödül, bir yan görev çıkabiliyor. Bu da oradan oraya, buradan şuraya uzun mesafeleri yürümek zorunda kalan oyuncu için eğlenceli bir oyun ortaya çıkarıyor. Sürprizler iyidir ve Kojima da bizi küçük sürprizlerle kandırmayı başarmış. Manittelosunun cebinden, üzeri fiyonklu minik bir kutu çıkarıp sürpriz yapmaya hazırlandığını göre minik bir genç kız yüreğinin pıt pıt atması gibi, sürekli a oradan bişi çıktı, a buradan bişi çıktı diye heyecanlı sağa sola saldırabilirsiniz.

Oyunun güzel bir yönü de şu ki, kimseyi öldürmeden oyunu bitirebiliyorsunuz. Ama bunun için özel bir zorluğa katlanmak zorunda da değilsiniz. Tamamen "non lethal" silahlara yatırım yaparak, rakiplerinizi etkisiz hale getirebiliyorsunuz. Zaten dünyada karşılaştığınız çoğu insan özünde kötü amcalar değiller. Hepsisi hayatta kalmak için kendi planlarını uygulayan, normal ve çaresiz insanlar. Tek istedikleri de kargonuzu çalıp hayatta kalabilmek. Ortalığın hayaletlerle ve ölümlerle dolu olduğu bir dünyada neden tek tük kalan insanları da öldüresiniz ki?

Multiplayer olmadan olur mu?

Multiplayer konusu ise biraz karışık. Oyun, aynı No Man's Sky'ın ilk dönemlerinde olduğu gibi, haritada diğer oyuncuların bıraktığı yapılarla karşılaşabildiğiniz bir harita sunuyor. Mesela, daha önce bir tepeyi aşmaya çalışan oyuncu oraya bir merdiven kurmuş olabilir. Siz de o merdiveni kullanarak aynı rotadan geçip güvenli şekilde kargonuzu hedefe ulaştırabilirsiniz. Sonuç olarak oyun çok güzel bir bilim kurgu deneyimi sunuyor. Özene bezene yapılmış, ünlü TV/Sinema oyuncularının da yer aldığı, senaryosu da güçlü bir yapımdan bahsediyoruz. Biraz da bu yüzden, oyundaki ara videoları abartmış olabilirler. Örneğin, görevdeki hedefinize ulaşıyorsunuz hemen bi video başlıyor. Oradan odanıza geçiyorsunuz, hemen bi video daha. Yatıp dinlenmeniz lazım, bi video daha, uyanıyorsunuz bi video daha... Tabi hepsini tek tuşla geçmeniz mümkün ama bir süre sonra insan yoruluyor. Ufak tefek kusurlar kadı kızında da olur diyerek, oyunumuzu bilimkurgu seven dostlara tavsiye ediyoruz. Daha önce The Witcher serisinde gördüğümüz güzel senaryo ve orijinal oyun mekanizması güzelliği, Death Stranding'in da vurucu noktası. Artık PC oyuncularını da onu oynama şansına sahip. **◆ Cem Şancı**



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Şimdiye kadar bir oyunda karşılaştığımız en yabancı dünya. Biz neyiz, ne yapıyoruz, bu gökten sarkan hayaletler de nesî?

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Bir kısmınız oyundan hoşlanmadı ve uzaklaştı. Geri kalanınız ise günde 3-4 saatini ayırmaya devam ediyor.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Başka insanlarla yeniden oynamak gibi bir planınız yoksa oyunun hikayesini bitirdiniz ve işiniz bitti demektir.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Şahane müzikler eşliğinde yürüyüşe çıkıyoruz.

%25 Dağda bayırda kargoyu devirmemeye çalışıyoruz.

%25 Harika diyaloglar içinde kayboluyoruz.



ARTI

- + Muhteşem, über grafikler.
- + Uzun süredir gördüğümüz en yenilikçi yaklaşım.
- + Şahane diyaloglar ve müzikler.
- + Sizi başında tutmayı başarıyor.

EKSİ

- Aksiyon severlere hayatın anlamını sorgulatabilir.
- Sistem gereksinimi çok yüksek.

SON KARAR

Aksiyon meraklıysanız, çok tatmin olmayabilirsiniz ama zekice kurgulanmış bir oyunda, sürprizli öykünün tadına varmanın keyfini biliyorsanız, bu oyunu beğeneceğinizi umuyorum. Oyun dünyasında çok sık karşılaştığımız bir lüks değil bu.

Rocket Arena

Electronic Arts buradan da eksik kalmayacaktı elbette...

Online oyun piyasası yeniden bir hareketlenme içine girdi. Tamam her gün yeni online oyunlar görebildiğimiz doğru ancak son dönemlerde büyük oyun firmalarının bu alanda daha fazla boy göstermeye başladığını görüyoruz. Amazon'un New World ve Crucible'ı, Ubisoft'un Hyper Scape'ı, Activision'un Warzone ile olaya dahil olması derken EA de bu furyadan geri kalmadı. Hatta EA çok daha önce Apex Legends ile online oyunculuğa olan inancını zaten göstermişti. Apex Legends hala taş gibi bir oynanış sunuyor ve dünya genelinde sevilen bir yapıma olmaya devam ediyor. Ancak EA görünen o ki bu alanda Apex Legends ile sınırlı kalmayı düşünmüyor. Kendisinden hiç haberimiz

yokken aniden ortaya çıkıp çok kısa bir sürede piyasaya sürülen oyunlarla son dönemlerde sıklıkla karşılaşıyoruz. EA bunu zaten Apex ile en iyi şekilde yapmıştı. Geçtiğimiz ayda bir anda ortaya çıkan Rocket Arena kısa bir süre sonra da çıkışını gerçekleştirdi. Final Strike Games'in PC, PS4 ve Xbox One için geliştirdiği ve EA'nin yayıncılığını üstlendiği Rocket Arena'yı yakından inceledim ve gözlemlerini sizinle paylaşmak isterim.

Overwatch'a benziyor, gerçekten öyle mi?

Ancak en baştan şunu belirteyim ki EA, pazarlama açısından büyük bir risk almış. Çünkü son zamanlarda ücretsiz olmasına alıştığımız online oyunlar arasında Rocket Arena'nın 30 dolarlık fiyat etiketiyle sunulmasının oyuna nasıl etki edeceğini merak ediyorum.

Oyunun Steam fiyatı ülkemiz için ise 220 TL ve en azından bizim memleketinde sahip olduğu bu yüksek fiyatın, oyunun popüler olmasını engel-

leyeceğine eminim. Açıkçası dergi aracılığı ile deneyim etmeseydim, iyi yorumlar olsa bile 220 lirama Rocket Arena'ya harcamaya pek de gönüllü olmazdım. Yine de oyunu detaylıca inceleme fırsatı bulduğum için mutluyum. Rocket Arena aslında ilginç oyun mekaniklerini harmanlayarak ortaya arena tabanlı arcade bir shooter oyunu çıkarmış. Oyunun entresan yönlerinden biri, içerisinde Super Smash Bros'dan esinlenen mekanikler de barındırıyor olması. Bunun nasıl işlediğini anlatmadan önce temel olarak neler yaptığımıza bir göz atalım. Rocket Arena 3v3 olarak gerçekleşen ve oldukça kaotik bir yapıda seyreden arena savaşlarını oyunculara sunuyor. Oyun modu ve harita çeşitliliği açısından oldukça zengin bir yapıya sahip olan Rocket Arena, karakter çeşitliliği olarak aslında ne çok büyük bir çeşitlilik sunuyor ne de tekdüze bir yapıda. Bunu daha da açmam gerekirse oyunda 10 adet karakter bulunuyor ama bu karakterleri çeşitli yollarla özelleştirebilmeniz için imkan sunuyor. Oyun modlarından önce karakter detaylarına biraz daha derinlemesine inmek yararlı olacaktır. Oyundaki on karakterin hepsi aslında silah olarak bir adet roket kullanıyor. Ancak her karakterin kullandığı roket türünün farklı mekanikleri var. Ayrıca karakterin her biri birbirinden ayrılabilen yeteneklere de sahip. Mesela oyunda ilk dikkat çeken karakterlerden biri olan Jayto, (Benim de en çok oynadığım karakterlerden biri oldu.) Skypiercer isimli bir roket kullanıyor. Üçlü yapıda olan bu roket bir tabanca gibi rakibe ateşlenebiliyor.

Jayto'nun yeteneklerinden biri bu. Seri mini roketlerle rakibi roket yağmuruna tutarken bir





başka yeteneği ise hareket kabiliyetinin artmasını sağlayabiliyor. Ya da gelin Blastbeard'ı ele alalım. Roket olarak koltuğunun altında bir gemi topu taşıyan karakterin ateşlediği toplar dokunduğu yerde ufak patlamalara sebep oluyor ve birden fazla düşmana hasar verme imkanı oluyor. Öte yandan sahip olduğu Charged Anchor yeteneği sayesinde ateşlediği rokete bir çıpa takarak daha yüksek hasar veren bir roket ateşleyebiliyor. 10 karakterin de bu şekilde farklı yetenekleri ve oynanış stilleri bulunuyor. Sadece bununla kalmıyor aynı karakterlere küçük farklarla değişik oynanış yetenekleri kazandırabiliyorsunuz. Bu aşamada artifact dediğimiz eşyalar devreye giriyor. Oyunu oynadıkça ve seviye atladıkça artifact dediğimiz bu eşyaları kazanıyorsunuz. Bu eşyalar karakterlerde yer alan 3 slota takılabilir ve karakterlere çeşitli özellikler kazandırabiliyor. Mesela blast-meter seviyeniz yüksekse hasar oranınızı artıran ya da yerde hareket ederken hareket hızınızı geliştiren artifact eşyalar kullanmanız mümkün.

Potansiyeli ne durumda?

Gelgelelim Rocket Arena pek de öyle zeminde geçen bir oyun değil. Hyper Scape ile beraber göklere yükselmışken Rocket Arena ile buna aynen devam ediyoruz. Rocket Arena'da karakterler üç kere zıplayabiliyor ve savaşları gökyüzüne taşıyabiliyorlar. Bir kere yerden zıplayarak havalandıktan sonra iki kere de havada zıplama hakkınız oluyor. Bununla da sınırlı kalmıyor, roketlerinizle duvara ya da yere ateş ederek sıçrama yapmaya devam edebilirsiniz. Tabii bunun için ateş ettiğiniz duvara ya da zemine belirli ölçüde yaklaşmış olmanız gerekiyor. Bu mekaniğin faydasını özellikle harita dışına çıkıp aşağı düşerseniz görüyorsunuz. Evet, Rocket Arena'da aldığınız roket isabeti sizi geriye uçurabilir ve haritanın dışına çıkıp aşağı düşebilirsiniz. Eğer bu esnada harita duvarlarına yakınsanız, duvarlara ateş ederek seke seke tekrar haritaya çıkabilirsiniz. Bu durum, Super Smash Bros'tan esinlenerek geliştirilen Brawlhalla'da karakterin neredeyse platformdan aşağı düşecekken son anda

tırmanarak çıkması gibi bir şey yani. Oyunun Super Smash Bros. ile tek benzer yanı bu değil aslında. Oyuna bir can değeriniz yok ve aldığımız hasar oranı blast-meter denen bir barı dolduruyor. Bu bar doluğunda rakip sizi tek bir isabetiyle havaya uçurarak oyun dışı bırakabiliyor. Yani aynı Smash Bros'daki gibi rakibi dövüp dövüp en sonunda bitirici darbeyi indirmezsiniz gerekiyor. Oyun sahip olduğu birbirinden farklı oyun modları sayesinde kolay kolay monoton bir sürece de girmiyor açıkçası. Zaten oynanıştaki hareketlilik ve maçlardaki kaotik ortam büyük eğlence sunarken bunu dört farklı PvP ve bir adet PvE oyun modu ile 10 adet haritanın çeşitlendirmesi oyunu tekdüzelikten kurtarıyor. Knockout modunda rakip takım oyuncuları olabildiğince arenanın dışına uçurmaya çalışıyoruz. Her bir oyuncunun uçurulması skor anlamına geliyor ve hedeflenen skora ulaşan takım oyunu kazanıyor. Mega rocket ile beraber ise bir bölgeyi elimizde tutmaya çalışıyor ve düşmana geçmemesi için roketleri oraya buraya yağıdırıyoruz. Rocketball oyun modu ise benim en sevdiğim oyun modlarından biri oldu. Haritadaki bir topu elde ederek bu topu rakip kaleye götürmeye çalışıyorsunuz. Elbette roketlerin patladığı bir oyunda bunu yapmak çok kolay değil. Treasure Hunt modu ise oyundaki sandıkları ya da coinleri

toplayarak oyunu kazanmaya çalıştığınız bir başka oyun modu. Oyundaki tek PvE modu ile botlara karşı oynayabiliyor ve üzerinize dalga halinde gelen botları belirli bir sürede püskürtüyorsunuz.

Rocket Arena gerçekten de eğlenceli bir oyun deneyimi sunuyor ama daha önce de belirttiğim gibi ülkemizde oyuna sahip olmak biraz tuzlu. Öte yandan oyunun grafik tarzı benim en sevdiğim grafik türlerinden olsa da artık her önüne gelen bu stili kullanmaya başladı. Renkli, göz alıcı animasyon filmlerinden fırlamışçasına gözükken bu grafikler artık "yine mi be abi?" havasına sokuyor. Eğer rekabetçi ve arcade yapıdaki bir oyuna açsanız, oyunun fiyatı cebinizi etkilemeyecek düzeyde ise Rocket Arena'yı kaçırmayın derim. Ancak paramla şu oyunu mu alsam bunu mu diye benim gibi hesap yapanlardanansanız, bence biraz tedbirli olmakta ve indirim beklemekte fayda var.

◆ Enes Özdemir

KARAR

ARTI Zengin harita ve oynanış çeşitliliği, kaotik ve eğlenceli geçen maçlar, karakter özelleştirme seçenekleri.

EKSİ Bu grafikler tarzı artık baymadı mı? Ufak tefek teknik sıkıntılar.

78





Yapım Black Forest Games, Pandemic Studios Dağıtım THQ Nordic Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Stadia Web destroyallhumansgame.com

Destroy All Humans!

Merhaba Dünyalı, izninizle beyninizi söküp DNA'nızı almaya geldim

Uzaylıların Dünya'yı ele geçirmeye çalıştığı senaryolara yabancı değiliz. Genellikle Amerikan yapımı olan bu senaryolarda bir grup uzaylı, teknoloji harikası gereçleriyle gezegenimize gelir ve sudan sebeplerle işgale başlar. Yalnız ne hikmetse, her seferinde bir grup alakasız Amerikalı tarafından alt edilirler. Yani, ben bunu uzaylıların beceriksizliğine yoracağım ama koca gezegeni işgal etmek de öyle kolay iş olmasa gerek. Neyse ki Destroy All Humans! da olaylara farklı bir bakış açısıyla bakıp, bir uzaylı olarak Dünya'yı işgal etmek nasıl bir iş bunu deneyimliyoruz. Hem de öyle yüzlerce gemiyle falan değil, bayağı Bizanslı-

ların arasına atlayan Tarkan gibi, tek başımıza giriyoruz Dünyalılara. 1950'lerde geçen oyunda Amerikan ordusu tarafından ele geçirilen Crypto 136'nın klonu Crypto 137'yi canlandırıyoruz. Furon türüne mensup olan karakterimizin klon olması çok bir şey ifade etmiyor çünkü cinsel organlarını kaybeden Furonlar kendilerini zaten klonlayarak çoğalıyor. Ne yazık ki klonlama sonucu artık DNA'larında bozulmalar yaşayan bu arkadaşlar, zamanında geleceğe yatırım olarak insanların içine kendi orijinal DNA'larını eklemişler. Tek başına Dünya'ya gelen cengaver Crypto 137'nin görevi ise klonunu kurtarmaya çalışırken insanların kafalarını uçurarak DNA örnekleri toplamak. Zaten çoğu oyunda yaldır yaldır insan öldürdüğümüz için burada kafa patlatmak bana çok garip gelmedi. Kaldı ki oyunun ana metni absürt bir komedi çerçevesinde şekillendiği için kendimi anında işin esprisine kaptırdım. Yine de belirtmeliyim ki alt metinde yatan, 1950'lere hakim Amerikan rüyası, komünizm düşmanlığı, insanların aptallaştırılması, propagandalar ve yalan haberlerle halkın uyutulması ayrıca dikkatimi çekti. Yan karakterler derinlikten yoksun ve hatta tasarım olarak birbirinin aynı olsalar da zihinlerini okuduğumuzda -böyle bir gücümüz var- her birinden dönemin klasik Amerikan zihniyetini yansıtan cümleler duyuyoruz. Sanırım bu açıdan hikayenin bana ayrıca ilginç geldiğini söyleyebilirim. Oyunda hikaye akıcı bir şekilde ilerliyor. Biz ise bu görevlerde ortalıkta dolaşarak silahlarımız -ve hatta bazen gemimizle- kasabaları yerle bir ediyor, insanları hipnotize ediyor, beyinlerini topluyor ya da onların kılığına giriyoruz. Oyunun karikatürize tarzına karşılık mekaniklerin bu

kadar çeşitli olması hoşuma gitti. Bazen istediğimiz silahı kullanarak -örneğin insanların kışından beyinlerini çıkardığımız silahımız- etrafta terör estirip bazen tamamen gizlice ilerleyebiliyoruz. Yalnız şu var ki gizlice ilerlememiz gereken kısımlarda insanlar bırakın çimenlerin içinden, arabaların arkasından bile bizi görebiliyor. Bu da haliyle gizlendiğimi düşündüğüm onlarca sefer yakalanmama sebep oldu. Oyunda bunun gibi zaman zaman sinir bozan durumlar ortaya çıkabiliyor. Öldüğümde nedeni anlamadığım şekilde saçma sapan bir çatının üzerinde doğduğum, birilerini hipnoz ederken birden uzaylı kılığımın ortaya çıktığı, gemimle nesnelere havalandırırken devamlı yanlış nesnelere çektığım anlar oldu. Normalde bu aksaklıklar cinnet geçirmeme sebep olur ama öldüğümde hiçbir şey kaybetmediğim için açıklaması çok da umursamadım. Yine de karakterlerimizin arasındaki muhabbetleri -ikinci kez olmadığı müddetçe- dinlemek çok eğlenceliydi. Oyunun hem grafiklerine hem de metinlerine yansıyan genel karikatürize tarzı da benim beklediğimden daha etkileyiciydi. Bu tarzın ardında yatan iğneleyici Amerikan taşra kültürü portresi ise ayrıca görülmeye değer. Tüm bu dinamikler göz önüne alındığında Destroy All Humans! kendini sevdirmeyi başarıyor. **◆ Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Karikatürize görseller. Esprili hikayesi. Farklı silah ve mekanikler.

EKSİ Gizlilik görevleri karın ağrıtıyor. Karakterler tek tip. Ufak tefek sorunlar var.



Yapım Intelligent Systems Dağıtım Nintendo Tür RPG Platform Switch Web nintendo.com/games/detail/paper-mario-the-origami-king-switch

Paper Mario: The Origami King

Mario'yu iki boyutlu olarak sevenlere!

Switch'in çıkmasıyla birlikte eski Nintendo klasikleri birer birer yeniden hayatımıza girmeye başladı. Özellikle eski Nintendo oyuncularını için sağlam nostalji içeren bu yapımlar, yenilenen oynanış ve grafikleriyle günümüz oyunları içerisinde de güçlü bir yer ediniyor. Nitekim, Pokemon ve Mario gibi yapımlar hala hayran kitlelerini korurken, Animal Crossing yıllar sonra hit olmayı başardı. Burada bahsedeceğim Paper Mario: The Origami King de bu sözünü ettiğim oyunlardan biri. İlk kez Nintendo 64 için 2000 yılında çıkarılmış olan Paper Mario, sıra tabanlı RPG savaşlarıyla akıllarda kalan bir oyundu. Serinin yeni oyunu olarak karşımıza çıkan The Origami King ise RPG öğelerinden bir miktar sıyrılması dışında ilk oyunla bir hayli benzerlik taşıyor.

Oyunda, başı beladan asla kurtulmayan Prenses Peach, Origami Festivali için bizim Mario ve Luigi kardeşleri Toad kasabasına çağırır. Ne var ki karakterlerimiz kasabaya vardığında etrafta in cin top oynar vaziyettedir. Kısa bir araştırmanın ardından Mario, Kral Olly'nin Mantar Krallığındaki herkesi origamiye dönüştürdüğünü keşfeder. Bunu öğrenir öğrenmez harekete geçen kırmızı tulumlu kahramanımız krallığı kurtarmak için kolları sıvar.

Yolculuğu boyunca bu sefer Mario'ya Olly'nin kız kardeşi Olivia da eşlik etmekte. Kendisi de doğuştan bir origami olan bu hanım kızmız pek bir sevimli olmasının yanı sıra görevler sırasında bize yardımcı oluyor. Yalnız

ne yazık ki yapımcılar oyunu oynayacakların ortalama 10 yaşında falan olacağını düşünmüş olacaktı ki Olivia en basit şeyi bile uzun uzun, tek tek ve tekrar tekrar anlatıyor. Öyle ki, özellikle oyunun başlarında adım başı uzun uzun Olivia'yı dinlemekten biraz içim daralmadı değil. Yine de teşekkürler Olivia, gösterdiğin çabayı takdir ediyorum. Oyunun kalanında, krallığı Olly'den kurtarma görevimiz bir sürü ilginç ve acayip olayla dolu. Yeri geliyor ağız burnu kaymış Toad'lara çekiçle vurup kendine getiriyor, yeri geliyor faks makinesiyle Mario'yu teleport ediyor, yeri geliyor konfetilerle dünyayı tamir ediyoruz. Hikayenin bu açıdan oldukça renkli olduğunu söyleyebilirim. Zaten bir Adventure Time fanı olarak bu gibi absürt sevimlilikleri bir oyunda görmek beni mutlu ediyor. Ziyaret ettiğimiz mekanlar ve yan karakterler bana bir nebze bu çizgi diziyi hatırlattığı için The Origami King bir hayli sempatik geldi. Buna karşın oyundaki dövüş mekaniklerini sıkıcı buldum. Sıra tabanlı olan bu dövüşlerde, halkalar üzerine yerleşmiş olan düşmanlarımızı halkaları hareket ettirerek gruplandırmaya ve topluca yenmeye çalışıyoruz. Bu, daha önce karşılaşmadığım ilginç bir tarz olsa da ne yazık ki çok bir eğlence vadedmiyor. Boss savaşlarını hariç tutuyorum (çünkü onlar gerçek bir strateji ve uğraş gerektiriyor), savaşlar o kadar basit ve tekdüze ki bir yerden sonra olabildiğince kaçınmaya çalıştım. Zaten bu savaşlardan yalnızca biraz altın kazandığımız için savaşmak uğruna pek bir motivasyonum

da yoktu. Neyse ki aynı Pokemon oyunlarında olduğu gibi sıklıkla yolumuzu kesip bize meydan okuyan Goomba'lardan komik bir şekilde kaçarak kurtulabildiğimizi keşfettim. Açıkçası Paper Mario: Origami King'in biraz keyifli vakit geçirmek için oynanabilecek bir oyun olduğunu söyleyebilirim. Kaldı ki kendisinin de bundan öte bir iddiası olduğunu sanmıyorum. Renkli dünyası ve eğlenceli karakterleriyle yeni oyunculara da muhtemelen kendini sevdireceği gibi, serinin fanı olanlara da sağlam bir nostalji yaşatacaktır. **◆ Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Eğlenceli karakterler. Keyifli Boss savaşları. Her biri birbirinden farklı renkli mekanlar
EKSİ Dövüşler sıkıcı. Diyaloglar bazen gereksiz uzun. Fanları dışındakilere çok dolu bir deneyim sunmuyor

77





Yapım Nadeo Dağıtım Ubisoft Tür Yarış Platform PC Web www.trackmania.com

Trackmania

Arcade parkur efsanesi tekrar aramızda

Trackmania efsanesi neredeyse benimle aynı yaşta, yine de aramızda bu seriyi duymamış bazı oyuncuların olması mümkün. En son 2016'da Trackmania Turbo ile karşımıza çıkmış seri, yine Nadeo'dan geliyor ve bu defa ismi de sıfırlamayı tercih etmiş.

Trackmania, diğer yarış oyunlarından farklı olarak sadece hız odaklı yarışmanızı ve en kısa sürede parkurlardan geçerek finiş çizgisine ulaşmanızı isteyen bir yapım. Bunu daha antrenman kısmında karşınıza çıkan 25 pistte oynamaya başladığınızda anlıyorsunuz. Oyundaki tüm yarışların altında aslında belirli bir challenge yatıyor. Seçtiğiniz pistte aldığınız süreye göre bronz / gümüş / altın madalyalar ile ödüllendiriliyorsunuz. Altın madalya gerçekten biraz alışma istiyor, gümüş kolayca alınabilir, bronz bile alamıyorsanız zaten oyunu bırakın! Trackmania, birbirinden farklı yüzlerce pist üzerinde karşınıza çıkan çeşitli engeller ve zorluklar üzerine kurulmuş bir yarış oyunu. Biraz daha detaylandıralım. Pist yüzeyleri klasik yol, çimenli, topraklı, karlı, kaygan gibi farklı modellemelerden oluşuyor. Bu yüzeyler de kullanıcının zevkine göre şekil alabiliyor. Pistin içerisinde de yarışta

bizi engelleyecek ve zorluk çıkartacak kirlili alanlar, kayalar, ağaçlar, duvarlar ve daha fazlası var. Bunlara ek olarak da kırmızı, siyah, sarı, yeşil, kısaca farklı renklerde, araca direk etki eden güç unsurları (Power Up) ortaya çıkıyor. Mesela yeşil zeminin üzerinden geçtiğimizde araç turbo modunu açıyor.

Oyunda belirli bir zaman harcıyıp mekaniklere hakim olduktan sonra, pistlere de bir iki denemeden sonra alışıyor ve kavrayabiliyorsunuz. Oyunun en büyük özelliği de bu deneyimlerden ve pist farklılıklarından geliyor. Klasik araba yarışları gibi olsa kısa süreli ve ezberlenebilen pistler ile Trackmania'nın ömrü ne kadar uzun olabilir ki? Ubisoft Nadeo da böyle düşünmüş olacak ki Trackmania için geliştirdikleri harita editörünü oyunun içeriğine de eklemiş. Bu sayede oyuncular kendi tasarladıkları pistleri oyuna ekleyebilir, diğer oyuncularla kendi tasarımlarını paylaşabiliyor. Bu da birbirinden tamamen farklı pistlerin topluluk sayesinde ortaya çıkmasını sağlıyor. Tasarım demişken, tasarladığınız pistlere renk ve logo eklemeleri de yapabiliyorsunuz. Bunun yanında araçlarınıza tasarım yapabiliyor ve yine bu tasarımları topluluk ile paylaşabiliyorsunuz. Yani oyunun topluluğu Trackmania'nın geleceğini ve ömrünü belirleyecek ana unsur. Topluluk ne kadar çok pist üretirse, oyun içerisinde kalıp oynamaya devam ederse ve onlar pist ürettikçe yeni oyuncular da bu pistlerde zaman geçirirse oyunun yaşam süresi o kadar uzun olur. Bu size hangi yapımları hatırlattı? F2P. Evet, aslında Trackmania da biraz bundan besleniyor. Nasıl mı?

Trackmania, Epic Games Store ve Uplay üzerinden ücretsiz olarak ulaşabildiğimiz bir yapım

ama sadece bazı özellikleri ücretsiz. Genel olarak yukarıda bahsettiğim topluluk özelliklerine ücretli paketlerde ulaşabiliyorsunuz. "Başlangıç" olarak adlandırılan ücretsiz pakette sezonluk olarak size sunulan 25 pistte oynuyor ve arcade bölümünde de seçilmiş en iyi campaign pistlerini oynuyorsunuz. Harita tarafında ise basit editörü oyunun demosu gibi bir şey. Trackmania, grafik anlamında fiyatına / amacına göre gayet yeterli. Renklerin canlılığı ve grafiklerin kalitesi konusunda iyi bir iş başarımı diyebilirim. Neticede Trackmania, bir kere de olsa denemenizi önerdiğim bir oyun. Hem Türkçe hem de ücretsiz. Eğlenserseniz arkadaşlarınızla bolca vakit geçireceğiniz bir yapım olacaktır.

◆ Tunahan Ertaş

KARAR

ARTI Pist çeşitliliği. Hızlı oyun yapısı. Türkçe ve ücretsiz.

EKSİ Tüm özellikler için para vermek gerekiyor. Her pist için alışma süresi var.

80





Yapım Little Chicken Game Company Dağıtım Kanolio Ventures Ltd Tür Strateji Platform PC, Mac Web blazerevolutions.com

Blaze Revolutions

Yeşili sev, yeşili koru diyeceğim ama bildiğiniz gibi değil

Uzun zamandır bu kadar “yeşil” temalı bir oyun ile karşılaşmamıştım. Bildiğiniz üzere Amerika ve birçok diğer ülkede kenevir kullanımı birçok farklı sebepten serbest. Pek tabii serbestliğin dışında, başta Jamaika olmak üzere birçok farklı kültürde kendisine önemli bir yere sahip olduğu gibi, günümüz dünyasında da şahsına münhasır bir yeri var. Kimileri için kullanımı büyük bir suç olan bu bitki, kimileri için de birçok yararı olan ve tüketilmesi gereken bir bitkidir. Blaze Revolutions ise tam olarak bu bitkinin modern çağımızda getirdiği kültürün üzerine kurulmuş bir yapım. Açıkçası konu kenevir olduğu için böyle alelade bir şekilde oyunda kullanılıyor olması bizi biraz rahatsız etse de oyunun kendi dinamikleri gerçekten de ilgi çekici...

Oyunumuz totaliter düzenin hakim olduğu bir dünyada geçiyor. Janet ve Winston Blaze isimli iki karakterin hikayesine daldığımız yapımda, babalarının kaçırılmasının ardındaki gizemi çözmeye çalışıyoruz. Yapmamız gerekense civarda bulunan diğer suçları bulup, ekonomilerini sekete uğratarak dikkat çekmek... Bunu nasıl mı yapıyoruz? Pek tabii kenevir ile... Oyuna genel olarak baktığımızda ikiye bölebiliriz. Bunlardan ilki, araba ile yaptığımız görevler kısmı. Bu esnada farklı polis birliklerine fark edilmeden belirtilen noktaya da noktalara ulaşmaya çalışıyoruz. Polisler tarafından görüldüğümüz andaysa

üç yıldız kadar uzanan bir arama seviyesi ortaya çıkıyor. Eğer üç saniye boyunca bir polis aracının yanında kalırsak, yakalanmış sayılıyor ve en yakın kayıt noktasından yola devam ediyoruz. Aracımızı fare ile yolu işaretlemek suretiyle sürdürdüğümüz için kontrollere alışmak biraz zor ama alıştıktan sonra gerçekten de yön tuşlarına nazaran daha rahat rota çizilebildiğini fark ettim. Bu koşuşturmanın en ilginç yanı ise her bölümde genelde iki adet polisten yakayı kurtarabilmeye yarayan nokta olması... Yani polis dibinizdeyken bile bu binalara girip, birkaç saniye sonra alarm seviyesi sıfır şekilde yeniden yola koyulabiliyorsunuz ki bu da oyunun kendi içerisinde bir cheat'i gibi olmuş.

