



www.level.com.tr  
9 477130 121316  
KKTC Fiyatı: 16,50 TL

# LEVEL

#284 LEVEL

MARVEL'S AVENGERS

EKİM 2020



**MARVEL**

# AVENGERS

**AYRICA**

Wasteland 3 | COD: Black Ops - Cold War | NBA 2K21 | Torchlight III  
Scarlet Nexus | Project CARS 3 | Iron Harvest | eFootball PES 2021



# DÜNYA'NIN EN ÇOK SATAN OYUN MOUSE'U

G502 OYUNCU MOUSE'U\*

G502



logitech

\*Büyük küresel pazarlardaki (CA, CN, FR, DE, ID, KR, RU, SE, TW, TH, TR, UK, US) perakende mağazalarda G502'nin bütün versiyonlarının adet bazlı satış raporlarına göre (Aralık.2016 - Aralık.2019)



## ELVEDA GENÇLİK

Eğer dergi içeriğine bakmadan bu kısmı okuyorsanız, Haberler bölümünde göreceğiniz bir bilgiyi önden vereyim: Yeni Xbox modellerinin Türkiye fiyatları açıklandı. Gelecek neslin asıl tanımı olan Xbox Series X modeli 7500 TL'den satışa sunulacak. Bununla birlikte PS5'in de dünya fiyatları açıklandı ve 500€'lık bir etiket gördük. PS5'in de XSX fiyatında olacağını tahmin etmek güç değil. Ve yine duyduğunuz üzere yeni nesil oyun fiyatları 70€'ları bulabiliyor. Kaba bir hesaplama da bu rakam 700-850 TL'ye denk geliyor. Size açık açık söyleyeyim; bunlar olacak rakamlar değil. Başka ülkelerde insanların birbirlerine hediye olarak aldığı, maaşlarından ayırıp kendilerine bir güzellik yaptığı basit bir alışveriş olan konsol işi, Türkiye'de müthiş bir lüks haline geldi. Kredi kartına taksit yapmadan şu rakamları vermek zaten mümkün değil ama o halde bile gerçekten çok büyük bir lüks. Konsolun yanında iki tane de oyun almak isterseniz, neredeyse 10.000 TL'yi gözden çıkartmanız gerekecek. Türkiye hiçbir şekilde iyiye gitmiyor arkadaşlar, ne duyuyorsunuz, ne düşünüyorsunuz bilmiyorum ama şurada bizi ilgilendiren kısmıyla bile iç karartıcı tabloyu görmek hiç de zor değil. Sıradan zevklerin, hobi adı altında geçebilecek işlerin (Ve aslında daha sıradan ürünlerin bile) bu denli pahalalanmasını kabul etmiyorum, edemiyorum. Kusura bakmayın bu ay biraz eleştiri dozu yüksek bir giriş oldu ama gerçekler bu sıralar kafamı çok meşgul ediyor. Size keyifli okumalar diliyorum; LEVEL'in bu ayki içeriği kafanızı dağıtmaya yetecektir. Görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

*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](http://popsci.com.tr/podcast)



# #284

## İÇİNDEKİLER

- |    |                                    |    |  |     |  |
|----|------------------------------------|----|--|-----|--|
| 03 | Editörden                          | 44 | Wasteland 3                                    | 79  | Captain Tsubasa: Rise of New Champions |
| 05 | Takvim                             | 50 | NBA 2K21                                       | 80  | WWE 2K Battlegrounds                   |
| 06 | Küheylan                           | 52 | Iron Harvest                                   | 81  | Paradise Killer                        |
| 08 | Haberler                           | 54 | Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning               | 81  | Liberated                              |
|    | <b>İLK BAKIŞ</b>                   | 56 | Project Cars 3                                 | 82  | Struggling                             |
| 14 | Call of Duty: Black Ops – Cold War | 58 | The Last Campfire                              | 82  | Post Void                              |
| 16 | Scarlet Nexus                      | 59 | Path of Exile: Heist                           | 83  | Gleamlight                             |
| 18 | Occupy Mars                        | 60 | Tony Hawk's Pro Skater 1+2                     | 83  | Tragedy of Loneliness                  |
| 19 | Torchlight III                     | 62 | Necromunda: Underhive Wars                     |     |  |
| 20 | Blightbound                        | 64 | eFootball PES: 2021 Season Update              | 84  | Mobil İncelemeler                      |
|    | <b>RÖPORTAJ</b>                    | 65 | The Outer Worlds: Peril on Gorgon              | 87  | Online                                 |
| 22 | Bernard Kim / Zynga                | 66 | Control: AWE                                   | 93  | Donanım                                |
| 24 | Art Kaede                          | 67 | WRC 9  | 100 | Film, Kitap, Müzik                     |
|    | <b>DOSYA KONUSU</b>                | 68 | Inmost   | 102 | Ph.D                                   |
| 26 | Football Manager Dosyası           | 69 | Vader Immortal                                 | 104 | Otaku-chan!                            |
| 34 | Anarşist                           | 70 | Madden NFL 21                                  | 106 | Figürçünün Seyir Defteri               |
|    | <b>İNCELEME</b>                    | 72 | Final Fantasy: Crystal Chronicles - Remastered | 107 | Board Game Talk                        |
| 38 | Marvel's Avengers                  | 73 | Combat Mission Shock Force 2                   | 108 | Cosplay Republic                       |
|    |                                    | 74 | Samurai Jack: Battle Through Time              | 110 | Köşe Yazıları                          |
|    |                                    | 75 | Star Renegades                                 | 114 | LEVEL 285                              |
|    |                                    | 76 | Crysis Remastered (Switch)                     |     |  |
|    |                                    | 77 | Jessika  |     |  |
|    |                                    | 78 | Road to Guangdong                              |     |  |

# Ekim

## 1 Ekim

Super Mario Bros. 35 (Switch)

## 2 Ekim

Star Wars: Squadrons (PC, PS4, XONE)  
Crash Bandicoot 4: It's About Time (PS4, XONE)

## 5 Ekim

Foregone (PS4, XONE, Switch)

## 8 Ekim

Ride 4 (PS4, XONE, Switch)  
Ikenfell (PC, PS4, XONE, Switch)

## 9 Ekim

FIFA 21 (PC, PS4, XONE)  
Ben 10: Power Trip (PC, PS4, XONE, Switch)  
The Survivalists (PC, PS4, XONE, Switch)

## 15 Ekim

Age of Empires III: Definitive Edition (PC)  
Space Crew (PC, PS4, XONE)

## 16 Ekim

Mario Kart Live: Home Circuit (Switch)  
NHL 21 (PS4, XONE)

## 20 Ekim

Amnesia: Rebirth (PC, PS4)  
Remothered: Broken Porcelain  
(PC, PS4, XONE, Switch)

## 21 Ekim

ScourgeBringer (PC, XONE, Switch)

## 23 Ekim

Transformers: Battlegrounds (PC, PS4, XONE, Switch)

## 27 Ekim

Ghostrunner (PC, PS4, XONE)  
Carto (PC, PS4)  
The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel IV (PS4)  
**World of Warcraft: Shadowlands** (PC, Mac)  
Öteki dünya için hazırlanın. Hep birlikte  
gölge diyara gidiyoruz!

## 29 Ekim

Watch Dogs: Legion (PC, PS4, XONE, Stadia)  
Song of Horror Complete Edition (PS4, XONE)

## 30 Ekim

The Dark Pictures Anthology: Little Hope  
(PC, PS4, XONE)  
Pikmin 3 Deluxe (Switch)

# TAKVİM

# KÜHEYLAN

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



Evet sevgili yaz düşmanları; bitti işte, yaz maz kalmadı. Kasvetli havalanızla mutlu musunuz? Size bir haber verelim, her şey daha da kasvetli olacak! Sabah bir kalkacaksınız hava karanlık, işten, okuldan bir döneceksiniz hava yine karanlık, rüzgarlı, soğuk, sevimsiz! Ondan sonra "ay yazın nereye gitsek..." Yok size yaz! Dağın! Durun, gitmeyin, birkaç kelam daha edeceğiz. Geçtiğimiz ay bu dergide ne halt ettiği çok da belli olmayan Tuna gitti Covid oldu, aldılar bunu eve kapatılar. İyi de oldu aslına bakarsanız, zaten çok dolanıyordu. Şimdilerde kendine gelmiş, iyiymiş, falanmış... Kesin üç ay sonra yine kapar bu, bizden söylemesi...  
Evet, şimdi dağılabilirsiniz.

## Hiper PS5 testi. Bakalım PS5'i ne kadar iyi tanıdınız?

Bir. PS5 yaklaşık olarak ne kadar büyüktür?

- A. Eyfel Kulesi kadar olabilir.
- B. Olsa olsa PS2 Slim kadardır.
- C. Xbox Series X'ten büyük olduğu kesin.
- D. Tam olarak 1 metreküp.

İki. PS5'in kaç tane modeli vardır?

- A. PS5 modellerle mi çıkıyor?
- B. İki tane. Birinde disk sürücü yok.
- C. XSX'in de iki modeli var, ne olmuş?
- D. Tam olarak iki pötikare.

Son. PS5'in çıkış fiyatı ne kadardır?

- A. Nereden çıkarken? Ülkeden mi?
- B. PS3'e göre ucuz yine; 499\$. Dijitali de 399\$.
- C. Xbox'ın S modeli daha ucuz bir kerel!
- D. Tam olarak Türkiye'den alınması imkansız bir fiyat.

**Sonuçlar:** A komik olmaya çalışan bir arkadaşı-mız, B gerçek bir PS fanatığı, C elbette Xbox'çı, D ise son soru dışında bu dünyada yaşamıyor.

## Konu başlığına e-posta yazmak ▶▶▶▶▶

Efendim normalde e-posta atılırken "konu" kısmına, "Koleksiyonum", işte bilemediniz, "LEVEL'a selamlar..." falan yazılır. Ama Hakan arkadaşımız gibi bazı kişiler tüm yazmak istediklerini buraya yazıyor. Bu bağlamda da "e-posta nasıl yazılır" seminerlerimizi başlatıyoruz. Ders 1: Konu kısmına e-posta yazılmaz. Duydun mu Hakan Yılmaz?! (Baya azarladık, toparlamamız lazım.) Sevgili Hakan bize demiş ki, "Merhaba LEVEL. Ben Hakan Yılmaz, Eskişehir'den selamlar. 2 aydır derginizi alıyorum ve bütün arkadaşlarıma öneriyorum. O kadar memnunum ki anlatamam, en büyük isteğim dergiye çıkmak, inşallah olur. Görüşürüz LEVEL ailesi." Biz de ne yaptık, iki aylık okuru payladık. Bizden adam olmaz Hakan ama sana çok teşekkür ediyoruz, şu halimizle bile bizi takip ediyorsun. Çok sevgiler, umarım takibe devam edersin... (Reziliz.)







## Poşetliler - Poşetsizler

"Merhabalar efenim, ben Deniz Yusuf Atasayar. Akil sağlığım gayet yerinde bir şekilde bu mesajı yazıyorum. LEVEL dergilerini belli bir süredir takip ediyorum ve severek okuyoruz. Tüm LEVEL ekibine saygılarımla teşekkür eder, esenlikler dilerim..." diyerek halı+LEVEL kombinini bize göndermiş Yusuf sağ olsun. Dergilerin bir kısmının halen poşetlerinde olduğu da dikkatimizden kaçmadı. Acaba onlar okunmadı mı Yusuf?! Problem değil, bizi istediğin şekilde takibe devam edebilirsin; görüşürüz, kendine iyi bak.

## İsyan!

Bildiğiniz üzere geçtiğimiz ay Xbox'ın yeni nesil modelleri, Xbox Series X ve S'in (Buradaki S'yi, ES diye okuyoruz.) fiyatları açıklandı. Güçlü model X'in fiyatı 7500 TL olacak, daha az güçlü olan S'inki ise 4600 TL.

Bir yandan da PS5'in yabancı ülke fiyatları açıklandı ve 499\$, 399\$ gibi iki rakam gördük. Bu da PS5'in de diskli versiyonunun 7000 TL üzeri bir banttan geleceğinin habercisi.

Yine bildiğiniz üzere oyun fiyatları da bu defa daha pahalı. 70-80 avruluk oyunlar göreceğiz. Bu da 700 TL üzerinde oyun fiyatları demek oluyor. Peki bu bizim için ne anlam ifade ediyor? Elbette ki artık konsol işinin, Türkiye'deki çoğu durum gibi lüks sınıfına giriyor olmasını... Konsol dediğiniz bir aylık maaşınızın bir kısmıyla rahatlıkla alabileceğiniz, birkaç tane oyun alınca kredi kartınızın taksitten patlamamasını gerektiren bir konu olması gerekirken maalesef ekonomisi çok güçlü olan ülkemizde, konsol alma işi hayallerle karışmak üzere.

Gerçekten üzgünüz, iş çok saçma bir noktaya geldi. Venezuela olmadık belki ama kimse artık Türkiye'nin ekonomik anlamda iyi olduğunu söylemesin bize...

## Cobra Kai Vs. Miyagi-Do

Yaşı boy boy çocuk sahibi olmaya yetenler Karate Kid'i vaktinde izleyip o son uyduruk tekmeğe hasta olmuşlardır. Dönüp baktığımızda bayağı dandik bir filmmiş ama işte vaktinde sevmişiz.

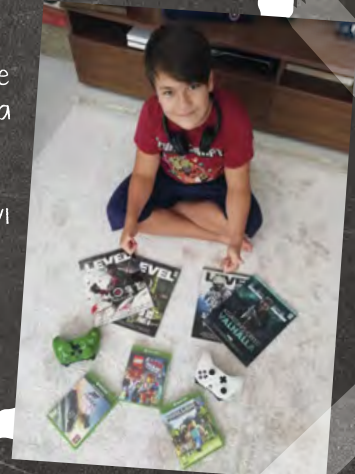
Bir takım yapımcılar 2018'de Karate Kid'in devamını niteliğinde bir dizi hazırladı ve ismini Cobra Kai koydu -ki bu ismi filmi izleyenler bilecektir. Dizinin başrolünde elbette Lawrence ve LaRusso var. Yine tahmin edeceğimiz gibi dizi Karate Kid havasında geçiyor.

Ne daha karanlık, ne daha hafif.