Üretim tarafında daha farklı bir mekanik hakim. Öncelikle bir yere tabiri caizse ana üssümüzü kuruyoruz. Akabinde tıpkı Age of Empires gibi oyunlarda olduğu gibi, daha fazla insana ev sahipliği yapabilmek için kapasite arttıran binalar dikiyoruz. Farklı olan, birim üretmiyor, onun yerine farklı binalara girip buralarda parti yaparak, belirli miktarda kişiyi “öзgürleştiriyor” olmamız. Peşimize takılan bu arkadaşlar sayesinde üssümüzde birçok farklı üretimde bulunabiliyoruz. Üretim için olan binalara belirli miktarda insan yerleştirerek hızlandırmak mümkün. Fakat esas önemli olan, şan ve şöhret kazanıp dikkat çekmek! Misal, açacağımız bir kahve salonu ile kısa sürede birçok yere etki ede-

biliyoruz. Etkimiz arttıkça, düşmanlarımızın mekanları yavaş yavaş ortadan kaybolup gidiyor. Anlayacağınız bir nevi “influence” işindeyiz. Zamanla işler çirkinleştiği için tıpkı Red Alert oynuyor gibi defansif binalar kurarak da düşmanların sınırlarımıza sızmasını engellememiz gerekiyor. Anlayacağınız klasik RTS türünün, farklı şekilde yorumlanmış, görece eğlenceli bir versiyonu.

Oyunun can sıkıcı kısımlarına bakacak olursak, daha evvel de bahsettiğim üzere polislerden kolayca kaçabilmek ilk sıralarda yer alıyor. Akabinde üretecek bina miktarının sayısı da bir hayli az. Yeni birim elde etmek için de düzenli olarak farklı binalara gidip aynı işlemi yapmak da kısır döngü yaratıyor. Her ne kadar farklı mekaniklerin güzel bir harmanı olsa da bir noktadan sonra kendisine özel bir yapısı olmaması göze batmaya başlıyor. Genel olarak oynanabilecek kalitede ama öyle muazzam da bir oyun olmadığı için altını çizmek isterim.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Farklı RTS elementlerinin birleşimi.

Tarzı seviyorsanız müzikler şahane.

Oyun yapısı hayli dinamik.

EKSİ Bir noktadan sonra kendisini tekrarlaması. Kolay aldatılabilir yapay zeka. Yetersiz içerik.



Yapım Superhot Team Dağıtım Superhot Team Tür FPS, Bulmaca Platform PC, PS4, XONE Web get-mcd.superhotgame.com

SUPERHOT: Mind Control Delete

Onlar bana katana attı, ben ne yaptım? Bıçak attım, klasör attım!

Superhot, kendi yağında kavranan ama bir yandan da o hıza yetişmenizi isteyen yapıyla son dönemin en eğlenceli FPS oyunlarından biri oldu. Serinin yeni oyunu Mind Control Delete, ilk oyunun temasını ve atmosferini korumayı başarıyor fakat üzerine çok da bir şey ekleyemiyor. Evet, bildiğiniz gibi Superhot'ın kendine has bir oyuncu kitlesi var. Önceleri ufak bir tarayıcı oyunu olarak karşımıza çıkmış sonrasında da AAA oyunlara kafa tutabilecek dinamik aksiyonu ve hareket üzerine kurulu bulmacalarıyla gönüllerimizi fethetmişti. Şimdi, bilmeyenler için de hızlıca açıklamakta fayda var. Superhot, siz hareket ettikçe ilerleyen bir oyun. Standart FPS oyunlarından çok farklı. CoD, BF, CS gibi serilerde eş zamanlı olarak hareket edip düşmanlarımızı

alt etmeye çalışıyoruz ya, heh, işte Superhot hiç bunlara benzemiyor. Yani birine ateş etmeden önce tüm bölüm müthiş yavaş bir hızda hareket ediyor. Kafanızı çevirir, azıcık hareket eder ya da elinizdeki eşyayı fırlatmak isterseniz, düşmanlarınız da hareket etmeye başlıyor. Belki tam kafanızda oturamamış olabilir ama FPS bulmaca türünde denediğim en eğlenceli oyunlardan biri kendisi.

Serinin yeni oyunu da bu özelliği koruyarak oyuncuyla buluşuyor. Yine üzerimize kırmızı renkte, bol köşeli düşmanlar koşarken, hamlemizi doğru planlayıp harekete geçmemiz gerekiyor. Bir kısmı üzerimize deli danalar gibi koşarken, bir kısmı da elindeki uzun namlulu tüfek, tabanca ya da Fishgun (Bu silah çok iyi), isimli silahla ateş ediyor. Biz de bu kompleks bölümlerde düşmanları egale edip daha ileri bölümlere geçmeye çalışıyoruz.

İlk oyuna nazaran, Mind Control Delete için biraz daha hikayesel bir anlatım sunulmuş. Takip etmeyi başarabilerseniz sonsuz bir döngüde kısıp kalmış birinin hikayesini oynadığımızı göreceksiniz. Zaten ilk oyunun finali de oldukça ilgi çekiciydi. Oyuncuyu ters köşeye yatırmaya çalışan aynı durumu, yeni oyununda da göreceksiniz.

Superhot: Mind Control Delete, açıkçası ilk oyunun oynanabilirliği üzerine çok fazla şey eklemiyor. Yine bembeyaz odalar içerisinde üzerimize akın akın koşan kırmızı düşmanları yok etmeye çalışıyoruz. Doğru yere ateş etmeye çalışırken, bir yandan da etraftaki nesnelere onlara fırlatarak kendimizi doğru konumlandırmaya çalışıyoruz. Oyuna biraz hareketlilik katması bakımından yenilikler de eklenmemiş değil.

Oyunda üç yeni düşman tipi var. İlki, belli noktalara hasar alabilen düşmanlar. Yani sadece koluna, bacağına ya da gövdesine saldıırırsanız ölecek olan düşmanlar var. Bir diğeryse öldürdüğünüz takdirde etrafa iğneler fırlatan bir düş-

man tipi var. Sizi öldürebildiği gibi düşmanlarınızı da yok edebiliyor. Bu yüzden kritik noktalarda işinize yarayabilecek bir düşman tipi.

Son olarak bahsetmem gerekense köpek başlı düşmanlarımız mevcut. Oyuna bambaşka bir dinamizm kattıkları doğru. Aynı bizim gibi hareket ettiğimiz sürece hareket edebiliyorlar ama bazı anlarda inanılmaz atik davranıp bizi avlayabiliyorlar. Yeni oyunla birlikte sunulan özelliklerden biri de bölümleri aşıkça, yeni özelliklere sahip olabiliyoruz. Oyuna daha fazla canla başla başlama, elinizde sürekli katana taşıma, düşmanların kafasına sıkınca merminin en yakın düşmana sekmesine kadar çeşit çeşit yeni özelliği bölümleri geçtikçe kazanabiliyorsunuz.

Sırf aksiyon istiyorum, üzerime gelen düşmanları ayıklayayım diye düşünüyorsanız Superhot serisine hiç girilmeyin derim. İlk oyundan keyif alanlar, MCD'den de keyif alacaklardır ama sonrasında ufaktan sıkılmaya başlayabilirler.

◆ Özyaşın

KARAR

ARTI Dinamik ve keyifli bölümler. Yeni özellikler. Atmosfer güzel korunmuş
EKSİ Fazla yenilik yok. Oyun çok ani şekilde zorlaşıyor.

70





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

American Truck Simulator: Idaho

Patatesler diyarından ve uzun ince yollardan selamlar!

// Omaha'nın doğusundaki uzun ve ıssız otobanlardan birinde, motorların tek notalı şarkıları çalınır kulağına." Böyle başlıyordu Bob Seger'in muhteşem parçası Turn the Page ve ne zaman American Truck Simulator açsam, en sevdiğim yol arkadaşım olmayı başarıyor her seferinde. Her ne kadar şarkı hayatı turnelerde geçen bir müzisyeni anlatsa da, Levent Yüksel'in unutulmaz şarkısı "Zalim" ETS 2'ye ne kadar yaklaşıyorsa, Turn the Page de ATS'de dinlenecek başucu eserlerinden biri olarak orada duruyor. Nitekim kamyonculuk zor meslek, rutine dönen işlerin beraberinde huzuru da getirdiği söylenir ama dikkatinizi kolayca kaybedebileceğiniz, 50 derece sıcakta, lastiklerin erime sınırında çalıştığı, fiziksel ve ruhsal yorgunluğu kaldırmayan Batı otoyollarında bu işi yapmak, işin kendisine karşı bir aşk duymuyorsanız mümkün değil. American Truck Simulator seneler önce çıktığında, ETS 2'ye firma içinden gelen çok ciddi bir rakip olarak görülmüştü. Geçen zaman içinde ETS 2'nin popülerliğini azalmadığını, bilakis ATS'nin kendi kitlesini yavaş yavaş yaratmakta olduğunu gördük. Bugün anlık oyuncu sayısı ETS 2'nin beşte biri civarında

olsa da giderek büyüyen haritası, birbirinden şahane "burunlu" kamyonları, buna uygun şekilde bu tip kamyonlara odaklanan modları ve elden geçirilen, her nasılsa daha güzel gözükken grafikleriyle ATS artık kendi ayakları üzerinde güçlü bir şekilde durabilen bir yapım. Çıkışından kısa bir süre sonra Arizona DLC'sini ücretsiz olarak oyunculara sunan SCS, oyunun beşinci ücretli eklentisi Idaho ile karşımızda. Idaho oyuna aralarında eyaletin en büyük şehri Boise'nin de bulunduğu 11 şehir ve 5310 km yeni yol ekliyor. Bu yollar da ATS'de şimdiye kadar gördüğümüz arasında en fazla çeşitliliğe sahip olanlar. Dümdüz yollardan tutun da yağmurlu havalarda kereste taşıyarak paranızı kazanacağınız dar orman yollarına kadar her zevke hitap eden eklenti keşfe de açık halde, zira haritada gözükmeyen gayet iyi detaylandırılmış bazı yollara da rastladım dolaşırken. Bu eyaletin alametifarikası patates, ekonomi de biraz bunun etrafında dönüyor diyebiliriz. Güneye indikçe düzleşen harita kuzeye çıktıkça dağlara taşınıyor ve buralarda gezinirken de kendinizi ETS 2 haritasının inişli çıkışlı yollarında gibi hissediyorsunuz. Gerçekten de ETS 2'nin yollarının ne kadar "dalgalı"

olduğunu ATS'nin dümdüz yollarında biraz zaman geçirince hemen hissetmek mümkün. Haritanın her noktası detaylara gebe, bir oyundaymışsınız gibi değil de gerçekten kendi yağında kavranan, yaşayan bir eyaletteymişsiniz gibi hissediyorsunuz çoğu zaman. Geçtiğimiz aylarda ücretsiz olarak oyunculara sunulan Mack Anthem'ı da altınıza çektiyseniz, keyfinizi hiçbir şey kaçıramaz. ATS'de bir sonraki adım Colorado olacak ve açıkçası beklentim oldukça yüksek bu eklentiden. Umarım lastik seçenekleri gibi, ETS 2'ye göre geride kalan detaylar konusunda da bir çalışma görürüz. ATS aldığınız hiç düşünmeyin, ödeyeceğiniz 29 TL'yi hak eden bir eklenti olmuş Idaho. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Son derece detaylı şehirler.

Şimdiye kadarki en çeşitli yol tipleri.

İşler ve rotalar gayet keyifli.

EKSİ Lastik seçenekleri konusunda halen bir kısırlıktır gidiyor, bu da mod kullanmayanlar için seçenekleri kısıtlıyor.

83



Sword Art Online Alicization Lycoris

Japon dünyasından nice nice haber var

Bildiğiniz üzere birçok sektörde olduğu gibi oyun sektöründe de Amerika, Avrupa ve Asya pazarları birbirinden farklılıklar gösteriyor. Özellikle Asya pazarı, diğerlerine kıyasla çok daha şahsına münhasır bir yapı sunuyor. Anime ve Manga ekolünün oyunlara yansıdığı bu dünya, kimi zaman globalde sükse yaratan oyunlar üretiyor olsa da kimi zaman da sadece kendi pazarında dikkat çekebilen yapımlara imza atıyor. Açıkçası Sword Art Online serisi de birazcık bu ekolde diyebilirim zira oyunun tüm kökeni, Kawahara Reki tarafından yazılan ve Abec tarafından illüstrasyonları yapılan bir web novel serisi. Nitekim 2009 yılında ilk olarak Light Novel serisi olarak kendisini gösteriyor. 2012 yılına geldiğimizdeyse Sword Art Online Manga ile karşılaşyoruz ki içerisinde 10 farklı "Arc" barındırıyor. Aynı yıl bir de Anime serisi başlıyor ve anlayacağınız dünyanın geri kalanı için ufak ama Asya pazarı için devasa bir isim haline geliyor. Birazdan detaylarına gireceğimiz serinin yeni oyunuyla, tüm bu hikayelerin farklı bir sonuca doğru ilerlememizi sağlıyor...

Öncelikle oyundan kısaca bahsetmek gerek. Sword Art Online, temelde klasik MMORPG yapısı ile taktik stratejinin bir araya gelmiş, farklı bir hali diyebilirim. Özellikle Final Fantasy XI deneyim edenlerin kısa sürede alışabileceği oyun mekanikleri, beraberinde pek rastlanmayan bir hikaye örgüsü de getiriyor. Sanıyorum KOTOR Online'da bile göremeyeceğiniz kadar diyalogu bu seride görmek mümkün. Grafikler ve animasyonlar yine o klasik JRPG ekolünde. Manga ve Anime serilerini takip edenleri ziyadesiyle doyuracak

detaylara ve benzerliklere sahip olması büyük bir artı. Tabii bol ışık ve animasyon sevmiyorsanız, bu oyuna uzun süre bakamayacağınızı garantisini verebilirim. Yeni eklenti ile birlikte oyunumuz senaryo odağına geri dönüyor zira bir önceki eklentide zindanlardan zindanlara koşuyorduk.

Oyunun başında, Krito isimli karakterimiz ilginç bir ormanda uyanıyor. Gerçek dünyada olmadığını farkında ama çıkışı ulaşamayacağına da bilincinde. O da etrafı araştırmaya başlıyor ve Eugeo ile karşılaşıyor. Nitekim Eugeo, kanuna karşı gelen Alice isimli kıızı kurtarmak için yola koyuluyor. Oyunumuzun ilk bölümü ki bu da ortalama 10 - 12 saate tekabül ediyor, bu hikaye örgüsü içerisinde geçiyor. Tabii ki yeni eklenen bölgeye de değinmek gerekiyor. Uzun süredir içerisinde yapılacak bu kadar şey barındıran bir bölge ile karşılaşmamıştık. Ayrıca genelde daldığımız haritalarda kaybolma gibi bir drama vardı ama yapımcı firma bu eklenti ile bu dramın da önüne geçmeyi başarmış. Savaş sistemi ise Alicization Lycoris ile klasik MMORPG tarzından çıkıp, daha fazla kombo odaklı bir modele geçmiş. Bu da oyuna ayrı bir tat katmış.

Hazır harita demişken, gelen uzun yükleme sürelerinden de bahsetmek gerek. Arkadaş ne loading ekranı giriyor! Bazıları "Vsync" ayarlarının kapatılarak bu sürelerin kısaltılacağını söylemiş ama bende pek işe yaramadı. Benzeri şekilde, birçok asset ve hatta NPC'lerin kendisi bile gözünüzün önünde load oluyor. Özellikle görsel anlamda farklı bir doyuruculuğa sahip olan bir oyundan böylesine bir hata

görmek büyük hüsrana oldu. Eğer seriye aşina değilseniz, ilk 12 saat içerisinde sıkılmanız da bir hayli olası. Yani seriye yeni başlayacak oyunculara pek açık bir yapıya olduğu da söylenemez. Açıkçası JPRG seviyorsanız ya da Japon kültürünün oyunlarla keşiştiği nokta ilginizi çekiyorsa, kesinlikle bakmanız gereken bir yapıdır. Fakat tüm bunlar sizde bir çağrışım yapıyorsa, ufaktan diğer oyunlara doğru ilerleyebilirsiniz. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Eklenen yeni senaryo ve detaylar.

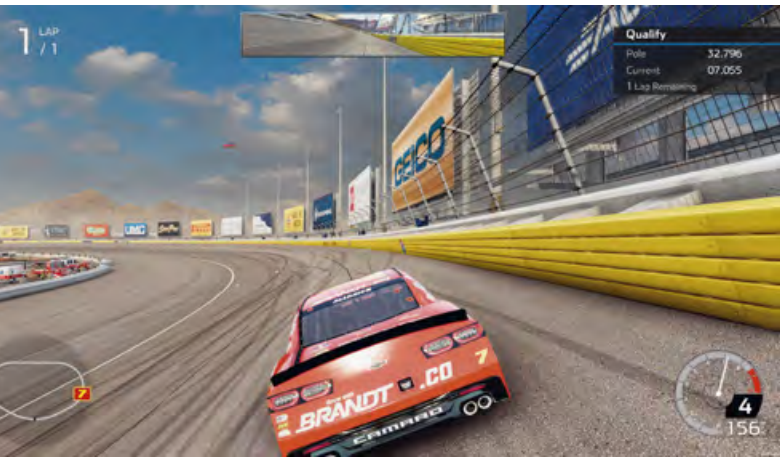
Yeni karakterler ve devasa dünya.

Değişen savaş sistemi

EKSİ Bitmeyen yükleme süreleri. Oyun içi grafik optimizasyon sorunları. Yeni oyuncu odağında olmaması

70





Yapım 704Games Dağıtım Motorsport Games Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE Web nascarheat.com

NASCAR Heat 5

Oval pistlerde dönüp durmaktan çok daha fazlası olabilirdi.

Olabilirdi, çünkü zamanında, tam 17 yıl önce Papyrus bunu NASCAR Racing: Season 2003 ile başarmıştı. Grand Prix Legends'ın temelleri ve motoru üzerinde yükselen yapım oyuncuların o güne (ve günümüzde kadar!) gördüğü en "tam", en gerçekçi, en muhteşem NASCAR oyunu olmayı başarmıştı ve günümüzde de oynanmaya devam ediyor. Peki, NASCAR Heat 5 bu türün neresinde yer alıyor, ne kadar iyi?

Öncelikle çıktığı günden beri NASCAR Heat 4 sahipleri tarafından fena halde hırpalandığını belirterek başlayalım zira oyun neredeyse hiç değiştirilmeden (elden geçirilen antrenman modu haricinde) piyasaya tekrar sunulmuş. Bunun tembellikten ziyade, bu oyundan itibaren geliştirici koltuğunda bulunan 704Games'in Nascar Heat 6 ile bize hazırlayacağı sürprize odaklanmak için tercih ettiğini düşünmek istiyorum.

Kaldı ki NASCAR Heat 5 bir NR2003 değil, yanından bile geçmiyor açık konuşmak gerekirse. Oyun çok daha "Simcade" olarak tasarlanmış bir serinin üyesi ve lisanslı olarak hem Nascar Cup Series'e hem de destek seri-

lerine yer veriyor. Bunlar arasında NASCAR'ın ikinci ligi diyebileceğimiz, geleceğin yıldızlarının yetiştiği NASCAR Xfinity Series, gençlerin yanında pek çok veteranın da yarıştığı NASCAR Gander RV & Outdoors Truck Series ve toprak parkurlarda yapılan NASCAR Dirt Series yarışları da var.

Oyunda bir kariyer modu da yer alıyor ve her şeye köklerden, yani toprak yarışlardan başlıyorsunuz. Burada hayli başarılı bir karakter yaratma ekranı var. Bir sonraki yarış başlayıp tek yarışık "Hot Seat" kontratları peşinde koşmakla başlayan kariyeriniz, eğer başarılı olursanız sizi Cup Series'e kadar götürüyor ve maalesef bu kariyer modu da NASCAR Heat 4'ün hemen hemen aynısı. Daha fazla etkileşim, ana sahneler, araç gelişimi veya güdük olmayan bir antrenman moduna oyunun acilen ihtiyaç duyduğu bir gerçek.

Oyunun grafikleri hakkında bir yorum yapmayacağım zira NASCAR Heat 5, her iki bilgisayarda da Options menüsüne girmeyi reddetti. Şaka yapmıyorum, oyun bildiğiniz Options menüsüne girince çöküyor, çözüm de bulamadım. Haliyle, gayet kötü gözükende-

fault grafiklerle yarışmak ve bu yazıyı yazmak durumunda kaldım. Hasar modellemesi ise çok kötü, NASCAR'ın en görkemli tarafı olan kazalar ve sonrasındaki karmaşayı bu oyunda görmeyi beklemeyin.

Peki pistte işler nasıl? Oyunun en keyifli yanı bu zira pistte gerçek bir mücadele var. Ben kendi adıma hem gamepad hem de direksiyon kullanıcıları için Hard zorluk seviyesini öneririm. Hem o kadar zor değil hem de gerçek yarışa ve mücadeleye en yakın ayar bu. Gerçekten iyi bir tur attığınızda bunu hissediyor ve mutlu oluyorsunuz. Daha düşük zorluk ayarında hiç vakit harcamayın derim. Unutmadan, tıpkı Gran Turismo Academy gibi, Nascar Heat 5 de size eNASCAR Heat Pro League'de kendinizi göstermeniz durumunda gerçek bir NASCAR yarışında direksiyon sallama şansı sunuyor. Ha buralardan öyle bir meraklı çıkar mı, muhtemelen hayır. Bu arada NASCAR yarışlarında kullanılan 29 pistin tamamı oyunda mevcut ve yarışmaya başladığınızda birbirine çok benzer gözükende bu pistlerin aslında ne kadar farklı olduklarını anlayacaksınız. Her birinin eğimi, zeminin kalitesi, tutunma noktaları veya atak noktaları farklı, bu da antrenman modunda daha fazla zaman geçirmenizi gerektiriyor.

Neticede sadece ülkemizde değil, Avrupa'da da çok takipçisi olmayan bir seri NASCAR, ama bu sizi yanıltmasın, gerek izlemesi gerekse yarışması son derece keyifli. Maalesef NASCAR Heat 5 bu keyfi size ancak minimal düzeyde yaşatabilen bir oyun. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Lisanslı araçlar ve pistler. Pist üstündeki mücadele çok keyifli.

EKSİ Hasar ve kaza fizikleri çok kötü. Geçen yılki oyunun neredeyse aynısı.





Yapım Camoflaj Dağıtım SIE Tür Aksiyon Platform PS4 Web playstation.com/en-us/games/marvels-iron-man-vr-ps4

Marvel's Iron Man VR

Sony! Geliştir şu PSVR'ı!

Halen ilk defa VR teknolojisi gören bir çocuk gibi, ne zaman elime bir PSVR oyunu geçse heyecanlanıyorum. "Bu sefer Astro Bot gibi hastası olacağım!" diyorum ama o oyun beni hayal kırıklığına uğrattı. Sağ olsun, Marvel's Iron Man VR da beni yanıltmadı ve yarı yolda bıraktı. Tony Stark'ın malikanesine çekilip huzurlu bir hayat yaşamaya çalıştığı dönemi konu eden oyun, kısa sürede bizi birçok tehlikeyle buluşturan bir formata bürünüyor ve Tony yine Demir Adam zırhını giymek durumunda kalıyor. Bunun oyundaki karşılığı ise: "Şunları patlat, şuraya ilerle!" Oyun elbette ki FPS kamerasından oynanıyor. Tahmin edeceğimiz gibi de filmlerdeki gibi zırhın ardındaki o teknolojik arayüzle buluşuyoruz. Bize Gunsmith adındaki bir arkadaş yardımcı oluyor. Zırhımızdaki ses kendisi ve neyin nasıl kullanılacağını, görevlerde ne yapacağımızı ondan duyuyoruz. Elbette bir de Potts'dan... Oyunu oynamak için PSVR dışında Move cihazlarına da ihtiyacınız var. Bunları kullanmanın en güzel yanı elbette onları aşacağı itip, aynı Iron Man gibi yükselebilmek. Bu kullanım işi çok havalı bir hale getirir de kontrollerde büyük bir zorluk var. Normalde kafamızı çevirerek istediğimiz yöne gidebiliyoruz lakin bu, sürekli etrafımızda

dönüp nihayetinde PSVR kablolarıyla boğularak can vermek demek. (Sony'e müthiş davalar açabilirsiniz ama ölmeseniz daha iyi tabii.) Bu da bizi Move üzerindeki tuşlara basarak dönmeye itiyor –ki bu da olayın tüm heyecanını alıp götürüyor maalesef. Şöyle söyleyeyim, oyunun sonlarına geldiğinizde (8 saatlik bir oyun süresi var.) halen kontrollere tam alışamamış olmak gerçekten bir hayli can sıkıcı.

Oyuna bizi nelerin beklediğinden de bahsedeyim. Mesela bolca ruhsuz drone benzeri robot... Bunları kahramanımızın çeşitli silahlarıyla patlatmak mümkün. Siz deyin Repulsor Beam, ben diyeyim minik füzeler... Demir Adam'ımız oyunda ilerledikçe çeşitli geliştirmeleri açabiliyor ve daha farklı birçok silah bulabiliyorsunuz. Ya da daha hızlı hareket etme, sağlık yenileme gibi özellikler... Bunları zırhımıza eklemek için bölüm aralarında döndüğümüz malikanemizdeki zırh kısmını ziyaret etmemiz gerekiyor. Bu arada Tony Stark'ın malikanesi birçok aktiviteyle dolu. Aktivite dediysem ağırlık kaldırmak, raflardaki resimlere bakmak vb. Burada uçamadığımız için de sadece belirlenen noktalara, başka PSVR oyunlarındaki gibi ışınlanarak ulaşıyoruz.

Kontrollerdeki zorluğun yanında, oyunun görsel kalitesi de pek iyi değil bana sorarsanız. Hele gece görevlerinde o şehrin hali nedir... Sanki PS1 dönemindeki Spider-Man. VR teknolojisi –bence- gerçeklik demek ve kutu kutu binalar görünce asabım bozuluyor, kendime gelemiyorum. Oyunu bir gaz bitirdikten sonra yüksek zorluk seviyesinde tüm oyunu tekrar oynayabiliyor, zamana karşı yarışlara katılabiliyor veya malikanedeki bazı mini oyunları oynayabiliyorsunuz. Bence bunu yapmak istemeyeceksiniz ama sonuçta oyun, bittikten sonra da içerik sunmaya devam ediyor. Umuyorum ki Sony PS5'i piyasaya sürdükten sonra VR işiyle ilgili güzel gelişmelerle de karşımıza çıkar çünkü hem görsellik, hem de Move cihazlarının yapabildikleri artık çağa uygun değil... **◆ Tuna Şentuna**

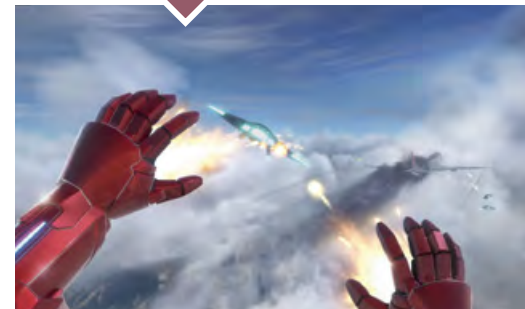
KARAR

ARTI Demir Adam olma hissini alıyorsunuz.

EKSİ Kontroller zorluyor.

Bölümler ve görevler sıradan ve hatta bazen sıradandan da kötü.

64



1971 Project Helios

Eski tip izometrik strateji tutkunlarını mutlu edebilecek mi?

İspanyol şirket RecoTechnology'nin geliştirdiği ve yayınladığı sıra tabanlı strateji oyunu 1971 Project Helios, tüm dünyanın donduğu alternatif bir evrende geçiyor. Oyunun başında Dünya'yı daha iyi hale getirmesi beklenen Project Helios projesi üzerinde çalışan Dr. Margareth Blythe, Butch liderliğinde bir grup tarafından kaçırılıyor. Bizim hedefimiz de herkes için çok önemli olan bu bilim insanını kurtarmak. Doktoru ele geçirmek için birçok grup birlikte çalıştığından karşımızda çok fazla düşman var, ilerledikçe hepsiyle tanışma imkânı sağlamış oluyoruz.

Ailesini her zaman ön planda tutmaya çalışan Fransız asıllı Émile Dupont ve tam hedefi vurmasıyla meşhur Hanna Nikkilä'dan oluşan ekibimizin kendi aralarında konuşmasıyla ve stratejilerini belirlemesiyle oyun başlıyor. Yapılması gereken görevler sağ üst köşede yazılı ve başlangıç olarak sizden istenen, izleri takip edip konvoyu bulmanız. Kuşbakışı bir görüntüyle karlı yollarda ilerlerken ilk saldırıyla karşı karşıya kalıyoruz. Yer ve yönünüzü belirleme ve ateş etme hakkınız var ilk savaşta, bir iki hamleyle de düşmanlardan kolaylıkla kurtulabiliyoruz ve bunun gibi yol üstünde zorluk dereceleri sürekli artan pusularla karşılaşyoruz. Oyunda ilerledikçe iki kişiden oluşan ekibimiz, kendine özgü yeteneklere sahip diğer kahramanlarla beraber sekize çıkıyor. Savaşları başarı ile sonuçlandırdıktan sonra kazandığınız puanlarla ekibinizdeki karakterlerin yeteneklerini geliştirebiliyorsunuz.

İkinci güne geçtiğinizde daha fazla saldırı seçenekleri ve haritayla karşılaşıyorsunuz. Haritada gezmenin faydası, Fulgor isimli maddeden toplamak. Oyun bir bakıma mantıklı bir şekilde ilerliyor, fazla soğukta kalırsanız donma tehlikesi geçirip ölebilirsiniz ama topladığınız Fulgor'la bunu engelleyebilirsiniz. Soğukta donmak konusundaki mantık çerçevesi, savaş kısmında aynı şekilde devam etmiyor, çok doğru gitmeyen bazı noktaların olduğunu söylemeden geçemeyeceğim. Ateş edeceğiniz kişiyi görebiliyor olmanız rağmen bazen hedef tutmayabiliyor ya da tam tersi görmediğiniz halde öldürebiliyorsunuz. Oyunda genel olarak bir "tamamlanmamış" hissi var, nispeten iyi bir hikâye kurup mekânini doğru kuramamak sinir bozucu olabiliyor. Başlangıçta kolay geçilen savaşlar sonrasında hem zorlaşıyor hem de bir karakterinizin ölmesi ile sonuçlanırsa en baştan tekrar oynamanız gerekiyor. Hatta gereksiz yere düşmanların hamlelerini bitirmesini beklemek gibi oyundan soğutan durumlar söz konusu. Saldırı anında stratejinizi iyi kurmanız tavsiye edebilirim çünkü hiçbir şekilde geri dönüş hakkınız yok. Karlı bir atmosferde geçmesi göze hoş gelse de oyunun genel olarak renklerinde ve grafiklerinde kelimele dökemediğim rahatsız edici bir durum var. Oyunu yaklaşık 45 dakika oynadıktan sonra hissettiğim duygu hem çok sıkılmış olmam hem de herhangi bir tatmin sağlamamış olmasıydı. En azından hikâyenin çıkış noktasını, yaşanan olaylar ve renkli kişiliklerle, ilgi çekici

kılarak besleyebilselerdi grafiklerin kötü olmasını, oynanışın sıkıcılığını bir nebze göz ardı edebilirdim. Kahramanlara karşı herhangi bir bağ ya da sempati kurmamı sağlamadı, doktoru kaçırmış olmaları da çok umurumda olmadı açıkçası. Sıra tabanlı strateji oyunları ilginizi çekiyorsa en azından indirim girdiğinde bir şans verilebilir, ben PlayStation'da oynadım ama daha çok bilgisayar ya da Switch'te oynanabilecek bir oyun olduğunu düşünüyorum.

◆ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Yapmanız gerekenler doğru bir şekilde sunulduğundan yolunuzu kaybetmiyor olmanız, evet bu kadar.

EKSİ Oyunda klostrifik bir hava mevcut, müzik rahatsız edici, grafikler yetersiz.

56





Yapım Atmos Games, Serenity Forge **Dağıtım** Serenity Forge **Tür** Platform **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Mac **Web** atmosgames.com/coma

Never Song

Hikayesi ile soluk soluğa oynanacak, karanlık bir deneyim

Never Song veya ilk tanıtılan adıyla Once Upon a Coma, psikolojik ve bir o kadar da karanlık bir macera/bulmaca oyunu. Bağımsız Amerikan bir oyun geliştiricisi olan Thomas Brush (Atmos Games) tarafından ortaya çıkarılan oyun; 2010 yılında çıkmış olan flash oyun "Coma"nın yenilenmiş versiyonu. Sizi hikayesiyle etkilemeye çalışan ve bir o kadar da ilginç bir macera sunan; Peet adında bir genç çocuğun uyanmasıyla başlıyor. Peet, uzun süredir komadadır ve uyandığında, çok sevdiği kız arkadaşı olan Wren yoktur, Dr. Smile adında şeytan kılıklı bir adam tarafından kaçırılmıştır. Üstelik, oyunda hiçbir yetişkin karakter göremiyoruz; kasabadaki tüm yetişkinler kaybolmuştur ve tüm çocuklar başıboş dolaşmaktadır. Kısaca Peet, komadan bir kabusun tam ortasına uyanıyor. Kasaba bomboş ama bir o kadar da ürkütücü ve tüylerinizi diken diken edip içinize işleyen bir atmosferi var. Bu atmosfer aslında bize Tim Burton' u andırıyor, ki oyun başında size hikaye anlatımının ne kadar karanlık olacağı söyleniyor.

Oyun, bulmaca ve savaş mekaniği üstüne kurulu diyebiliriz. Savaş mekaniği oldukça basit.

Yeterli olmasa da tatmin edici bir hack and slash sistemi var. Şunu da belirtmek gerekir ki, oyun sizi zorlamıyor, gayet zahmetsiz bir şekilde devam ediyorsunuz. Kimi hikaye sever için güzel, ancak kendini zorlamayı sevenler için ise maalesef tatmin edici olmayacaktır. Saldırmanız için bir beyzbol sopası, yokuşlardan ve zor inilecek yerlerden kayabilmeniz için minik bir kaykay, atlarken kolaylıkla süzülmenizi sağlayan bir şemsiye ve sallanıp ağdan ağa atlayabilmek için manyetik bir eldiven. Never Song'da beni şaşırtan şey bu kadar az ve sıradan eşyalarla bu kadar çeşitlilik yaratılabilmiş olması. Oyunu oynarken bunları sürekli olarak kullanmaktan sıkılmıyorsunuz. Hepsi o kadar güzel harmanlanmış ki finale gelene kadar ne kadar geliştiğinizi ve hızlı kararlar verebildiğinizi fark ediyorsunuz. Müzikler ise, atmosferin bir yandan yeterince gergin; bir yandan da sizi etkileyecek kadar duygusal olması daha yoğun bir oyun deneyimi yaşıyor. Karakterlere kullandıkları mizah seviyesi gayet yeterli düzeyde tatmin edici olmuş; ne fazla, ne eksik.

Oyunun şiirsellikle beraber aktarılan hikayesi göze çarpıyor. Özellikle oyunun hikaye kısmına çok önem verilmiş ve nefis işlenmiş. Kafiyeyle beraber anlatılan ve duru bir şekilde karşımıza çıkarılan hikayenin ardında yatan gerçekler ise kalbinizi parçalıyor. Bu paragrafta biraz hikayenin detaylarına gireceğiz, eğer oyunu henüz oynamadıysanız veya oynamak istiyorsanız az da olsa spoiler yememek için bir sonraki paragrafa atlayabilirsiniz. Hikayenin daha derinlerine inecek olursak, aslında bize gösterilen atmosferin Peet'in komadan uyanışı olmadığını anlıyoruz. Wren'i arama ve kurtarma hikayemiz

aslında çok farklı bir temele dayanıyor. Çok fazla detaya girmek istemiyorum ama oyunda karşımıza çıkan "Wren'i kurtar" görevi oyunun bize hissettirdikleri ve gerçekte olanlar arasında bir köprü vazifesi görmekte. Never Song'a başlarken beklentiniz acı/tatlı bir hikaye ile minimalist bir sanat tasarımı olsa da, oyunun içine girdiğinizde bundan fazlasıyla karşılaştığınızı fark ediyorsunuz. Ayrıca, sembolizmi mükemmel şekilde yediren oyun, bize bunu oyun içinde fark ettirmiyor bile. Toplam en fazla 3 saatlik bir oynanışı var diyebiliriz, ancak oyun bu kadar kısa zamanda gözünüze ve kulağınıza hatta kalbinize nasıl hitap edebileceğini gösteriyor. Tek problem, gerçekten herkese hitap etmiyor olması ve buna platform seven kimi oyuncular da dahil.

◆ **Şeymanur Özgür**

KARAR

ARTI Şahane grafikler ve sanat tasarımı. İlgi çekici bir hikaye.

EKSİ Platform sevenlerin bile hepsine hitap etmiyor. Oyun gerçekten çok kısa.

70



Yapım Wales Interactive **Dağıtım** Wales Interactive **Tür** Macera, Gerilim **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** walesinteractive.com/maidofsker

Maid of Sker

Tam adam akıllı korkacağız, fakat...

Late Shift veya The Complex gibi daha çok gerçek insanların yer aldığı interaktif macera oyunlarından tanıdığımız Wales Interactive, son oyunları Maid of Sker ile korkuyu iliklerimize işlemeyi amaçlamış lakin bu gerçekleşememiş. Sebebi de bir dizi teknik sıkıntı. Amnesia oyunlarına benzer bir ortam, sürekli takip ediliyor hissi ve karanlık koridorlar tamam ama asıl korku yaratan Maid of Sker'in teknik özellikleri. Maid of Sker'de olaylar 1898 yılında Sker Otelinde vuku buluyor. Galler ve İngiliz folklorundan ilham alan oyunun The Maid of Sker adlı üç ciltlik romandan esinlendiğini ve yazarlarının aynı zamanda başarılı bir gerilim oyunu olan SOMA'nın da yazarları olduğunu belirtmeyim. Ayrıca senaryonun çıkış noktası Elizabeth Williams adlı kızın gerçek öyküsü. Galler hikâyelerinde yeri olan Elizabeth, anlatılanlara göre babası tarafından bir odada sürekli kilitli tutulmuş ve esarete daha fazla dayanamayan Elizabeth en sonunda kalp kırıklığından vefat etmiş. Bu kadar çok etmen bir araya getirilerek oluşturulan hikâyedeki karakterimizin adı Thomas Evans. Bir müzisyen

olan Thomas'ın amacı Sker Otelinde bulunan biricik aşını kurtarmaktır. Elbette bu, yazıldığı kadar kolay olmayacaktır çünkü sessiz adamlar Thomas'ın hayatını cehenneme çevirecektir. Hikâye açısından Maid of Sker'e fazla edecek bir sözüm yok. Zaten dile getirdiğim gibi esin kaynağı ürpertici ve yazarları başarılı. Oyunun içinde devam eden bir korku havası hâkim. Loş koridorlar, uzaklardan gelen tıkırtılar derken az önce değindiğim sessiz adamlar en büyük kâbusunuz olacak. Karşılaşmamak için dua edeceğiniz bu arkadaşlar yüzleri tamamen çuvala örtülmüş, biraz Slenderman'i anımsatan ve koca evin içinde sizden bir lokma almak isteyen tipler. Tek avantajımız görememeleri lakin kulakları bir hayli keskin. Bu yüzden bir tanesi yakınlarda ise çömeliyor, yavaş adımlarla hareket ediyor ve en önemlisi nefesimizi tutuyoruz. Çok yakınımda olurlarsa nefes alıp verişimizi bile duyabiliyorlar ve duyarlarsa tabanları yağlayabilirsiniz. Bu arada, nefes tutmak hiç de kolay bir şey değil. Thomas nefesini bir yere kadar tutabiliyor ve en sonunda dayanamayıp derin bir nefes eşliğinde oksijeni ciğerlerine çekiveriyor. Tabii, anında bir sessiz adam bitiveriyor. Ayrıca tozlu alanlardan geçerken de nefes tutmayı ihmal etmeyin çünkü toz demek öksürük demek – hapşırık demek. Gramofon gördüğünüzde biraz gevşeyebilirsiniz çünkü gramofonlar sayesinde oyunu kaydediyorsunuz.

Oyunun en sıkıntılı tarafı teknik yönü ve birçok sahnede gerek hikâyeyi gerekse korku hissimizi baltalıyor. Öncelikle Maid of Sker'i PlayStation'da oynadığımı ve bu yazdıklarımın PlayStation için geçerli olduğunu belirtmek

isterim. Oyuna başladığınızda harika 4K destekli görseller karşılıyor sizi ve çok geçmeden hayranlığınız suya düşüyor çünkü oyunda çok fazla FPS düşüşü mevcut. Koşmak ve etrafınıza adamakıllı bakınmak çoğu zaman tam bir kâbus. Ayrıca kontrol hareketleri de çok sert, hissiyattan çok uzak ve ne yazık ki ayarlarla oynanarak giderilemiyor. Durum böyle olunca ağır hareket ederken tamam ama kaçarken ve ipucu kovalarken durum fena. Tek tesellimiz bunların bir update ile giderilebilecek türden teknik sıkıntılar oluşu. Eğer gerekli güncelleme gelirse Maid of Sker başarılı bir hayatta kalma oyunu lakin o güncelleme gelene kadar oynanabilirlik, sessiz adamlardan önce davranıp bizleri alt ediyor. **◆ Olca Karasoy Moral**

KARAR

- ARTI** Nefesini tutup saklanma fikri, görseller
- EKSİ** Düşen FPS sorunları, hantal kontroller

70



Ninjala

Splatoon, Fortnite ve Ninjalar bir arada!

PUBG ve Fortnite ile başlayıp, Apex Legends, Call of Duty gibi yapımlarla devam eden Battle Royale furyasının son dönemde ivme kaybetmeye başladığı su götürmez bir gerçek. Ne var ki Battle Royale, hala ücretsiz online oyun yapmaya en uygun tür olmayı sürdürüyor. GungHo Online Entertainment da böyle düşünüyor olacak ki Ninjala ile karşımızdalar. Ninjala, "Battle Royale" dediğimizde akla gelen, görece uzun süren, bol bol eşya toplamanın olduğu yapının dışına çıkmış olan bir yapım. Oyunda her bir raunt yalnızca 4 dakika sürüyor ve oldukça dinamik ilerliyor. Hatta zaman zaman battle royale olmaktan çıkıp bir platform oyununa dönüşebiliyor. Çok hızlı giriş yaptığımız farkındayım. Biraz yavaşlıyor ve oyunun derinlerine iniyorum.

Adından da tahmin edebileceğiniz üzere Ninjala'da ninja karakterleri yönetiyoruz. Ancak bu karakterleri gerçekçi, merhametsiz ninjalar olarak düşünmeyin. Onun yerine Splatoon'da yönettiğimiz karakterlerin birer Ninja olduğunu varsayın. Kılıç, çekiç, yo-yo, davul gibi kimi mantıklı, kimi ekstrem silahlar kullanabilen karakterlerimizin bir de sakızı bulunuyor. Evet efendim bildiğiniz sakız. Bu sakızı şişirerek rakip saldırılarından kaçabiliyor, onlara saldırabiliyor ya da silahımızı geliştirebiliyor. Silahımız ve sakızımız ile yaptığımız saldırılar dışında karakterlerimizin bir de özel yetenekleri bulunuyor. Silahlardan da özel yeteneklerden de istediğimizi özgürce seçebiliyoruz. Eşyalar ve karakter tarafında fazla da üstünde durulacak birşey yok aslına bakarsanız. Bunun yerine

oynanışa daha fazla odaklanmak istiyorum. Başta da belirttiğim üzere Ninjala alışlagelmiş battle royale oyunlarından oynanış yönüyle ayrılan bir yapım. Öncelikle oyun süresince ortalıktan eşya toplamıyoruz. Bunun yerine karakterimizin güçlenmesini sağlayan küreler barındıran ve belirli aralıklarla, belirli noktalar da ortaya çıkan robotları yok etmeye çalışıyoruz. Bu küreleri topladıkça "S-Gauge" denen bar doluyor ve karakterimizin "sakız" yetenekleri güçleniyor. Ayrıca S-Gauge toplamda 8. seviyeye ulaştığında silahımızı geliştirme şansı yakalıyoruz. Bu noktada farklı taktikler devreye giriyor. Önceliğiniz oyunun ilk dakikalarından itibaren düşmanlarınızı alt etmeye çalışıp, erken aşamada yüksek puanlar toplamak mı? Yoksa erken safhayı güçlenmeye ayırıp, oyunun son kısımlarında puanları cebe indirmek mi? Seçim tamamıyla size kalmış. Eğer ki ikinci seçeneğe daha yakınsanız ve "sinsi" olarak adlandırılacak bir oyuncuysanız, karakterinizin en önemli yeteneği kesinlikle duvarda yürüyebilmesi. Ninjala'da tüm karakterler duvarda yürüyebiliyor ve istediğiniz kadar duvarda kalabiliyorlar. Yani yükseklere bekleyip, iki rakibiniz dövüşürken bir anda araya girip ikisini birden alt edebilirsiniz. Ne var ki siz bunu yaparken başka birisi de size saldırırsa yeteneklerinize güvenmeyi bir kenara bırakıp, şansınıza güvenmeye başlamanız gerekiyor. Çünkü oyunda tamamıyla şans üstüne kurulmuş bir saldırı savuşturma sistemi bulunuyor. Bir rakibiniz size saldırdığında ve siz onu savuşturmaya çalıştığınızda taş-kağıt-makas mini oyunu devreye



giriş ve şansı olan kazanıyor. İlk etapta makul gibi gözüküyor olsa da bu sistem uzun vadede kabak tadı vermeye oldukça müsait. Oyunun ayrıca bir tek kişilik modu da bulunuyor lakin henüz yalnızca ilk bölümü yayınlanan ve görece sıkıcı olan bu mod üstünde durmaya gerek duymuyorum. Özet geçmek gerekirse, Splatoon benzeri atmosferi ve farklı yapısı ile dikkat çekiyor olsa da henüz yalnızca 2 haritası olması ve mod çeşitliliği olmaması sebebiyle Ninjala "birkaç günlük eğlence" olarak tanımlanabilecek bir yapım oluyor. Eğer ki içerik arttırılırsa işte o zaman Switch oyuncularının vazgeçilmez olmayı başarabilir. **◆ Tolga Yüksel**

KARAR

- ARTI** Farklı grafikler. Atmosfer. Hızlı oyun yapısı.
- EKSI** İçerik çok kısır. Tek kişilik modu anlamsız.

75



CrossCode

16Bit döneminin asla yok olmayacağını bir kanıtı

CrossCode bir JRPG değil, gayet batı tipi bir RPG. Lakin görsellerini gördüğüm anda benim aklıma Zelda: A Link to the Past ve The Legend of Heroes: Trails in the Sky adlı çok sevdiğim oyunlar geldi. Tamamen 2D, hafif izometrik bir bakış ve bolca bulmaca, karakter ve hikaye. Doğal olarak bu tarzı ile meşhur JRPG'leri anımsatmıyor değil. Oyunun başında yardımcı kahramanlardan Shizuka abisine ulaşıyor fakat abisi, Shizuka'nın kollarında can veriyor. Derken esas karakterimiz olan Lea'ya geçiyoruz. Bu sefer kocaman bir kargo gemisindeyiz. Bir "bug" olduğu için konuşamayan Lea, gemide yeteneklerini öğreniyor ve akabinde kendisine bir "avatar" olduğu söyleniyor. Şöyle söyleyeyim; nasıl ki multiplayer oyunlarında yarattığımız avatarlar var, heh işte, CrossCode dünyasında bu avatarlar gerçek dünyada. Lea da bir avatardır ama hafızasını kaybetmiştir. Dolayısıyla hafızasını geri kazanmak için "CrossWorlds" adındaki

MMORPG oyununa katılması gerekmektedir. Tabii hikayemiz sadece Leo ve anıları ile sınırlı kalmıyor. Hikaye içinde hikaye doğuruyor ve ekstraları ile beraber yaklaşık 50 saatlik bir macera başlamış oluyor. Oyunda ilerledikçe ekibinize yeni arkadaşlar katılıyor ve doğal olarak imkanlarınız da artıyor. Oyunun başında biraz sabırlı olmanız lazım çünkü gerek eğitim aşaması gerekse hikayenin bir araya gelmesi biraz sürüyor. Birkaç saat sonra işler derinleşmeye, gizemli bir hal almaya başlıyor ve saatler çerez gibi akıyor. Bunu bir eksiklik olarak söylemek istemem fakat bazı sahnelerde seslendirme olsaymış oyuna renk katarmış diye düşünüyorum.

CrossCode, retro tarzını sevenler, 16bit RPG aşkıları için ideal bir oyun. Kontrollere alışmak ve hikayenin sarması biraz zaman alsa da, içine girdiğinizde asla pişman olmayacağınız türden bir yapım. ♦ **Rafet Kaan Moral**

86



Neon Abyss

Bu zindanlardan öyle kolayına çıkış yok!

Roguelike veya Ölmeli Oyun olarak tanımlanan, her seferinde zindanları değişen ve bol miktarda vurdu – kırdı sunan Neon Abyss, hızlı bir 2D Sidescroller – Platform oyunu. Renkleriyle hemen kalbimizi çalan oyunda, Hades'in acımasız ekibinden bir karakter seçiyor ve Abyss denilen uçurumda yeni tanrıların icabına bakmak için görevlendiriliyoruz. Üstelik ölüm bir son değil, sadece yeni bir başlangıç! Oyunda zindanlar her seferinde değişiyor.

Yani ölürseniz aynı zindanda değil, farklı bir zindanda yeniden şansınızı deniyorsunuz. Dolayısıyla içerik ve hazineler de farklılaşıyor. Mesela ilk zindanda anahtar ile açılan bir sandık var ise, yeni zindanda bomba patlatarak elde edebileceğiniz bir hazine bulunuyor. Amaç ise aynı: Her zindanda bulunan bir tanrıyı – yaratığı öldürmek. Neon Abyss, zindanlara giriş yapmadan önce farklı karakterler seçebilmenize imkân sağlı-

yor. Her biri farklı özelliklere sahip. Bir tanesinin canı çok yüksekken öteki daha az canlı ama daha fazla bomba taşıyabilen bir arkadaş olabilir. Ayrıca silah çeşitliliği de bir hayli fazla. Lakin her ne kadar silah çeşitliliği çok olsa da kontrol sistemi bana biraz hantal geldi. Tuş kombinasyonlarından dolayı istediğiniz kadar hoplayıp zıplayamıyor ve ateş edemiyorsunuz. Bu yüzden tuşları ayarlamayı şiddetle tavsiye ederim. Oyun tek kişi oynanıyor ve bana sorarsanız bu kocaman bir eksi puan zira yana kaydırmalı dediğimiz oyunlar iki kişilik eğlence için ideal. Bence yapımcılar fırsatı tepmiş.

♦ **Olca Karasoy Moral**

76





Yapım NEOPOPCORN Dağıtım NEOPOPCORN Tür Platform Platform PC, Switch, Mac Web 3000th-duel.xsollasitebuilder.com

3000th Duel

Beklemediğimiz kadar güzel gözüken bir platform.

Hepimiz için bu durum geçerli mi yoksa yalnızca bana mı özgü bilmiyorum ama küçükken çok daha sabırlı bir oyuncuydum. Özellikle her adımda karşıma farklı bir düşmanın ve engelin çıktığı platform oyunlarını, ne kadar ölüsem öleyim, hiç hevesimi kaybetmeden saatlerce oynamaya devam ederdim. Şimdi geriye dönüp baktığımda o sabrımı hayran kalsam daartık bunun zerresinin kalmadığını kabul etmem gerekiyor. Hal böyle olunca, sinirden konsolu dişlemem için, özellikle benim saçma sapan ölüp durduğum platform oyunlarından da uzak durmaya çalışıyorum. Peki, 3000th Duel'i oynarken neler oldu dersanız, eh, kesinlikle konsolu yemediğimi söyleyebilirim.

İsimsiz bir kahraman olarak, hiç bilmediğimiz topraklarda uyandığımız 3000th Duel'de "Burası neresi? Neler oluyor?" gibi sorular sorma gereğini görmeden yolculuğumuza başlıyoruz. Zaten hikaye çok yavaş şekilde zaman içerisinde kendini gösterdiği için doğrusu oyunun büyük bir kısmında çok da neler olduğunu umursamıyoruz.

Oyunun dikkat çekici bir renk paletine sahip dünyası beni direkt kendine çekti. Bununla birlikte, seviye tasarımlarını da genel olarak beğensem de bazı yerleri birden fazla ziyaret etmemiz gerekiyor. Bu demek ki, aynı haritada sık sık ha babam oradan oraya gittiğimiz anlar yaşıyoruz. Üstelik komik bir şekilde öldür-

düğümüz düşmanlar aynen geri geliyor ve mekanlardan her geçişimizde sil baştan aynı düşmanlarla da savaşıyoruz. Evet, Far Cry 2 gibi... Genel hatlarıyla eğlenceli bir oyun olsa da eksileri olduğu da su götürmez bir gerçek. Ölünce zaman ta son kayıt noktasından doğuyor olmak, aynı yerlerde dönüp dolanmak, düşmanların sürekli geri doğması gibi durumlar benim için can sıkıcıydı. Bununla birlikte oyundaki RPG öğeleri hoşuma gitti ve sırf yeni yetenekler ve eşyalar açabilmek için bile devam etmemi sağladı.

◆ Berçem Sultan Kaya

72

Yapım Ground Control Studios Dağıtım Ground Control Studios Tür Bulmaca Platform PC, Switch, Mac, iOS, Android Web gcontrolgames.com

Zhed

Dümdüz, uzun ince bir bulmaca oyunu

Zhed'i oynamak için ilk açtığımda, içinde bir sürü ilginç mekanik bulunan komplike bir bulmaca oyunu olduğunu sanmıştım. Buna karşın dümdüz bulmaca oyunu olduğunu gördüğümde Switch üzerinde böylesine sade bir oyunla karşılaşmış olmak beni sevindirdi. İtiraf ediyorum, Switch ilk çıktığında mağazasında yüzlerce ilginç

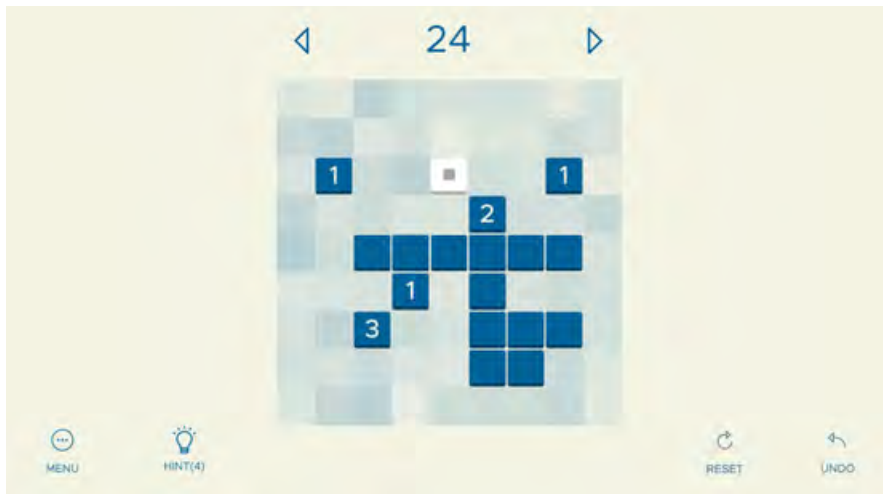
bulmaca ve hyper casual oyunlar olur gibi bir hayalim vardı. Çok vizyonsuz bir hayal olduğunun farkındayım ama bir kere olsun uzun yolculukta telefonumdan şarkı dinlerken taşınabilir konsolumda elmas birleştirmeyi ya da puzzle yapmayı falan istemişim. Tabii Nintendo mağazası fiyatları malum, bu hayalimi

kalbime gömeli çok oldu. Ground Control Studios tarafından geliştirilmiş olan Zhed ise bana uzun zamandır aradığıma yakın bir tat verdi. Toplamda 100 bölümden oluşan bu bulmaca oyunu aslında olabilecek en sade şekilde tasarlanmış. Temelde, ekrandaki kareleri kullanarak hedef noktasına bir yol oluşturmanız gerekiyor. Oyunun mantığı oldukça basit olsa da kimi bölümler insan gözünün önündeki çözümü göremiyor ve uzunca bir süre tek bir bölümde takılıp kalabiliyorsunuz. Böyle bölümlerde ipucu kullanma şansımız mevcut. Yine de ipuçları sınırlı sayıda olduğu için ben de onları kullanırken bayağı cimri davrandım. Bundan ziyade bir bölümü geçemediğimde biraz ara verip sonradan oyuna dönmek hem kafayı yemememi sağladı hem de oyunu daha geniş geniş oynanmış oldum.

Dediğim gibi Zhed, Nintendo mağazasında her gün görmeye alışık olduğumuz türde bir oyun değil. Buna karşın dokunmatik özelliğinin de olması sayesinde Switch'e gayet yakışan bir oyun olmuş.

◆ Berçem Sultan Kaya

78





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



Yapım Binary Planets Dağıtım Green Man Gaming Tür Strateji Platform PC Web www.aeronauticaimperialisflightcommand.com

Aeronautica Imperialis Flight Command

İkinci Dünya Savaşı tadında Warhammer!

Saka değil, gerçekten de fikir olarak İkinci Dünya Savaşı temalı bir Warhammer oyunundan söz ediyor olabiliriz zira bu oyun 41. yüzyıldaki bir it dalaşından farklı bir şey değil! Geçtiğimiz senelerde ufak bir kural sistemi olarak tanıtılan ve kendisine has kuralları ile minyatür Warhammer dünyasında da kendisini gösteren bu güzide oyun modeli, artık dijital ortamda da deneyim edilebiliyor. İmparator ya da Gork and Mork'un adına düşmanlarınızı yok etmek için kolları sıvamaya hazırsanız buyurun başlayalım... Oyunumuzda birçok farklı uçak modeli kullanıyoruz. Fakat modelden ziyade taktiksel hareketlerimiz önem

arz ediyor. Özellikle Star Wars X-Wing Miniature Game deneyim edenlerin çok iyi bildiği, düşmandan habersiz, her tur farklı bir yön komutu ile gemilerimizi yönlendiriyor. Aradaki en büyük fark ise ateşleme sisteminin düşman birimine uygun bir noktadan geçerken çalıştırabiliyor olmamız. Yani av olmadan avcı olmaya çalışıyoruz. Uçaklarımızı verebileceğimiz yön modelleri bir hayli fazla. Bir anda geriye dönmeden, ani irtifa kaybetmeye kadar uzanan bir skala söz konusu. Özellikle kalabalık savaşlarda çok iyi hesap yamak gerekiyor olsa da altı gemiden sonraki karambol anını hesaplamak gerçekten çok ama çok zor

olabiliyor. Düşmanların ne yapacağını kestirmekse tam anlamıyla imkansız! Sıra tabanlı bir mekaniği olmasına rağmen, komut verildikten sonra neler olduğunu izlememize imkan sunan kamera açıları gerçekten korkunç. Ayrıca kendimize ait birlikler kuramamamız da bir diğer önemli eksi. En can sıkıcı olansa bir şekilde Warhammer 40.000 ruhunun hiçbir şekilde oyuna yansıtılmaması olmuş diyebilirim. Fakat her halükarda gökyüzünde geçen, sıra tabanlı bir strateji oyunu olarak dikkat çekici artılara da sahip. ♦ **Ertuğrul Süngü**

70

Yapım Game Freak Dağıtım Nintendo Tür RPG Platform Switch Web swordshield.pokemon.com/en-us/expansionpass/the-isle-of-armor

Pokémon Sword and Shield

The Isle of Armor

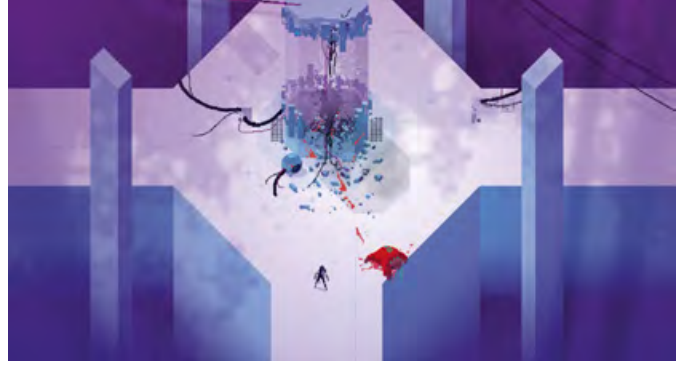
Yepyeni bir Wil Area ve yepyeni Pokémon'lar karşınızda!

Pokémon oyunlarında genişleme paketi görmeye pek alışkın değiliz. Oyunları tamamlayıp piyasaya salan firma, genellikle yeni özellikler eklemeye karar verdiğinde sıfırdan yeni oyun çıkarma yöntemine başvuruyor. Biz de her seferinde tıptış tıptış gidip, bir öncekinin hemen hemen aynı, ama biraz farklı olan

yeni oyunu satın alıyoruz. Bu sebeple The Isle of Armor'u gördüğümde bu mühim gelişme karşısında biraz gözlerim doldu. Bir süre "Hayır, yeni oyundur o. Genişleme paketi olamaz," diye düşünsem de en nihayetinde gerçekten de Pokémon Sword and Shield'da keşfedilecek yeni bir bölge eklenmiş. The Isle of Armor beraberinde oynanışta büyük değişiklikler getirmemiş. Buna karşın, yeni bir Wild Area'nın daha Galar bölgesine eklenmesi, oyunu birakanların geri dönmesi için yeterli bir sebep olmuş. Aslında tamamen açık dünya özellikleri taşıyan bu adada ufak bir hikaye akışı da var ancak, size verilen görevleri tamamlayıp hikayeyi bitirmeniz en fazla birkaç saat sürecektir. Bundan sonra geriye, etrafı keşfedip Pokémon yakalamak kalıyor.