Neyse olay iyice tanıtıma döndü, diyeceğimiz şu ki dizi enteresan bir biçimde güzel. Kendini izletiyor. Arada saçmalıklar ve çok kötü dövüş koreografileri de var ama zaman geçirmek için hiç de fena değil, bir bakın deriz. Diyoruz. Dedik.

## Geçmiş bayramımız kutlu olsun

"Merhaba, benim ismim Mustafa. Yaklaşık 2 yıldır derginizi severek takip ediyorum. Elbette ki ben de bu derginin tüm okurları gibi oyun oynamayı ve eleştirip, zayıf yönlerini not almayı ve bunların üzerine kafa yormayı seviyorum. Fotoğrafımın derginizin bir sonraki sayısında çıkmasını açıkçası çok istiyorum ve ileride benim için ilginç bir anı olacağını düşünüyorum. Hayırlı bayramlar, sağlıklı günler." diyerek adeta Tuna'ya lafi çakmış Mustafa. Tuna pek sağlıklı günler geçiremedi, keşke e-postanı daha önce görseymişiz, belki virüse yakalanmaktan kurtulurdu. Ayrıca Minecraft temalı gamepad'ini de çok beğendik. Bize satar mısın? Banka hesabımızı iletiyoruz, parayı oraya yatırırısın. (Çocuğun hem gamepad'ini, hem de parasını alıyorlar.) E-posta için teşekkürler Mustafa, görüşmek üzere!





## PLAYSTATION 5

# Yeni nesle iki kala...

Şaka maka geliyorlar. Bir yanda PS5, bir yanda Xbox Series X, çok yakında yepyeni bir çağa adım atacağız. Tabii bizim bu yeni nesil konusuyla ilgili bolca eleştirmiz (Mesela aslında yeni nesil olmayan bir yeni nesil imajı yaratılıyor.) var ama yine de sektörün içinde olunca, gelişmeleri de kucaklamak gerek.

Geçtiğimiz ayın ortalarında Sony'nin düzenlediği dijital etkinlikle, PS5'in yeni oyunları ile ilgili sağlam bilgiler açıklandı ve oyunlar dışında, bizi ilgilendiren en önemli konu fiyat ve çıkış tarihi bilgisiydi.

Disk sürücüsüne sahip olan PS5, 499\$'lık bir fiyattan satılacakken, disk sürücüsü olmayan model 399\$'lık fiyat etiketini görecektir. Konsol-

ların Türkiye satış fiyatı henüz belli değil ama Xbox'inkine yakın olacağını tahmin ediyoruz. PS5'in çıkış tarihyse Amerika, Japonya, Kanada, Meksika, Avustralya, Yeni Zelanda ve Güney Kore'de 12 Kasım, dünyanın geri kalanındaysa 19 Kasım. (Umuyoruz ki biz de bu gruba dahilizdir.)

Büyük PS5 açıklamasında PS5'in, PS4 oyunlarının %99'unu destekleyeceğini de öğrendik. (Bu geriye uyumluluk tam olarak nasıl sağlanacak, detayları ilerleyen zamanlarda öğreneceğiz.) Bu güzel haberi ise kötü bir haber takip etti ve daha önceden söylentisi dolanan PS3 ve önceki dönem PS oyunları ile uyumluluk yalanlandı.

Bir diğer açıklama da PS Plus aboneleri için

geldi. PS5'te de PS Plus aboneliği yaptıranlar, PS Plus Collection adı altında birçok oyuna anında ulaşabilecekler. Liste her gün güncelleniyor fakat şu anlık oyun listesi şu şekilde: Batman: Arkham Knight, Battlefield 1, Bloodborne, Days Gone, Detroit: Become Human, Fallout 4, Final Fantasy XV, God of War, inFAMOUS: Second Son, The Last Guardian, The Last of Us Remastered, Monster Hunter: World, Mortal Kombat X, Persona 5, Ratchet & Clank, Resident Evil 7: Biohazard, Uncharted 4: A Thief's End ve Until Dawn. Gördüğümüz üzere PS4'ün birçok iyi oyunu burada toplanmış durumda.

Lansmanda açıklanan oyunlara geçmeden önce bir haberimiz daha var: Marvel's Spider-Man: Miles Morales, Horizon: Forbidden West ve Sackboy A Big Adventure'ın PS4'e de geleceği açıklandı. Eh, ne kadar çok satış, o kadar çok para...

### Final Fantasy XVI

Normalde her türlü FF oyununda şöyle çenemiz bir yere düşerdi ama maalesef FFXVI görsel olarak, bırakın bir yeni nesil oyunu olmayı, PS4 oyunu bile olamayacak kadar zayıf gözüküyordu. Chocobo'lar ve Marlboro olmasa oyuna Final Fantasy demek mümkün bile değildi bize sorarsanız...

Serinin FFXV ile saptığı yönden devam eden ve kristal hikayesine bir nokta koyacak gibi gözükse FFXVI, teke tek dövüşlerin daha ön planda olduğu bir yapıya sahip gibi gözükü-



Final Fantasy XVI



Hogwarts Legacy



Marvel's Spider-Man: Miles Morales

yor. Oyunda Summon'lar da yine bir şekilde olacak gibi duruyor. (Phoenix örneği gibi.) Sanıyoruz ki Square Enix artık yedi yıl bir oyun üzerinde çalışmak istemiyor ve işi hızlandırmak adına daha sıradan bir oyun hazırlığına girmiş. Tabii bunlar ilk izlenimlerimiz, umuyoruz ki oyun ilerleyen aşamalarda toparlanır. FFXVI'nın bir yıl boyunca konsol platformları arasında sadece PS5'e özel olacağı açıklanıyor ve oyunun PC'ye de çıkacağı belirtiliyor.

### Hogwarts Legacy

Harry Potter fanatiklerini bir hayli heyecandıran Hogwarts Legacy Portkey Games ve Avalanche Software tarafından hazırlanıyor. Oyun Harry Potter döneminden 100 yıl önce-sini konu alıyor ve geleceği bizim şekillendireceğimiz söyleniyor. Bir açık dünya oyunu olacak olan ve kapsamlı hikayeyi oynanıştaki özgürlükle birleştireceği belirtilen Hogwarts Legacy, içinde bulmacaların, büyülerin ve renkli görüntülerin olduğu güzel de bir oynanış fragmanına sahip; eğer bir Harry Potter fanatığıyseniz bu fragmanı izlemeden geçmeyin...

### Marvel's Spider-Man: Miles Morales

PS4'teki Spider-Man'ın bir çeşit ek paketi olduğundan emin olduğumuz Miles Morales, kahraman koltuğunu Peter Parker'dan alıyor ve siyahî örümcek Miles Morales'e bırakıyor. (Çizgi-roman takipçileri Miles'ı zaten amca-oğlu kadar yakından tanır.)

Yayımlanan oynanış fragmanı Spider-Man oyuncularına bir hayli tanıdık geldi ve burada Miles'in diğer örümcek yeteneklerini de görme şansını yakaladık. Mesela görünmezlik... Açıkçası Örümcek-Adam'ın görünmez olması biraz saçma olsa da oyunda -dövüşün ortasında bile- bu özelliği kullanmak eğlenceli olacağı benziyor. Karlarla kaplı New York ortamında aksiyondan aksiyona koşacağımız Miles Morales, bizce PS4'te de oynanabilir...

### Devil May Cry 5: Special Edition

İşte bunu beklemiyorduk... Capcom DMC5'in PS5'e gelebileceğiyle ilgili hiç ipucu vermemişti ve bir anda Special Edition takısıyla oyunu listede gördük. Oyunun bu yeni versiyonu aslında DMC5'in aynısı fakat oynanabilir karakter koltuğunda Vergil de yer alıyor. Üstelik V'ye dönüşebilme özelliği de var gibi gözüküyor. (Vergil oyunun diğer versiyonlarına DLC olarak da gelecek.) Yeni karakterin yanında, oyunda Legendary Dark Knight Mode ve Turbo Mode adında iki yeni mod bulunacak. Dark Knight'ta tonla düşmanla dövüşeceğiz, Turbo modu da oyunun hızını %20 artıracak. Görsel açıdan ise oyunun ray-tracing desteğine sahip olması dışında çok bir yenilenme yok. PS5'in yanında XSX'e de gelecek olan oyunun PC versiyonu şu an için düşünülmüyor ama Capcom, gelen tepkilerden sonra oyunu PC'ye de uyarlayabilir. ♦



God of War: Ragnarok  
2021'de PS5'e geliyor

## PS5 2020 Oyunları

- ◆ **Assassin's Creed Valhalla**  
12 Kasım 2020
- ◆ **Astro's Playroom**  
12 Kasım 2020
- ◆ **Borderlands 3**
- ◆ **Bridge Constructor: The Walking Dead**
- ◆ **Bugsnap**
- ◆ **Call of Duty: Black Ops Cold War** – 13 Kasım 2020
- ◆ **Demon's Souls** – 12 Kasım 2020
- ◆ **Destiny 2** – 12 Kasım 2020
- ◆ **Destiny 2: Beyond Light**  
12 Kasım 2020
- ◆ **Destruction AllStars**  
12 Kasım 2020
- ◆ **Devil May Cry 5: SE**  
12 Kasım 2020
- ◆ **Dirt 5** – 12 Kasım 2020
- ◆ **Fortnite** – 12 Kasım 2020
- ◆ **Godfall** – 12 Kasım 2020
- ◆ **Haven**
- ◆ **Hyper Scape**
- ◆ **Jett: The Far Shore**
- ◆ **Madden NFL 21**  
12 Kasım 2020
- ◆ **Maquette**
- ◆ **Marvel's Avengers**  
12 Kasım 2020
- ◆ **Marvel's Spider-Man: Miles Morales** – 12 Kasım 2020
- ◆ **NBA 2K21** – 12 Kasım 2020
- ◆ **Observer: System Redux**  
12 Kasım 2020
- ◆ **Outriders**
- ◆ **Overcooked: All You Can Eat**
- ◆ **Paradise Lost**
- ◆ **Planet Coaster Console Edition**
- ◆ **Puyo Puyo Tetris 2**  
8 Aralık 2020
- ◆ **Rainbow Six Quarantine**
- ◆ **Sackboy: A Big Adventure**  
12 Kasım 2020
- ◆ **The Pathless**
- ◆ **Warhammer Chaosbane**
- ◆ **Watch Dogs: Legion**  
12 Kasım 2020
- ◆ **Worms Rumble**

## PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME REMAKE

### Hiç remake görmesek...

**B**akiniz şu durum çok saçma ve akla hiç yatmıyor: Ubisoft gibi devasa bir firma, elindeki o kadar olanakla yeni bir Prince of Persia hazırlamıyor, onun yerine sandığın dibindeki oyunu çıkartıp yeniden yapmaya karar veriyor. Üstelik fragmanı izlerseniz göreceksiniz, tarihteki en kötü remake'lerden birine imza atmak üzereler...

Oyun artık AC oyunlarında kullanılan Anvil

motorunun bir versiyonunda çalışıyor. Yeni bir kamera sistemi, yeni nesnelere ve savaşlarda kullanılacak yeni bir hareket sistemi, bu motor sayesinde hayat buluyor. Ubisoft yeni animasyonlar için oyunun orijinal kahramanı Yuri Lowenthal'i de tekrar Prince koltuğuna oturtmuş. Açıkçası fragmanda bunun nasıl bir iyileştirme yaptığını pek gözlemleyemedik...

Orijinal oyuna dönüş yapmak isteyenleri bir ölçüde çekeceğini düşündüğümüz bu remake, Prince efsanesini merak edenler içinse çok da olumlu bir hava estirmiyor maalesef. 21 Ocak 2021'de PC, PS4 ve XONE sahipleri oyunu satın alıp oynayabilecek. PS5 ve XSX sahipleriye oyunu geriye uyumluluk modlarıyla değerlendirebilecek. ♦

## RIDERS REPUBLIC

### Herkes favori bineğini seçsin

**U**bisoft'un Steep'ini hatırlar mısınız? SSX'in olamadığı şeydi hani... Ubisoft Riders Republic adındaki yeni oyunuyla yeni bir Steep denemesi yapıyor ama bu defa karlı dağlarla sınırlı kalmayarak, her türlü hava koşulu ve doğa örtüsünde yarışmamıza olanak tanıyor.

Bryce Canyon, Yosemite Valley, Sequoia Park, Zion, Canyonlands, Mammoth Mountain, ve Grand Teton adındaki Amerikan

ulusal parklarını oyun alanı olarak sunmayı planlayan Riders Republic, bu bölgeleri gerçek GPS bilgilerine dayanarak oyuna taşıdığı için, daha gerçekçi bir oyun ortamıyla buluşacağımız bildiriliyor. Bisiklet, snowboard, kayak ve wing suit seçeneklerinden birini seçerek yarışacağımız oyun multiplayer açısından da çok iddialı. Tam 50 kişilik bir curcuna yaratmayı planlayan Ubisoft, daha sakin oyuncular için 6v6

PvP ortamı da hazırlıyor. Bir dolu günlük, haftalık challenge'la ve bolca güncelleme alması planlanan Riders Republic, eğer gerçekten eğlenceli bir oynanışa sahip olursa tutar ama diğer türlü Steep'le aynı kader paylaşması kaçınılmaz. Riders Republic 25 Şubat 2021'de PC, PS4 ve XONE için geliyor. Yeni nesil konsollar için de optimizasyona sahip olacağı açıklanıyor. ♦





## OCULUS QUEST 2

# Sanal gerçeğin en yalın hali

O kabloları, kamerayı, kafanızı ağrıtan sanal gerçeklik cihazlarını unutun; geleceğin tanımı Oculus Quest'ten geçiyor. Tabii işlemciyi biraz daha güçlendirmeleri gerek... Sadece kafanıza taktığınız bir cihazdan ibaret olan Oculus Quest 2, geçtiğimiz ay Facebook tarafından tanıtıldı ve şunu söyleyebiliriz ki bu alet gelecek vadediyor. Her anlamda Oculus Quest'ten daha güçlü

olan yeni Quest, Qualcomm Snapdragon XR2 işlemciye ve 6GB belleğe sahip. Her göz için yaklaşık 2000 piksel düşüyor ve bu da önceki Oculus Quest'e göre iki katlık bir artış demek. Opsiyonel olarak 256 GB'lık bir depolama alanına da sahip olması beklenen Quest 2, kontrol cihazlarının da daha ergonomik versiyonlarına sahip olacak. Cihazın daha hafif ve bantlar sayesinde kafamıza

daha rahat oturacak olması da gerçekten birer artı. (Beat Saber gibi oyunlarda kafamızdaki ağırlığı fazlasıyla hissediyoruz.) Tüm Oculus Quest oyunları ile uyumlu olacak olan Quest 2, 13 Ekim'de 299\$'dan satışta olacak. Türkiye'de ise cihazı belki Amazon Türkiye'den buluruz, orada da fiyatı -Türkiye şartları yüzünden- bir hayli yüksek olacaktır... ♦

## TWIN MIRROR

# Gerçekte ne oldu?

Life is Strange serisiyle ünlü olan Dontnod Entertainment'ın son oyunu Tell Me Why Türkiye'de satışa sunulamadı çünkü başrolde trans bireyler var. Yayınlanma seçimini Dontnod yapmış durumda ama yine de bu çağda olacak iş değil.