Bunun dışında, bir sürü yeni kozmetik ve Max Raid Battle ile kazanmadığınız Pokémon'larınızı bile Gigantimax forma sokabilmenizi sağlayan Max Soup gibi eşyalar da paketle birlikte oyuna ekleniyor. Ayrıca yeni Tower ve Max Raid Battle'lar da olsa da ben zaten adım başı haraç keser gibi önüme atlayan Pokémon ve Pokémon eğitmenlerinden çok sıkıldığım için etrafı keşfedip yeni eklenen Pokémon'ları bulmayı tercih ettim. Kısacası, The Isle of Armor, Pokémon Sword and Shield'da açık dünya deneyimi yaşamamızı sağlayacak yeni eklentilerle gelmiş. Bence iyi de olmuş. Görünen o ki Nintendo, Pokémon oyunlarının geliştirilmeye açık potansiyelini artık kullanmaya başlıyor. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

75



Yapım Monolith of Minds Dağıtım Deck 13 Tür Aksiyon Platform PC, Switch, Mac Web resoluitiion.monolithofminds.com

Resoluitiion

Saykodelik, kendine has bir macera

Piksel grafikler özellikle indie oyun sektörünün hareketlenmesi ile uzun süredir aramızdalar. Günümüz dünyasında kendilerini gösterdikleri andan itibaren, farklı bir oyuncu kesiminin dikkatini çekmeyi başaran piksel grafikteki oyunlar, bugün halen farklı şekillerde karşımıza çıkmaktalar. Nitekim birçoğunun ortak noktası, 2D yana kaydırmalı (side scrolling) türünde üretilmeleridir. Özellikle 2016 yılında üretilen Hyper Light Drifter, sanıyorum bu konudaki en iyi örneklerden birisi olacaktır. Resoluitiion da birçok açıdan bu oyunla benzerlik göstermekte. Oyuna başladığımız andan itibaren, fütüristik ama bir o kadar da saykodelik

bir dünyaya uyanıyoruz. Her adımımızda farklı bir şey öğreniyor, kendimizi bir anda bambaşka bir dünyanın içerisinde buluyoruz. Her adımda giderek daha da kafa karıştırıcı olan hikayesi, bir noktada Dark izliyormuşum hissiyatı yaratmadı değil... Oyunumuz ziyadesiyle hızlı ama karakterimize ait yetenekleri zaman içerisinde kazanıyoruz. Yani en basit diye tabir edebileceğimiz "dash" ya da "koşma" özelliği için, en azından 30 dakika oyunu deneyim etmeniz gerekiyor. Karakterimiz genelde yakın dövüşte fark yaratıyor olsa da zaman içerisinde bulduğumuz silahlar ile farklı kombinasyonlar yapmak mümkün. Oyunda birçok düşman bulunuyor ve

karşımıza ilk çıkışları, genelde maceralı oluyor zira nasıl bir saldırı rotasyonuna sahip olduklarını anlamadan ilerlemek zor olabiliyor. Boss savaşları ise kimi zaman basit, kimi zaman yorucu olabiliyor ama oyunun ruhunda gerçekten de o eski atari oyunlarının eğlenceli ruhu bulunuyor. Pek tabii atmosferin fazlasıyla boğuk olduğuna da değinmem gerekiyor. Ayrıca düşman birimlerinin rotasyonları da çok benzeri... Yani bir noktadan sonra ölmek birazcık zorlaşıyor. Nitekim genel olarak kendisini oynamayı başaran, kaliteli bir oyun ortaya çıkmış. ♦ Ertuğrul Süngü

85

Yapım Marvelous, XSEED Dağıtım XSEED Tür RPG Platform PC, Switch Web storyofseasons.com/fomt

Story of Seasons Friends of Mineral Town

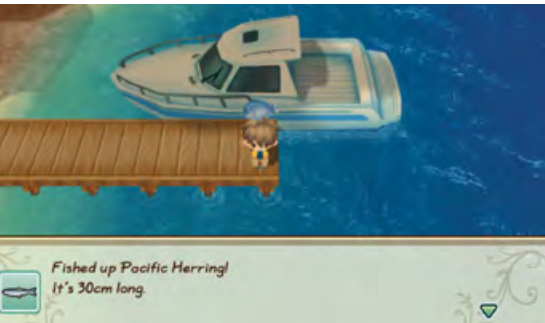
Yıllar sonra "Mineral Town"a geri dönüş.

Story of Seasons: Friends of Mineral Town 2003 yılında piyasaya çıkmış olan Harvest Moon: Friends of Mineral Town'un ufak bir isim değişikliğine uğramış remake'i olarak geçtiğimiz aylardaki yerini aldı. Orijinali üstünden yapı ve oynanış anlamında pek de değişikliğe uğramamış olan yapımda, dedesinden miras kalan çiftliği idare etmeye çalışan

genç bir çiftçiyi yönlendiriyoruz. İlk etapta tarlamızın yalnızca küçük bir kısmını ekip günlük ihtiyaçlarımızı karşılıyoruz, zaman içinde dev bir çiftliğin sahibi oluveriyoruz. Bu süreçte aslına bakarsanız kısır döngü şeklinde işliyor. Sabah uyan, tarlayı sula, varsa hasatla ilgilen, inekleri sağ, yumurtaları topla, şehirdeki ihtiyaçlarını gider ve uykuya geç. Bunlar olurken tek dikkat etmemiz gereken noktaysa karakterimizin gün içinde yapabileceği aktivite miktarını belirleyen güç barı. Buna göre, karakterimizin neler yapacağını iyi belirlememiz gerekiyor. Yapılacak bir hata domino etkisi yaratıp tüm işlerin yarım kalmasına sebep olabiliyor. Normalde bu gibi kısa incelemelerden pek hazzetmem ancak Story of Seasons: Friends of Mineral Town hakkında bundan fazlasını söylemeye gerek olduğunu düşünmüyorum. Temelde "vasat üstü" olarak

konumlandırılabilirsek de Animal Crossing ve bu günlerde bedavadan biraz pahalıya satın alınabilen Stardew Valley gibi bir yapımda tercih etmek için bana sorarsanız elle tutulur bir sebep bulunmuyor. ♦ Tolga Yüksel

60





Yapım M2 Dağıtım Taito Tür Shoot 'Em Up Platform PS4, Switch Web darius.jp/cozmic

Darius: Cozmic Collection Arcade

Türü şekillendiren oyuna modern bir bakış

Shoot 'Em Up veya yana / yukarı kaydırmalı nişancı oyunları tıpkı kısır gibi, popüleritesini hiç kaybetmeden seksenlerden günümüze gelmiş bir akşamüstü keyfi. Hemen herkesin bir çırpıda sayabileceği onlarca Shoot 'Em Up'tan bahsetmek mümkün ama türe yaptığı türlü katkılararağmen Darius bunlardan birisi değil, en azından batıda veya ülkemizde durum böyleydi. İlk kez 1986 yılında, TAITO tarafından geliştirilen ve önce Japonya'da, sonra da Amerika'da Arcade makinelere yerleşen Darius serisi, Cozmic Collection Arcade paketinde bizi 4 ana oyunun 11 farklı versiyonuyla buluşturuyor. Bazılarının daha önce batıda hiç piyasaya çık-

madığını da hatırlatmak gerek, yani karşınızda koleksiyon olmanın hakkını veren bir paket var. Bunlar arasında ilk oyun olan Darius, o zamana dek alışıldık yana kaydırmalı nişancı oyunlarının üç katı genişliğinde bir görüntü sunuyordu ve makinesi de bunu karşılayabilmek için yan yana getirilip ortadan birleştirilmiş üç farklı ekrandan oluşuyordu. Bir diğer yenilik de üçgen baklavalara şeklindeki 28 bölümden oluşan bir bölüm mekaniği kullanması ve her seferinde en fazla 7 tanesini bitirerek oyunun sonunu görebilmenizdi. Geminizi power-up'lar ile güçlendiriyor, düşmanlarınızın canına ot tıkiyordunuz.

Paketteki Darius II (1989) ve Darius Gaiden (1994) da ilk oyunun sağlam temellerini alan ve çok daha oynanabilir bir yapı sunan versiyonlar. Özellikle Darius Gaiden'in fanatığı olmanız çok olası. Son derece akıcı ve keyifli olan oynanışı, zamanına göre güzel el çizimi grafikler ve ilginç tasarımlı boss savaşları ile de desteklenince ortaya gayet keyifli bir oyun çıkmış.

Yerimiz az, türü sevenlere şiddetle önermemek için kendimi zor tutuyorum. Ayrıca diğer versiyonlarına da göz atabilirsiniz. ♦ Kürşat Zaman

72

Yapım B.B. Studio Dağıtım Bandai Namco Tür Arcade Platform PC, PS4, XONE, Switch Web bit.ly/38UEUFA

Namco Museum Archives Vol.1 - Vol.2

Çocuklarla beraber eski fotoğraflara bakmak gibi...

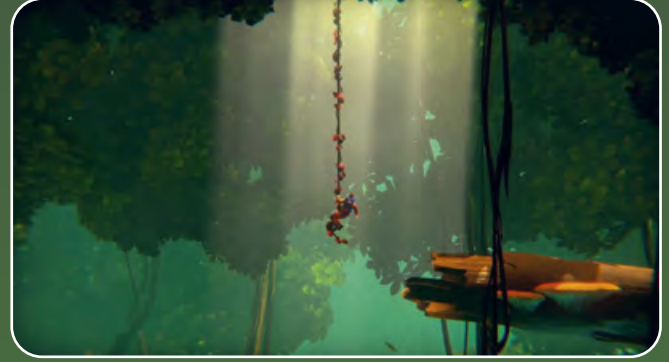
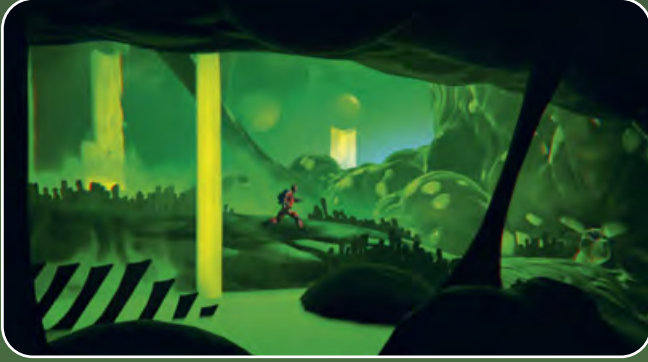
// Geçmiş ansızın kapınızı çalabilir ve sizi nereye götüreceğini asla bilemezsiniz. Tek dileyebileceğiniz, gitmek istediğiniz bir yer olmasıdır." Stephen King'in çok sevdiğim Maça Kızı (Hearts in Atlantis) adlı eserinden, çok sevdiğim bir cümle. Karşımda da ne yazmam gerektiğini uzun uzun düşündüğüm, çocukluğumdan nice parçaların olduğu bir koleksiyon. Madem nostalji yapıyoruz, elimizi korkak alıştırmayalım. Yeni taşınılan bir yer, eve eşyalar taşınırken babamın beni ayak altında dolaşma-

yapım diye bıraktığı, boyumun güçlükle yettiği konsollarda -daha sonraları adının River Raid olduğunu öğreneceğim- oyunun demosu izlemek, daha sonraları eve gelen ve ne zaman kaybolduğunu bilemediğim Atari 2600, karlı bir günde otobüse atlayıp Ayça ile beraber satın aldığımız NES, tekrar tekrar Galaxian oynamak, Dig Dug'da ejderhaları patlattıkça gülmek (gerçi tiimsah sanıyorduk), bir sayfayı kapatmak, yenisine geçmek, eski oyunları hafızanın en huzurlu, en naif tarafında saklamak. Yaşı benim gibi otuzları koşturan herhangi birisi için nice anıya, nice ilke ev sahipliği yapan bir koleksiyon Namco Museum Archives. Ama düşünüyorum da, gerçekten çılğınlar gibi oynamaktan ziyade, çocuğunuzla veya yeğeninize "o oyunları oynarken neler yaşadığınızı, eski anıları" anlatmak için çok daha iyi bir yol arkadaşı olabilir. Neredeyse kusursuz çalışması ve 21 adet zamanı için çok kaliteli oyuna yer vermesi, üstelik bu oyunların içinde çok sevilen Pac-Man Championship Edition'in

şahsen çok beğendiğim sıfırdan yapılmış 8-bit versiyonunun da bulunması maalesef oyunu herkes için alınabilir bir hale getirmiyor. Hatta muhtemelen sizin için de öyle. Aradığınız "yeni nesillere bir şeyler aktarırken size eşlik edecek" eski bir dostsa, Namco Museum Archives'e sahip olmak isteyeceksiniz. Gerisi, zaten yazıyı şu noktaya gelmeden bıraktı bile. ♦ Kürşat Zaman

70





Tür Macera, Bulmaca, Hikaye Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Little Orpheus

Sizi maceranın tam ortasına atan enfes grafikler

Little Orpheus, Apple Arcade'de satışa sunulmuş, ücretsiz bir oyun deneyimi sunan bir mobil oyun. The Chinese Games tarafından, mobil oyuncularına sunulmuş olan macera, bulmaca ve hikaye bazlı bir oyun, bize biraz yürüme simülasyonunu andırıyor diyebiliriz.

Oyunun hikayesine kısaca göz atacak olursak, Ivan Ivanovich adında bir kozmonotu canlandırıyoruz. Olaylar 1961 yılında başlıyor. Amerika aya adam gönderirken, Sovyetler tam tersine, yani dünyanın kabuğuna adam gönderiyor. Ivan, yani biz, o kişilerden sadece biriyiz. Pasif bir volkandan Dünya'nın kabuğuna yanımızda nükleer bir güçle (yani adıyla "Little Orpheus"la) inemizi sağlayan ekiple; bizi volkanın dibine gönderdikten sonra iletişimimiz kesiliyor ve bizden o saatten sonra tam olarak 3 yıl haber alınmıyor. Dünya'nın kabuğuna gönderilme amacımız ise en başka "kabukta bir kolonileşme kurulabilir mi?" sorusuyla deniyor. 3 yıl sonra ortaya bir anda çıkıyoruz. Herkes şaşkın! Dünya kabuğuna koloni planını en başta yürüten en az Stalin

kadar korkulan General Yurkovi ise bizi sorguya alıyor. 3 yıl boyunca neler olduğunu ve Little Orpheus'un nerede olduğunu soruyor. Nükleer gücün biz 3 yıl önce iniş yaptıktan sonra çalındığını söylüyoruz. Ve olaylar böylelikle başlıyor. Oyun sizi 3 yıl önce kabuğa düştüğünüz andan başlatıyor. Hikaye gayet akıcı, tatlı ve bir mobil oyun için oldukça detaylı diyebiliriz. Oyun devam ettikçe sürekli hikaye ile alakalı bilgiler alıyoruz sinematiklerle beraber. 3 yıl boyunca neler yaptığımızı oyunda oynayarak görüyoruz. Olaylar oyuna güzel bir şekilde aksettirilmiş.

Grafiklerden bahsedecek olursak, gerçekten etkileyici grafikler söz konusu diyebiliriz. Oyunun görünüşü Sinbad'ı andırıyor, renkler enfes şekilde canlı ve bir o kadar da gözlerinize şölen. Normalde oyuncuların mobil oyunlardan çok beklentisi olmaz, en azından grafik motoru anlamında, ancak Little Orpheus bu konuda gayet başarılı.

Ses efektleri ve müzikler yeterli değildi. Hatta ses ayarları o kadar yüksek ki, oyunda atmosfer seslerinden Ivan ve General Yurkovi arasında geçen hikaye bazlı olan konuşma-

ları duyamıyorsunuz, duymakta çok zorlanıyorsunuz. Beni çok rahatsız eden bir durumdu bu, lakin hikaye bazlı oyun olduğu için sürekli kulak kabartıp dinlemem gerekti konuşmaları. Bunların dışında dublaajlar gayet yeterli, karakterlerin Rus aksanları olsun, verdikleri tepkilerin duygularını yansıması olsun gayet güzeldi ve tatmin ediciydi diyebiliriz.

Oyunun oynanış mekanikleri normal mobil oyunlarına göre bir tık zor. Bazı yerlerde istenileni yerine getirdiğimiz halde oyun sizin hareketinizi tanımlayamayabiliyor. Geliştirilebilir bir nokta ancak oyun için zorlayıcı olmuş mekanik bakımından. Bu noktaya ulaşırken size sağlanan materyaller de kısıtlı ve zamanda biraz monotonlaşabiliyor. Sizi oynatmaya iten şeyler de grafik ve atmosfer oluyor. Oyunda birçok değişik atmosfer içine giriyorsunuz. Dinozorlardan tutun antik mezarlara, karlı dağlara, denizin diplerine ve hatta bir balinanın karnına kadar giriyorsunuz. Zombi tipli ama bir o kadar da bilim kurgudan çıkmış garip yaratıklar da mevcut. Ancak savaş sistemi yok, kaçırıyorsunuz sadece.

Genel olarak toparlayacak olursak, oyun nefis bir göze şölen oyunu. Çok zorlanmak istemeden; rahat bir şekilde bitirebileceğiniz çok problem yaşamayacağınız oyun. Mekanikleri açısından biraz problemleri olsa da, bu oyuna tam anlamıyla bir eksi katmıyor. Müzikler kesinlikle çok yetersiz. Atmosferi bu kadar güzel lanse etmişken müzik ve sestem bu kadar yoksun olması tam anlamıyla hayal kırıklığı. Hikaye benzersiz değil, ancak çok güzel işlenmiş ve sizi tatmin ediyor. Hikaye ilerledikçe merakınız da bununla beraber büyüyor. Çizim sanatı ise sizi büyülüyor. Bazı yer ve mekanlarda sanki bir bilgisayar oyunuymuş gibi bakakalıyorsunuz. Oynamaya değer mi? Tabii ki. Deneyim edilmesi gereken tatlı bir yapım.

◆ Şeymanur Özgür

80





Tür Arcade Platform iOS, Android, PC, Switch Fiyat Ücretsiz

Missile Command: Recharged

Eski bir klasiğin yeniden doğuşu

Oyun serüveniniz seksenli yıllarda başlamişsa River Raid, Pitfall veya Pole Position kadar tanıdık bir isimdir Missile Command. Basitçe yerde bulunan taretlerinizi gökten gelen füzelere karşı savunduğunuz oyun oldukça basit mekaniklere ancak ustalaşması zor, insanda sinir, saç, Quick Shot II falan bırakmayan bir yapıya sahipti. Gel zaman git zaman, dokunmatik ekranda oynamaya son derece uygun olan bu yapım, Recharged versiyonu ile tamamen yeniden yaratıldı ve bence hiç olmadığı kadar başarılı.

Missile Command minimalist bir yapım, geçmişte öyleydi, halen de öyle. Tek yapmanız gereken hava saldırılarını bir şekilde atlayıp sonraki aşamaya geçmek ve bu esnada topladığınız puanlarla füze savunmanızı güçlendirmek. Söylenmesi ne kadar kolay, değil mi? Öyle değil, MC: Recharged kazık gibi zor bir oyun, öyle ilk seferinde ikinci raunda geçmeyi falan düşlemeyin. Füzesavar sistemlerinizin gücünü, hızını, öz savunmasını artırmadan bu mümkün olmayacak. Oyun saat gibi çalışsa da güncel

telefonlarda çok daha iyi bir performans gösteriyor. Sadece bir iki elde ne yaparsam yapayım füze savunmam takıldı, ekranı parmaklamalarıma cevap vermedi, öldüm, sinirim bozuldu, tekrar başladım, tekrar kaybettim. Ufak tefek problemlerden bahsetmek mümkün bu açıdan. Oyun 6.20 TL karşılığında Steam'den de alınabiliyor ancak önerim telefonda veya Switch'te oynamanız. Missile Command'dan keyif almak için dokunmatik bir ekran her zaman tercih sebebi. **Kürşat Zaman**

85



Tür Macera, Bulmaca Platform iOS, Android, PC, PS4, XONE, Switch Fiyat Ücretsiz

Felix The Reaper

Müzik ile beraber tutkuyla dans eden bir Azrail'i oynamak...

Azrail'in can alırken bir o kadar da sevimli bir biçimde dans etmesini bu bulmaca oyununda deneyim ediyoruz. Oyunda Felix bir ölüm meleğidir ve ölüm bakanlığında çalışmaktadır. Ancak karakterimiz, Betty adındaki Hayat Bakanlığında çalışan bir kadına aşiktir. En büyük hayalimiz bu kadına bir gün kavuşabilmektir. Şöyle bir gerçek yüzümüze vuruluyor ki, gölgelerle çalışan Felix, sevdiği kadına asla ulaşamayacak. Yaşam ve ölüm onları ayıran en büyük engel. Oyun mekaniği ise gayet basit, nesnelere hareket ettirerek gölgeler oluşturursunuz, bu gölgelerden hareket edebilirsiniz hedefinize doğru. Aynı zamanda günün saatini değiştirerek güneşin yarattığı gölgeleri ayarlayabiliyorsunuz. Bulmaca mekaniği güzel gibi dursa da size verilen bulmacanın sadece tek bir çözümü var. Bu da sizin "şunu mu yapsam bunu mu?" düşüncesinden uzaklaştırıp yapımcıların uygun gördüğü rolü üstlenmenize zorluyor. Oyunda kullanılmış olan grafikler low

polygon animasyonlarından oluşuyor. Canlı renklerle desteklenmiş olan görüntü çok hoş bir atmosfer yaratıyor. Müzikler ise genel olarak Buddha tarzı, karakterin ettiği danslar ise bu tür bir müzik seçimi için bence güzel oturmamış. Felix'in dansı ile müziğin ritmi arasında pek bir uyum yok diyebiliriz. Oyunda geçmeniz gereken toplam beş bölüm var kendi içinde ise bu dört / altı aşamaya ayrılıyor. Oyunun en bunalıcı taraflarından birisi ise farklı temalar görememek. Harita sadece üç kez değişiyor. Ve sürekli aynı yerde dönüp duruyorsunuz. Göze hitap etme için fazla uğraşılmamış bölüm dizaynında.

Kısaca özetleyecek olursak, oyun bence geliştirilebilirdi. Güzel bir hikayeden yola çıkılmış olmasına rağmen müzik seçimleri daha canlı ve kulağa hitap eden bir seçim olabilirdi. Bulmacaların derecesi ortalama bir zorluk olsa da sadece tek bir çözümü olması çok can sıkıcı bir detay. Ancak Felix adlı karakterin sevimliliğini de unutmamak lazım.

Şeymanur Özgür

65





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. PUBG Mobile
2. Brawl Stars
3. Subway Surfers
4. Bus Simulator
5. Cube Surfer

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Bridge Constructor
2. Başkanlar
3. Plague Inc.
4. Monarşi
5. Minecraft: Pocket Edition



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Homescapes
2. Tower Run
3. PUBG MOBILE
4. Stack Colors!
5. Brawl Stars

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Construction Simulator 2014
3. Earn to Die
4. Adalet Namluda 2
5. RFS: Real Flight Simulator



Tür Ritim bulmacası Platform iOS, Android, PC Fiyat Ücretsiz

Vectronom

Kulağınızda duyduğunuz ritmin sizi yönetmesine izin verin

Vectronom, Arte adında bir Fransız oyun geliştirme firmasının çıkardığı platform tarzında bir ritim bulmacası oyunu. Evet, yanlış duymadınız. Ritim bulmacası. Yani, çalan ritme göre sizin yönettiğiniz geometrik olan cismi, istenilen çıkışa doğru yönlendirdiğiniz bir oyundan bahsediyoruz. Şarkı seçimleri gayet güzel olan bu oyunda, size dinletilen şarkıya göre bulmaca sürekli bir şekilde yer değiştiriyor. Yer değiştirme olayı ise ritme göre şekil alıyor siz de bu şekillere ve verilen müziğe uyum sağlayarak seviye atlıyorsunuz. Ayrıca şunu da demek gerekir ki oyunda çok fazla ve sürekli olarak renk değişimi var. Renklere ve ışığa çok duyarlı olanların yüksek derecede rahatsız olabileceği bir oyun. Seviyelerin zorluğu ise size çok güçlük çekirtmiyor. Canınız sıkıldığınızda açıp kulaklıklarınızı takıp kendi dünyanızda oynayabileceğiniz bir yapım. Müzikler disko tarzında seçilmiş ve zamanla aynı tarzda ritimler duydukça oyun kulağınıza çok sıradan geliyor ve sıkıya başlıyor. Ancak bunun yanı sıra ritmin bazı seviyelerle birlikte artmasıyla oyun daha heyecanlı hale de geliyor. Kontroller bakımından oyun gayet kolay ve basit. Hiçbir sıkıntı yaşamıyorsunuz mekanik açıdan. Ayrıca ritim üstüne kaynaklı bir deneyim yaşattığı için gözlerinizi ve bir bakıma reflekslerinizi de güzel kontrol ediyor. Şarkı ritmiyle sürekli değişen ve süregelen geometrik şekilleri aklınızda tutup ritimle beraber uyumlu şekilde devam ettirmeniz gerekiyor. Her seviyede daha hızlı düşünüp daha hızlı bir şekilde ritme ayak uyduruyorsunuz. Oyunda her seviye sonunda size özel üç başarımla veriyor. Bunlardan bir tanesini eğer

ilk denemenizde seviyeyi tamamlarsanız verdiği "First Try". Diğeri ise oyunda ritme uyarak toplayabileceğiniz küçük renkli kare kutular. Bunları eski yılan oyunlarındaki gibi görebiliriz. Sadece toplamanız zorunlu değil, ancak alırsanız başarımlar kazanıyorsunuz. Bir diğeri ise ritme ne kadar uyum sağladığınızı gösteren yüzdeler bir tempo tutucu. Ritme uymadan bölümleri geçtiğinizde yüzdeler baya bir düşüyor ve başarımlar alamıyorsunuz. Peki bu bir sonraki seviyeye geçmek için zorunlu mu? Hayır. Ama eminim ki her şeyi %100 yapmak isteyen oyuncular bunu zorlayacaktır. Kısacası özetleyecek olursak, Vectronom, uzun süre oynanabilecek bir oyun değil maalesef, çünkü gözleriniz bir süre sonra renk cümbüşünden ve sürekli değişimlerden acıyabiliyor ya da başınız ağrıyabiliyor. Çıtırılık açıp oynanacak bir yapım. Seviyeler zor değil ancak başarımlar kazanmak için çaba sarf etmeniz gerektiğini gözden kaçırmayalım. Ayrıca oyun süresi de uzun sayılmaz en fazla 2 saatte tamamen bitirebileceğiniz bir oyun diyebiliriz. Eğer sıkıldysanız veya kafa dağıtmak istiyorsanız, deneyebileceğiniz bir deneyim. Ancak şiddetle de önermiyorum.

◆ Şeymanur Özgür

60



HYPER SCAPE

Ubisoft'un dikey oynanış ağırlıklı Battle Royale'i üzerine ilk izlenimler.

Sayfa
88



ONLINE



BLACK DESERT ONLINE

Black Desert'in yeni sınıfına göz atın!

Black Desert Online şu anda MMORPG dünyasının en zengin içeriğine sahip oyunlarından biri. Birçok sınıf, seçtiğiniz sınıfın gelişiminde seçeceğiniz rol, ticaret seçenekleri, birçok mesleği ve yaşam becerileri ile oyuncuya asla bitiremeyeceği envaiçeşit etkinlik sunuyor. Bu yılın başlarında oyuna katılan Guardian karakterini bir BDO oyuncusu iseniz hatırlıyorsunuzdur. Guardian genel olarak oyunun sevilen karakterlerinden biri haline geldi. Gerçi başlangıçta aslında sınıfın doğasına uygun olan hantallığı yadırgansa da, bunun doğru kullanıldığında ne kadar etkili olabildiğini görebiliyoruz. Yine de Guardian'ın oyuna gelmesinin üye-

rinden bir süre geçti ve yeni bir sınıfın dedikoduları etrafta dolanmaya başladı. Kısa bir süre sonra bu dedikoduların haklı olduğunu gördük ve Hashashin isimli karakterin Black Desert Online'in yeni karakteri olacağını artık biliyoruz. Görünen o ki Hashashin karakteri hem tehlikelerden kaçınmak konusunda hem de güçlü saldırılar yapmak konusunda uzman bir karakter olacak. Çöl temasını bünyesinde barındıran Hashashin kumları kendi avantajına kullanabilecek. Ayrıca oyunda Hashashin ile çöle girdiğinizde diğer oyunculara göre daha hızlı olacağınız gibi, çöl hastalıklarına karşı dayanıklı olacaksınız.

◆ **Enes Özdemir**



CRUCIBLE

Crucible geri vitese taktı!

Hatırlarsanız geçtiğimiz ay bu sayfalarda Crucible'a dair gözlemlerimi paylaşmıştım. Gariptir ki oyun bir anda hakkında çok az bilgimiz varken piyasaya çıkmıştı ve ben de aslında acaba iyi bir şeyler görebilir miyim diye heyecanlanmıştım. Geçtiğimiz ay ilgili yazımı okuduysanız oyundan pek de hoşlanmadığımı anlamışsınızdır. Hatta oyunun yayıncısı, Amazon gibi büyük bir firma olmasına rağmen oyunun üçüncü sınıf bir yapım gibi hissettirdiğini dile getirmiştim. Görünen o ki bu hisleri paylaşsan sadece ben değilim.

Crucible oyun dünyasında pek de hoş karşılanmadı. Hem oyuncular hem de diğer eleştirmenler Crucible'ın vasat bir oyundan fazlası olmadığı konusunda hem fikir oldu. Yapımcı ekip bu durum için önce var olan oyun modlarının sayısını bire indirdi ve bir süre oyunu bu şekilde sundu. Daha sonra oyun tam sürüm

aşamasına geçmesine rağmen aşırı negatif yorumların gelmesiyle yapımcı ekip Relentless Studio oyunu kapalı beta aşamasına geri çekti. Açıkçası yapımcı firmanın oyundan

umudunu kesmemesi ve oyuna inanıyor olması güzel ama oyunun en büyük sorunu olan ilgi çekici olmamasını nasıl çözecekler merak ediyorum. ◆ **Enes Özdemir**



Türk Bayrağı taşıyan ilk tankla tanışın: M60 AMBT

Tank inşası konusunda Cumhuriyetin gençlik yıllarında atılan adımlar sonucunda ulaşılan montaj yeteneği, M24 tanklarını zırlı personel taşıyıcıya dönüştürerek değerlendirme çabaları sonucunda prototipi üretilen (ve daha ileriye gitmeyen) Tural kariyeri ve nihayet Altay tankı dışında uzun bir tarihimiz olmadığı malumu-

nuz. Haliyle şimdiye kadar World of Tanks'te herhangi bir tankımız yer almadı, Armored Warfare'de ise modern dönemleri kapsamı sayesinde Altay ile bayrağımızı dalgalandırdık. Şimdi sırada War Thunder var ancak World War modunun yeni sezonu Road to the West'in büyük ödülü olarak sunulan M60 AMBT

oldukça beklenmedik bir tank. Elbette beklentiler M60T (Sabra Mk.II) ve Altay'ın gelmesi yönündeydi ve ileride bu tankları görme ihtimalimiz de söz konusu. Büyük ihtimalle oyuna aktif koruma sistemleri eklendikten sonra ekleneceklerini düşünüyorum ancak. Gelin kısaca inceleyelim.

2000'lerin başında İsrail ile beraber modernize edilen 170 adet M60T tankı bugüne kadar yapılan modernizasyon çalışmaları sayesinde ülkemizin tank gücünün bel kemiği durumunda. M60 AMBT'nin hikayesi ise daha sonra başlıyor, 2011 yılında.

Eldeki 800'den fazla M60A1 ve M60A3 tankının modernize edilmesi için StandartBio firması tarafından Raytheon'un M60A3 SLEP çözümü üzerine inşa edilen ve konsepti 1200hp'lik çok daha güçlü bir motorla destekleyen bir tank M60 AMBT.

Tankta M60T'nin aksine reaktif zırh kullanılmıyor. Bunun yerine daha hızlı bir dönüş için elektrik motoru ile desteklenmiş taretin etrafında kafes zırh ve paletlerin üstesinde levha zırh bulunmaktadır.



105mm'lik M68 topu ise yerini M1A1 Abrams tankında kullanılan 120mm'lik M256 topuna bırakmış.

Tankın taşıdığı 120mm General Dynamics KE-W A1 mermileri 100 metre mesafede tam 579mm zırh deliyor.

Tankın en muhteşem özelliklerinden birisi taretin üstünde taşıdığı 25mm Bushmaster LW25 topu.

Taşıdığı mermileri görmemiz gerekiyor ancak hafif zırlı düşmanlar için ortamı cehenneme çevirebilecek kadar güçlü.

Tankı kazanmak için 1-20 Temmuz tarihleri arasındaki 10 savaş gününde gerekli görevleri yaparak sekiz adet World War Star biriktirmek gerekiyordu. Çok zor olmasa da yine de günde 2-3 saatinizi harcamanız gerekiyordu.



Hyper Scape

Battle Royale türünde bir Ubisoft eksikti...

Bitmiyor efendim, bitmiyor. Battle Royale türüne olan ilgi her gün yepyeni oyunlar görmemize imkan tanıyor. Ha, bundan çok şikayetçi değilim tabii ki ama benim için farklı bir Battle Royale oyunu denemenin getirdiği heyecanın her geçen gün azaldığını söylemeden de geçmeyeceğim. Şu sıralar Assassin's Creed Valhalla ile bir hayli meşgul olan Ubisoft, geçtiğimiz ay aniden bir de Hyper Scape isimli bir Battle Royale oyunu geliştirdiğini duyurdu. Evet yapımcı firma Ubisoft olduğu zaman yenilik alanındaki beklenti bir noktada düşüyor. En azından benim için bu durum böyle. Yine de eğri oturup doğru konuşacak olursak, oyunun duyurulması ile beraber Hyper Scape'in Battle Royale türü içinde farklı bir oyun yapısı sunmaya çalıştığını görüyoruz.

Oyun duyurulmasının hemen ardından, 2-8 Temmuz arasında teknik testini gerçekleştirdi. Oldukça sınırlı bir oyuncu kitlesi bu teste katıldı ve ülkemizde dışarıda bırakıldı. Ben de testi uzaktan seyretmiş olsam da bir hafta boyunca oyunu gözlemleyerek neler sunacağına şahit oldum. Oyun, Ubisoft Forward etkinliği ile beraber açık betaya da dahil oldu. 2020 yılı içerisinde çıkış yapacağı belirtilen Hyper Scape'in neler sunduğuna gelin yakından bakalım.

Arcade oyun yapısı

Eğer daha taktiksel, yapılan hataların affetme-

diği ve dikkatli ilerleyeceğiniz bir Battle Royale oyunu arıyorsanız Hyper Scape size göre değil. Ama aradığınız şey hızlı oynanış, aksiyon düzeyi yüksek çatışmalar ise sizi buraya alabiliriz. FPS kamerasından deneyim ettiğimiz Hyper Scape, arcade temelli bir oynanış sunuyor. Hatta oyunun Fortnite ve Apex Legends'a göre bile daha arcade bir yapıda olduğunu rahatlıkla belirtebilirim. Zira karakterler, harita yapısı ve yetenekler sayesinde oldukça hızlı hareket edebiliyorlar ve sadece yatay eksen de değil, aynı

zamanda dikey eksen de çatışmalara dahil olabiliyorlar. Zaten oyunun üzerine kurulduğu mekanik de aslında bu dikey hareket özgürlüğü. Bu bağlamda oyun, Quake'i andıran hızlı bir yapı sunuyor diyebilirim. Mikro ödemeler ile görsel olarak özelleştirebildiğiniz bir kapsülün içinde atladığınız oyun haritasına takım halinde ya da solo olarak inebiliyorsunuz. Kendinizle beraber toplamda 100 oyuncu birbiri ile son hayatta kalan olmak için mücadele ediyor.





Bir Battle Royale kuralı: İyi loot galibiyetin anahtarıdır

Hyper Scape'de haritaya iner inmez elinizde sadece yakın dövüş silahınız olacağı için anında loota başlamamız gerekecek. Elbette loot işlemini de oyunun genel yapısına uygun bir şekilde hızla gerçekleştirmek zamandan büyük bir tasarruf sunuyor ve tehlikelere karşı daha hareketli olmanızı sağlıyor.

Oyunda çeşitli loot alanları bulunuyor ve elbette buralarda loot toplamak herkesi cezbediği için çok daha tehlikeli olabiliyor. Bazı alanlar ateş edildiğinde kırılabilir barikatlarla korunuyorlar. Bu tür binaların içinde çeşitli silahlar bulabildiğiniz gibi bu silahları açık alanlarda bazı sandıklardan da elde edebiliyorsunuz. Oyunda an itibarıyla 10 farklı silaha şahit olduk. Ha, yakın dövüş silahımızı da sayarsak, hadi 11 olsun. Tabii oyun henüz sadece teknik testini gerçekleştirmiş durumda olduğu için gelecekte yeni silahlar görme ihtimalimiz de yüksek. Gördüğümüz silahlar arasında pistoller, farklı türlerde makineli tüfekler, keskin nişancı tüfeği ve pompalı tüfek gibi alışık olduğumuz silahların yanı sıra plazma silahı, bomba atar, enerji topu gibi daha farklı yapıda silahlar da bulunuyor.

Atla, zıpla, vur, tacı kap!

Oyunun arcade oynanışını oluşturan en temel etkenin harita yapısı olduğunu söylemek çok da yanlış olmaz aslında. Oyunda çeşitli noktalar sizi havaya yükselttiği gibi, kazandığınız bazı özelliklerle de gökyüzünde aksiyon dolu bir yolculuğa çıkabiliyorsunuz. Yerde kalmak sizi kolay hedef yapabildiği için özellikle çatışmalarda olabildiğince havda kalmak ve hareketli olmak önemli. Tabii bu denli hareket ederken vurmuş becerinizin de iyi olması gerekiyor. Burada yavaş kalmanız ya da isabetsiz atışlar yapmanız büyük oranda ölümünüzle sonuçlanıyor. Öte yandan Hyper Scape'in Twitch etkileşimine sahip olması farklı bir hava katmıyor değil. Yayın yapan yayıncılar için Twitch izleyicilerinin de aktif bir rol oynamasını sağlayan oyun,

izleyiciler arasında anlık gerçekleşen oylama ile düşük yer çekimi, tüm oyuncuların yerlerinin ortaya çıkarılması, sonsuz mermiye sahip olma, ekstra zıplama hakkı gibi etkinlikleri bir anda oyuna ekliyor. İleride bu sisteme daha fazla özelliğin de ekleneceği belirtildi.

Karakterini oyun içinde geliştir

Farklı görünümde karakterler kullanılabilir olsa da haritaya atladığınız anda hiçbir karakter bir diğerdenden farklı özelliklere sahip değil. Ancak karakterinizin nasıl bir yol izleyeceğini, nasıl bir oynanış yapısı seçeceğini oyun içinde belirleyebiliyorsunuz. Oyunda yer alan Hack isimli eşyalar ile karakterinize birbirinden farklı özellikler kazandırabilmeniz mümkün. İki farklı silah ve iki farklı hack türünü yanınızda taşıyabiliyor ve seçiminize bağlı olarak karakterinize kendine has bir oynanış yapısı kazandırabiliyorsunuz. Tabii bazı silahların ve hacklerin güçlü olması oyuncuların zamanla aynı tip karakterlere de yöneltebilir. Çeşitli oynanış modelleri için oyunun gelecek dönemlerinde, dengeleme güncellemeleri gerçekten önem kazanacak gibi duruyor.

Oyunda iyileştirme, belli bir mesafeye kadar ışınlanma, duvar oluşturma, yüksek zıplama,

bunun sonucunda indiğin yere Hulk edası ile alan hasarı verme ve bunun gibi toplam dokuz adet Hack türü var. Elinizde olan aynı hack türünden ya da silahtan bulduğunuzda ise bu durum silahı ya da hacki geliştirmenize olanak tanıyor.

Taca giden yolda ölüm bir son değil!

Futboldaki taçtan bahsetmiyorum efendim şu başımıza takılan krallara layık taç var ya, hah o işte. (Her gün başıma farklı bir taç takarım, evet.) Hyper Scape'de oyunu kazanmanız için ya son hayatta kalan takım/oyuncu olmanız ya da oyunun son bölümündeki taci ele geçirmeniz gerekiyor. Bunu biraz daha açalım. Oyunun son bölümünde Showdown isimli bir aşamaya geçiş yapıyorsunuz ve hayatta kalan takımlar/oyuncular ortaya çıkan bir taç için birbirlerine giriyorlar. Taci ele geçiren ve en az 45 saniye elinde tutan oyuncu oyunun kazananı oluyor. Elbette bunun yerine kalan tüm takımları temizlemeye de odaklanabilirsiniz ama bir oyuncu ile uğraşırken tacın bir başka oyuncu tarafından da kapılmadığına emin olmak gerekiyor. BR oyunlarında öldükten sonra oyuna geri dönmek son dönemlerde önemli bir oyun mekaniği haline geldi. Apex sahip olduğu respawn istasyonları ile bu mekaniği popüler hale getirdi ve Warzone bunu bir adım öteye taşıyarak The Gulag mini oyununu sundu. Hyper Scape'de de öldüğünüzde yine hayata dönene kadar boş boş beklemiyorsunuz. Görünmez halde haritada bir oyuncu gibi dolaşabiliyor ve düşmanların yerlerini ya da ekipman lokasyonlarını takım arkadaşlarınıza ping sistemi sayesinde bildirebiliyorsunuz. Oyun saklanmaktan ziyade hareket etmeye dayalı olduğundan düşmanların yerinin bilinmesi devasa bir etki sunmuyor. Eğer ölümsüz düşmanları indirdiğinizde ise respawn noktası beliriyor ve hayata dönebiliyorsunuz. Kısaca, Hyper Scape bize yenilik değil eğlence vadeden bir oyun gibi gözüküyor. Ne kadar başarılı olacak, zaman gösterecek.

◆ Enes Özdemir





RÖPORTAJ

Nurettin Erzen

incehesap.com - Kurucu Ortak

Son yıllarda gaming tarafına ağırlık vermeye başlayan incehesap.com, gerek sponsorlukları gerekse kampanyalarıyla dikkat çekiyor. Biz de onların tarafında süregelen gelişmeleri ve geleceğe dair planlarını öğrenmek için firmanın kurucu ortağı Nurettin Erzen ile bir araya geldik. Keyifli bir röportaj yaparak hem incehesap.com hem de GamePower hakkında detaylı bilgiler edindik.

Merhabalar, isterseniz her röportajın kaçınılmaz ilk sorusu ile başlayalım ve sizi tanıyalım.

Aslen psikoloji mezunuyum ben. Sektörde de



Nurettin Erzen

yaklaşık 10 senedir bulunuyorum. İncehesap.com kurulduktan sonra bir süreliğine ayrıldım ve şimdi geri döndüm. Ayrıca açtığım bir cupcake markası vardı. Daha sonra bu marka büyüdü franchise oldu. Yani farklı kollarında da çalışıyorum.

İncehesap.com yola nasıl çıktı? Nereden başladınız, hedefleriniz neydi ve sonrası için kendinize ve firmanıza koyduğunuz yeni hedefler neler?

Bizim geçmişimiz 1998 yılına dayanıyor. Bilgisayar malzemeleri toptancısı olarak başladık işe. Aile şirketiyiz de aynı zamanda. Daha sonra e-ticaretin ivme kazanmasıyla, işin buraya yönleneceğini de öngörerek incehesap.com'ı kurduk. Başlarda bilgisayar malzemeleri satarak başlamıştık, sonrasında kategori ve ürün gamını da genişleterek beyaz eşyadan oyuncu sistemlerine kadar birçok kategoride satış yapmaya başladık.

İlerideki hedeflerimizden bahsetmek gerekirse, incehesap.com marka algısı olarak fazla bilinmeyen bir marka. Bu ismi duyurmaya gayret ediyoruz. Öncelikli hedefimiz bu. Bunu da gaming gibi birtakım konularda sivrilerek yapmaya çalışıyoruz. Gaming alanında yaptığımız kampanyalar, turnuvalar, bireysel ve takım sponsorluklarıyla bu işte var olduğumuzu gösterdiğimizi düşünüyoruz.

Sizin için oyuncular ne anlama geliyor? Oyunculara nasıl bir bakış açınız var?

Ben profesyonel olmasam da eski bir oyuncuyum. Bağımlılık seviyesinde oyun oynadığım zamanlar oldu. Bu sebeple oyuncuların ne hissettiklerini anlayabiliyorum. Birtakım oyuncuların bu hobiye bir kazanç kapısı haline getirmesi de çok güzel. Bu yüzden hem saygı duyuyorum hem seviyorum, ayrıca destekliyorum da. Bireysel sponsorluklar kısmı da biraz benim başlatmam, itirmemle oldu. Yetenekli sporculara ya da yayıncılarla başlayan süreci biraz daha ilerletip espor takımlarına sponsor olduğumuz bir konuma geldik.

Şimdi, madem ki konu espora geldi o zaman ülkemizin genç nüfusundan kaynaklanan potansiyel üzerine uzun uzun konuşuluyor. Peki oyunculara önem veren bir firma olarak sizce bu potansiyeli ne kadar kullanabiliyoruz? Bunu özellikle soruyorum zira espora ve haliyle gençlere yatırım yapan bir firmasınız.

Çok fazla kullanabildiğimizi düşünmüyorum. Biz orada elimizden geleni yapıyoruz ama sonuçta ne kadarını yapabiliriz? Ankara mesela, bu konuda iyi. Mansur Yavaş ve Ankara Büyükşehir Belediyesi olarak bir espor takımı kurdular, kendi yaptıkları turnuvalar, verdikleri

sponsorluklar var. Bu konuda ben de çok tak-
dır ediyorum kendilerini. Biz de onun yolunda
gidiyoruz gibi görünüyor şu an.

Peki siz yapmakta olduğunuz sponsor- luklardan bahsetmek ister misiniz?

Biz yaklaşık 4-5 senedir gaming özelinde ça-
lışmalar yapıyoruz. Bu süreçte 200'den fazla
bireysel sporcuya sponsorluğumuz oldu. Bu-
nun dışında üç tane de takım sponsorluğumuz
var. Bunlardan biri hala geçerli olan Beşiktaş
espor takımı. Onlarla önemli bir sponsorluk
anlaşmamız var. Formalarından sporcularla
yapılan röportajlara, oradan reklam çekimine
kadar, bayağı geniş kapsamı olan sponsor-
luk bahsettiğim.

Peki az önce değinmiş olduğunuz tur- nuvadan bahsedebilir misiniz?

Geçen hafta tamamlandı PUBG turnuvası.
Bunu devam ettirip başka oyunlarla da
yapmayı planlıyoruz. Turnuvada toplam-
da 384 takım yarıştı. Grup maçlarında
başarı gösteren 36 takım finale kalmaya
hak kazandı. Çok ciddi bir erişim yakaladık.
Sadece final günü Twitch üzerinden 13000
tekil izlenme aldık, aynı zamanda sosyal
medya kanallarımızın ve gaming gecesinin
de organik bir şekilde duyurulmasını sağlamış
oldu. Bu turnuva, gaming sektöründe öncü
olma ve bu sektörün gelişimine katkı sağlama
hedeflerimiz doğrultusunda bizler için önemli
bir etkinlik oldu.

Gaming Gecesi gibi güzel bir etkinli- ğinizi var, bundan biraz bahsedebilir misiniz? bu fikir nereden çıktı?

Daha önce genel kategorilerde yapmış
olduğumuz gece kuşu kampanyaları vardı.
Gaming Gecesi'ni de aynı şekilde kurgula-
dık. Buradaki kampanya modeli şu şekilde
işliyor; cuma akşamı 8-12 arasında sınırlı
sayıdaki stokların tükenmesini bekliyoruz.
Onun dışında rakamlardan da bahsedebil-
rim biraz. Gaming Gecesinde yapılan satış
miktarının önceki ve sonraki günlere oranı
neredeyse %200 fazla. Gaming Gecesinde
gerçek bir indirim var, zararına satış var.
Genel anlamda elektronik ürünlerin fiyatlarını
tahmin edersiniz, az çok aynıdır. Biz buradaki
indirimi pazarlama bütçesi olarak değerlen-
diriyor, bu bütçeden kullanıp zararına satış
yapıyoruz. Yani reklam için dışarıya verece-
ğimiz parayı içeride ürünlere mal edip indirim
olarak yansıtıyoruz.

Peki Gaming Gecesinden sonra pozitif bir dönüş oluyor mu?

En güzel kısmı da o zaten, kullanıcıları bile
şaşırtan indirimler söz konusu sonuçta. Bu
da bizim için organik bir büyüme sağlıyor.
Kullanıcılar bunu form sitelerinde kendi
aralarında konuşuyorlar. Gaming gecelerinin



düzenlendiği günlerde 125 binin üzerinde
kullanıcı sayısına ve 1 milyonun üzerinde
sayfa görüntülenmesine ulaşıyoruz. Bayram vs.
gibi sebeplerle ara verdiğimiz zaman, aradan
sonra daha fazla kullanıcı geliyor. 1.4 milyona
kadar erişebiliyor bu sayı.
İnternet üzerinde bazı forumlarda bize özel
başlıklar var ve insanlar kampanya başlama-
dan önce burada konuşarak kampanyanın
başlamasını bekliyor. Yani orda kendi kendine
oluşan, etkileşime giren bir topluluk var.

Bir de o zaman GamePower ve James Donkey üzerine konuşalım. Bunların hikayeleri nedir?

James Donkey bizim ithalat markamız. Yurt
dışından ithal ediyoruz. Kategorileri gaming
üzerine SSD, klavye, monitör, mouse, kasa
gibi ekipmanları kapsıyor. Ürün kalitelerini çok
beğendik. Özellikle bir tane amiral ürünü vardı
007, 70 küsür kombinasyona sahip bir mouse,
her kullanıcı kendi eline göre ayarlayabiliyor.
Öncelikle o ürün bizi kendisine çekti. Ondan
sonra tüm markanın distribütörlüğünü aldık.
Bu gelen tepkilerden çok memnun olup bunu
kendi markamızla yapmaya karar verip
GamePower'ı yarattık. GamePower, isim hak-
kı bize ait olan bir marka. Üretimini yaptırıp
Türkiye'de satışını gerçekleştiriyoruz. Burada
kullanıcılar açısından ciddi bir artışı var. Şöyle
ki, imalattan direkt kullanıcılara ulaştırdığı-
mız için fiyat olarak avantajlı oluyor. Bir de
GamePower'ın yakın zamanda ihracatını
başlatmayı planlıyoruz. Her şey hazırlandı,
Amerika'da kağıt işleri tamamlandı, marka
hakları alındı. Bu süreçten sonra muhtemelen
artık satışları da gerçekleştireceğiz.

Peki yurt dışına açılma planınız GamePower özelinde mi kalacak yoksa başka planlarınız da var mı?

GamePower ile başlayıp daha sonrasında adım
atacağız. Bu gibi konularda büyük adımları teker
teker atmayı prensip edindik. GamePower ile başla-
yıp daha sonrasında duruma göre farklı markalarla
devam etmeyi planlıyoruz.

Rakiplerle kıyaslanırsa, bu markaların hitap ettiği kitleyi nasıl tanımlarsınız? İlerleyen dönemde mesela high-end pazarına hitap eden bir ürün gamı için planlarınız var mı?

Bilinmeyen markalarda high-end ürünlerin pek fazla
gitme şansı olmuyor. Çünkü yıllardır bu işi yapan ve
para döken markalar var. O yüzden GamePower'ın
high-end olmaması yalnızca isimden kaynaklanıyor.
Yoksa fiyat performans açısından high-end rakipler
ile kıyaslanabilecek seviyede. Ancak henüz çok yeni
bir marka. High-end ise yatırım gerektirecek bir alan.
Olmayacak diye bir şey de demiyoruz.

Peki GamePower'ı rakiplerimize kıyasla nasıl konumlandırıyorsunuz?

Bizim öncelikle fiyat avantajımız var. Kendimizi
ise biraz daha orta seviyeye konumlandırıdık. Yani
SteelSeries veya Corsair gibi markaların biraz
daha altına ama Rampage gibi markaların üstüne
diyebiliriz.

Okurlarımıza söylemek, üzerinde durmak istediğiniz bir şey var mı?

Çok fazla mesaj veren biri değilim ben, sadece
mutlu oldukları şeyi yapınlar.

Bu keyifli röportaj için teşekkür ederiz.

◆ Berçem Sultan Kaya

LEVEL

ÜCRETSİZ
KARGO!

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN
SADECE **139 TL**



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*

0 (212) 478 03 00 abone@doganburda.com www.dbabone.com

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



HyperX

Cloud Alpha S

HyperX'in çok sevilen Cloud Alpha serisinin amiral gemisi.

Sayfa
96



DONANIM

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



Monster Tulpar T5 V21.2

Orta sınıfta iddialı bir model arayanlara

Bu kez yine elimizin altında bir başka canavar dizüstü bilgisayar bulunuyor. Elimizdeki bu model Tulpar T7 V21.2'ye göre biraz daha bütçeye uygun bir model ve buna karşılık işlemci bakımından daha güçlü bir seçeneği karşımıza çıkartıyor. Böylece daha güçlü bir işlemci isteyen oyun severler ve elbette öte yandan bu dizüstü bilgisayarı iş için kullanmayı düşünenler için güzel bir seçenek oluyor.

Hemen önce teknik kadro olarak bu laptop'ı değerlendirmeye başlayalım. Tulpar T5'te 15.6 inç boyutunda bir ekran yer alıyor, ancak laptop'ın boyutu hemen hemen 14 inç ekranlı laptop'larla eşdeğer. Bu anlamda daha kompakt boyutta, görüntüden feragat edilmemiş olması sevindirici. Ekran IPS LCD panele sahip ve mat yüzeyden oluşuyor. En önemli kısmı elbette 144Hz tazeleme hızına sahip olması. Bu sayede oyunlarda daha akıcı bir görüntü deneyimi sağlayabiliyorsunuz. Öte yandan ekranın ince çerçeveleri sahip olması da pek tabii ki estetik anlamında güzel bir detay oluyor. Ancak ekran çerçevelerinin ince tutulmuş olmasının dezavantajı, kameranın yerleşimi oluyor. Kamera, ekranın altına konumlandırılmış, bu nedenle görüntü görüşme yaparken kamera sizi alttan çekiyor olacak. Tulpar T5 V21.1.2 modeli, Intel'in yeni 10'uncu nesil işlemci ailesinden Core i7-10875H CPU'dan güç sağlıyor. Bu işlemcinin önemli bir farkı hem taban hem tavan frekans değerlerinin oldukça yüksek olması. Öyle ki, bu işlemcinin taban frekans değeri 2.3 GHz olurken, yük altında 5.1 GHz frekansa erişebiliyor.

Bu laptop'ta ayrıca 16 GB RAM yer alıyor. Bu RAM'lerin çift kanal halinde olduğunu da söyleyelim. İki slotta 8 GB'tan toplam 16 GB kapasitede DDR4 RAM mevcut. Bu RAM'lerin

frekansı ise 2933 MHz seviyesinde. Bu da gayet tatmin edici bir değer oluyor. SSD tarafına geldiğimizde ise, burada 512 GB kapasiteli Samsung PM981a M.2 SSD'sinin yer aldığını görüyoruz. Bu SSD'yi daha önce başka modellerde de gördük ve hem kapasite hem performans anlamında gayet iyi bir model olduğunu söyleyebiliriz. Öte yandan kapasiteyi arttırmak istiyorsanız, laptop'ta ayrıca bir M.2 SSD slotunun daha mevcut durumda olduğu bilgisini de verelim. Ekran kartına geldiğimizde de bu modelde NVIDIA GeForce RTX 2060'ın 2020 Refresh sürümünün yer aldığını görüyoruz. Bunun RTX 2070 modelini, daha önce incelediğimiz Tulpar T7 V21.2'de görmüştük. Gerçekten iyi bir karttı, performansa da iyi etki ediyordu hatırlarsanız. Bu defa ise onun bir alt sürümü RTX 2060 bu modelde bizlerle. 6 GB RAM kapasitesinde olan kart, 192-bit bellek veriyonu kullanıyor ve oyunlarda pek tabii ki iyi performans gösteriyor. RTX ve DLSS desteği de tabii ki geliyor. Laptop'ın diskine geldiğimizde, Samsung PM981a'nın zaten başarılı olduğunu dile getirmiştik. Aldığımız sonuçlarla da bunu tekrar gösterdi. Sıralı okumada 3436 MB/s, sıralı yazmada ise 2959 MB/s sonuçlar alan disk, bu anlamda performansa büyük katkı sağlıyor. Elbette oyun tarafında uzunca bir süredir oynadığımız Battlefield V'ten yola çıktık ve hem RTX açık hem RTX kapalı senaryolarda oyunu oynadık. RTX 2070 ve RTX 2080'de ultra grafik ayarlarında da gayet eliniz rahatken, RTX 2060'ta ise ışık izleme açıkken daha iyi bir oyun deneyimi için High grafik ayarlarını kullanmanızı tavsiye ederiz. Bu senaryoda, RTX aktifken 70 ila 85 fps arası performans alan laptop, RTX'i kapattığımızda ise 90 ila 120 fps arasında kare

hızı sağlayabiliyor. Bu da gayet iyi bir değer oluyor. Monster Tulpar T5 V21.1.2'de klavyede elbette RGB tasarım unutulmamış. 4 bölge RGB ışıklandırılmalı klavye karşımızda yer alıyor. Bu ışıklandırmayı Monster Kontrol Merkezi yazılımı üzerinden ayarlayabildiğiniz gibi, ışık alanı klavyenin dışına da taşımış durumda. Laptop'ın alt kenarında ışık şeridi var, burada da RGB desteği sürüyor. Yine tabii ki buranın aydınlatmasını da renk ve efektlerle yazılım üzerinden değiştirebiliyorsunuz. Ses tarafında da 2 adet 2 watt'lık hoparlör mevcut. Bu hoparlörler THX Spatial Audio desteği içeriyor ve bununla özellikle kulaklıkla oyun oynadığınızda iyi ses performansı vadediyor.

Laptop'ın boyutu için oldukça kompakt dedik. Buna ağırlığı da eşlik ediyor. Zira bu model, 1.7 kg. ağırlığıyla gayet rahat taşınabilir yapıda. Bu sayede başta da söylediğimiz gibi sadece oyunlar için değil, evden ofise, ofisten eve veya okul – ev arasında laptop'ını yanında taşımak zorunda olan kullanıcılar için de gayet ideal bir model olacaktır kanısındayız.

12699 TL'lik bir fiyatı bulunuyor bu modelin. Elbette yine konfigüre etme seçeneğiniz var. Bu modelde ayrıca Windows 10 işletim sisteminin kurulu olarak geldiğini de söyleyelim.

◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI İşlemci performansı. 144Hz ekran. Çift kanal 16 GB 2933 MHz bellek. Disk performansı & ek M.2 slotu. Boyut ve ağırlık. **EKSİ** Mini DP 1.2 yok. Kameranın yeri. Klavyeye alışmak gerek



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Asus ROG Strix 5600XT OC Gaming

Uygun fiyata yüksek performans

AMD'nin RX 5000 serisi ekran kartlarından daha önce hem RX 5500XT'yi hem de RX 5700XT'yi incelemiştik. Her iki ekran kartı da aldığı sonuçlarla kendi sınıfları için NVIDIA karşısında gayet iyi bir fiyat/performans alternatifi oluyordu. Bu defa ise ailenin ortanca üyesi, RX 5600XT konuğumuz.

Elimizde Asus yorumuyla bulunan RX 5600XT, Asus'un ROG Strix ailesinde OC Gaming olarak, yani hız aşırı şekilde karşımıza çıkıyor. NVIDIA tarafında GeForce RTX 2060'ın karşısına konumlanan kart, RTX 2060 ile RTX 2060 SUPER arasına yerleşiyor ve böylece sahip olduğu fiyat etiketiyle de her 2 ekran kartına da gayet güzel bir alternatif oluyor. Full HD ve 2K, aynı zamanda yer yer 4K performansı ile da dikkat çeken kart, bakalım şimdi detaylarında oyun severlere neler sunuyor...

RX 5600XT, daha önce incelediğimiz RX 5700XT ile aynı tasarım dilini kullanıyor. 3 fan ile güçlendirilen kart, pek tabii kasa içinde çift slotluk yer kaplıyor. Geniş bir soğutma bloğuna sahip olan ve arka plakasıyla da soğutma sistemine destekte bulunan kart, Asus'un RGB ışıklandırmasından da faydalanıyor. RGB ışıklandırma, hem kartın arka plakasında ROG logosunda hem de fanların çevresinde şeritler halinde kendine yer buluyor. Elbette bu ışıklandırmayı Asus Sync yazılımı üzerinden farklı efekt ve renklerde değiştirebiliyorsunuz. Asus'un daha önce incelediğimiz ekran kartlarında da olduğu gibi 0dB teknolojisi bu kartta da mevcut durumda. Ekran kartının ısı 60 derecenin üzerinde çıkmadığı süre boyunca fanlar

sabit duruyor, çalışmıyor. Yük altına girdiğinde ve ısı 60 derecenin üzerine çıktığında ise fanlar çalışmaya başlıyor, fakat ses konusunda hiç endişeniz olmasın; kart yük altındayken gerçekten de oldukça sessiz çalışıyor.