Ünlü firmanın bir diğer oyunu, Twin Mirror ise 1 Aralık'taki çıkışına hazırlanıyor. Yapımcıların diğer oyunlarına göre daha karanlık bir havası olan Twin Mirror, başrolde bir gazeteciyi oturtuyor. Bir takım kötü olaylarla boğuşan ve geçmişini kurcalayan Sam Higgs, arkadaşının ölümü yüzünden West Virginia'da Basswood'a geri dönüyor ve serüven başlıyor.

Diğer Dontnod oyunlarından farklı olarak bizi daha çok bulmaca çözmeye itecek olan oyun, bunu biraz Quantic Dream tarzında yapıyor. Araştırılacak mekanlara girip ipucu topluyor, bunları daha sonra "memory" anlarında bir araya getirmeye çalışıyoruz. Açıkçası firmanın diğer oyunlarına göre oynanış çok daha sağlam gözüküyor zira diğer

oyunlarda mücadele ve zorluk açısından bir hayli rahattık.

Twin Mirror'ı güzel yapan bir başka detay da diğer Dontnod oyunları gibi "bölüm" mantığında olmayacak olması. Satış pazarlaması açısından belki bölüm teması iyiydi ama biz

oyuncular olarak oyundan kolayca kopabiliyorduk. Oyunu bu şekilde, tek parça halinde tecrübe edecek olmak gayet iyi olacak.

PC, PS4 ve XONE için çıkacak olan oyunları büyük ihtimalle yeni nesil konsollarda geriye uyumluluk sayesinde de oynayabileceğiz. ♦



# SON DAKİKA! ⚡

◆ Microsoft, Bethesda'nın bağlı olduğu Zenimax'ı 7.5 milyar dolara satın alıyor olduğunu açıkladı. Bu The Elder Scrolls, Doom, Dishonored, Fallout ve daha fazlasının Microsoft'a ait olması anlamına geliyor.

◆ Xbox Series X ve S'in Türkiye fiyatları açıklandı. Şu an ön siparişte olan konsollardan daha güçlü olan X versiyonu 7499 TL'den, S modeli ise 4599 TL'den satışa sunulacak.

◆ CD Projekt'ten gelen bir açıklamaya göre Cyberpunk 2077, The Witcher 3'ten biraz daha kısa olacak. Bunun nedeni de oyuncuların The Witcher 3'ün fazla uzun olmasıyla ilgili şikayetleri.

◆ Facebook, Oculus'a olan desteğini artırma planında olacak ki Ubisoft'la yaptığı bir anlaşma ile Assassin's Creed ve Splinter Cell'in VR oyunlarının hazırlık aşamasında olduğunu açıkladı.

◆ Ubisoft'ta Rabbids, Beyond Good & Evil gibi oyunlarda çalışan ve Rayman'ın yaratıcısı olarak bilinen Michel Ancel, 30 yıllık oyun kariyerini terk ederek vahşi yaşamı koruma derneğinde çalışmaya başlayacağını bildirdi. Adam sıkılmış, belli...

◆ Gamescom'da büyük beğeni toplayan Unknown 9: Awakening'in yapımcısı Reflector Entertainment, Bandai Namco tarafından satın alındı.

◆ Life is Strange 2'nin ilk bölümü PC ve konsollar için bundan sonra tamamıyla bedava, koşun!

◆ Oculus'a gelen bir başka VR oyunu da Battle Sister. İlk VR Warhammer 40K oyunu olma unvanını taşıyan oyun, Kasım ayında satışa olacak.

◆ Çıkışından itibaren bir türlü yüzü gülmeyen Disintegration, Kasım ayı itibarıyla multiplayer sunucularını kapatıyor. Oyunu oynayan 10 kişiden biriyse, bu haber üzücü gelmiş olabilir.

◆ John Romero'nun mafya oyunu Empire of Sin'in çıkış tarihi 1 Aralık olarak açıklandı. Hatırlarsanız oyuna daha önce bir erteleme gelmişti.

◆ Dokuz yıllık serüven ve 75 milyon adet satış rakamından sonra Nintendo, 3DS'in fişini çekti. Artık tek şansınız ikinci el almak.

◆ Medal of Honor: Above and Beyond adlı VR oyununu duymuş olmalısınız; şayet ki bir Oculus'a veya PC VR cihazına sahipseniz. Bu şanslı kişilerden biriyse, oyununu 11 Aralık'ta çıkış yapacağını belirtelim.

◆ PS5'in diğer konsollara kıyasla ne kadar büyük olduğunu merak ediyorsanız, yanındaki görsele bakın.



## GRAVEN

# Hexen 2'nin devamı mı? Salın gelsin!

3D Realms ve 1C Entertainment'ın ortak yayıncılığında ve Slipgate Ironworks'ün yapımcılığında geliştirilen bir oyun var ve adı da Graven. Bu oyunu özel yaparsa vaktinin sağlam fantastik FPS'lerinden biri olan Hexen 2'nin sanki bir yıl sonra devam yapılırsa nasıl olurdu mantığıyla geliştirilmesi. O yüzdendir ki oyunun fragmanını izlerseniz, görselliği 1998'de geliştirilen bir oyun olarak değerlendirmelisiniz.

Aşağılanan bir rahibin rolünü üstlendiğimiz Graven'da, Orta Çağ ortamında dolanarak bolca yaratıkla mücadele edecek ve bu arada 30'a yakın geliştirilebilir silah ve büyüyle kendimizi geliştireceğiz.

PC, PS4, PS5, XONE ve XSX için geliştirilen oyunun 2021'de tamamlanması planlanıyor. Eğer görselliğe takılmazsanız, eski FPS'lerin ruhunu tekrar hissedebileceğinizden emin olabilirsiniz. ◆

## LEVEL UP!

# Muhabbete bekliyoruz!

Geçtiğimiz sayıda bizi çok heyecanlandıran bir gelişmeyi paylaşmış, Digitale Gaming ile beraber bir oyun podcastine başlayacağımızı duyurmuştu. Araya tatiller, dergi sonları, yoğunluklar girse de şimdiden iki bölüm yayına girdi, siz bu yazıyı okuduğunuz sıralarda üçüncü bölüm de yayında olacak gibi gözüküyor.

Doğan Dirim, Kudret Coruk ve Kürşat Zaman'ın daimi olarak yer aldığı, zaman

zaman aralarına yeni isimlerin de katılacağı podcasti sayfanın bir yerlerinde bulunan QR Code'ü okutarak izleyebilir veya Youtube üzerinden Digitale Gaming kanalına veya level.com.tr adresine göz atabilirsiniz. Yeni muhabbetler, yeni konular (ve yeni dedikodularda) buluşalım, yorumlarınızı da eksik etmeyin lütfen. Bir de not; LEVEL UP! sohbetleri en iyi çay ve kısırla gider, bizden söylemesi. ◆



# SCARLET NEXUS

Bandai Namco'dan gelen bir RPG ne kadar ilginç olabilir?  
Gözükün o ki bayağı...

Sayfa  
16

İLK BAKIŞ



**Heyecan Metre**

Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5

★★★★★

# CALL OF DUTY BLACK OPS COLD WAR



*Küba'ya ciddi füze atarlar mı?*

2003 yılından beri o ya da bu şekilde hayatımızda olmayı başaran Call of Duty serisi, kimilerinin halen sevgilisi, kimilerinin de mesafeli yaklaştığı başlıklarından birisidir. Battlefield serisi ile girdikleri savaş temalı FPS oyun yarışının bir anlamda kontrol çıkması sonucu, her yıl yeni bir oyun üretmeyi başaran CoD tarafı, bu seri üretim mantığı yüzünden birçok eleştiri okunun hedefi olmuştur. Nitekim tüm eleştirilere rağmen milyonlarca kopya satmayı başaran seri, bugün FPS türünün en bilinen ve sevilen isimleri arasında en üstlerde yer alıyor. İkinci Dünya Savaşı ile başlayan deneyimlerimiz, 2000'li yıllardaki Amerikan politikasını takip ederek, modern zamanlara hızlı bir geçiş yapmıştı. Modern zamanlar ve spesifik bir noktayı hedef alan COD ismi olarak da Black Ops ortaya çıktı. Call of Duty Black Ops Cold War ise ana serinin 17., Black Ops serisinin de altıncı oyunu olmak için kolları sıvamış durumda. Ekim ayında piyasada olması beklenen oyun hakkında bugüne kadar birçok bilgi ortaya çıktı. Tıpkı

serinin önceki yapımlarında olduğu gibi multiplayer tarafa ağırlık verecek olan Cold War, aynı zamanda yeni nesil konsolların da gücünü sonuna kadar kullanacağına benziyor. O zaman gelin, Soğuk Savaşın doruklarına çıkacağımız bu güzide oyun hakkındaki son gelişmelere daha yakından bakalım.

### Dönem savaşları

Soğuk Savaş, İkinci Dünya Savaşının bitişi olan 1945 yılından, 1991 yılında Sovyetler Birliğinin dağılmasına kadar uzanan bir süreçtir. Arada geçen yıllar içerisinde Amerika başta olmak üzere, müttefikler ve Sovyet Rusya arasında muazzam bir gerginlik yaşanmıştır. Bu dönem içerisinde yaşanan Kore ve Vietnam Savaşlarıysa hem sürecin hem de Dünyanın bugünkü sınırlarının bir kısmının çizilmesine ön ayak olmuştur. Cold War ise 1980 yıllarının başında geçiyor. Dönemin başkanı Ronald Reagan'ın verdiği emirlerle hareket eden bir grubu kontrol ettiğimiz oyun, beyan ettiği kadarı ile "gerçek olaylardan" esinlenerek yaratılmış. Oyun

içerisinde Doğu Berlin, Vietnam, Türkiye ve KGB'nin merkez üssü gibi bölgelerin olacağı şimdiden kesinleşen detaylara arasında yer alıyor. Hedef ise "Perseus" olarak adlandırılan ve Amerikan istihbaratını bir şekilde aşarak içeriye sızmayı başaran Sovyet casusun peşinden gitmek... Her ne kadar tek kişilik senaryonun ne kadar süreceği bilinmiyor olsa da önceki COD deneyimlerimize ve oyunun multiplayer ağırlığına bakacak olursak, pek de uzun sürmeyecek. Yine de ziyadesiyle kritik bir dönemi ele aldığı için, detaylı bir anlatım sunacağını umuyoruz. COD: Black Ops Cold War hakkında ilk dikkat çeken şey, her daim olduğu gibi görüntü kalitesi. Bugüne kadar yayınlanan oyun içi görüntülerin tümü, PS5 üzerinden kaydedilmiş. Yayınlanan 4K videolar o kadar güzel, o kadar detaylı ki her daim olduğu gibi "grafikler çoh iyi!" demeden edemedik. IW Engine üzerine kurulu olan oyunda, başta NVIDIA ile yapılan işbirlikleri olmak üzere,





birçok yeni teknolojiye yararlanılmış. Bu teknolojiler arasında Ray Tracing, Deep Learning Super Sampling ve NVIDIA Reflex Low Latency Technology gibi oyun deneyimimizi baştan aşağıya değiştirecek başlıklar yer alıyor. Bilinen Shadow Mapping teknolojilerini de geride bırakan COD: Black Ops Cold War ile öyle görünüyor ki iyi bir sistem aracılığı ile gerçekten de yeni jenerasyon oyun deneyimi yaşayacağız.

### Multiplayer hayatlar

Konu COD olduğu zaman pek tabii akıllara en çok nasıl bir multiplayer deneyimi yaşayacağımız geliyor. Ben bu yazıyı yazarken henüz Warzone hakkın pek bir bilgi bulunmadığından dolayı, birazdan bahsedeceğim her şey PVP multiplayer modları hakkında olacak. Öncelikle belirtmekte fayda var, yapımçı firmadan gelen açıklamaya göre oyunumuz ilk olarak PS4, Xbox One ve PC platformları için erişilebilir olacak. "Holiday 2020" olarak belirtilen, yani Aralık ayına kadar geçecek süre içerisindeyse Xbox Series X, Xbox Series S ve PS5 için de piyasadaki yerini alacak. Eğer oyununuzu an itibarıyla önceki nesil konsollar için sipariş ettiyseniz, yeni nesle güncelleyip güncelleyemeyeceğiniz hakkında herhangi bir bilgi bulunmuyor. Diğer taraftan, oyun hakkındaki en önemli gelişmelerden birisi, açık ara Crossplay özelliğini destekleyecek olması. Yani eski konsol kullanıcıları, yeni konsol kullanıcıları ve PC kullanıcıları bir arada COD: Black Ops Cold War deneyim edebilecekler. Eğer Destiny 2 oynadıysanız, tam olarak nasıl bir deneyim sunulacağını daha iyi anlayabilirsiniz. An itibarıyla kesinlik kazanan haritalar arasındaysa, Kuzey Atlantik Okyanusunda bulunan Armada, Özbekistan'da bulunan Crossroads, Angola çölleriindeki Satellite, Miami ve Moskova gibi isimler yer alıyor. Yapımçı ekip tarafından verilen bilgilere göreseye

oyunda bulunan tüm haritalar, "yeterince büyük" olacak. Oyun modlarına baktığımızdaysa, klasik COD ve Black Ops modları diyebileceğimiz Team Deathmatch, Search & Destroy, Domination ve Kill Confirmed gibi modların yeniden aramıza katılacağını görüyoruz. Hatta Black Ops 4'de bulunan Control da yeni oyun içerisinde yerini alacak. Bu modların haricinde, eski Counter Strike modlarından birisi olan VIP Escort moduna da selam ediyoruz. 6'ya 6 bölünen takımlardan birisinde VIP karakter bulunacak. VIP'nin olduğu takımın amacıysa bu arkadaşı diğer altı kişinin gazabından korumak. Zırhlı araçların hunharca kullanılacağı modumuzun adıyla Combined Arms. 12'ye 12'lik zırh dolu savaşlara hazır olun! Fireteam ise bir moddan ziyade kategori gibi görülebilir. Dörder kişiden oluşan 10 takıma kadar kontenjana sahip olan Fireteam'de sürekli farklı görevler yapmaya çalışacağız. Bunlardan bir tanesinin adı Dirty Bomb ama konu hakkında henüz bir bilgilendirme yapılmış değil.