Kartın bağlantılarına baktığımızda, üst tarafta 6 ve 8 pinli güç bağlantısının bulunduğunu görüyoruz. Video girişleri arasında ise 1 adet HDMI 2.0b portunun yanı sıra 3 adet de DisplayPort 1.4 girişi mevcut durumda.

Asus ROG Strix Radeon RX 5600XT, AMD'nin Navi 10 mimarili GPU'sundan güç sağlıyor. 7nm fabrikasyon süreci üzerine kurulu olan kart, 2304 çekirdeğe sahip ve 192-bit bellek arayüzünü kullanıyor.

Kart, referans tasarıma göre hız konusunda önemli fark içeriyor. RX 5600XT'nin bu sürümünde standart saat hızı 1670 MHz, artırılmış saat hızı ise 1770 MHz. Bu değerler referans tasarımda ise 1375 MHz ile 1560 MHz şeklinde. 6 GB RAM kapasitesine sahip olan kartın özelliklerini AMD'nin Radeon Software Adrenalin 2020 Edition yazılımını kullanarak geliştirebiliyorsunuz.

Bu yazılımı mutlaka kurcalayın. Zira burada yer alan Radeon Image Sharpening olsun, Radeon GameBoost olsun oyun performansınızı arttıracak önemli detaylar mevcut.

Gerçek zamanlı oyun testlerimizden başlayacak olursak, bu ekran kartını 3 farklı AAA oyunda ultra grafik detaylarında değerlendirdik. İlk oyunumuz Just Cause 4 oldu ve burada tüm grafik detayları açık 2K çözünürlükte ekran kartının aldığı sonuç 80 - 90 fps civarında

oldu. Zaman zaman daha yukarı çıktığını da söyleyelim.

Bir diğer oyunumuz ise, elbette Battlefield V. Bu oyunda da yine 2K çözünürlükte 100 fps'in üzerinde dolaşan ekran kartı, 4K çözünürlükte de çok rahat bir oyun deneyimi sağlıyor. Üçüncü oyun ise klasik olarak Tom Clancy's The Division 2. Bu oyun, diğerlerine göre kartı biraz daha zorluyor ancak yine tüm grafik detayları açıkken 2K çözünürlükte 60 fps'i çok rahat sağlıyorsunuz. Baktığımızda 3 oyunda da ısı değerleri de gayet yerinde.

Asus ROG Strix Radeon RX 5600XT, aldığı sonuçlarla RTX 2060 ile RTX 2060 SUPER arasında performans gösteriyor. Testlerde büyük oranda RTX 2060'ın üzerinde duran ekran kartı, buna ilave olarak daha serin ve sessiz çalışıyor. Bunlara bir de kartın fiyatını eklediğimizde, kuşkusuz açık ve net olarak sonuç ortaya çıkıyor zaten. RX 5600XT'nin elimizdeki Asus yorumunu şu an piyasada 3300 TL dolaylarında fiyatla bulabiliyorsunuz. Öte yandan yine Asus'un RTX 2060 ekran kartının fiyatı ise 4200 TL civarında. Bu anlamda RX 5600XT'nin büyük kazanç sağladığını söylemek zaten zor değil.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Yüksek performans. Fiyat avantajı.

Sessiz ve serin. RGB ışıklandırmalar.

0dB fanlar.

EKSİ Ray Tracing yok.

93

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



HyperX Cloud Alpha S

Çok sevilen Alpha serisinin yeni üyesiyle tanışın.

HyperX kulaklıklarından bugüne kadar çok sayıda modeli inceleme fırsatı bulduk ve buna ilişkin olarak rahatlıkla söyleyebiliriz ki, markanın bugüne kadar incelediğimiz kulaklıkları ya beklentilerimizi karşıladı ya da daha üzerinde bir performans gösterdi.

Alüminyum iskeleti ve üzerindeki suni deri kaplaması ile gayet güzel görünen kulaklık, özellikle kulak köprüsü üzerindeki çatlak deri görünümüyle kalitesini ortaya koyarken, kulak yastıkları da yine deri kaplamalı olarak geliyor. Ancak tek seçenek bu değil. Kutu içeriğinde isterseniz kumaş kulak yastıklarını da bulabiliyorsunuz ve bu ikisini kolay şekilde değiştirebiliyorsunuz. Kulaklığın elbette mikrofonu da var. Ucu süngerle kaplanan bu mikrofon sabit değil, kullanmadığınızda çıkartma özgürlüğünüz var.

Cloud Alpha S, renk farkı ile olduğu kadar özellik bakımından da farklı bir model. İlk dikkat çeken kısım, 50 mm boyutundaki sürücülerin kenarlarında yer alan anahtarlar. Bunları kaydırmalı düğmeler olarak adlandıran HyperX, bu düğmeler ile bas ayarı yapabilmeye olanağı tanıyor. Kulaklığın ikinci büyük farkı ise USB ses kontrol mikseri oluyor. Bu mikser ile oyun ve sohbet sesi dengesini, oyun içinden, menülerle uğraşmadan ayarlayabiliyorsunuz. Yine ayrıca burada ses seviyesini ayarlama ve mikrofonu sessize alma seçenekleriniz de var. Böylece bu kumanda ile maç ortasındayken hızlı ayar yapma şansına sahipsiniz. Cloud Alpha S, gerek tasarım anlamında gerek performans anlamında iyi iş çıkartıyor.

Fiyat olarak Cloud Alpha S'in 1056 TL dolaylarında bir fiyatla bulunabildiğini görüyoruz. Bu anlamda da çevresinde farklı 7.1 ses desteğine sahip modellerin olduğu açık. Ancak olur da bu kulaklığı tercih ederseniz pişman olmayacağınızı gönül rahatlığıyla söyleyebiliriz. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Blackout tasarım. Çok rahat ve konforlu. Uzun örgü kablo. Sanal 7.1 çevresel ses performansı. Müzik ve film deneyimi. Ayarlanabilir bas seviyesi. Oyun ve sohbet sesi ayarı. Değiştirilebilir kulak pedleri
EKSİ Bas kendini hissettiriyor ama çok yüksek değil.

90



TP-Link Archer C80

İnternet performansını artırmak için çözüm arayanlara

Archer C80, Wi-Fi 5 standardını kullanan bir yönlendirici. 802.11ac standardını kullanan cihaz, çift kanal desteği gösteriyor. 2.4 GHz bantta 600 Mbps'e kadar, 5 GHz kanalında ise 1300 Mbps'e değin totalde 1900 Mbps teorik Wi-Fi performansı sergileyen cihaz, yenilikçi özelliklere sahip. Bunlardan biri olan 3x3 MIMO teknolojisine sahip olması cihaza önemli avantaj kazandırıyor. Bu teknoloji, pek çok cihazda artık 2x2 MIMO şeklinde karşımıza çıkıyordu. Ancak Archer C80 ile buna birer kanal daha ekleyen TP-Link, bu cihaz ile sinyal trafiğini artırarak, karayoluna birer şerit daha çekmiş demek doğru olacak. Böylece cihazın sinyal kalitesi daha kuvvetli ve bunu da üzerindeki 4 uzun anten ile destekliyor.

Bu antenler ile de Beamforming teknolojisi, yani hüzmleme özelliği sağlanmış. Bununla beraber cihaz, Wi-Fi sinyallerini çevrede bağlı olduğu cihazlara doğru odaklıyor ve bu da sinyal kalitesini güçlendiriyor. Bu iki teknolojinin bir arada kullanılması pratikte bir hayli işinize yarayacak. Özellikle tek katlı standart evlerde gayet iyi bir Wi-Fi performansı sağlatacağınızı düşünüyoruz. Zira yaptığımız testlerde, tipik bir ev kullanımının ihtiyacını gördüğümüzü söyleyebiliriz.

Cihazın diğer bir artısı da arkasında yer alan 4 adet Ethernet portunun Gigabit destekli olması. Böylece kablosuz bağlantının yanında, cihazı kablolularak da üst seviye performanstan cihazlarınıza bağlayabilirsiniz. Yalnız burada bir USB portu bulunmadığını söyleyelim. Eğer aklınızda USB üzerinden NAS veya yazıcı paylaşımı yapmak geçiyorsa, bu cihaz size yardımcı olmayacak.

Şu an TP-Link Archer C80 586 TL fiyatla bulunabiliyor ki, çevresindeki cihazlara göre bu anlamda avantajlı duruyor. O nedenle eğer böylesi bir cihaza ihtiyacınız varsa, değerlendirmeden geçmeyin diyelim. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Stabil Wi-Fi performansı. 3x3 MIMO. Gigabit Ethernet portu. Uygun fiyat. Kolay kurulum
EKSİ USB portu yok

91



AOC 24G2U

Tam bir fiyat performans canavarı

Monitör tercihinde bulunurken elbette önceliğiniz hangi kategoriye bakmanız gerektiğini işaret edecek. Eğer tercihiniz oyun ise, zaten belli başlı markalar var, bunlara yöneliyor ve model araştırmasına başlıyorsunuz. Şu sıralar özellikle oyun performansında size uyum sağlayacak ancak fiyat olarak da çok yüksek olmayacak bir monitör arıyorsanız, yüksek frekans ve düşük tepki süresine sahip modeller de bulabiliyorsunuz. Ancak çok sayıda deęiller, biraz araştırmanız gerekebilir.

AOC 24G2U, çok büyük boyutlu bir model deęil. 24 inç gibi standart bir büyüklük sunuyor. Full HD çözünürlük için bu boyut yeterli olurken, 27 inç bir monitör almayı düşünürseniz ise, 2K seçeneęi deęerlendirmeniz daha iyi olabilir. Ancak dediğimiz gibi Full HD çözünürlük 24 inç için gayet yeterli.

AOC'nin çok sayıda türde ve özellikte monitörleri bulunuyor. Bu modelinde kavis yerine düz bir ekran tercihinde bulunan AOC, bu boyutta bizce kavissiz tasarımı tercih etmesi doğru olmuş. Zira öbür türlü ekran olduğundan daha küçük görünebiliyor.

Tasarımı plastik malzemeden oluşan monitör, yine ergonomik özelliklere sahip olmasıyla avantaj sağlıyor. Ekranı öne arkaya eğebiliyor, çevirebiliyor ve yüksekliğini ayarlayabiliyorsunuz. Monitör alırken bu özellikleri muhakkak arayın, karşısında otururken ekranı kendinize göre ayarlama da çok büyük kolaylık sağlıyor. Monitörün bağlantıları arasında 2 adet HDMI

1.4 portu ile 1 DisplayPort 1.2 girişi ve VGA portu bulunuyor. Böylece farklı kaynaklara aynı anda bağlayabiliyorsunuz. Öte yandan ince ekran çerçevesinden dolayı, bu model çoklu ekran kullanımı için de ideal olacaktır.

Yine bağlantılarda 4 adet USB 3.0 portunun bulunduğu ve ayrıca 2W'lık çift hoparlörün yer aldığı bilgisini de verelim. Monitörün menü ayarlarını da ekranın sağ tarafındaki tuşları kullanarak yapabiliyorsunuz. Ancak tuş takımı yerine bir joystick kullanılsa daha iyi olabilirdi. AOC 24G2U, 24 inç boyutundan IPS panele sahip. Ekranda 144Hz FreeSync desteęi var.

Bu oldukça önemli. Ayrıca 1 ms tepki süresi de özellikleri arasında not edilmiş durumda. Fakat 1 ms GtG şeklinde deęil. Bunun yerine MPRT, yani Motion Picture Response Time şeklinde geçiyor. Monitörler arasında tercih oyunlardan yana olacaksa ve uygun fiyatlı bir model isteniyorsa aranması gereken bir özellik olurken, elbette yine de rekabetçi oyunlar için bir monitör arıyorsanız IPS yerine TN panellerle yönelmek daha doğru olacaktır. Fakat dediğimiz gibi fiyat/performans şeklinde deęerlendirdiğimizde gayet makul. Ghosting etkisini görmek için çok dikkat etmeniz gerekecek.

Bu modelde FreeSync ile 144Hz tazeleme hızı desteęi sağlıyor. Bu da bilgisayarınızda AMD ekran kartı varsa, ekran kartı ve monitör 144Hz'e kadar kare hızında senkron yakalayabilecek anlamına geliyor. IPS panellerin renk avantajını kullanabilen

monitör, öte yandan görüş açısı konusunda da gayet iyi. Dikey düzlemde ve yatay düzlemde görüş açıları gayet geniş ve herhangi bir kayıp gözlenmiyor.

AOC 24G2U'nun diğer özellikleri arasında ise 250 kandela parlaklık ve 1000:1 tipik kontrast oranı bulunuyor. Karanlık sahnelerde endişeniz olmasın, monitör güzel görüntü üretiyor. Görüntüleme oranı da görüldüğü gibi 16:9 şeklinde olan monitörde, Input Lag de düşük seviyede. Ayrıca gayet cömert bir renk gamı sunan AOC 24G2U, renk tutarlılığı konusunda da işini iyi yapıyor.

İnceleme boyunca söylediklerimizi bir araya toplayacak olursak, AOC 24G2U bir fiyat/performans modeli oluyor. 1600 TL fiyatla düşük tepki süresi ve 144Hz tazeleme hızına sahip ekran, bu fiyatlarda 24 inç boyutta iyi bir monitör arayanlar tarafından rahatlıkla tercih edilebilir. Bu kategoride bir – iki rakibi daha var, ancak ergonomik özelliklere sahip olmasıyla da öne çıktığını söylemek mümkün. **♦ Ercan Uęurlu**

KARAR

ARTI Fiyatı için gayet uygun. Canlı ve doğru renkler. Bağlantı seçenekleri. Ergonomik tasarım. 144 Hz ve FreeSync desteęi. Hoparlör var.

EKSİ OSD için joystick yok

90

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Adore Gaming Master RGB Oyuncu Masası

PC'nize yaraşır bir oyuncu masası

Adore'yi tanımayanınız yoktur. Her türlü ev ve ofis mobilyasında uzman olan yerli gururumuz, uzunca bir süredir oyunculara hitap eden ürünlerle de biz oyuncularla buluşuyor. Şimdiye kadar kendilerini genellikle oyuncu koltuklarıyla tanıyorduk fakat geniş ürün yelpazelerine artık oyuncular için özel tasarlanan masalar da dahil.

Gaming Master Series adını taşıyan bu oyuncu masası, ilk aşamada tasarımıyla dikkat çekiyor. Siyah, antrasit ve kırmızının şahane bir uyumuna sahip olan masa, görsel olarak da bir bilimkurgu filminden fırlamış gibi duruyor. Bunun sağlanmasındaki en önemli faktör de belki karbon fiber görünümlü masaüstü kaplama. Mat yüzey o kadar kaliteli duruyor ki silmeye bile kıyamıyorsunuz. Tamamıyla metal bir gövdeye sahip olan Gaming Master Series, son derece dayanıklı. Masa kenarlarında da açma-kapama düğmesiyle kontrol edilebilen RGB Led ışıklar bulunuyor. Bu özelliği kullanmak için kabloyu USB girişine takmanız yeterli. Sadece bir masa olarak değil, yanında birkaç ekipmanla birlikte gelen Gaming Master Series, gamepad veya disk kutusu koyabileceğiniz, dört USB girişine sahip bir stant, masanın önüne takılan bir içecek yeri, kulaklık ve çanta asabileceğiniz askılar ve XL boyutunda, su geçirmez dev bir mouse pad ile birlikte geliyor.

Açıkçası kendinizi bir "gamer" olarak nitelendiriyorsanız, bu masayı beğenmemek için gerçekten hiçbir nedeniniz yok. Biz kurulum bittikten sonra anında hastası olduk ve sahip olduğumuz masaları nasıl elden çıkartırız, bunun hesabını yapmaya koyulduk.

Eğer kendinize sağlam bir oyuncu üssü kurmaya çalışıyorsanız, bu işin ana oyuncusu Gaming Master Series olmalı. ♦ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Tasarımı çok iyi. Kullanışlı ve rahat. RGB ışıklandırmalar pastanın üstündeki o tek meyve gibi mutlu ediyor.

EKSİ Açılır kapanır gibi gözükken bir tasarıma sahip ama maalesef böyle bir özellik barındırmıyor.

92

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Adore Max Office Racing Combat Oyuncu Koltuğu

Bırakın, kalkmak istemiyorum!

İş oyuncu koltuğuyorsa adres Adore'den başkası olamaz. Ürünleri o kadar rahat ve dayanıklı ki, senelerce, her gün üzerinde otursanız bile eskimeyi bilmiyorlar.

Kırmızı ve siyahın güzel bir uyumuna sahip olan Max Office Racing Oyuncu Koltuğu da bu gurubun üyelerinden bir tanesi.

Alışlageldik şekilde amortisör ve yükseklik ayarına sahip bir mekanizmaya sahip. Aynı şekilde sırt kısmının açısı da ayarlanabiliyor ve sertliğin ne kadar olacağına da siz karar veriyorsunuz.

Elbette her oyuncu koltuğu gibi Max Office Racing de tekerleklerle sahip ama ismindeki Racing ibaresine gönderme olarak, bu tekerler jant şeklinde ayarlanmış. Şıklık konusunda da koltuk gerçekten iyi iş başarıyor. Mat suni deri kaplama koltuğun yüksek yoğunluktaki süngeri, saatlerce otursanız bile ağrı hissetmemenizi sağlıyor.

Oyuncular olarak bilgisayar karşısında çokça vakit geçirdiğimiz bir gerçek ve iyi bir koltukta oturmak, sadece bizi ruhsal olarak değil, ergonomik olarak da etkiliyor. Senelerce kötü bir ofis sandalyesinde oturduktan sonra bu oyuncu koltuklarından biriyle tanıştığımda, vücudum resmen bayram etmişti. Max Office Racing hem ergonomisiyle, hem de oyunculara yakışan tasarımıyla her anlamda çok iyi bir iş başarıyor. Eğer bir oyuncu koltuğu arayışındaysanız, tercihinizi Max Office Racing'den yana kullanabilirsiniz. ♦ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Ergonomik açıdan başarılı. Tasarım şık. Tekerlekler yağ gibi kayıyor.

EKSİ Deri kaplamaya dikkat etmek lazım; bir kez hasar verirseniz geri dönüşü zor.

95

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

Bu ay Kültür-Sanat'a
kadın eli değdi!

ALBÜM

TAMLIN FAUN

Konserler, festivaller, sinemalar, tiyatrolar ve sanat kapsamındaki birçok şeyin rafa kalktığı corona günlerini her ne kadar arkamızda bırakıp "tedbirlili" bir şekilde normalleşmeye çalışıyor olsak da eski günlerimize dönmemiz için bir süre daha geçmesi gerekecek. Bu yaz büyük etkinlikler maalesef yok. Küçük şeyler ile de mutlu olunabileceğini öğrenebileceğimiz bir dönem bu. Öyle ki bu günlerde sevdiğimiz bir grubun yeni bir şarkısının çıkması, onları canlı görmüş, dinlemiş kadar mutlu edebiliyor bizi, en azından beni! Folk ve pagan müzikleri ile dünya çapında tanınan Alman grubu Faun, Tamlin isimli yeni şarkısını yayınladı. Şarkı kraliçe peri tarafından soyulmuş genç bir adamın hikâyesini anlatıyor. Aslında bir İskoç şarkısı olan Tamlin'i grubun bu yılki yaz konserlerinde ilk kez seslendirmesi bekleniyordu lakin Corona virüs herkes gibi onları da etkiledi ve tüm konserleri iptal edildi. En son 2016 yılında Midgard isimli albümleri ile hayranlarını sevindiren grup, 2017 yılında grubun vokallerinden Katja Moslehner'in

ayrılması ile oldukça üzümüştü. Yoluna yeni vokaller ile devam eden Faun, Orta çağ, pagan ve folk müzik severlerin mutlaka dinlemesi gereken bir grup. Faun'un 2021'de yeni albümlerini yayınlaması bekleniyor. Grup Tamlin şarkısı ile yeni albümlerinde bizi masalsi düşlere götürmeye hazırladıklarını da göstermiş oldu. ◆

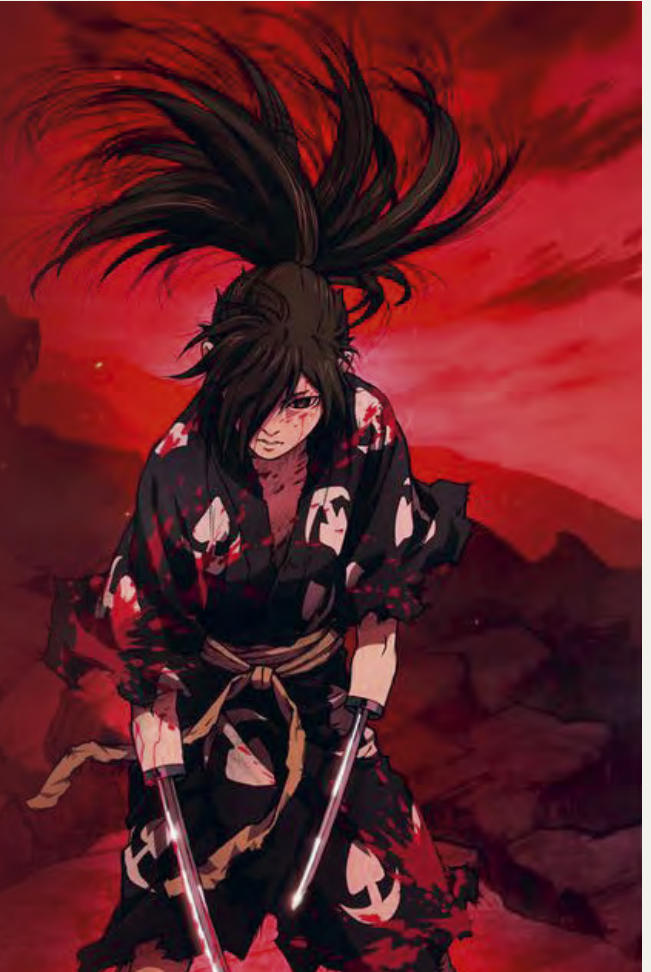


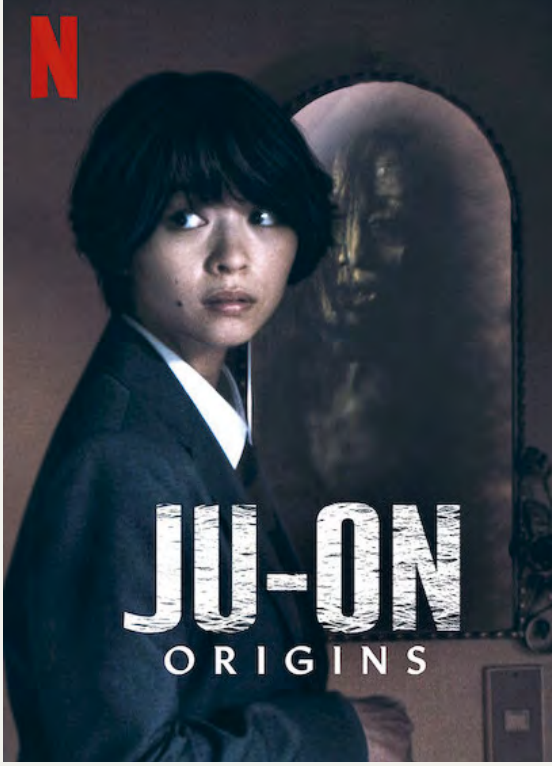
ANİME

DORORO

Dororo bu yıl izlediğim en iyi animeydi. Evet, henüz sene bitmedi ama muhtemelen bundan iyisini izlemem çok zor. Aslında Dororo 2019 yapımı bir anime. Dororo'nun mangası ise çok daha eski. 1969 yılında ustaların ustası Osamu Tezuka tarafından çıkarılan bu şahane manga, aynı yıl 24 bölümlük bir anime olarak da yayınlanmıştı. Büyük bir kıtlıkla ve savaşlarla karşı karşıya kalan köyün efendisi Daigo, halkını bu ölümcül felaketlerden kurtarmak için Cehennem Tapınağına giderek orada 12 iblis ile korkunç bir anlaşma yapar. Daigo halkını kurtarabilmek için henüz doğmamış oğlunu feda eder. Daigo'nun oğlu Hyakkimaru babasının yapmış olduğu anlaşma sebebi ile derisi, gözleri, kulakları, ağız, kolları, bacakları olmadan doğar. Aslında tamamen ölü doğacak olan bu bebek, Buddha'nın sayesinde son anda ölümden kurtulur ve Buddha

onu tamamen yok edecek olan 12. İblisi ortadan kaldırarak yaşayan ölüden farkı olmayan bebeğe hayat bahşeder. O haliyle ölüme terk edilen Hyakkimaru yaşam mücadelesi verirken bir yandan intikam almaya bir yandan da bedenini iblislerden geri kazanmaya çalışacaktır. Hyakkimaru bu savaşında kendisine ilk defa sevgiyi tattırarak Dororo isimli küçük bir arkadaş bulur. Ama Hyakkimaru'nun bu mücadelesi bir halkın da yok olmasına sebebiyet verecektir. Bir taraftan Hyakkimaru'nun haklı mücadelesi, diğer taraftan hayatta kalmak isteyen bebeğiyle, yetişkinleriyle koskoca bir halk. Taraf seçmenin çok zor olacağı, dram ve aksiyon dolu bir anime Dororo. Kendisi gibi acılar çekmiş Dororo ve Hyakkimaru'nun hikâyesi sizi derinden etkileyecek. 24 bölüm olan 2019 yapımı Dororo, en hızlı bitirdiğiniz animelerden olmaya aday. ◆





DİZİ

JU-ON: ORIGINS

Netflix, en popüler korku filmi serilerinden Garez'in dizisi ile korku severleri sevindirdi. Lakin bu dizi Garez filminden ziyade Garez'in orijinal versiyonu olan Japon filmi JU-ON'un uyarlaması. Aslında 2000, 2002 ve 2003 yıllarında üç bölüm halinde yayınlanan Ju-On filminin Garez'in gölgesinde kaldığı da bir gerçek. Ju-On'un, Amerikan Japon ortak yapımı Garez filmi ile benzerliği sınırlı. Lanetli bir ev ve Kayato ile Toshio karakterleri dışında ufak tefek birkaç ayrıntı. Belirtmeliyim ki orijinali senaryo bakımından daha karmaşık ve birkaç olay iç içe geçmiş şekilde işlendiği için büyük dikkatle izlemeyi gerektiriyor. Dizide aynı orijinal filmi gibi lakin daha anlaşılır. 30'ar dakikalık altı bölümden oluşan Ju-On

dizisi mistik olayları araştıran Yasuo Odajima'nın, gizimini çözmeye çalıştığı lanetli bir evi ve o evde gerçekleşen altı korkunç olayı anlatıyor. Dizi kesinlikle hem orijinalinden hem de remake olan Garez serisinden çok daha güzel. Kayato ve oğlu Toshio başlarına gelen korkunç olaylar zinciri sonucunda ölmüşlerdir. Nefret dolu ruhları olayın geçtiği eve musallat olmuştur. Yaşananların üzerinden uzun yıllar geçmiş olsa da eve yerleşen veya evi ziyaret eden herkes evin lanetinden etkilenir ve başlarına felaketler gelir. Yasuo bu olayların gizimini çözmeye çalışırken yer yer geçmiş ve geleceğin iç içe girdiği büyük, korkunç bir karmaşa ile karşılaşacaktır. Diziyi izledikten sonra ikinci sezon için sabırsızlanacaksınız. ♦

DİZİ

THE POLITICIAN

Entrikalar, skandallar, aşk, ihanet, mücadele, ölüm... Bu dizide hepsi var! Payton Hobart yedi yaşından beri bir gün Amerikan başkanı olacağını biliyordu lakin bu zorlu yolculukta onu bekleyen güçlüklerin büyük bir kısmını hesaba katmamıştı. American Horror Story, American Crime Story, Glee, Pose, Nip Tuck gibi dizilerin yapımcısı Ryan Murphy'nin yeni dizilerinden olan The Politician, Netflix'te izleyebileceğiniz en eğlenceli yapımlardan biri. Kafayı Amerikan başkanı olmakla bozmuş Payton isimli liseli bir genç ve onu ölümüne destekleyen birkaç arkadaşının skandallarla dolu seçim süreci, oldukça trajikomik bir şekilde işleniyor. Bir yandan da günümüz seçimlerine bolca gönderme yapan dizi, diğer taraftan sizi hiç sıkmadan, skandallarının içine çekerek "vay be" dedirtiyor. Tarz olarak Glee dizisine benzeyen The Politician'ın başkarakteri Payton Hobart'ı sesi ve şarkıları ile de çok sevdiğim Ben Platt canlandırıyor. Ayrıca dizide benim için tek özelliği Rami Malek'in hayat arkadaşı olması olan Lucy Boynton, Gwyneth Paltrow ve çok sevdiğim oyuncularından Jessica Lange da yer alıyor. İki sezon olarak Netflix'te izleyebileceğiniz bu dizi, her ne kadar finale benzer şekilde sonlansa da aslında bitmiyor. Ryan Murphy, Payton karakterini canlandıran oyuncunun biraz yaş alması için bekleyeceklerini ve daha sonra asıl büyük mücadelenin yaşanacağı Amerikan başkanlığı seçimlerinde, Payton ile savaşa devam edeceklerini açıkladı. Benim gibi Ryan Murphy delisi birisiyseniz bu diziyi kaçırmayın. ♦



KİTAP

CANAVARLAR YARATIKLAR MANYAKLAR

GIOVANNI SCOGNAMILLO

Bu kitap adı üstünde canavarlar, yaratıklar ve manyaklar hakkında. Sinema tarihinin en korkutucu ve fantastik karakterlerini bir araya toplamış olan bu kitap sinema araştırmacısı Giovanni Scognamillo tarafından kaleme alınmış. Yazar her ne kadar ünlü olsa da yine de bilmeyenler için belirteyim: İsminin yabancı olduğuna bakmayın kendisi İstanbul, Şişli. 2016 yılında kaybettiğimiz Scognamillo, gerek Türk gerekse dünya sineması üzerine yaptığı araştırmalar ile sinemaya büyük katkılar sağlamış bir sinema tarihçisi. Bu kitapta 1964 - 2002 yılları arasında sinemada karşımıza çıkan en çılgın ve korkutucu filmler, karakterler incelenmiş. Kurt adamlar, vampirler, mummylar, zombiler, acımasız katiller, kötü ruhlar ve daha nice canavarlar. Kitap içerik olarak bize hem korku ve fantastik filmler hakkında birçok şey öğretiyor hem de filmlerin yapım sürecini, yönetmen çalışmalarını, film incelemelerini ve karakterlerin ayrıntılı analizlerini sunuyor. Üstelik bunu o kadar eğlenceli bir dille yapıyor ki okurken son derece keyif alıyorsunuz. "Kim demiş sinema sanatı Tarkovski ve Lynch'den oluşuyor diye? Yaşasın hortlaklar, yaratıklar, manyaklar!" diyorsanız işte bu kitap tam size göre. Bu kitapla korkunun aslında ne kadar eğlenceli olduğunu göreceksiniz. ♦



Olca Karasoy Moral



Ağustos ayının kahramanı çok sevdiğiniz bir isim : BATMAN

1939'un karanlık bir gecesinde, karanlık bir sokak arasında bir çocuğun geleceği gözlerinin önünden geçen iki kurşunla değişirken, çizgi roman dünyası ve popüler kültür de gecelerinin en büyük koruyucusunu kazanıyordu. Bill Finger; Batman'ı yaratan suçlular için "doğaları gereği korkak ve batıl inançları olan insanlardır. İşte bu yüzden kalplerine korku salmak için bir yarasaya dönüştüm" diyerek, Yarasa Adam olarak bileceğimiz Bruce Wayne'in tarihini başlatmış oldu belki de! Gelin bu sıcak (en azından İzmir'de) Ağustos ayında, geceye bakarken Gotham City'nin koruyucusunun tarihine yolculuk yapalım ve belki de hiç dikkat etmediğimiz Batman hikayelerini ziyaret edelim!

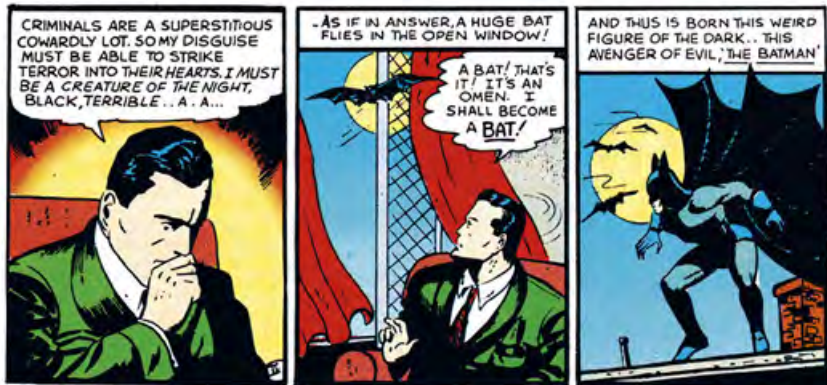
Detective Comics #27 Ekim ayında 1000. Sayısını kutlayacak ve bu eşsiz kapak çizimini bize yeniden hatırlatacak pek çok variant göreceğiz. Kimilerine göre Batman suçluların kalbine korku salmayı bu kapakta başardı bile, kimilerine göre 1980'lerde Frank Miller bize karanlığın gücünü anlattı ve gerçek efsane o zaman başladı. Şu kaçınılmaz bir gerçek ki Batman günümüzde en çok sevilen ve çizgi romanları hala en çok satanların başında geliyor. Genelde pek çok hikayesi emin ellerde önemli



yazarlara teslim edilen Batman, aynı zamanda da çizir kadrolarında da hep en önemli isimleri barındırıyor. O yüzden de sanatçılar açısından da hep önemli bir noktada olan Pelerinli Süvarimiz, aslında çizgi romanın altın çağında genelde hep küçük suçluların peşine düşüyor ve daha çok Gotham iş dünyasının renkli isimlerine gelen tehditleri ortadan kaldırıyor. Superman'den farklı olarak Amerika'nın 2. Dünya Savaşı'ndaki propaganda çizgi romanlarından biri olmayan Batman, daha sonra hem kendisinin kafayı yemesinden korktuğu için acil durum planları oluşturacağı hem de en iyi arkadaşlarından biri olacak Clark Kent'le Worlds Finest adı altında kozmik maceralara çıktı. Bu dönemden en sevdiğim hikayelerden biri olan Bat Mite'in Mr. Mxyzptlk ile tanıştığı World's Finest #113'ü herkese öneririm.

Batman ve diğerleri

Peki, tabii ki Batman'ın en büyük düşmanı hiçbir zaman Superman olmadı (acaba?), ama biz her zaman Batman'ın yinine bir yangı gördük. Ve gördüğümüz şey psikopat, katil, terörün bir insanda vücut bulmuş hali Joker'den başkası değil. Sinemada unutulmaz performanslarla seyrettiğimiz Joker'in nasıl Joker olduğu da hala gizimini koruyor. Bildiğimiz ve emin olduğumuz tek şey Joker'in





aslında toplumun sağlam yapılarını, Batman'in sınırlarını aşarak kırabileceğini kanıtlamak olduğu. Varlıkları birbirine bağlı olan iki karakteri ayırmak için ancak bir tanesinin vermiş oldukları sözlerden vazgeçmesi gerekiyor. Bu da çizgi roman tarihini en unutulmaz bağlarından

birini kuruyor bize! 2018'de çıkmış Metal serisinde tanıştığımız Batman Who Laughs hikayeleri işte tam da bu fikirden yola çıkıyor. İki süper gücü olmayan ancak ideallerinin sınırlarına ulaşmış kutup birleşirse ortaya ne çıkar? İşte günümüzde Batman kendinin en kötü haliyle mücadele ediyor ve bu Batman Who Laughs'un olduğu tüm hikayeleri size önerdiğimiz anlamına geliyor! Tabii ki pek çok iyi Batman fanının bildiğini varsaydığımız bilmiyorsa da ilk fırsatta okuması gereken çizgi roman klasiklerinin başındaki Öldüren Şaka da Joker klasiklerinin başında gelmektedir!

BWL

Justice League'in liderinin hep Superman olduğunu düşünürüz! Takım kaptanı havaları, iyi çocuk gülümsemesi, size her şeyin iyi olduğunu söyleyen inandırıcı bakışları ve sıkı çalışmasıyla her zaman gönülleri fetheder! O geri planda kalsa da bu sefer de gözler Wonder Woman'ı arar. Ancak tüm JL üyelerine karşı bir acil durum planı bile olan ve bu yüzden arkadaşları tarafından biraz "manyak" olmakla suçlanan Yarsa Adam'ımız, her ne kadar en sonunda haklı çıksa da ismini de muazzam derinlikte bir mitten alan Tower of Babel (Babil Kulesi) hikayesinde de Batman'in farklı bir yönüyle karşılaşacağınıza kesinlikle inanıyoruz. Arkadaşlarıyla ilişkisi



biraz aşk-nefret ekseninde ilerleyen ve çok az uyuyan kahramanımızın aşk hayatı ise beklenen aksine oldukça hareketli oldu hep. Kalbimizin tek ve kalıcı sahibi Selina Kyle olsa da Batman Gotham'ın pek çok güzeliyle hem de suç geçmişlerine pek de bakmadan önemli ilişkiler yaşadı. Ne de olsa diğer personası Bruce Wayne azılı bir playboy ve bunun hakkını vermesi gerekiyor!

Hikayeler birbirini kovalarken

Aslında Batman'in aşk hikayelerinin içi, az önce bahsettiğimiz kadar boş değil. İmkansızlıklar ekseninde birine aşık olmanın veya seçtiği hayatın sorumlulukları nedeniyle ailesini kaybetmesine rağmen, kendine ait bir aileyi geleneksel anlamda değil yanına aldıklarıyla kurabilmiş bir adamın sancılarını izleriz çoğu zaman. Son yılların en iyi yazarlarından biri olan Tom King, Batman Rebirth hikayesinin bir bölümünü Batman ve Catwoman aşkına ayırmıştı. En sevdiğimiz yazarların başında gelse de, bizi kısa "bat" "cat" diyaloglarıyla baymış olsa da ve bu konuda pek çok haklı eleştiri almış olsa da, bu kadar güçlü bir kahramana yazılabilecek en iyi aşk hikayelerinden birini yazdığı için mutlaka göz atmanızı öneririz!

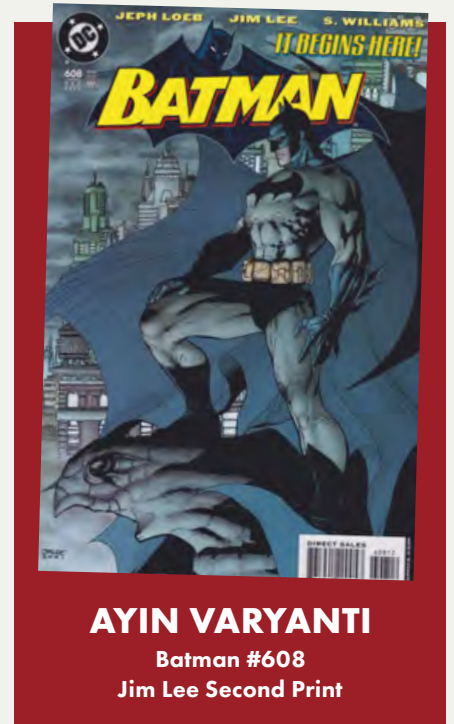
Bir Batman hiç olmasaydı nasıl olurdu? Ya da Batman bir gün ölseydi? Nitekim tarihin en çok okunan çizgi romanlarından biri olan ve pek çok Batman fanı için özellikle Türkiye'de biz de dahil olmak üzere en sevdiğimiz Batman hikayelerinden Şövalye'nin Düşüşü'nde Bane belini kırmamış mıydı? Neil Gaiman bize Batman'in cenazesini anlattığı Pelerinli Süvariye Ne Oldu? serisinde sanki Sandman'ı bitirdiği ruhu aynen devam ettiriyor ve bize ne anlamda olursa olsun "alıştığımız birinden sonra" ne hissederdik sorusunu sorduruyor, Batman'in hayatındaki herkesin onun yokluğuna verdiği cevapları izlerken.

Batman'ı kurallarını çiğnemeye en çok yaklaştığı anlarda bile kitabına göre oynamaya davet etse de aslında anayasal görevlerini Batman'i destekleyerek hiçe sayan aslan yürekli Gordon da bizce Batman külliyatındaki en sofistike karakterlerden. Kendisinin niye bu yolu seçtiğini anlamamıza yarayan en önemli seri 80'lerde Batman'in altın çağı diyebileceğimiz dönemde ortaya çıkmış "İlk Yıl" yani Frank Miller'in unutulmaz Year One'! Bu, Batman tarihinde gerçekten kolayca kaçarak önerebileceğimiz bir çizgi roman. Peki ya hiç Gotham City Polis Departmanının başına gelenleri Batman'den ayrı düşündünüz mü? 2000'li yıllardaki en sert çizgi romanlardan biri olan GCPD serisi mutlaka Batman'in hayatındaki insanlara farklı bir bakış açısı edinmek için yakalamanız gereken bir seri! Karakterin 80'lerle birlikte bambaşka bir

role büründüğünü daha önce söylemiştik. Bunda önceki yazılarımızda bahsettiğimiz Brit Invasion adı verilen çizgi roman endüstrisine çok hızlı, sert ve radikal bir giriş yapan İngiliz yazar ve çizerlerin etkisinin oldukça fazla olduğunun da tekrar altını çizelim. Bunlardan biri olan ve okunması en zor Batman hikayelerinin yaratıcısı Grant Morrison, satır aralarına sakladığımız bu "hepsi okunduğunda Batman tarihine güzel bir geçiş yaptırarak" listemize iki çizgi roman sokuyor! Biri Arkham Tımarhanesi. Diğeri ise Batman: Black Casebook ile başlayan ve Final Crisis'e kadar sarmal sarmal büyüyen, "Batman Run'ı" olarak nitelendirilebileceğimiz çizgi romanlar serisini de iyi bir Batman okuyucusunun kaçırmaması gerekiyor. Batman'i farklı şekillerde yıkmayı deneyen bu süreç, kahramanımıza belki de bir insanın başına gelebilecek en kötü durumları yaşattırırken, varlığını da sorguluyor. Ve o dönem çok uzun süredir sallanmakta olan seriye yepyeni bir elektrik katıyor!

Aralara sakladığımız ve size bir şekilde Batman'in hikayesini bizim anlatacağımızdan daha iyi anlatacak hikayelerden oluşturduğumuz bu yazının sonuna geldik. Ağustos ayının herhangi bir yaz gecesi, buradaki Batman hikayelerini okuyup göğün kafanızı kaldırdığınızda orada sarı Batman sembolünü hayal edin, o gece rahat uyuyacaksınız. Sağlıkla kalın.

◆ Metehan İğneci



AYIN VARYANTI

Batman #608
Jim Lee Second Print

OTAKU CHAN

2020 yılı kıyamet filmlerinden çıkmış gibi. Japonya'nın kıyamet tahayyülünde Gojira kadar önemli bir yer tutan "Japonya Batıyor" animesi de bu açıdan bize ilginç bir seyir sunuyor.



Sonunda Netflix'te Japan Sinks: 2020'yi izleyebiliyoruz. Devilman Cry Baby, Tatami Galaxy gibi sıra dışı animelerin yönetmeni Masaaki Yuasa bu serinin de yönetmen koltuğunda. Ve başına geçtiği hikâye, modern Japonya'nın imgeleminde çok önemli bir yere sahip. Gelin biraz "Nihon Chinbotsu" (Japonya Batıyor) niye döneminin ruhunu çok iyi anlatıyor ve yeni seri günümüz adına ne diyor, inceleyelim.

Japonya batıyor!

Nihon Chinbotsu efsanesi 1973'te, Sakyo Komatsu'nun kaleme aldığı romanla başlıyor. Kitabın açılışında Tokyo'nun güneyindeki bir ada, bir gecede batıp sulara gömülüyor. Olayı inceleyen bir jeofizikçi ve bir derin deniz aracı pilotu, Pasifik'in tabanında anormal kabuk hareketleri fark ediyorlar. Kısa süre içinde depremler ve volkanik patlamalar yaşanıyor ülke çapında. Jeofizikçinin birkaç sene içinde Japonya'nın batacağını söylemesi üzerine hükümet yabancı devletlerle Japonları göçmen olarak kabul etmeleri için gizlice anlaşmalar yapmaya başlıyor ve ülke çapında hızla bir göç furyası başlıyor. Fuji Dağı'nın da patlamasıyla Japon halkı kendi sonuyla yüzleşiyor ama bu yüzleşme dev canavarların ya da uzaylıların elinden değil, Japon topraklarının kendisinden geliyor. 2006'da çıkan devam kitabı Nihon Chinbotsu Dainibu'nun girişinde Komatsu, ilk kitabı 1964'te yazmaya başladığını söylüyor. Sebep olarak da, Japonya'nın müthiş büyü-

mesiyle bir öforiye kapılan Japonlara İkinci Dünya Savaşı döneminde yaşanan yıkımı hatırlatmak istediğini gösteriyor. Yayıncının sıkıştırması yüzünden kitabı kısa kesmek zorunda kaldığını, aslında ikinci kitapta işlediği toplu göçle dünyanın dört bir yanında biçare dolanan ve ülkesiz Japonları ilk kitapta ele almak istediğini ama Japonya'nın batmasıyla ilk kitabı bitirmek zorunda kaldığını da ekliyor. Zaten ilk kitabın sürekli tekrarlanan öğelerine baktığınızda İsraililer gibi göç etmenin ve eski Japonya'nın milliyetçi damarının karşımıza çıktığını görüyoruz. Derin deniz aracının adının kamikaze pilotları olarak ölümlerine yürüyen öğrencilerin mektuplarından oluşan Wadatsumi no Koe kitabından esinle Wadatsumi (okyanus) konması da tesadüf değil. Her ne kadar o son fedakârlık anında pilotun okyanusun dibine batarken "banzai" diye bağırdığını görmesek de... Pilot Onodera ve yoldaşı pilot Yuki'nin anayurtları için ataları gibi canlarını vermek istemeleri de tesadüf değil.

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından hem ekonomik hem de devlet olarak güçlenen Japonya, kitabın çıktığı 70'lerde ilk zorlu kriziyle yüzleşiyordu: 1973'te patlak veren ve ülkemizde de petrol kuyruklarıyla hatırladığımız Opec Petrol Krizi. Bu dönem aynı zamanda Japonya'da savaş dönemi jenerasyonu post-savaş dönemi gençlerinin Japonluk tahayyülü açısından da büyük bir kırılma yaşadığı, iki jenerasyon arasındaki geçiş dönemiymiş. İnsanlar daha bir sene önceki Asama

Sanso olayını da unutmamıştı: 60'ların öğrenci olaylarıyla başlayan idealizm dönemi, solcu hareketlerin yükselişini de beraberinde getirmişti ama; bu dönem 1972'de radikal solcu Birleşmiş Kızıl Ordu (URA) üyelerinin on gün süren ve son on saatinin televizyondan naklen verildiği rehin alma kriziyle sona ermişti. İdealist politik görüşlerin toplumsal anlamda bütün desteği kaybetmesine sebep olan bu olay; sosyal ve ekonomik gerilim oluşturan petrol krizi; o sıralarda Japonya'yı vuran depremlerle volkanik patlamaların da etkisiyle kitap çöksatar oldu. Kitabın hemen



ardından, Gojira'yı çeken Toho tarafından filmi de vizyona sürüldü. Ve film yaptığı gişe hasılatıyla Gojira'yı bile yerinden etti.

Felaketler silsilesi

Devam kitabının çıktığı sene ikinci bir film de çekildi. Bu sefer Evangelion, Shin Gojira gibi önemli eserlerden bildiğimiz hem "live-action", hem anime hem de özel efekt alanlarında çalışan Shinji Higuchi yönetmenlik koltuğundaydı. İkinci film de pek çok felaket atlatmış bir dönemin haletiruhiyesini taşıyordu. Nikkei yani Japon borsasının çöküşü, Aum Shinrikyo'nun metroya yaptığı sarin gazı saldırısı, Kobe depremi ve 11 Eylül... Higuchi belki de bu sebeple tek bir felakete odaklanmak yerine bir pastişle çıkıyor karşımıza. Özellikle de Japonya gibi turizmini kendi kültürel öğelerini ön plana çıkararak yapan bir ülkenin ünlü anıtsal bina ya da heykellerinin büyük felaketlerle yıkıldığını görmek, tüm bunların faniliğini de hatırlatıyor insana. Bir fark da şurada: İlk filmde bilim adamının Japonya'yla "shingui" ile (âşıkların romantik bir biçimde) ölüme gitmek istemesindeki milliyetçi damar biraz olsun arkada bırakılıyor. Japon elçinin yabancı diplomatlarla milli hazineler üzerinden pazarlık yapmaya çalıştığını görürken ikinci filmde daha az yabancı diplomatla karşılaşırız. Gerçi onların da anti-Japon olması dikkatten kaçmıyor.

Yuasa ise serisinde ana karakterlerini melez tasarlaması, annelerinin Japon olmamasıyla bu milliyetçi damardan gittikçe uzaklaşıp ırkçılığı lanetlediğini gösteriyor. Seri içinde okült ile olsun sadece has Japonları kurtaracağını söyleyen oluşumlarla olsun, Yuasa insanların sebep olduğu felaketlerin gözden kaçmaması gerektiğini de vurguluyor. İlginçtir, elinden geldiğince insan kurtarmaya, tüm dünyaya neler olup bittiğini internette anlatmaya



çalıştığını öğrendiğimiz kişi de Estonyalı bir yabancı, oyuncu/youtuber Kite. Gerçi serinin sonunda Japon milliyetine geçme seçeneğini tercih eden karakterlerin yaptığı soft milliyetçilik, Japon saflığını korumaya çalışan korkunç insanların karşısında şirin bile gözükebilir. Ama bu soft milliyetçilik göstergesinde bile Yuasa, karakterine "aslında benim için hiç de önemli bir şey değildi" benzeri bir söz söyleyerek tavrını tekrar belirtme gereği duyuyor.

Yuasa'nın Fukushima felaketinin ruh halini seriye taşıdığı da söylenebilir. O dönemde Japonlar arasından çıkmış kahramanlar kendilerini bu serideki karakterlerde gördüğümüz iyimserlikte, hayatta kalma ısrarında gösteriyor. Seri ilk dakikalardan yaşanan her türlü felaketi tüm çıplaklığıyla, trajediye ve gerçekçiliğe dayalı veriyor. Yuasa gibi çok daha farklı kamera açıları kullanan, dinamik, bol renkli animasyon

tarzıyla bilinen bir yönetmenin özellikle arka planlarda gerçekçi detaylara gitmesi, animasyonun kalitesini özellikle felaket aksiyonlarında ağırlıklı tutması izleyicinin yaşadığı dumur hissini güçlendiriyor. Polygon web sitesini biliyorsunuzdur, orada okuduğum bir inceleme, seride sürekli hale gelen ölümlerin sürpriz etkisini kaybederek ölüme karşı insanın hissizleşmesini sağladığını söylüyordu. Bu fikre pek katılmıyorum şahsen. Klasikleşmiş Hollywood şemasiyla bakıldığında trajik anların insanın içine iyice sinmesi için kullanılan formüller var. Ama buna Japon sinemasında/animesinde rastlamayız. Espriler, daha hafifsenen ya da dinginlikle geçen anlar büyük trajedilere eşlik edebilir. Bu, o trajedinin daha az etkili olduğunu değil Japonların bu duruma yaklaşımını gösterir, ki bunu çok daha gerçekçi buluyorum. Bir örnek vereyim. Yüzüklerin Efendisi'nde Gandalf'ın Balrog'la kapışmasının ardından Hobbitlerin o ağılak sahnesini görmediğimizi, yürümeye devam ettiklerini düşünün. Elbette garipsiyor insan. Ama Japon anlatısında bu durum normalleşiyor, çok önemli bir kayıp ardından ailenin iyimserliğini koruyarak yürümeye devam etmesi, bir yandan içinde oldukları durumun vahametini gösteriyor bir yandan da yaşanan travma yüzünden ilerde karşılaşacağımız duygusal patlamaların hatta fedakârlıkların gücünü artırıyor. Serinin sonlarındaki rap atışması bir sürü insan tarafından garipsenip gerçekçi bulunmamış, benim içinse müthiş bir duygusal patlama ve boşalmaydı. Özellikle içinden geçtiğimiz bu ekstrem günlerde geleceğe yönelik bir nebze dayanma gücü ve iyimserlik kazanmamı sağlayan bir sondu. (Tuna'dan not: Ben Merve'nin aksine Japan Sinks'i çok sığ ve garip buldum. Konu bence çok daha iyi işlenebilirdi; Grave of the Fireflies'daki gibi...) ♦ **Merve Çay**





Figürkünün Seyir Defterinden hepimize merhabalar! Burada olmaktan ne kadar mutlu olduğumu ifade etmekte gerçekten zorlanıyorum. Bunun için öncelikle LEVEL ailesine ve okuyucularımıza sonsuz teşekkürlerimi iletmek isterim! Bundan sonraki süreçte ise LEVEL dergisinde, Figürkünün Seyir Defteri isimli köşemizde; koleksiyon incelemeleri, gündeme dair haberler, röportajlar, farklı ve yararlı konular gibi koleksiyonerler için faydalı olacağına inandığım içerikler yazacağım. Hepinize şimdiden desteğiniz için çok teşekkür ederim! FSD'nin macerası daha da heyecanlı bir hale gelerek devam ediyor! Bizi desteklemek için Youtube kanalımızı takip edebilirsiniz!

Yaklaşık 20 yıla yakın bir süredir koleksiyon yapıyorum. Her şey büyüdükten sonra çocukluğum ile bağ kurma arayışım ile başladı. Yıllar boyu süren koleksiyon maceram sırasında öğrendiklerim, edindiğim arkadaşlar, heyecanım ve figürlerim büyüdü. Koleksiyonum odamın dışına taştı. Bu heyecanı bu alana ilgisi olan herkesle paylaşmak istedim.

Bu sebeple bundan üç sene evvel Figürkünün Seyir Defteri Youtube kanalını açarak Türk koleksiyonerler için figür incelemeleri, canlı yayınlar, koleksiyonerliğe dair farklı konulardan oluşan içerikler yayınlamaya başladım. Ardından da ekibimle birlikte figürkününseyirdefteri.com ile içerikler üretmeye başladık. Şimdi de buradayız.

Oyuncu koleksiyonerlerin göz bebeği: Koleksiyon Setleri!

Sizler gibi ben de çok uzun süredir oyun oy-

nayan bir insanım. Dijital olarak satın alma kolaylığı bir yana, ben her zaman fiziksel olarak oyuna sahip olmayı ve sevdiğim oyunlardan bir parçanın masamın üzerinde ya da rafımda yer almasını sevmişimdir. Bu sayede oyunlarla kurduğum bağın gerçek hayatta da devam etmesi beni mutlu eder. Küçük bir liste ile koleksiyonuma katmak istediğim setleri derledim. Buyurunuz efendim.

Batman: Arkham Origins Collector's Edition

Beni tanıyanlar çok iyi bilir ki iflah olmaz bir Batman fanı ve koleksiyoneriyimdir. Batman: Arkham Origins Collector's Edition en sevdiğim setlerden birisidir. Muazzam güzellikte bir joker dioraması içerir ki dioramada yer alan her TV ekranı ışıklı ve görüntülüdür. Bunun yanı sıra Batman Wanted poster, Batwing Prototip Şeması ve Wayne aile fotoğrafı gibi nefis parçalar içerir.

God Of War

God Of War oynadığım en epik serilerden birisi kesinlikle. Figür koleksiyonum içerisinde de birçok Kratos figürü mevcut. Fakat son God Of War oyunu ile birlikte gelen Kratos and Atreus dioraması gerçekten nefes kesici güzellikte.

Ayrıca set ile birlikte bir adet steelbook, 5 cm ebadında Huldra kardeşler heykelticikleri, bir adet harita, fotoğraf kartı ve dijital içerikler mevcut. Merak edenler için Youtube kanalımızda bir inceleme mevcuttur.

Fallout 4

Oyun hayatımın içerisinde en çok saatimi harcadığım oyunların başında geliyor Fallout serisi. Her oyunun kendine has özellikleri var ama ben özellikle Fallout 4 ile çok keyifli zamanlar geçirmiştik.

Setin içerdiği birçok parça arasında gözümü alamadığım tek şey; giyilebilir ve cep telefonunuz vasıtası ile gerçek bir havaya bürünmüş olan Pip-Boy replikası. Steelbook, Survivor's guide manual, karakter skillerinin gösterildiği bir poster ve diğer parçalarla birlikte koleksiyonuma gireceği zamanı bekliyor.

Cyberpunk 2077

Duyurulmasından beri büyük ilgi ile gelişmelerini takip ettiği Cyberpunk 2077 Collector's Edition içerisinde; çarpmış olduğu çete üyesinin üzerinden V motoru ile fırlamış ve çatışmaya hazır bir şekilde modellenmiş karakterimizi içeren 25 cm'lik nefis bir diorama heykel mevcut.

Ayrıca setin içerisinde; steelbook, art book, anahtarlık, peçler, şehrin haritası gibi daha birçok koleksiyon parçası yer almakta. Koleksiyonumda kesinlikle yer alması gerekiyor. Yukarıdaki setlerle birlikte Assassin's Creed Odyssey Collectors Edition, Death Stranding, Titanfall 2 gibi koleksiyoner setleri de ilgimi fazlası ile çekmekte.

Evet, bu ay bize ayrılan sürenin sonuna geldik önümüzdeki ay görüşmek üzere! =)

◆ Ahmet Gezer

BOARD GAME TALK

JUMANJİ: Kendi dünyasını geride bıraktığınız bir yolu arayanlar için...

Merhaba değerli LEVEL okurları. Bu sayı ile beraber dergimizde yepyeni bir köşe olarak kutu oyunlarını da inceleyeceğiz. İlk konduğumuz da Milton Bradley firması tarafından 1995'te çıkan filminin hemen peşinden kutu oyununa uyarlanan Jumanji.

Öncelikle oyunun kutu içeriğine baktığımızda; oyun tahtası, 4 adet piyon (filmdeki aksine hayvan figürleri değil bildiğiniz basit renkli piyonlar), 4 adet 8 yüzlü kurtarma zarı, 1 adet 8 yüzlü numara zarı, 1 kum saati, 1 gergedan figürü, 30 adet tehlike kartı ve 1 kod çözücü karşılıyor bizleri.

Oyun 2-4 kişi ile oynanabiliyor. Herkes kendi piyonlarını başlangıç hanelerine yerleştiriyor ve birer adet kurtarma zarı alıyor. Oyunu oynamayı öneren kişi ilk hamleyi yapıyor ve oyun saat yönünde devam ediyor. Oyunun bitmesi için bir oyuncunun merkeze ulaşıp "JUMANJİ" diye bağırması gerekiyor. Eğer aynı anda 2 oyuncu merkeze ulaşırsa ki bu mümkün-ö zaman ilk bağırana oyunu kazanmış oluyor. Ancak...

Oyun tahtasındaki her hanenin bir anlamı var. İlk olarak boş bir hanede duran oyuncu bir tehlike kartı çekip



"Oyun 2-4 kişi ile oynanabiliyor. Herkes kendi piyonlarını başlangıç hanelerine yerleştiriyor ve birer adet kurtarma zarı alıyor"

kod çözücüye yerleştiriyor ve ilgili mesajı okuyor. Mesajın sol üstünde bir simge ve sağ üstünde de bir sayı bulunuyor. Daha sonra -kartı çeken oyuncunun bu tehlikeyi savuşturması için- diğer oyuncular kartta beliren simgeyi -veya kum saati simgesini (Kum saati simgesi her tehlikeyi savuşturabiliyor.)- kum saatinin verdiği süre bitmeden, defalarca kurtarma zarını atarak tutturmaya çalışıyorlar. Tutturan oyuncular kartta gösterilen sayı kadar ilerliyorlar ve böylece tehlike savuşturulmuş oluyor. Eğer bir oyuncu bile tehlikeyi savuşturamazsa, tehlike kartı "Kıyamet Alanı" diye adlandırabileceğimiz alana yerleşiyor ve kartı çeken oyuncu gösterilen sayı kadar geriye gidiyor. Kıyamet alanına en fazla 10 kart yerleştirilebiliyor ve eğer oyun bitmeden bu olursa, oyunu, oyun kazanmış oluyor.

Diğer bir hanemiz ise "5 veya 8 Bekle". Bu hanede duran oyuncu ise diğer oyuncuların herhangi birisi 5 veya 8 atana kadar başlangıç hanesine doğru her tur bir kare ilerliyor ve bu süreçte el kendisine gelse bile oynayamıyor.

Bir diğer hane ise "Orman". Bu hane bütün oyuncuların etkiliyor ve herkes kurtarma zarını kendisi için kullanıyor. Bu haneye gelmiş olan oyuncu, herkes kurtulana kadar sürekli olarak kart çeker. Aynı kartta herkes kurtulamazsa bu kartlar "Kıyamet Alanı"nda birikiyor ve oyun bir anda bitiyor.

Son olarak "Gergedan" hanesine gelen oyuncu ise isterse başka bir oyuncunun önüne gergedan figürünü koyuyor. Önüne gergedan konulan oyuncu eğer çift zar atarsa veya başka bir oyuncu gergedan hanesine gelir de önünden gergedanı çekerse kurtulabiliyor; aksi halde sürekli olarak önü kapalı olan oyuncu bulunduğu hanenin özelliğini oynamak durumunda kalıyor ve eğer ki geriye gitmesi gerekirse gergedan da onu takip ediyor.

Ne yazık ki ülkemizde satışa çıkarılmamış oyunu, İngilizce olarak internet üzerinden temin edebilirsiniz. Fiyat etiketinin de çok uygun olduğunu söyleyemem.