Tüm bu heyecan verici modların haricindeyse pek tabii yeni oyunda da co-op deneyim edilebilecek Zombie modu bulunacak! Anlayacağınız konu multiplayer olduğu zaman, COD ekibi yine işi şansa bırakmayacak gibi gözüküyor. Pek tabii ben başta olmak üzere, birçok oyuncunun tek kişilik senaryoya da aç olduğunu belirtmek gerekiyor. Bu duruma ne gibi bir çare bulunur ya da bulunur mu kestirmek güç ama özellikle böylesine önemli dönemleri konu alan oyunların, sadece multiplayer ile sınırlı kalmadan, dönemi daha iyi anlatacağı uzun tek kişilik deneyimler sunmaları gerektiğini düşünüyorum. ♦ **Ertuğrul Süngü**



# Scarlet Nexus

4

★★★★

Çiçeksi – keçi bacaklı – korseli, beyin yiyen canavarlar mı?

**B**enim gibi anime düşünlerinin ağzının suyunu akıttıran ve kesin bir çıkış tarihi olmasa da 2021 yılı içerisinde çıkması beklenen Scarlet Nexus, çeşitli akıl almaz canavarları ile şimdiden dikkatleri toplamış durumda. Metal bacaklara sahip dev böcekler mi dersiniz, borular takılı keçiler veya karnından ateş eden koçlar mı? Hem anime tarzı grafikleri ile hem de bu acayip yaratıklar ile Sclaret Nexus, farklı bir kafa sunacak gibi.

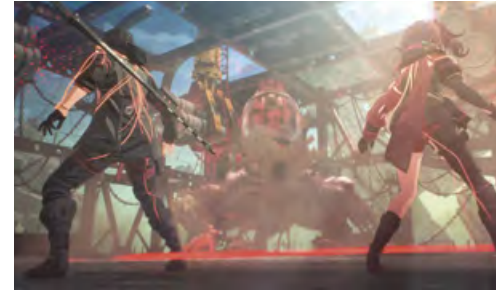
Others, yani diğerleri olarak adlandırılan bu canavarlar, yayınlanan fragman ve oynanış videolarının dikkat çeken en fazla akıldan kalan tarafı oldu. Dolayısıyla yazıya girişi de bu canavarlar ile yapmayı uygun gördüm. Keza estetik olarak benim de bir hayli ilgimi çekmiş durumdadır ve Bandai Namco tarafından düzenlenen sanal bir sunumda da canavarlar üzerinde bolca duruldu. Scarlet Nexus'u ilk kez gördüğümde Shin Megami Tensei oyunlarının havası (en öne çıkan oyunları Persona serisi) ve Devil May Cry birleşimi geldiğini belirtmek isterim. Şimdi gelin biraz daha derine inelim.

## İlk görüşte hit!

Scarlet Nexus, bizleri New Himuka adlı bir kıta şehrine konuk edecek. New Himuka, doksanlar Japonya'sının ileri teknoloji ile harmanlanmış haline benziyor. Ana karakterimiz Yuito Sumeragi ve kendisi OSF'ye (Others Suppression Force) yani bir nevi diğerlerini bastırma kuvveti olarak çevirebileceğim birliğe yeni katılmış bir acemi. Olaylar yakın gelecekte geçmekte ve insan beyninde keşfedilen psionik bir hormon sayesinde insanlar dünyayı değiştirebilecek duyuşal güçler elde etmiştir. Tam insanlık bu yeni keşfin tadını çıkarmaya başlamışken, bu hormonların kokusunu alan ve Others denilen yaratıklar adeta göklerden insanların tepesine iner. Rüyalarınızda bile hayal edemeyeceğiniz tipteki bu yaratıkların amacı ise yeni hormonla tatlandırılmış insan beyinlerini yemek. Durum böyle olunca psionik güçleri ileri seviyede olan insanlardan oluşan OSF kurulmuş ve insanlık tarihinin en büyük savaşı başlamıştır. Ya galip gelinecek ya da insanlık canavarlara meze olacaktır. Yapımcı ekibin baş isimlerinden Kenji

Anabuki, yaptığı açıklama ile sadece siberpunk tarzında bir oyun yaratmadıklarını ve kendi jargonları ile "brain-punk" tarzında bir dünya oluşturduklarını belirtti. Yani kafalarınızı süngere çevireceğiz demek istiyor. Lakin Sayın Anabuki-kun belirtmek isterim ki bizler Hideo Kojima sayesinde bu tarz içeriklere alıştık. Şaka bir yana, Scarlet Nexus ile oldukça iddialı olan Anabuki, bizlere bambaşka bir deneyim sunmaya hazırlanıyor. "Herkesin beyninin her zaman birbirine bağlı olduğu bir toplumda yalnızlık nedir?" cümlesi Scarlet Nexus'un bir nevi sloganı olmuş durumda ve yapımcıların amacı, oyunu oynarken oyuncuların yalnız olmanın ve bağlanmanın ne anlama geldiğini derinleme düşünmesini sağlamak. Yani anlayacağınız o garip beyin yiyen canavarların ardında aslında derin bir felsefe yatıyor arkadaşlar. Yine canavarlardan bahsetmişken belirtmek isterim; Others'ların tasarımında organik ve inorganik bileşimleri en verimli şekilde elde etmek için daha önce oyun dünyasında hiç çalışmamış bir sanatçı ile iş birliğine gidilmiş. Peki, işe yaradı mı? Görsellerden ve videolardan gördüğümüz kadarı ile evet.





### Tüm bunlar neyin nesisi?

Peki bu psionik hormon falan tam olarak nedir? Bu konuyu biraz açmak isterim. Beyninizin bir akıllı telefona dönüştüğünü düşünün. PsyNet adı verilen bu sistemde sunulan birçok uygulamayı doğrudan beyninizden yönetebiliyorsunuz. Others'lar da insanların beynini yiyerek bu gücü – kuvveti istiyor. Özellikle psionik seviyesi tavan yapmış olanları. Mesela OSF askerlerinin. Neden mi? Çünkü yüksek oranda psionik güç, psişik güçlerin de devreye girmesini sağlıyor. Mesela karakterimiz Yuito, Others'larla savaşırken bir taraftan kılıcını kullanırken bir taraftan da etraftaki nesnelere düşmanın üzerine atabiliyor. Ayrıca Yuito ve silah arkadaşları birbirlerine bağlı oldukları için birbirlerine yeteneklerini de ödünç verebiliyorlar. Kablosuz veri transferi gibi düşünün. Bu yetenekleri savaş sırasında ödünç aldığımızda askerlerin sırtında kırmızı tüpler beliyor. Şimdi, Scarlet kırmızı – kıpkırmızı demek ve Nexus da bağ kurmak. Kırmızı Bağ... veri alışverişi sırasında oluşan kırmızı tüp şeklinde çizgiler... Çaktınız mı bağlantıyı? Oyun adını işte buradan alıyor.

Scarlet Nexus henüz oynanabilir bir demo bulunmamakta. Sadece yayınlanan oynanış fragmanları var ve bu fragmanları gördüğümde tarzının Devil May Cry'a benzediğinden bahsetmişim. Bu oynanış videoları oyunun giriş bölümünden bazı sahneleri içeriyor. Yuito tahminen tek tuşla gerçekleştirilen kombolar gerçekleştiriyor ve Others'lara etrafta bulunan inşaat malzemeleri ile kamyonları fırlatarak çeşitli varyasyonlar sergiliyor. Ve ekrandaki göstergelerden anladığımız kadarı ile başarılı kombolar rakibe daha çok zarar demek. Oyunda Yuito'dan başka ön plana çıkan karakterler de yok değil. Hatta bahse girerim ki farklı oynanabilir karakterler de olacak. Anime temalı RPG'ler de değişmeyen bir özellik varsa, o da farklı karakterlerin (farklı özellikleri ile) seçilebilir olması. Videolardan zaten bu

karakterlerden birisini gördük: Hanabi. Tıpkı Yuito gibi bir OSF mensubu olan Hanabi, genç bir kız ve psionik yeteneği Yuito'dan farklı. Yuito etraftaki kocaman kamyonları devirebilirken Hanabi bir Pirokinez (Pyrokinesis). Yani, ateşle oynayabiliyor ve bu yüzden yanında kılıç yerine meşalesi var. Savaş esnasında Yuito'ya destek verirken ve moral verirken görüyoruz Hanabi'yi ve Yuito gerektiğinde onun da gücünü kısa süreliğine de olsa ödünç alabiliyor. Oynanış videosunda gördüğümüz kadarı ile Yuito'ya üç kişi eşlik edebiliyor. Yani üç ekranda üç kişinin dahil olabileceği bir gösterge mevcuttu. Bu karakterler standart mı olacak yoksa ekibimizi birçok karakter arasından biz mi seçeceğiz, şimdilik soru işareti. Elbette bir RPG oyunundan bekleneceği üzere oyunda geliştirme ve level atlama da mevcut olacak. "Brain map skill tree" adı verilen geliştirme ağacı ile Yuito'nun gücüne güç katacak, yeni yetenekler kazandıracak ve silah kullanımındaki becerilerini arttıracaktır. En önemli geliştirmelerden birisi de diğer karakterlerle aramızdaki bağ. Level 1 Yuito, Hanabi'nin belirli yeteneklerini alabilirken seviye atladıkça ve yeni özellikler kazandıkça ödünç alabi-

leceği yetenekler ve süreleri de değişkenlik gösterecek. Kısacası level atlamak ve deneyim kazanmak Scarlet Nexus'u tamamlamak için hayati bir önem taşıyor.

### Merakımız tavan

Scarlet Nexus'un en büyük özelliklerinden birisi de PlayStation 5 ve Xbox Series X'e de gelecek olması. Oyun, PlayStation 4 ve Xbox One'da FullHD – 30 FPS'de çalışacak ve yeni nesilde 4K – 60 FPS de destekleyecek. Elbette PC için de bir çıkış gerçekleştirilecek fakat net bir çıkış tarihimiz henüz yok. Scarlet Nexus piyasaya sürüldüğünde bir engel olmazsa incelemesini de yazacağım ve beklentilerim yüksek olmakla beraber biraz da temkinliyim. Anlatılanlar – canavarlar ve brain-punk olayı başlı başına ilgi çekici. Anime tarzında olması da benim için bir artı. Gelgelelim RPG temalı bir hack&slash çıkması da ihtimaller arasında. Bunun net cevabını oyun çıktığında ya da en azından oynanabilir bir demo yayınlandığında alacağız. Şimdilik işler olumlu yönde ilerliyor ve dilerim ki çok daha olumlu bir inceleme ile Scarlet Nexus ile yeniden karşınızda olurum. ♦ Rafet Kaan Moral





Yapım Pyramid Games Dağıtım PlayWay Tür Hayatta Kalma Platform PC Web occupymarsgame.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

# Occupy Mars 3 ★ ★ ★

Subnautica, eğer Mars'ta geçseydi böyle bir şey olurdu.

Çok sevdiğimiz macera / hayatta kalma oyunu Subnautica'yı biliyorsunuz. Her tarafı denizlerle, okyanuslarla kaplı bir gezegene düşüp de denizin altında kendi kendine yeten minik bir yerleşim kurmak zorunda kaldığınız o tatlısı mi tatlısı, minnoş mu minnoş Indie oyununu, Mars'taki kum denizi içinde hayal edin. İşte karşınızda Occupy Mars. Ancak, aklınıza ilk gelen soruya en baştan cevap vereyim. Hayır, Subnautica'daki gibi derinlerden gelen, denizaltı yiyecek kocaman ağızlı saykopat canavarlar yok. Occupy Mars, tam anlamıyla, yarın bir gün Elon Musk'ın uzay gemilerinden birine binip de Mars'a gidecek olursanız, ne yaparsınız, nasıl hayatta kalırsınız sorusuna, bilimsel cevaplar arayan minnoş bir oyun.

50'lerin, 60'lerin gündemi nasıl Ay olduysa, 2020'lerin gündemi de Mars olacak gibi görünüyor. Zira, uzay gemisi inşa eden bir iş adamı olarak tanıdığımız Elon Musk abimiz, kendi ömrü içinde Mars'a insan yollamayı kafaya takmış durumda. Bu hedefle bulduğu her fonu Mars projelerine aktarmaya devam ederken, video oyunlarının da bu hedefe duyarsız kalamayacağını tahmin ediyorduk. Geçmiş yıllarda, Mars'ta hayatta kalmak üzerine hazırlanmış bir düzine oyun hatırlıyorum ama Occupy Mars çok farklı ve başarılı bir yapılmış gibi görünüyor.

Hemen dikkatinizi çekeceği üzere, oyun büyük oranda Elon Musk'ın planları ve tasarımları üzerine kurulmuş. Uzay gemileri, uzay elbiseleri, pek çok tasarım, Musk'ın Mars hayallerinde çizdiği tasarımlardan esinlenmiş. Oyun, klasik bir hayatta kalma oyununda

olduğu gibi, kaynak toplamak ve inşa etmek üzerine kurulu. Yiyecek, içecek, inşaat materyali, oksijen ve güç üretmeniz gerekiyor. Yoksa Mars'taki varlığınız çok uzun sürmüyor. Elinizdeki kamyonlar ve diğer araçlarla, yakın bölgelerden taş, kaya, maden taşıyıp üssünüzde bunları işleyerek, gerekli inşaat materyaline dönüştürmeniz gerekiyor. Ardından, üssünüzdeki kapalı tarım alanlarında, sebze meyve üretmelisiniz. Ancak en çarpıcı detay, Mars'ın yüzeyinin altından su çıkarmanız. Çünkü biliyorsunuz, insanoğlu mekanizması su olmayınca mortingen. Ve dahası, su olmayınca sebzeler, bitkiler, marullar, havuçlar da iptal. Haliyle Mars'ta ağzınızı şapırdata şapırdata sezar salata yeme planınız da suya düştü mü? Şansınız varsa, bir sonraki uzay gemisi erzakla gelene

kadar açlıktan ölmezsiniz. Occupy Mars, temiz grafikleri, başarılı ses efektleri ile ortalıkta canavarların koşturmadığı huzurlu, sakin ve kendi çapında mantıklı, bilimsel bir hayatta kalma oyunu arayanları mutlu edecek bir yapılmış. Fakat tabii dünyada henüz icat edilmiş bazı teknolojiler de oyunda bulunuyor ve bilim kurgu esintileri de yok değil. Fakat, ben içinde çatışma, savaş olmayan, sağa sola silah sıkladığım oyunları sevmiyorum diyorsanız, bence sabredin, bu oyunun ikinci bölümü de mutlaka gelir. Orada da Mars'ta koloni kurulduktan sonra oradaki insanların birbirini kesmeye başladığı, başka ülkelere de Mars'a inip gezegenin kaynakları için birbirinin kolonilerine ateş açtığı klasik insanoğlu senaryosunu oynayabilirmiş gibi hissediyorum. **◆ Cem Şancı**





Yapım Echtra Games Dağıtım Perfect World Entertainment Tür RPG Platform PC Web www.torchlight3.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

# Torchlight III



“Ultra Generic Fantasy Dungeon Crawling!”

RPG ve de özellikle Hack & Slash türünü severlerin yakından tanıdığı bir isim ile birlikteyiz: Torchlight 3. İlk ve ikinci oyunu ile Diablo II severleri çok hızlı şekilde kendisine çeken, bu bağlamda Diablo III'ün tahtını sallamayı başaran muazzam bir oyun serisi... Özellikle Hack & Slash alt türünün ortaya çıkardığı dinamikleri çok iyi analiz eden, gereksiz şeyleri bir anlamda ortadan kaldıran, hız ve eğlence odaklı ender yapımlardan birisi olmayı başaran Torchlight, yakın bir zamanda üçüncü oyunun tam sürümü ile aramızda olacak. Haziran ayında erken erişime giren ve geçen dört ay içerisinde de kendisini bolca güncelleyen oyun, gelin bakın şu anda ne durumda...

Gerçekten de konu Hack & Slash türü olduğu zaman, tüm olayı “her şeye vurmak” olarak açıklayabiliyoruz. Torchlight III de bu konuda üzerine düşeni yerine getirecek gibi duruyor. Grafik kalitesi ve sunulan renkli dünya, tam da seriyeye yakışır şekilde tasarlanmış. Rengarenk bir dünya içerisinde, hoplaya zıplaya, birbirinden farklı animasyonlar ile envaiçesit düşmanı ortadan kaldırmak, öyle görüyor ki yine çok eğlenceli olacak.

Peki, üçüncü oyunun esas dikkat çeken ne gibi özellikleri bulunuyor? Öncelikle seçilebilir sınıflardan başlayalım. Oyunumuzda Dust Mage, Forge, Railmaster ve Sharpshooter olmak üzere dört farklı sınıf bulunuyor. İsimlerinden de anlayacağınız üzere bu arkadaşlardan “bence” Sharpshooter hariç diğer üç sınıf da şahsına münhasır tasarım ve oyun mekaniklerine sahip. Dust Mage, karanlık ve aydınlık büyüler yapabiliyor. Yaptığı her aydınlık büyü karanlık, her karanlık büyü de aydınlık mana gücünü artırıyor. Nihayetinde de daha güçlü ve farklı büyüler yapabilir hale geliyor. Railmaster ise

adından da anlaşılabilir üzere yakın dövüş gücü haricinde, bir de ortama tren sokuyor! Raylarını uzatarak kendisine uzun süre destek olmasını sağlaması da cabası! Forge ise bir robot. Bir elinde kalkanı olmasına rağmen menzilli saldırılar yapabiliyor! Anlayacağınız sınıflar konusunda gerçekten de farklı bir Hack & Slash deneyimi bizleri bekliyor.

Bir diğer büyük yenilikse “Fort” yani kendimize ait kalemiz olacak. Savaşlardan elde ettiğimiz malzemeler ve tabii ki harici olarak harcayacağımız altınlar ile geliştirebileceğimiz kalemizi baştan aşağıya dekore edebileceğiz. Ayrıca silahlarımızı Enchant edebilecek, bazı eşyaları yok ederek bonus stat kazanabileceğiz! Bolca kozmetik ve craft ise cabası!

Tabii her şey güzellikten ibaret değil... Ne yazık ki gözlemediğim kadarı ile çok da “yenilikçi” bir oyun ile karşılaşmayacağız. Bir kere senaryo anlamında genel geçer “Ultra Generic Fantasy” demek başka bir şey aklıma gelmiyor. Yani senaryo ile alakalı her

şey o kadar klasik ki anlatmak mümkün değil. Düşman birimleri arasında her ne kadar eski oyunlardaki Elite ve Boss modeli birimler olacağı söylene de genelde yok ettiğimiz birimler, eski oyunlardan çok da farklı değil. Ayrıca karakterlerin yetenek ağaçları da çok kısıtlı! Yani her sınıfın resmen iki opsiyonu bulunuyor. İki ağaçta da şu anda ortalama yedi adet yetenek mevcut. Relic denilen ve yetenek sistemi mantığını harika şekilde düzenleyen bir mekanik söz konusu ama Torchlight gibi bir serinin, sınıf gelişimi ve farklı oyun opsiyonları için yetenek sistemini baştan aşağıya kontrol etmesi gerekmesi gerektiğini düşünmekteyim. Açıkçası Torchlight III piyasaya çıkmadan beni biraz germeyi başardı. Yani daha evvel yaptıklarına kıyasla, şu anda olduğu hal arasında kocaman bir uçurum var diyebilirim. Umuyorum piyasaya çıkmadan evvel bolca güncellenir ve başından kalkmadan saatlerce deneyim edeceğimiz bir oyun haline gelir.

◆ Ertuğrul Süngü





Yapım Ronimo Games Dağıtım Devolver Digital Tür Aksiyon, RPG Platform PC Web www.blightbound.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

# Blightbound 3 ★ ★ ★

Darkest Dungeon kesmediyse, burada ümit veren bir oyun var!

**B**ir zindan temizleme oyunu olan Blightbound'un görsel tasarım kısmına baktığım zaman bana pek sevdiğim, başımın belası, Darkest Dungeon'ın çizim tarzını anımsattı. Ancak oynanış olarak hiç de alakası yok tabii ki. Oynanışa girişmeden önce oyunun hikayesinden de kısaca bahsedeyim, oyun başlamadan önce gerçekleşmiş büyük bir savaşın ardından Shadow Titan adındaki şeytani varlık öldürülüyor ve savaş sona eriyor ancak Titan ardında bir sis perdesi bırakıyor ve bütün diyarı bu sis kaplıyor. İçerisinde kalan bütün canlılar da çürüyerek ölmeye başlıyorlar. Herkes hayatta kalmak için en yüksek dağlara kamplar kuruyor ve orada yaşamaya başlıyor. Zaten oyunda kamp alanımız bir dağın tepesi ve arka tarafta da yerde yatan titan ve yaydığı sis görülebiliyor.

Maceraya atılmadan önce bütün hazırlığı sığınak bölgesinde yapıyoruz. Bu bölgede Elder adı adında bir NPC yer alıyor. Elder seviye atladıkça biz de farklı çeşitlerde ödüller kazanıyoruz, örneğin 10. seviyede karakterler statlarına +1 kazanıyor, 11. Seviyede bölgeye özel ödüllere erişim açıyoruz. Hatta şöyle ki oyunda 7. Seviyeye erişene kadar istediğimiz karakteri seçerek zindan macerasına atlamıyoruz, oyun bize rastgele bir karakter veriyor. Elder seviyesi arttıkça sığınak bölgesine başka NPC'leri de çağırabiliyoruz, bunlar da tahmin edeceğimiz gibi silah, ekipman vs. yapmak ya da alım satım için blacksmith, artisan gibi karakterler. Asıl olay tabii ki zindanlarda. Bu zindanlar bölgelere ayrılmış durumda ve hepsinin

kendisine özgü bir yapısı var. Zindanlarda sadece gelen düşmanları dövüp, görevleri yerine getirip, boss'a haddini bildirmek dışında bir de bulmacalar yer alıyor. Bu bulmacalar çok karmaşık şeyler değiller ancak kimi alanı geçmek, kapıyı açmak falan için bu bulmacaları diğer oyuncular ile iş birliği içerisinde çözmek gerekiyor. Oyundaki karakterler ise artık bu tarz oyunlardan alışkın olduğumuz, barbar, büyücü, suikastçı, şaman, şifacı gibi bir ton farklı sınıftan oluşuyor. Her bir karakteri istediğiniz gibi kuşandırabiliyor, statlarını istediğiniz gibi dağıtabiliyorsunuz, yani sizin ortaya çıkardığınız bir suikastçı ile benim ortaya çıkardığım farklı olabilir. Karakterlerin "Ulti" yeteneği de bulunuyor. Her ne kadar oyun ilk 7 seviyede rastgele karakter veriyor olsa da uyum içerisinde olacak karakterleri seçmekte fayda var. Bu noktadan sonra oyun gittikçe sertleşmeye başlıyor, yani her ne kadar boss'ların vuruş dinamiklerini öğrenseniz bile zorluk seviyesi arttıkça işler karışmaya başlıyor, siz ya da birileri mutlaka hata yapabiliyor. Bir zindanı bitirince daha zor seviyesine geçip daha fazla ödül alma peşinde koşabiliyoruz. Oyunu sevmiş olsam bile karakter animasyonlarını çok sevdiğimi söyleyemem, kötü mü peki? Hayır değil. Ben çok inanamadım sadece, belki ileride değişir, gelişir.

Oyunu maalesef tek başınıza oynama şansınız yok, çevrimiçi olarak oynamak zorundasınız. Hatta şöyle ki tek başınıza oyuna girmeye çalışsanız bile sistem sizi otomatik olarak başka oyuncular ile eşleştiriyor. Şöyle de bir can sıkıcı bir durum var. Sanıyorum oyunu herkes arka-

daşları ile co-op olarak oynuyor, tek başıma oyun aradığım zaman bulması gerçekten uzun sürdü. Birkaç denemeden sonra vazgeçerek iki arkadaşımı daha Blightbound için kandırdım ve üç kişi maceraya atıldık. Ancak genele baktığımız zaman arkadaşlar ile birlikte keyifli anlar yaşatan eğlenceli bir oyun olmuş. Zaten ucuz ve tam sürüm için de umut veriyor. Şu zamanda hem ucuz hem eğlenceli oyun bulmak ayrı işkenca, türü seviyorsanız alın oynayın.

◆ Sonat Samir



YENİ

# All About Space

# TÜRKİYE'DE

UZAY BİLİMLERİ VE  
ASTRONOMİ DERGİSİ

POPULAR  
SCIENCE  
EKİBİNDEN  
YENİ BİR  
DERGİ

**EKİM  
SAYISI**

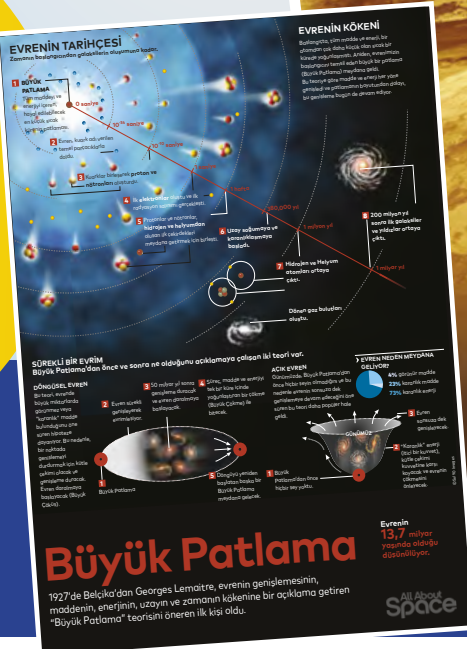
BAYİLERDE  
KAÇIRMAYIN!



**POSTER  
HEDİYE**

Büyük Patlama  
& Venüs

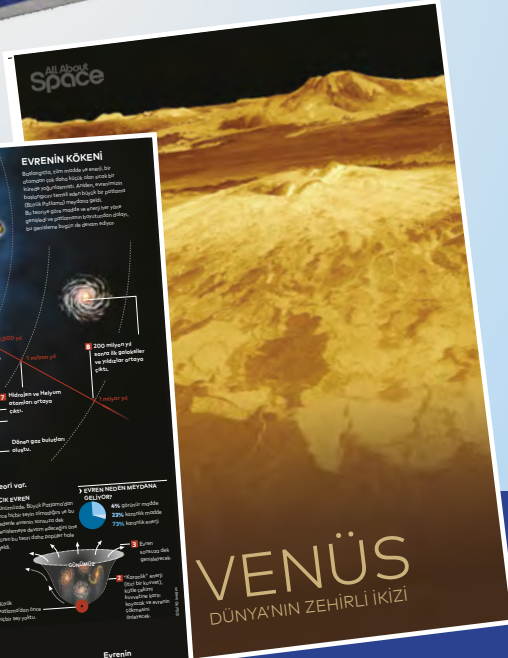
Online satın almak için:  
[www.dergiburda.com](http://www.dergiburda.com)



**Büyük Patlama**

1927'de Belçika'dan Georges Lemaître, evrenin genişlemesinin, maddenin, enerjinin, uzayın ve zamanın birlikte bir açıklama getiren "Büyük Patlama" teorisini öneren ilk kişi oldu.

Evrenin 13,7 milyar yaşında olduğu düşünülüyor.



**VENÜS**  
DÜNYA'NIN ZEHİRLİ İKİZİ

**DB**  
DOĞAN BURDA DERGİSİ



## Röportaj var! Bernard Kim – Yayın Müdürü @Zynga

**P**andemi sebebiyle malumunuz sıkıntılı vakitler geçirdik, içimiz dışımız karardı. Kendimizi işimize -ve oyunlara- verdiğimiz bu dönemde tüm sektörler ciddi bir daralma içindeyken, bu topraklarda doğan Peak Games'in ülkemizin ilk unicorn'ü olması ve Zynga'ya 1.8 milyar dolar gibi müthiş bir rakama satılması göğsümüzü kabarttı.