Son olarak; "Eğer bitirme niyetiyle başlamıyorsanız, oynamayın...". Görüşmek üzere. ♦ **İmge Melisa Şatlı**



COS- PLAY REPUBLIC

Birimiz Zeus, Diğerimiz Athena
Olsun

Yunan mitolojisini pek severiz değil mi? Zeus, Hera, Apollo, Ares, Artemiz, Athena ve dahası. Yıllarca gerek filmlerin, dizilerin, gerekse oyunların vazgeçilmez kahramanları oldular. Cosplay için de aynı durum geçerli. Bir Yunan Tanrısı veya Tanrıçasının kostümünü giymek, hemen hemen her cosplayerı mutlu eder. Şahsen Mısır temasını pek severim ancak diğer tarafta Age of Mythology gibi efsane bir oyunla tanışan her birey gibi ben de seçimlerimi ilginçleştirabiliyorum. Bu yazımızda Yunan mitolojisinin kostümünü giyeceğiz ve fiziğimiz ne durumda olursa olsun, kendimizi mutlu edeceğiz. Çünkü hayat güzel, tadını çıkarın ve hiçbir şeyin moralinizi bozmasına izin vermeyin. Bu aralar biraz anne modunda takılıyorum, kesin hormonlarda bir şeyler oldu. Neyse. Sadece birkaç saatinizi alacak bu kostümde, malzemeleri bulmak kolay ve belki de çoğu evinizde zaten var. Yoksa bile bulması oldukça kolay, oyuncakçı veya kırtasiyeden bulabilirsiniz. Dahası malum beyaz kumaşınız yoksa, bu sefer biraz hayal gücü araya girecek.

Kumaş kullanımı

Yunan deyince tabii ki akla "beyaz" gelir. Eğer direkt bir karakterin görünümünü yaratmayacaksanız ki zaten amacımız o değil, farklı bir görünüme her zaman ulaşabilirsiniz. Çok sert olmayan ve fiziğinizi rahat bir şekilde saracak basit bir kumaşa ihtiyacınız var. Dikme, kesmeye gerek yok. Ancak özellikle hafif, askı yaratmak için (hatunlar) en azından göğüs kısmıyla oynamanız önemli. Hatta bir çarşaf bile kullanabilirsiniz. Kendinizi eğlendirmek için farklı renkler kullanabilir, pembe benekli detayları kullanırken asil poz vererek sosyal medyada kendinize eğlence yaratabilirsiniz. Bu zamanlarda hepimizin gülümsemeye ihtiyacı var. Eleştirilere aldanmayın ve hayal gücünüzü kullanın. Özellikle beyaz kumaş bulamadığınızda belki Zeus'un farklı versiyonunu yapmak istemiş olabilirsiniz. Ya da hali hazırda

Yunan mitolojisinin en önemli detayları
altın renkli aksesuarlardır.



kostümünüz varsa, onu Yunan mitolojisine göre süsleyebilirsiniz. God of War temasında takılmaya gerek yok. Unutmayın, amacınız minimum, belki de sıfır harcama ile cosplay yapmak. Kumaşın akıcı olması ve rahat bağlanabilir olması önemli, bu nedenden çarşaf sizi kurtaracaktır. Çarşafı veya kumaşı, yanlara bakacak şekilde tutun. Etrafınızı sarmaya başladığında, bir kısmının yatay kaldığından emin olun. Yani kendinizi sushi gibi sarmayın. Kumaşın üst ucu koltuk altlarınıza hemen altında olacak şekilde vücudunuza sarılı olmalı. Çok uzun kalırsa, dilediğiniz uzunluğa getirmek için üst kısmı birkaç cm üzerinde katlayabilirsiniz. Kumaşın sağ ucunu vücudunuzun ön tarafına ve sırtınıza sarın. Kumaş köşesini sırtınızın üzerinden ve sağ omzunuzun üzerinden çekmek için sırtınızın çevresine ulaşın. Bu uygulama, tören elbisesi kıvamında kayış olarak size yardımcı olacak. Biliyorsunuz ki Yunan temasında genelde kumaş, tek omuz üzerinden geçer veya iki omuz da bağlıdır. Kumaşı doğru açıdan sarıp, elbise kıvamına getirdiğinizde bir kez daha tüm vücudunuza kalan kumaşı sarabilirsiniz. Sağ ve sol köşesini omzunuzun üzerinde basit bir düğümle bağlayın. İğne yok, iplik yok, dikim yok. Çok basit. Ayrıca düğümün sağlam olduğundan da emin olun. Köşelerin görünmesini istemiyorsanız, uçları kumaşın bir noktasına sokabilirsiniz.

Süslemeler

Her Yunan Tanrı veya Tanrıçası, bir tür başlık takarlar. Ayrıca böyle bir kostüme taç eklemekten olmaz. İhtiyacınız olanlar biraz tel, ince elastik veya normal ip. Renkleri önemli değil. Ayrıca varsa sahte yapraklara ve makasa da ihtiyacınız



Kumaş renginin beyaz olması önemli, ancak hayal gücünüz her şeyden daha değerli

olacak. Evinizde varsa kumaşınızla doğru orantılı olarak yaprakları boyayabilirsiniz. Ya da yaprakları bulduğunuz gibi bırakır, kumaşı süsleyebilirsiniz. Kafa bandı yapacağımız için çok ince de olsa kumaşla destek yapabilirsiniz. Kafa bandı malzemenizi başınızın etrafına sığacak doğru uzunlukta olacak şekilde kesin. İki ucun da bağlanabilmesi için yeterli alan bıraktığınızdan emin olun. Kafa bandınızın kolayca takıp çıkarabilecek kadar gevşek olmasını, ancak düşmemesi için yeterince sıkı olmasını da sağlamanız gerekiyor. İnce kumaş içine tel kullanırsanız daha dayanıklı olacaktır. Makasınızı alın ve yapraklarındaki küçük

delikleri kestikten sonra, kafa bandınıza teker teker kaydırın. İsterseniz çok veya az sayıda yaprak kullanabilirsiniz. Tamamen size kalmış. Tüm yapraklarınızı kafa bandınıza ekledikten sonra, tacınızı bitirmek için kafa bandınızın uçlarını bağlayın. Ardından dilerseniz eski bir gazete veya kâğıt havlu üzerine tacınızı koyun, sprey boyayı basın.

Son Dokunuş

Vücutunuza sardığınız kumaş artık bir tören elbisesi. Modern bir kemer yerine bir parça kalın ip, altın renkli kumaş kullanın. Katmanlı görünüm için bir düğümü bağlamadan önce

malzemeyi belinize birkaç kez sarın. Bu size daha otantik görümlü bir kostüm verecektir. Yunan tanrıçası gibi görünmek istiyorsanız, uygun ayakkabıları giymelisiniz. Bot veya spor ayakkabı giymeyin. Bunun yerine gladyatör sandaletleri veya hatta bantlı sandaletler giyin. İdeal olarak sandaletleriniz, altın veya ten rengi veya belinize bağladığınız kemer ile aynı renkte olursa daha şık görünecektir. Gladyatör sandalet görünümünü elde etmek istiyorsanız, biraz ekstra ip veya şerit kumaş alın ve paçanızın etrafına sarın, dizlerinizin hemen altına bağlayın. Eğer sadece bel üstü çekim yapacaksanız, ayakkabıyla uğraşmaya gerek yok. Yunan Tanrıçası görünümünü tamamlamak için kostümünüze doğru aksesuarları ekleyin. Bu aksesuarlar arasında altın bilezikler, altın yüzükler, altın küpeler, altın koluklar ve elbisenize sabitlemek için altın broşlar olabilir. Dalgalı saçlar ve doğal görümlü, ışıltılı makyaj ile görünümünüzü tamamlayın. Belli bir Tanrı veya Tanrıçanın kostümünü yapmadığınız sürece istediğiniz aksesuarı kullanabilirsiniz. Belki oyuncak bir güvercin, harp, yay ve daha fazlasını kullanabilirsiniz. Yapabildiklerimizin sınırı olmayan leziz hobi cosplayde işin inceliklerini bilmeyen kalmadı herhalde. Belli noktalarda takıldığınızda veya sorularla boğuştuğunuzda beni nasıl bulabileceğinizi biliyorsunuz. Diğer tarafta doğru internet kaynaklarıyla kendinizi geliştirmeye devam edin. Evde takıldığımız bu dönemlerde kendinize dikkat etmeyi aman unutmayın. Sağlıklı kalın! ♦ **Ceyda Doğan Karaş**





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem_Sanci

Ülkeyi oyunlarla kurtarmak

Bizim ülkede video oyunları çok uzun süre küçümsenen, ciddiye alınmayan bir sektör oldu. Ancak, tüm önyargılara rağmen video oyunu geliştiren genç yazılımcılar, bugün oyunları karşılığında milyarlarca dolar kazanan dev şirketlere dönüştüler. Türk oyun şirketi Peak Games'i kısa süre önce satın alan Zynga 1.8 milyar dolar ödedi. Kıyaslama yapmak gerekirse, ülkenin en büyük şirketlerini özelleştirdiğinizde, ülkeye 1.8 milyar dolar para zar zor giriyordu. Bütün dünyanın yıllardır hayranlıkla oynadığı Mount & Blade serisini geliştiren Türk yapımcı TaleWorlds'ün rakamları açık değil ama büyük kazançlar elde ettiğini tahmin ediyoruz. Haliyle, benim 20 senedir bu köşede anlatmaya çalıştığım o konuya dair soru sormanın zamanı geldi: Bir ülkeyi video oyunları ile

geliştirmek mümkün mü?

Evet, artık inkar edilemez şekilde video oyunları, dünyadaki en güçlü eğlence aracına dönüştü. Ekonomik ve kültürel olarak hegemonya kurmak isteyen ülkelerin de bir zamanlar sinema veya dizi sektörüne destek vermesi gibi artık video oyunlarına arka çıkması gerekiyor. Başarılı video oyun geliştiricileri onlarca milyar dolarlık gelirleri kolayca toplayabilirken, bu sektörün yan getirisi olarak, toplumunuzda çok güçlü yazılımcılar ve teknolojik alt yapıya sahip profesyoneller, şirketler oluşuyor.

Bilişim dünyasında, gelişmenin itici güçlerinden birinin de video oyunları olduğunu unutmamalıyız. Hayatımıza interneti, dijital alışkanlıkları, cep telefonlarını sokan teknoloji şirketleri ilk ivmeleri, salonunda video oyunları ile eğlenmek isteyen bireylerin

ödemeleriyle yakaladılar. Pek çok yazılımcı, henüz küçük bir çocukken video oyunları sayesinde ilgisini teknolojiye ve yazılıma çevirdi.

Bu işin daha e-spor sektörü gibi dünya çapında ilgi görecektir ve turizmde de destek sağlayacak yan kollarını hiç saymıyorum bile.

Haliyle, video oyun sektörünü küçümseyen eski yönetimlerin yanlış kararları bugün çok net hissediliyor ancak nihayet Türkiye video oyun sektörünün ciddiyetini anladı ve gerekli önlemleri aldı. Oyun geliştiren şirketlere ve gençlere destek vermek için gerekli adımlar atılıyor. Hatta yasalarımızda, video oyun geliştirenlerin yararlanabileceği ciddi vergi indirimleri de bulunuyor.

Pandemiyle beraber video oyun sektörü hızlı bir büyüme yaşarken, bizim geliştiricilerimizin de kendilerini öne çıkarmak için artık alt yapılarının hazır olduğunu düşünüyor. Ülkemizden daha fazla oyun geliştiricisi, daha büyük oyun şirketleri çıkmasını bekliyorum ancak hala dikkatimizi fazla odaklayamadığımız bir nokta var: Dijital oyun satışı... Steam/Valve ve Epic Games, dijital oyun satışı pazarında liderliği kapmak için birbiriyle kıran kırana rekabet ediyor ama The Witcher serisini hazırlayan Polonyalı CDProjekt Red'in dijital oyun satış kanalı The GOG da hızla büyüyor. Microsoft/Windows, Sony, Google, Apple, Facebook gibi devler de kendi dijital oyun satış kanallarını günden güne büyütüyorlar ancak bu konuda hala Türkiye'de, tüm dünyaya hizmet verebilecek ayarda bir hizmet çıkmış değil. Bu aralar cebindeki milyonlarla bir yerlere yatırım yapmak için aranan yatırımcılarımız varsa, Türkiye çıkışlı bir dijital oyun mağazası kurma fikrini bir incelesin derim. Çünkü pazarda dönen paraların boyutları artık yüz milyar dolarlara ulaştı ve Türkiye'de hala global bir dijital oyun marketi yok. Tren kaçıyor dostlarım. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Tam Çözüm

İlk kez bir köşe yazısını telefonda yazıyorum. Özellikle istedim çünkü sırasıyla şöyle gelişti yazı yazma araçlarım: Daktilo (mekanik), daktilo (elektrikli), Amiga, PC, iPad ve sonunda telefon. Telefonun tashih işlemini dahi otomatik yaptım. Ne acayip. Ledli klavye ile de yazmam lazım, 50 liraya aldım. Amiga'da olsaydı 500\$ isterdi Commodore, eminim. Bu ay sizlere otuz sene öncesinden, sektörün "evil" insanlarından ve biraz bu yönde gelişen olaylardan bahsetmek isterim. Şu çok bahsettiğimiz Indiana Jones III örneğini vermek isterim. Herkes mutlu mesut anlatıyor ama bir de benden dinleyin. "International reply coupon" denen eski adeti uygulayıp parasını gönderip aldım orijinalini. Geldi bitirdik. Bir arkadaşım ben evinden ayrıldıktan 10 dakika sonra kopya oyun satan, motosikletli genci çağırıp oyunun disketlerini kopyalayıp pazarlıyor mesela. Neden diyemiyorsun, çünkü aldığı üç kuruş bile olsa diğer grupta olan underground (güya) insanlara yaklaşmak istiyor. Sonra başka birisi kutuyu benden alıyor, oyunu veriyor başka birisinin eline, haydi kopyala bunun şifrelerini diye. Garibim saatlerce tek tek kopyalıyor şifreleri. Belki 1000 tane satıyor. Bana para veriyor mu desen tabii ki yok. Bahsi bile yok. Şimdi sorsan ülkeye legal oyunlar gelsin diye çok çok çabaladık diyor. Gülmek elde değil. Yanında lazım olur diye torbalanmış, dergideki çözümünü de veriyor elbette. Sonra mesela bir oyun çözülüyor, arada ben buluyorum

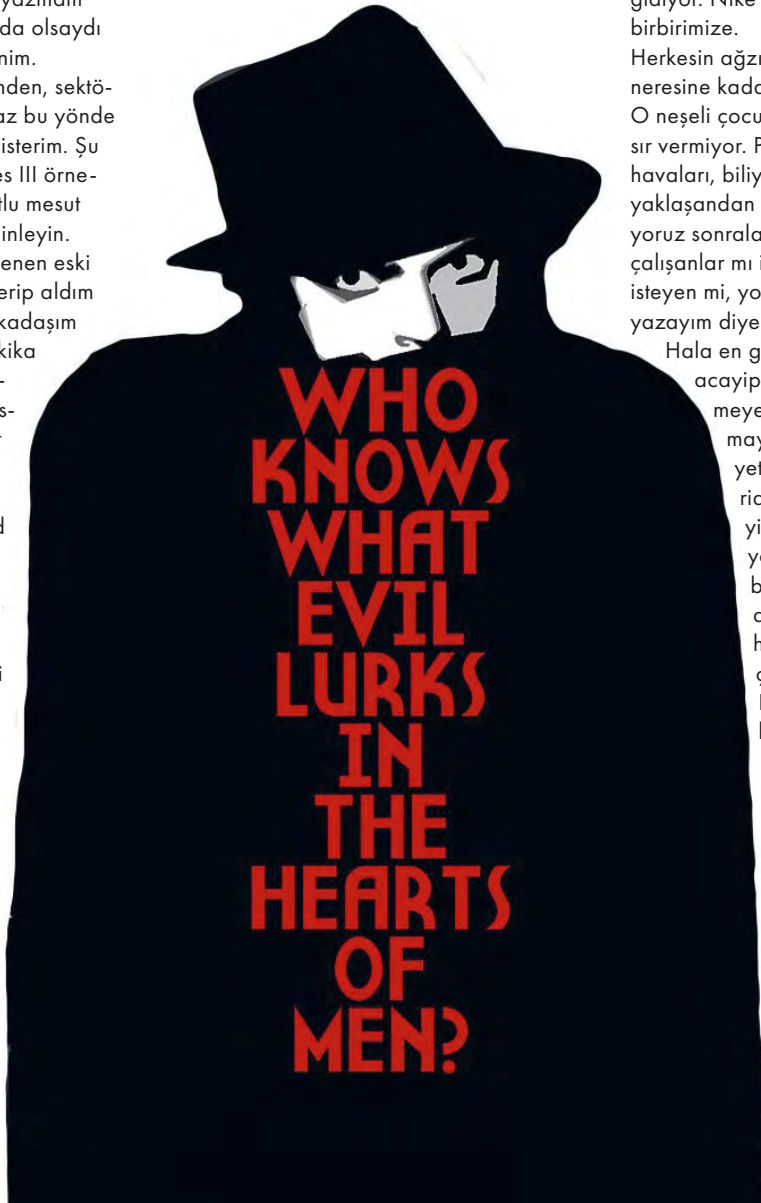
geçemediği yeri herkesin, kaynak gösterme var mı? Yok. Hırs var mı? Çok. Kapak yazmak önemli her nedense. Adventure bitirmek önemli, kimse kimseye acımıyor çok önemliymiş gibi. Bir anda yaratılan takımlardayken, bir bakıyorsunuz elenmiş-

siniz. Biz yaptık abi diyorlar. İnsan doğasını 14 yaşındayken görmeye başlıyorsun, üstelik yaşatlarından. Babam bile ilk kazandığım parayla kendine döner ısmarlatıyor Define Büfe'de. Karnını doyururken bile iyi yiyenler bir yere, bizim gibi az paralılar büfeye gidiyor. Nike ayakkabılarımızı gösteriyoruz birbirimize.

Herkesin ağız hangi oyunu aldığı ve neresine kadar geldiği hakkında çok sıkı. O neşeli çocuk bile ihhi diyor, ser veriyor sır vermiyor. Patron çok seviyor böyle puslu havaları, biliyor ki ona yarıyor. Kulağına yaklaşıp korkmamız gerektiğini öğreniyoruz sonraları. Ucuza alet edevat almaya çalışanlar mı istersiniz, taksite bağlatmak isteyen mi, yoksa o yazmasın yeter ki ben yazayım diyen mi?

Hala en garibime giden ise bu çok acayip ortama bir daha girmek istemeyen, ya da bizim gibi kaba takılmayı beceremeyen çok ama çok yetenekli tiplerin nerelere gittikleridir. Onları yıllar sonra da olsa yine forumlarda, Facebook'ta yorum yaparken görememek beni üzüyor. Murat'ın kovdukları, bully ettikleri, açıkça hırpaladıkları oluyor ve haliyle çocuklar geri gelmiyorlardı. Biz de gençliğin ayıllığıyla hahaha diye gülüyorduk. Meyve suyunu alkolle içiyorduk gizli gizli, çok modaydı ve biz artık coolduk her nasılsa. Yerlerde fareler geziyor olabiliirdi ve ilk kez fare yavrusunun ne güzel bir şey olduğunu görüyordum. O ne tatlılık öyle.

Fareli derginin klavye-cisi size bu yazıyı biraz utanarak yazdıklarından dolayı, telefonda yazdı. ♦





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungü

✉ sunguertugrul@gmail.com 📱 ErtugrulSungu

Tercih zamanı

Macera dolu bir eğitim öğretim yılı daha geride bırakıldı. Covid-19 ile hem öğrenciler hem öğretmenler hem de idari kadrolar ne yapacağını şaşırılmış bir şekilde oradan oraya sürüklendik... Akabinde "hayat belirleyecek" bir sınava girildi ve siz bu satırları okuyorken, sonuçlar Temmuz ayının son günlerinde açıklanmış ve birçoğunuz da artık tercih yapıyor olacak. Her yıl bu dönemlerde benzeri şekilde Dijital Oyun Tasarım bölümü hakkında birçok kişiden soru alıyorum. Pek tabii hepsini tek seferde şu an, bu sayfalarda cevaplayacağım diye bir durum söz konusu değil ama en azından açıldığı günden beri içerisinde olduğum bu bölüm hakkında biraz bilgi vermek isterim... Öncelikle Dijital Oyun Tasarımı (DOT), net tanımlı olan bir bölüm değil. Yani, İngilizce Öğretmenliği okuduğunuz zaman ne olacağınız bellidir ya da Hukuk okuduğunuzda ne olacağınız bellidir. Nitekim DOT bölümü içerisinde çok fazla parça bir araya gelmektedir ki bence en güzel kısmı da budur. Bölümde birçok pratik ve teorik ders bulunmaktadır. Kutu oyunu tasarımı, C# öğrenmeye, Unreal Engine'den, birçok farklı tasarım programına kadar uzanan, birbirinden farklı derse ev sahipliği yapar. Dijital

Oyun projeleri, eğer indie bir yapımcı söz konusu değilse, genelde birçok farklı departmanın iş birliği sonucunda hayata geçer. Yani senaristi ayrı, programcısı ayrı, tasarımcısı ayrı, müzik ve sesleriyle ilgilenen bölümler ayrıdır. Aslında DOT bölümünün hem fark yarattığı hem de adayların önceden farkında olması gerektiği en önemli nokta budur diye düşünüyorum. Yani bu bölüme girerken indie bir oyun yapmanın dışında, sizin kendinizi hangi alanda geliştireceğiniz büyük önem arz ediyor. Bu sayede sadece oyunlarla ilgili değil, diğer birçok iş tanımında kendinize uygun iş bulmanız işten bile değil. Pek tabii bunu yaparken en önemli farkı, bölüm içerisinde harcadığınız dört (Umarım dörtte biter.) yılda elde ettiğiniz network ile sağlayacağınızı belirtmek isterim. Dijital Oyunlar başlı başına bir sektör. Özellikle ülkemizde 2010 yılından beri muazzam ölçüde yol kat etmiş, binlerce insanın para kazandığı bir alan haline gelmiş durumda. Fakat bu demek değil ki pastada herkese bolca pay var. Aksine, dijital oyun sektörünün en dikkat edilmesi gereken kısmı, bu bölümden mezun olan arkadaşların bilinçli bir şekilde, kendi alanlarında fark yaratacak performans ortaya koymalarıdır. "Oyun Tasarımcısıyım" demek kulağa çok güzel

gelebilir ama günün sonunda bu alanda güçlü olduğunuz bir tarafınız da olması gerektiğini unutmamanız gerektiğini hatırlatırım. Misal, kendi indie oyunlarınızı yapmanız bir seçenek ya da hypercasual oyun üreten bir firmada çalışmak da... Hali hazırda piyasada olan bir firmaya girmek ya da kendi oyun firmasını kurmak... An itibarıyla TOGED ve Oyunder gibi dernekler birçok farklı faaliyet göstermektedir. Assassin's Creed ya da GTA gibi dev AAA oyunların peşinden koşmadan önce, eldekilerle ne yapabileceğinizi keşfetmenizi tavsiye ederim. Dediğim gibi ülkemizdeki oyun sektörü büyük ama bir o kadar da küçük; bilmem açıklayıcı oldu mu... Ayrıca şunu da unutmayın; bölümün adı DOT olduğu için sadece oyun oynayıp ders yapmıyoruz. Tıpkı dergide sadece oyun oynayıp yazısını yazmakla yetinmediğimiz gibi... DOT kendine ait birçok koşuşturması ama aynı zamanda muazzam keyif alınacak bir bölüm. Size tavsiyem, sadece bir iki büyük oyunu çok oynuyorsunuz diye değil de gerçekten oyunlara seviyor, karşınıza çıkan tüm oyunlara merakla sarılıyorsanız bu bölüme gelmeniz yönünde olacaktır. Keşfedilecek binlerce oyun, binlerce dünya var! ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com 📱 cepejderi

Kendinizle Barışık Olmak Mümkün Mü?

Aylardır evde takılanlardan biri olarak pek tabii ki sizin gibi benim de fiziğimde belli değişiklikler oldu. İyi anlamda değil tabii ki gençler. Sağlığım gereği mecbur kaldığım kortizon kullanımının etkileriyle beraber evde çalışınca şişmeye devam ediyorum elbet. Evde çalışmak kesinlikle iyi bir şey değil emin olun, ancak kadar şanslı olduğumuzun da farkına varmamız gerek. COVID-19'un etkileri hala devam ediyor ve kolay kolay geçeceğini de hiç sanmıyorum. Çünkü hala bilinçsiz insanlarla kaynayan bir ortamdayız. En azından saatleri anormal de olsa evde çalışabildiğim için çok şanslıyım ve sizin gibi süper insanlar için bir şeyler yazabiliyorum. Bu da beni inanılmaz mutlu ediyor. Hala birilerinin bu sayfaları açtığını bilmek inanın çok güzel bir his. Neyse, konu farklı yerlere gidiyor. Hayatın size sundukları, çevreniz, düşünceleriniz ve yedikleriniz bir araya geldiğinde vücudunuzdaki kimya korkunç şekilde değişir. Konuştuğunuz bireyler, sosyal medyada gördükleriniz de bunları etkiler. Vücut ve kilo oranınız %100 oranlı olmayabilir. Belki balık etlisiniz, kollarınız kalın veya ayva göbeğinizden kurtulamıyorsunuz; arkadaşlar, kilolu falan değilsiniz. Sadece sosyal medyada gördüğünüz o zayıf çıtırlara imreniyorsunuz. Sevgili okurlar şunu bilin, her şeyin fazlası zarar. Ne zaman ki nefes alırken zorlanıyor ve yatağınızdan sürekli yorgun kalkıyorsanız, o zaman vücudunuzda bir şeylerin ters olduğunu anlamamız gerek. Bunun için aynaya bakıp göbeğinizi tartmanın ve puding kıvamına gelmiş kollarınızı mıncıklamanıza gerek yok. Bunu ben de çok yaparım ama asla kötü hissetmem. Çünkü aldığım kilolar "henüz" sağlığımı, kalbimi veya hareketlerimi kısıtlamıyor. Bu yüzden de dikkatli ebslenmeye dikkat ediyorum. Şu da var ki eğer isterseniz hemen hemen her şeyi başarmanız mümkün. Asla saatlerce olduğunuz yerde oturma-

yın. Bol su için. Günde en az bir porsiyon meyve tüketin. Sebze, mutlaka öğünlünüzden birinde olsun. Ben diyetisyen veya doktor değilim ancak sağlıklı yaşamının ne demek olduğunu sizler gibi biliyorum. Unutmayın ki internette bulacağınız çeşitli zayıflama yöntemlerinin bazıları güvenilir kaynaklardır. Ancak çok iyi araştırduğunuzdan emin olun. Kendimden örnek vereyim: diyet uygulamadan ve sadece hareketleri belli şekillerde yaparak, kendimiz zorlamadan ve incitmeden Jillian Michaels'ın belli programlarını uyguladım. Bu tarz insanların eğitimlerine bakmanız çok önemli. Çünkü onların işi, sizi çılgın zayıflatmak değil,

sağlıklı olmanızı sağlamaktır. İnternette gördüğünüz her zayıflama videosunu ve yazısını uygulamaya çalışmayın, aman diyeyim. Önemli olan durumunuz ne olursa olsun, kendinizi sevmektir. Kendinizle barışık olmak ve aynaya baktığınızda kendinize belli hedefler koymak hayatınıza renk katar. Ancak bunu yaparken de hayatın tadını çıkartmayı unutmayın. Dondurmanızı yiyecek, yeri gelince fast food tüketin, çikolata ve cips gibi sizi mutlu edebilecek abur cuburları yiyecek. Unutmayın ki asla ama asla abartmayın. Kendinizi şımartırken tüketiminize dikkat ettiğiniz sürece sorun yok. ♦



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 Öztinaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Gezer
Ahmet Ridvan Potur
Berçem Sultan Kaya
Burak Güven Akmenek
Ceyda Doğan Karaş
Cumhur Okay Özgör
Enes Özdemir
Ercan Uğurlu
Ertuğrul Süngü
Hasan Elmaz Öfke
İlker Karaş
İmge Melisa Şatlı
Merve Çay
Metehan İğneci
Nevra İlhan
Nurettin Tan
Olca Karasoy Moral
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltaş
Sonat Samir
Şahin Derya
Şeymanur Özgür
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 Başkan: Nisa Aslı Erten Çokça
Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, İşıl Baysal Turan
Satış Koordinatörü: Burcu Kevser Karaçam
Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezınur Balıkcıoğlu
Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balıbey
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 - 93Reklam Bölgeler Satış Müdürü: Dilek Ünlü
Tel: 0 212 336 53 72 Faks: 0 212 336 53 91

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

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12
Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22-23, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 32 00, Faks: 0 212 410 35 81
Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Dudullu Organize San. Bölgesi 1. Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL
Tel: 444 44 03 • Fax: (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr
Sertifika No: 42716

Dağıtım: Türkuvaz 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.

TAKVİM
AĞUSTOS

4 Ağustos

Skully (PC, PS4, XONE, Switch)

6 Ağustos

Brawlhalla (iOS, Android)

7 Ağustos

Horizon Zero Dawn (PC)
Fast & Furious Crossroads
(PC, PS4, XONE)
Inertial Drift (PC, PS4, XONE, Switch)

13 Ağustos

Total War Saga: Troy (PC)

14 Ağustos

EA Sports UFC 4 (PS4, XONE)
Deliver Us The Moon (Switch)

18 Ağustos

Microsoft Flight Simulator (PC)
Pathfinder: Kingmaker (PS4, XONE)
Rogue Legacy 2 (PC)

21 Ağustos

PGA Tour 2K21
(PC, PS4, XONE, Switch, Stadia)

25 Ağustos

Insurgency: Sandstorm (PS4, XONE)
Street Power Soccer
(PC, PS4, XONE, Switch)

27 Ağustos

Final Fantasy Crystal
Chronicles Remastered Edition (PS4, Switch)
Jump Force (Switch)

28 Ağustos

Wasteland 3 (PC, PS4, XONE)
Madden NFL 21
(PC, PS4, XONE, Switch, Stadia)
Project Cars 3 (PC, PS4, XONE)

TEGV'de 25 Yıldır
Çocuklarımızın
Hayallerini
Büyütüyoruz!



TEGV yaz
3353'e
gönder
10 TL bağış yap

Türkiye Eğitim Gönüllüleri Vakfı, 25 yılda
3 milyona yakın çocuğumuzu nitelikli eğitimle
buluşturdu. Hayallerini ve umutlarını büyütmek
için çocuklarımıza destek oldu.

www.tegv.org     

Her SMS 10 TL değerindedir. Bütün operatörler için geçerlidir.



25. Yıl

TÜRKİYE EĞİTİM GÖNÜLLÜLERİ VAKFI



10. NESİL **TULPAR** VE **ABRA** İLE
KILICINI KUŞAN SAVAŞA KATIL!

Mount & Blade II BANNERLORD



10. Nesil Intel® işlemcili Abra ve Tulpar, Mount & Blade II: Bannerlord ile birlikte geliyor!



☎ 0850 255 11 11
www.monsternotebook.com.tr

TaleWorlds
ENTERTAINMENT