Bu röportajın bizim için de önemi büyük zira Zynga'nın Yayın Müdürü Bernard Kim'in Türkiye'de oyun basınına verdiği ilk röportaj aynı zamanda.

Berçem Sultan Kaya'nın yaptığı bu uzun ve keyifli röportajın tamamını LEVEL Online'da okuyabileceksiniz, link sayfanın sonunda. :)

**BSK: Merhabalar, öncelikle sizi biraz tanyalım. :)**

**BK:** Merhaba, benim adım Bernard Kim. Yer aldığım departman, küresel pazarlama, iş geliştirme, iş birlikleri, tüketici iç görüleri, veri bilimi ekibi, monetizasyon, iletişim, kurumsal strateji ve ürün yönetimi

gibi alanları kapsıyor. Yani Zynga'da oyunların işletmeyle alakalı kısımlarından sorumlu olduğumu söyleyebilirim. :)

**İşinizin en sevdiğiniz tarafları neler?**

Doğrusu işimle ilgili en sevdiğim şey oyun oynayabilmek. Neredeyse 20 yıldır gerçek bir mobil oyun tutkunuyum. Mobil oyunların platform konusunda bu kadar kolay erişilebilir olmasını ve günümüzde artık gerçekten rekabetçi bir hal almış olmalarını seviyorum. Mesela geçen akşam Toon Blast turnuvasında yarışıp birinci sıraya yükseldim. Bugün ise, skor tablosunu kontrol edip duruyorum. Geriye düşmemek için tüm gün toplantılarım arasında -ve hatta bazı sıkıcı toplantılar sırasında- oyuna girmem gerekiyor. Yine de siz merak etmeyin, söz veriyorum röportaj sırasında oyuna girmeyeceğim. (Kahkaha atar). Kısacası, benim işimle alakalı en sevdiğim iki şeyden biri oyun oynayabilmek, öteki ise bu oyunların ardındaki yaratıcı ekiple birlikte çalışıyor olmak.

**Anladığım kadarıyla gerçekten mobil oyunlara tutkunsunuz. Bu konuda sizi anlayabiliyorum, ben de günümün çoğunu mobil oyunlarla geçiriyorum.**

Evet, sıkı bir mobil oyuncuyum. Eskiden konsol ve PC'de de çok oyun oynardım ancak bilirsiniz, aile, iş ve seyahatler arasındaki dengeyi sağlamaya çalışırken mobil benim için en uygun platform oldu.

**EA Mobile gibi bir başka devden Zynga'ya geçiş süreciniz nasıl gerçekleşti?**

Kişisel olarak, benim için bu büyük bir riskti. Electronic Arts'ta 10 yıldan fazla çalıştım ve orayı gerçekten seviyordum. Buna karşın, daha az ivmeye sahip yeni bir şirkete katılmak bana yeni bir macera gibi göründü. Zynga'ya geçiş gerçekten eğlenceli oldu. Sonrasında zaten Frank Gibeau, yani Electronic Arts'taki patronum da Zynga'ya geçiş yaptı. Kendisiyle halihazırda sağlam bir iletişimimiz vardı ve tanıdığımız, saygı duyduğumuz insan-





ları Zynga'ya dahil ederek kendi yönetim kadromuzu kurabildik. Açıkçası Zynga'da sektörün en iyilerini bir araya getirdiğimizi düşünüyoruz.

### **Firmaya katıldıktan sonra odaklandığınız ilk konu neydi? Diğer firmaları satın alarak büyümek planının bir parçası mıydı yoksa karşınıza çıkan fırsatları değerlendirmekten mi ibaret?**

Başlangıçta odaklandığımız nokta canlı servisleri geliştirmekti. Yeni bayilikler satın almak ya da platforma yeni oyunlar ve oynanışlar eklemek, biraz ana odağın dışında kalıyordu. Yani, firmaya katıldığımızda bizim ilk önceliğimiz, oyunların canlı servislerini düzeltmek ve geliştirmek üzerinedir. Paydaşlarımız, oyuncularımız ve çalışanlarımız Zynga'dan ne bekleyeceklerini bilmiyorlardı çünkü beklentileri kaçıryorduk. Bu yüzden, başlangıçta temel işlere odaklanıp sorunları çözdük. İlk günler temelde böyle geçti. Canlı servisleri stabilize edip geliştirdik. Ondan sonra yeni projeler ve yeni oyunlar üzerinde çalışmaya başladık. Satın almalar üzerinde düşünmeye başlamamız bu noktada gerçekleşti.

### **Bir firmayı satın alma süreci nasıl işliyor? Ne kadar çalışma gerekiyor? Kararı nasıl veriyorsunuz?**

Satın alma sürecinin bir kural kitabı ya da bilimi yok. Her şey tamamen oyunlar için sahip olunan tutkunun ve zaman içerisinde kurulan güçlü ilişkilerin çevresinde gelişiyor. Firmalarla kurduğumuz ve nihayetinde satın alma ile sonuçlanan ilişkiler, yıllar içinde gerçekleştirilen pek çok toplantının ve görüşmenin sonucunda ortaya çıkıyor. Firmaları Zynga'nın parçası olmanın kendileri için avantaj olduğuna ikna etmek için çok zaman harcıyoruz. Yani bu, karar ver-git-satın al tarzı bir süreç değil. Firmaların

yönetim ekiplerini ikna etmek için fazlasıyla zaman ve enerji harcıyoruz. Ardından ise, satın alma sonrasındaki süreçte, kurduğumuz ilişkiyi güçlendirmeye ve verdiğimiz sözleri yerine getirmeye odaklanıyoruz.

### **Geçtiğimiz ayların en çok konuşulan konularından biri Peak Games'in satın alma süreciydi. Bu süreç nasıl gelişti? Peak Games ne kadar zamandır radarınızdaydı?**

Peak Games, bu yeni yönetim ekibimiz işe başladığından beri, yani dört yıldan uzun zamandır radarımızda. Yönetim ekibimizin yapmış olduğu ilk satın alma zaten Peak'in kart oyunlarıydı. Yani, Okey, Gin Rummy, Spades ve bunlarla ilişkili stüdyoları satın almıştık ve bunu, Peak Games ile zaman içerisinde kurabileceğimiz daha geniş bir ilişkinin ilk basamağı olarak gördük. Bu satın alma süreci boyunca, belirli vaatleri yerine getireceğimize dair taahhütte bulunduk ve bence "Bakın Zynga söylediği şeyleri yapar," kısmını test etmemiz için de iyi oldu. Kart oyunlarını Zynga çatısı altında geliştirmiş olduk. Zaman içerisinde, hala Toy Blast ve Toon Blast'i sürdürmekte olan yönetim ekibiyle görüşmelerimiz devam etti. En nihayetinde bu yılın evliliği tamamlamak ve Peak Games'in kalanını da gemiye bindirmek için en doğru zaman olduğuna karar verdik. Anlaşma hakkındaki detayları siz de biliyorsunuzdur. Maddi açıdan bu Zynga için çok büyük bir satın almaydı ancak yine de kendimizi oldukça rahat hissediyorduk. Çünkü Peak ile zaten uzun zamandır çalışıyoruz ve dört yılı aşkın sürede aramızda sağlam bir ilişki kuruldu.

**Aslında sadece Peak Games değil; Peak'in dışında Gram Games ve Rollic stüdyolarını da satın alдыңız. Bence pek çok kişinin merak ettiği bir soruyu sormak istiyorum,**

### **Türkiye'ye bu kadar yatırım yapmanızın sebebi ne?**

(Gülüyor) Kimileri Türkiye ve İstanbul'a takıntılı olduğumuzu düşünebilir. İstanbul'da bulunmayı, ülkeyi ve kültürünü seviyoruz. Ve tüm bu süreç aslında Peak'in kart oyunlarını satın almamızla başladı. Bu satın alma beraberinde diğer Türk oyun stüdyolarını içeren bir networkü de getirdi. Kurulan bu yeni ilişkiler sayesinde gerçekten iyi bir pozisyonda bulduk kendimizi. Çünkü Peak'in kart oyunlarını satın almak, birbirini tanıyan ve birlikte çalışan pek çok ekibe ulaşmamızı sağladı. Hepsinin birbiriyle ilişkisi vardı. Peak ile gerçekleştirdiğimiz iş birliği iyi gidince sanırım etrafta Zynga hakkında pozitif fısıltılar oluşmaya başladı ve bu sayede, aynı şekilde İstanbul'da yer alan Gram Games ile konuşmaya gittiğimizde avantajlı konumda olduk. Sonuç olarak Gram Games'i de satın aldık ve networkümüz de büyümeye devam etti. Bu süreçte fark ettiğimiz şeylerden biri, ekiplerin satın alma sürecinden sonra çok daha iyi bir performans sergiledikleriydi. İş ahlakları, kültürleri ve tutkuları sayesinde yapmakta olduğumuz çalışmaların çevresindeki enerji büyümekteydi ve biz de yatırım yapmaya devam etmek için iyi bir yerde olduğumuza karar verdik. Ardından Peak'in devamını ve son olarak da Rollic'i satın aldık. Rollic sayesinde Türkiye'den pek çok bağımsız geliştiricinin yer aldığı daha geniş bir networke sahip olduk.

### **Radarınızda başka Türk geliştiriciler de var mı?**

Doğrusu biz hep meraklı ve araştırmacıyız. Zynga ile ilgili bence en iyi kısımlardan biri büyüme stratejisinin bir parçası olarak satın almaya karşı olan agresifliği. Yavaş yavaş daha fazla bize yönelenler olmaya başlıyor. Yani demek istediğim şu ki artık bizim gidip firmalara "Hey, Zynga'nın bir parçası olmak ister misiniz?" diye sormamızdan çok "Hey, Zynga bizim için iyi olabilir. Belki de onlarla görüşmeliyiz" diyen firmayla karşılaşılıyor. Biz her zaman ailemizi büyütme potansiyellerini değerlendirmek istiyoruz ve bu durum haliyle, işimizi kolaylaştırıyor. Ancak tabii ki doğru zaman, doğru firma ve doğru oyunlar ile eşleşen doğru kültürler olması gerekiyor.

◆ **Berçem Sultan Kaya**

Bu uzun röportajın tamamını  
LEVEL Online'da  
okuyabilirsiniz.



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

# ART KAEDE



**M**erhaba LEVEL takipçileri. Ekim ayı geldi bile. 29 Ekim Cumhuriyet Bayramının olması, (aynı zamanda doğum günümün olması) ve sonbaharın en güzel günleri olması nedeniyle Ekim ayının ayrı bir yeri vardır bende.

Çocukken hatırlıyorum da yazlıkçılar geliyor diye üzüldüm bu aylarda. Altınoluk'ta, yoldaki arabaların azalması, pansiyonların boşalması, çay bahçelerinin, Atari salonlarının kapanması, lunaparkın toplanmaya başlanması ile hüzne dönerdi sonbahar. Deniz soğur, dondurma (Alaska frigo), yaz sineması seansları 8 ay sonraya kalırdı hep. Okulda da evde de havalarla birlikte çehreler/çevreler sertleşirdi. Şimdi düşünüyorum da, her yeri işgal eden metropole ait arabalardan, her yere doluşan cafelerden, içinde envaiçeşit pisliğin olduğu denizden ve yaşamın temel konjonktürleri ile oynamamız sonucu oluşan bunaltıcı sıcaklardan, içinde çeşit çeşit kimyasalın olduğu dondurmamalardan, kısacası yazdan nefret eder hale gelmişim. Çocukluğumuza ait ne varsa nostalji, retro, moda adı altında satılan birer sanayi nesnesine dönüşmüş, çocukken özgürce denize girdiğimiz sahiller, top oynadığımız yeşil alanlar parsel parsel satılmış. O yüzden önceleri televizyon şimdi ise video oyunları ve sanal dünyalar kaçış noktamız haline geldi.

Bu ay sizlere video oyunların ve giderek sinemanın da bir alt türü haline dönüşmeye başlayan araba/yarış türündeki yapımlar-

dan bahsedeceğim. Atari salonlarında ya da Amiga 500'de Out Run, F-zero, Spy Hunter ve Lamborghini American Challenge gibi oyunları çok severek oynamışım. Polisten kaçılan, uçurumlardan uçulan, kaçış imkanı sunan araba yarışı oyunları oyun severlere özgürlük hissini yaşatırdı. TV'de de arabalar o dönem için O dönemlerde Kara Şimşek adlı diziyi bilmeyen yoktu zaten. Geleceğe Dönüş, Hayalet Avcıları ve Ninja Kaplumbağalar gibi TV/Film yapımları popüler sinema ikonuna dönüşecek araçları hafızamıza kazımaya başlamıştı bile.

## **Sinema ve video oyunlarında ana karakter olarak araba**

Gerek konsollar, gerek bilgisayar oyunları olsun F-1 yarışlarını, Nascar araçlarını, sokak yarışlarını defalarca önümüze ısıtıp ısıtıp sürmekte. Ancak sinemada öncü araba temalı filmler ve onları oyuncular için uyarlayan firmalar araba yarışı/sürücü türündeki oyunların bu denli popüler hale gelmesinde etkili olmuştur. Playstation ve PC için 90'lı yılların sonu özellikle son derece önemli bir dönemdir. Örneğin, GT Interactive'in



1999 senesinde banka soygunu için şoför olma fikri ile ortaya çıkardığı Driver adlı Psk oyunu büyük beğeni topladı. Polislerden kaçtığımız, arabaları takip ettiğimiz oyun aslında yönetmenliğini Walter Hill'in üstlendiği Sürücü (The Driver/1978) filminin neredeyse birebir aynısıdır. Rampalardan uçtuğumuz San-Francisco sokakları gibi yerleri ile Peter Yates'in yönetmenliği, Steve McQueen'in başrolünde olduğu Gangsterin Kaderi (Bullitt/1968) adlı filmi referans almıştır. Driver oyununu çokça etkileyen GTA serisinin de benzer şekilde öncü bir filmi vardır: Grand Theft Auto (1977/Ron Howard). Araba çalmak, kirli işler için uğraşmak ve çoğunluğu arabanın içinde geçen filmlerden daha da örnek vermek gerekirse: Sonsuz kaçış (1972 The Getaway/Sam Peckinpah) ve Taşıyıcı (2002 The Transporter/Louis Leterrier, Corey Yuen) sayılabilir.



### Öldüren tekerlekler

VHS kasette izlediğim ve intikam için insanları ezen devasa bir arabanın olduğu Öldüren Tekerlekler ismi, şimdi bahsedeceğim deneysel film ve araba oyunlarının tanımı için çok uygun olacaktır sanırım. Ölüm noktası (1971 Vanishing Point/Richard C. Sarafian) ve Belâ (1971 Duel/Steven Spielberg) adlı filmler, otobanların ne kadar tekinsiz olduğunu gösteren filmlerden bazılarıdır. Yabancı olduğun, muhtemelen çölde geçen bu yapımlarda, yol vermediğin bir araç en büyük düşmanın olabilir. Polislerden kaçan, anti-kahramanın başrolde olduğu filmler ardına gelmeye başlar. Ölüm yarışı 2000 (1975 Death Race 2000/Paul Bartel) (ve yeniden uyarlaması olan 2008 senesinde çevrilen Ölüm Yarışı/ Death Race Paul W.S. Anderson) ayrıca Christine (1983/John Carpenter Stephen King) yayaların ezildiği, arabaların katile dönüşüğü filmlerden en bilinenleri olmuştur. Tarantino bile bu istismar sineması türünde eser vermekten geri kalmayacaktır: Ölüm geçirmez (2007 Death Proof/Quentin Tarantino). Yayaları ezip puan toplama, ortalığı kan gölüne dönüştürme fikri oyun yapımcıları için de çok yaratıcı bir konu haline gelecektir. Örneğin, Carmageddon, 1997 senesinde bu fikirle yola çıkarak yayaları ezip puan topladığımız bir oyun olarak piyasaya çıkarken oyun sevenler için çok sevilen, ebeveynler için nefret edilen bir oyun olacaktır. Oyun, daha sonrasında gelen tepkilerden dolayı kan rengini yeşile döndürmek zorunda kalacaktır hatta. Twisted Metal ise arabaların bir birini parçaladığı yine şiddetin ön planda olduğu bir oyun ola-

cağıdır. Sinemada benzer örneğini göreceğimiz bir diğer fikir ise topyekûn yarışmaktır. Modifiye edilmiş araçlar, çeşitli çeşitli insanların yarıştığı genel olarak eğlenceyi amaçlayan filmlerden bazıları: Çılgın (1977 Smokey and the Bandit/Hal Needham), Yüzde yüz ölüm (1976 Cannonball/Paul Bartel, Yolun sonu (1981 The Cannonball Run/Hal Needham) ve İntikam Yarışı (1995 Pıkkı foh/Gordon Chan) olmuştur. TRON (1982/Steven Lisberger) ve Tron Efsanesi (2010 Tron/Joseph Kosinski) Atari dünyası ile ütopyik bir dünyanın, araçların, yarışların dizayn edildiği bir film olurken, 60 saniye (2000 Gone in Sixty Seconds/Dominic Sena), Days of Thunder (1990/Tony Scott) ve Zafere Hücum (2013 Rush/Ron Howard) gibi filmler yarış dünyasını merkeze almıştır.

**Animeler'in dünyasına göre şekillenen video oyunları ve filmler**  
Speed Racer (Tatsuo Yoshida/Mahha Go-GoGo 1967-1968) ve Initial D 1998 adlı anime serilerinin (hatta mangaların) Hızlı ve Öfkeli ve Need For Speed gibi yapımların öncüsü olduğunu söylesem ne derdiniz? Hatta Speed Racer adlı animenin, Wachowski kardeşler (bkz: The Matrix) tarafından Hızlı yarışçı adıyla 2008 bir filminin olduğunu söylesem? Redline (2009/Takeshi Koike) adlı anime de futuristik tasarımlarıyla oyun dünyası ve sinema etkileşimine örnek olarak gösterilebilir. Initial D, drift, spin gibi sonradan Need for Speed: Underground (2003) gibi oyunlarda oldukça popüler hale gelecek ve Hızlı ve Öfkeli (2001 The Fast and the Furious/Rob Cohen) gibi seri filmler içinde önemli bir kaynak olacaktır.

Sayıdığım oyunlarında daha sonra Hız Tutkusu (2014 Need for Speed/Scott Waugh) gibi filmleri sinema salonlarında oyunseverleri bekleyecektir. Colin McRae Rally (1997), Burnout 2: Point of Impact (2002), Gran Turismo 2 (1999), Test Drive ve Midtown Madness gibi unutulmaz oyunlar oyunseverler için kült mertebesine ulaşmıştır. Gece Vurgunu (Nightcrawler 2014/Dan Gilroy), Sürücü (2011 Drive/Nicolas Winding Refn) ve Tam Gaz (2017 Baby Driver/Edgar Wright) gibi filmler, son derece beğenilen ve yeni bir türe dönüşen arabayı kötü maksatla kullanma teması için vazgeçilmez bir fikre dönüşecektir. (Not: The Sopranos dizisinde araba son derece önemli bir yere sahipken doğrudan olmasa da dolaylı şekilde en kritik sahneler arabada gerçekleşir. Ayrıca; 1996 yılında vizyona giren Crash, Cronenberg'in fantazileri süslü farklı filmler olarak üstte bahsettiğim kötülüğün yayıldığı bir yer olarak araç tezimi de destekleyen bir film olarak izlenilebilir). Araba, radyoyu açıp, ağır ağır gidebileceğimiz bir kaçış aracı olabilir. Kimi zaman gaza basıp sinirlerimizin direksiyona aktarıldığı bir kaçış yolu da olabilir. Kendinize çok iyi bakın, gelecek ay görüşmek üzere... ♦

### Dinleme tavsiyesi:

#### Blondie-One Way Or Another

[www.youtube.com/watch?v=1VfUj9\\_Tgw](http://www.youtube.com/watch?v=1VfUj9_Tgw)

#### Audioslave - Show Me How to Live

[www.youtube.com/watch?v=vVXIK1xCRpY](http://www.youtube.com/watch?v=vVXIK1xCRpY)

#### The Gathering - Heroes For Ghosts

[www.youtube.com/watch?v=6m-zhD8Qh9w](http://www.youtube.com/watch?v=6m-zhD8Qh9w)

#### Bonus:

[www.youtube.com/watch?v=MwPb7g\\_BIXQ](http://www.youtube.com/watch?v=MwPb7g_BIXQ)



# FOOTBALL MANAGER DOSYASI

Kulübede tercihiniz takım elbise mi,  
eşofman mı?

**D**akika 75 olmuş. Şampiyonluk için tek yol maçı kazanmak. Bütün maç oyunu kontrol etmiş ve 75 dakika boyunca kapanan rakibe karşı 1-0 önde götürdüğünüz oyunu sürpriz bir gol yiyerek zora sokmuş durumdasınız. Oyuncularınız hücum etmekten yorulmuş, bitik durumdadılar. Maç boyunca etkisiz bir oyun sergileyen fırsatçı golcü santraforunuzu oyundan çıkarıyor, onun yerine hızlı ve pres gücü yüksek bir santraforu oyuna sokuyorsunuz. Son 15 dakika kala rakip savunma oldukça dikkatli ve yeni forvetinize göz açtırmıyor. Pozisyon bulamıyorsunuz, maç da bu skorla bitiyor. Görece kolay bir rakibe karşı alınan bu beraberlik sonunda şampiyonluğu kaçırdınız.

## Tebrikler, kovulduunuz

O da ne, bir zaman kayması yaşandı. Dakika 60. 1-0 öndesiniz. Oyuncular da yorgunluk belirtileri baş göstermiş durumda. Forvet oyuncunuzu çıkarıyor ve ileriye dönük orta saha görevinde olan pasör oyuncunuzu oyuna sokuyorsunuz. Oyuncularınıza sakin olmasını ve topu rakibe bırakmalarını söylüyorsunuz. 15 dakika boyunca rakip üstünüze geliyor ama etkili bir kademe anlayışı ile bu atakları savuruyorsunuz. Üstüne yeni oyuncunuz da bir forvet gibi oynamıyor ve daha geride bekliyor, rakip defans hattı onu tutabilmek adına öne çıkıyor. 15 dakika boyunca defans oyuncularınız biraz yorulmuş olsa da kanat oyuncularınız dinlenmiş durumdadılar. Ceza yayı üzerinde kazanılan bir topla aldığı bir pas sonrası, kendi yarı sahasının ortasına kadar gelen oyuncunuz topu kazanıyor. Sol kanattan kaçan oyuncunuzun koşu

yoluna tek bir dokunuş ile topu yolluyor. Kanat oyuncunuz önündeki boşluğu iyi kullanırken hücumu dönük orta saha oyuncunuz ön direğe koyuyor. Ancak o da ne, arka direğe yapılan bir orta ve az adamla yakalanan savunma forvetinize markaj uygularken ters kanat oyuncunuz yaptığı sprint sayesinde temiz bir vuruşla topu ağlara yolluyor. Sonradan maça soktuğunuz False 9 oyuncusu başarılı bir hamle oldu. Hem takımı dinlendirdiniz hem de farkı açtınız. Tebrikler, şampiyonsunuz.

Her futbolsever eminim ki bir gün futbolcu olmayı hayal etmiştir. Ancak kaç kişi teknik direktör olup gerçekten bir takımı yönetmeyi düşündü ki. "Futbol basit bir oyundur, zor olan onu basit oynamaktır" der rahmetli Johan Cruyff. Eğer Arsene Wenger ya da Alex Ferguson değilseniz tek bir başarısız yılda takımın en kolay harcanan parçası olma ihtimaliniz oldukça yüksek. Bunun en uç örneklerinden birini de Championship Manager 03-04'de yaşadım efendim. 3 sene üst üste lig şampiyonu yaptığım İstanbulspor ile 4. sene sonunda nihayet UEFA kupasında mutlu sona ulaştım ancak Süper Lig'de şampiyonluğu kaçırdığım için takımdan kovuldum...

4-3-3'ün taktiksel büyüsunü ülkemizde görmemiz gerçekten zor. Hatta bu topraklarda 4-2-3-1'den farklı bir taktik anlayışı görülebilir miyiz emin değilim. Neyse ki oyun dünyası var ve futboldaki taktiksel fantezilerimizi Football Manager sayesinde yıllardır gerçekleştiriyoruz. Bir kulübü menajer olarak yönetmenin tadını alıyoruz, zorluklarını yaşıyoruz, başarının keyfini çıkarıyoruz. Football Manager biz futbolseverleri bugüne kadar şekilden şekle soktu. Yeri

geldi sinirden kıpkırmızı kesilerek ekrana küfür kıyamet bağırdık, yeri geldi atılan golden sonra evde bir koridorun ucundan diğerine bağıra bağıra koştuk. (En azından ben yaptım.) Hatta öyle bir hale geldi ki futbola bulaşıp da FM oynamayan sayısı bir hayli az ve gerçek teknik direktörlerin dahi zaman zaman FM aracılığı ile oyuncu keşfettiklerini ve bu oyuncuları gözlemlediklerini biliyoruz.

Peki bizi yıllarca ekran başına bağlayan bu oyun nasıl gelişti? Ne yaparak bunu başardı. Gelin hep beraber Football Manager'ı kendi alanında şampiyon yapan geçmişine şöyle bir göz atalım.

## Menajerliğin kısa tarihi...

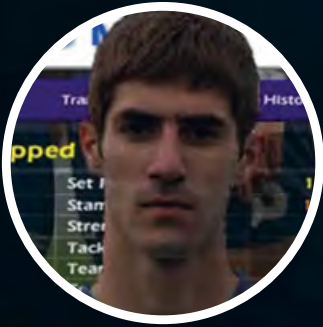
Oyunun bağımlılarının bildiği gibi, her şey toz ve gaz bulutuyken Football Manager'dan (FM) önce Championship Manager (CM) vardı. CM'in FM'e nasıl dönüştüğünü bu sayfalarda yer alan bir kutuda detaylıca anlattım ancak bu dönüşümden ziyade, FM'nin köklerini oluşturan CM serisinin nasıl ortaya çıktığına göz atmakta yarar var. Hala birçok menajerlik oyuncusuna sorsanız, bu alanda en unutulmaz anılarını CM 01-02 veya CM 03-04 üzerinden anlatmaları muhtemel. Ancak CM, bu iki oyundan bile çok daha öncesine dayanan ve kendisini ilk kez henüz ben dünyada değilken göstermiş köklü bir oyun.

Oynadıkları futbol oyunlarından tatmin olmayan ve Collyer kardeşler olarak tanınan iki girişimcinin geliştirdiği oyun, daha sonra Sports Interactive olarak tanıyacağımız Intel'ın elinden çıktı. 1992 yılında MS-DOS, Amiga ve

# WONDERKID DOSYASI

Günümüzde internet sağ olsun, bir wonderkid'in geleceğini daha o 15 yaşındayken biliyoruz ama her zaman böyle değildi. Championship Manager'dan önce bu taraflarda kimsenin tanımadığı Pablo Aimar (Kürşat'ın kaybolan kedisinin isim babası olur) yolu açtı, diğerleri takip etti.

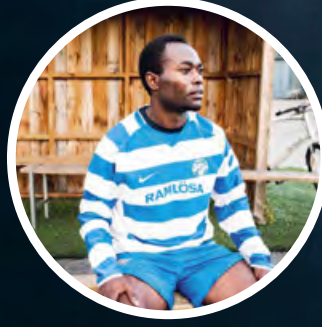
Neticede Yıllar boyunca takım yönet, genç oyuncu keşfet, bunları takıma monte etmeye çalışırken bir menajer olarak sayısız oyuncu ile iletişim kurduk. Ama bu oyuncuların bazıları öyle bir iz bıraktı ki onları asla unutmadık. Gelin şimdi FM-CM tarihinin efsanelerini oyun içindeki ve gerçek hayattaki kariyerlerine bir göz atalım.



## MAXİM TSİGALKO (FORVET)

**OYUNDA:** Benim için zirve bir isimle başlamasam olmazdı. Hem CM 01/02 hem de 03/04'de bir efsane olan 1983 doğumlu Tsigalko, eşsiz bir yeteneğe sahipti. Ucuz bir maliyetle takımınıza katabildiğiniz Tsigalko'nun her sezonda gol rekoru kırmaya başladığı. Ha tabii takıma zarar verdiği bazı noktalar da vardı. O kadar çok şut çekti ki diğer oyuncuların kendilerini parlatamazlardı. Yine de yararı zararından çok daha fazla olan Tsigalko, her CM oyuncusunun ilk transfer ettiği isimlerden biriydi.

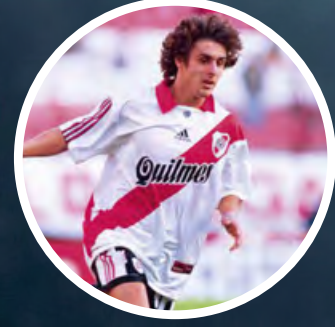
**GERÇEK HAYATTA:** CM'de gösterdiği performansla gerçek performansı arasında hayaller/hayatlar karşılaştırması yapabileceğimiz Tsigalko hiçbir zaman bir yıldız olamadı. Yıldız olmayı geçtim ortalama bir ligin düşük seviye bir takımında dahi forma giyemedi. Dinamo Minsk'de başlayan kariyeri Belarus, Kazakistan ve Ermenistan liglerinde devam etti ve 2009 yılında kariyerine son noktayı koydu. (74 maç - 22 gol- 8 asist)



## TONTON ZOLA MOUKOKO (ORTA SAHA)

**OYUNDA:** İsmiyle hemen dikkatleri çeken Zola, yine CM 01/02'de yer alan en potansiyelli gençlerden biriydi. Hatta o dönem oyuncunun Micheal Owen'a benzediğini ve yeni Owen olacağını söyleyen abartılı ifadeler okudum. Sakatlık konusunda bazı problemleri olsa da oldukça yararlı olan Zola, bazen de bekleneni veremiyordu ama ismi sayesinde unutulmazlar arasında yer aldı.

**GERÇEK HAYATTA:** Buraya sığdırmadığımız oldukça trajik bir hikayesi olan Moukoko da beklenen patlamayı yapamayan oyuncular arasında. Hammarby ve Derby County'de forma giymiş olsa da buralarda tutunamayan oyuncu, İsveç ağırlıklı olarak çeşitli düşük düzey Kuzey Avrupa kulüplerinde oynadıktan sonra 2011 yılında emekli oldu. (63 maç - 6 gol)



## PABLO AIMAR (HÜCUMA DÖNÜK ORTA SAHA)

**OYUNDA:** İşte her şeyi başlatan adam! Her bir CM oyuncusunun ofansif orta sahasında görmek isteyeceği Pablo Aimar gol ile aranızdaki mesafeyi azaltan bir futbolcuydu. Üstün yetenekleri ile göz dolduran oyuncu takımınızı şampiyonluğa taşıyacak en önemli hücum silahlarından biriydi. Aimar aynı zamanda CM'in patlama yapacağını doğru şekilde tahmin ettiği ilk genç yeteneklerden biriydi.

**GERÇEK HAYATTA:** Pablo Aimar benim çocukluk kahramanlarımdan biridir. Canizares'in kendine has tarzı ve Aimar'ın yeteneği o dönemin Valencia'sına büyük hayranlığımı uyandırmıştı. River Plate ile kariyerine başlayan Arjantinli, Valencia'ya transfer olduktan sonra yaşanan iki lig şampiyonluğunda ve bir UEFA ve UEFA Süper Kupa şampiyonluğunda büyük rol oynamıştı. Benfica ile bir defa Portekiz lig şampiyonluğunun yanı sıra 4 kere de Portekiz Lig Kupası'nı kazanan yıldız 15/16 sezonunda River Plate'de kariyerini sonlandırdı. (447 maç - 55 gol - 67 asist)



## KENNEDY BAKIRCIOĞLU (SAĞ AÇIK)

**OYUNDA:** Türk asıllı İsveçli oyuncu Kennedy Bakircioğlu, CM serisinde çok büyük bir aksilik olmadığı sürece hangi takımda oynarsa oynasın iyi bir performans veriyordu. Sağ kanatta fırtına gibi gidip gelen oyuncu asist/gol katkısı ile CM'nin neredeyse her oyununda yüksek düzeyde istatistikler ile oynuyordu.

**GERÇEK HAYATTA:** İsveç tarihinin ortalamaya bir oyuncusu olarak görebileceğimiz Kennedy Bakircioğlu, ilk yıllarında Hammarby ile İsveç ligi şampiyonluğunu elde etti ve 2005 yılında Hollanda'nın Twente takımına transfer oldu. Bakircioğlu yine 18/19 sezonunda yine Hammarby'de futbola veda etti. (370 maç - 97 gol 63 - asist)



## TARIBO WEST (STOPER)

**OYUNDA:** Defans hattının duvarlarından olan Taribo West, benim çok tercih etmediğim bir oyuncu olsa da CM dünyasının en sağlam stoperlerinden biriydi. Ayrıca 01/02'de bonservis olmadan takıma katılabiliyor ve oldukça uygun bir maliyetle oldukça büyük verim almanız için müthiş bir fırsat sunuyordu. Taribo West'i ciddiye çok yüksek fiyatlara satabiliyordunuz.

**GERÇEK HAYATTA:** Taribo West'in bendeki yeri Jay-Jay Okocha nedeniyle sempati duyduğum Nijerya milli takımında, şahsına münhasır tarzıyla dikkat çekmesiydi. Milenyum kadar İtalya'nın iki büyük takımı hem Inter hem de Milan'da forma giymiş olan West, milenyumdan sonra kademeli bir düşüş yaşadı. (205 maç - 5 gol - 1 asist)



## JAVIER SAVIOLA (FORVET)

**OYUNDA:** Saviola, ilk olarak River Plate'de parlamıştı. Hem gerçekte hem de CM'de en büyük yıldız adaylarından olan Saviola forvet, forvet arakası ve sağ-kanat-forvet olarak iş yapabiliyordu. Aldığınızda garanti şekilde verim alabileceğiniz bir oyuncu olan Saviola milenyum sonrası CM oyunlarında kolaylıkla takımınıza katabileceğiniz bir oyuncu değildi.

**GERÇEK HAYATTA:** Saviola'nın gerçek kariyeri de CM kariyeri gibi rüya gibiydi. River Plate'den 35 milyon Euro bedelle Barça'ya transfer olan Saviola orada da başarılı bir oyuncu olarak tarihe adını yazdırdı ve eminim Los Galacticos olmasaydı bir şampiyonluktan daha fazlasını kazanabilirdi. Sevilla, Benfica ve Malaga gibi kulüplerde de forma giyen Saviola, 2015'te River Plate döndü ve 2016 yılında emekli oldu. (513 maç - 172 gol - 82 asist)



## SERGEY NIKIFORENKO (HÜCUMA DÖNÜK ORTA SAHA)

**OYUNDA:** Belaruslu Nikiforenko, golcü orta saha dediğimiz tipte bir oyuncuydu. Ama forvete alındığında da gol makinesi olmaya devam ediyordu. Takımınıza katarken çok da zorlanmayacağınız bu oyuncu, forvetiniz cimri oyun yapısı ile dikkat çeken kendi vatandaş Tsiganako değilse forvet oyuncularınızdan daha fazla gol atabiliyordu. Tabii bunun için doğru taktiği de ayarlamak şarttı.

**GERÇEK HAYATTA:** Nikiforenko kariyerine Dinamo Minsk takımında başlamış ve 98'de Shakhtar Soligorsk takımına transfer olmuş. CM'de olduğu gibi beklenen patlamayı yapmasa da ilginç bir şekilde takımına sadık kalarak 2011 yılına kadar bu takımda oynamış ve yine bu takımda emekli olmuş. (228 maç - 53 gol - 27 asist)



## JULIUS AGHAHOWA (ORTA SAHA - FORVET)

**OYUNDA:** CM'in bize orta saha olarak sunduğu Aghahowa yine golcü özellikleri ile ön plana çıkan Nijeryalı bir yetenektir. Daha sonraki oyun versiyonlarında forvet hattında karşımıza çıkan Aghahowa çift forvetin en etkili parçalarından biri oluyordu. Özellikle tekniği ile göz dolduran Aghahowa'yı ben genelde takımda tutmaktan çok 1-2 sezon oynatıp satmayı tercih eden kesimdeyim.

**GERÇEK HAYATTA:** CM'in bize orta saha olarak sunduğu Aghahowa yine golcü özellikleri ile ön plana çıkan Nijeryalı bir yetenektir. Daha sonraki oyun versiyonlarında forvet hattında karşımıza çıkan Aghahowa çift forvetin en etkili parçalarından biri oluyordu.



## FREDDY ADU (KANAT)

**OYUNDA:** CM 4'ün en genç yeteneklerinden olan Adu, üzerine yaptığınız yatırım ile fahiş fiyatlara satabileceğiniz, yeteneği ile göz dolduran bir orta saha oyuncusuydu. Çok hızlı gelişen, çok genç olan, satmak istemezseniz belki 20 sene takımı sırtlayabilecek bir oyuncu olan Adu, CM tarihinde benim için ayrı bir yere sahiptir.

**GERÇEK HAYATTA:** Gana asıllı Amerikan oyuncu Adu, Benfica'ya transfer olarak ABD'den Avrupa'ya geldi. Beklenen gelişimi gösteremeyen Adu, Benfica tarafından sürekli farklı kulüplere kiralandı. Hatta bu süreçte ülkemize yolu düşerek Rizespor'da da oynayan Adu, daha sonra tekrar ABD'ye döndü ve kariyerine orada devam etti. Henüz emekliliğini açıklamamış olsa da 2019'dan bu yana kulüpsüz bir serbest oyuncu olarak hayatına devam ediyor. (241 maç 33 gol 19 asist)

# SPORTS INTERACTIVE'İN RAKİPLERİ

Kimler geldi kimler geçti. Kabul etmek gerekirse, hem öncesinde hem de sonrasında gayet keyifli, ele avuca gelir menajerlik oyunlarıyla karşılaştık

## Sports Interactive Sonrası CM

Eidos, Sports Interactive ile olan anlaşmazlığın ardından CM oyunları üretmeye devam eden Beautiful Game Studios'u kurdu. Sports Interactive döneminde tamamen farklı bir amaçla kurulmak istenen BGS'nin CM oyunları hiçbir zaman eski şatafatına kavuşmadı. CM 5 ile ilk oyununu yayınlayan stüdyo, başarısız bir oyunun ardından CM 2006 ile 3D maç motoruna geçiş yaptı. Ancak bu maç motoru oyuncuların gerçek bir insan süratinde değil, koni şeklinde gösteriyordu. CM 2007 ve CM 2008 ile oyun fazla gelişim gösteremese de CM 2008, SI ayrılığı sonrası oyunlar içinde benim favori CM oyunum oldu. Hatta Nantes'dan transfer ettiğim Mamadou Bagayoko her zaman gol kralı olmayı başardığı için asla

unutmadığım bir oyun da oldu. Bir sonraki yıl ise herhangi bir CM oyunu görmedik ancak 2010 yılında 3 boyutlu maç motorunu nihayet gerçek insan süratleriyle kullanan CM 2010 piyasaya çıktı. Maalesef bu oyun da birçok yeni özellik eklemesine rağmen FM'nin gölgesinde kaldı. CM 2011 ise sadece iOS'da yer aldı ve son CM oyunu olarak tarihe karıştı.



## FIFA Manager

EA, futbol menajerlik oyunları üzerinde görmeyen gelinemeyecek kadar uzun süre çalıştı. Her bir menajerlik oyununun CM ve FM'nin gölgesinde kaldığı doğru olsa da bu oyunların da kendilerine has ve yeterli miktarda oyuncu kitleleri vardı. İlk olarak 1997 yılında FIFA Soccer Manager olarak çıkan yapım, sonraki oyunuyla 2002 yılında kadar The F.A. Premier League Football Manager adını aldı. 2003 yılında yine adını değiştirerek Total Club Manager ismini taşıyan oyun son isim değişikliğini 2005 yılında FIFA Manager olarak yaptı. Son

çıkardığı FIFA Manager 14 ile oyun tarihine karşın menajerlik oyunu, FM'ye göre daha bir arcade havaya sahipti. Ancak kulüp yönetimi bakımında seri boyunca kötü bir oyun olarak görülmedi. FIFA Manager, sadece kulüp yönetiminize değil aynı zamanda menajer olarak özel hayatınıza ve kendi geleceğinize de yön vermenize olanak tanıyordu. Stadyum oluşturmak gibi ilginç işlerle de uğraşabildiğiniz FIFA Manager aslında aynı vizyon korunarak daha fazla bütçe ile ele alınsa günümüzde oldukça sevilirdi.





## LMA Manager

Bugünlerde manyak gibi yarış oyunlarıyla kafayı bozmuş, sadece yarış oyunları üreten ve bunu da oldukça başarılı bir şekilde yapan Codemasters'ın bir zamanlar futbol menajerlik oyunları çıkardığını biliyor muydunuz? LMA Manager her ne kadar bilgi dağarcığım için de yer olsa da bu oyunu Codemasters'ın geliştirdiğini bu yazıyı hazırlarken gördüm ve ağızım bir karışık kaldı. Açıkçası menajerlik oyunlarının PC'de her zaman daha konforlu oynanabilir oyunlar olduğunu düşünsem de konsol oyuncularına ne yapsın arkadaş, taş mı yesinler yani? Codemasters zamanında konsol oyuncularına için çıkardığı LMA Manager oyununun ilkini

1999 yılında PlayStation için yayınladı. Oyunda önemli anları 3D maç motorundan görebiliyor, stadyumu büyütebiliyor ve formaya reklam alabiliyorduk. Sonraki sene arayüz geliştirirken grafikler, stadyumlar ve diğer detaylar bir tık geriye gitti maalesef. Çeşitli yeniliklerle her yıl yayınlanmaya başlayan oyun LMA Manager 2003 ile ilk Xbox versiyonunu, LMA Professional Manager 2005 ile ilk PC versiyonunu yayınladı. Hatta aynı yıl Manchester United tabanında oynadığımız Manchester United Manager 2005 yayınladı. LMA Manager 2007'nin ardından ise yeni bir LMA oyunu görmedik.



## Premier Manager

Kökleri aslında Championship Manager kadar eskiye dayanan Premier Manager, ilk kez sahne aldığı anda birçok oyun gibi futbolun beşinci İngiltere tarafında dönüyordu. Seriyi sevdiiren etkenlerden biri de alt liglerde seçtiğiniz bir takımı en üst lige çıkarıp bir başan hikayesi yazabiliyor olmaları. Arayüzü o vakitlerdeki takibi CM ile kıyaslayınca başka bir dünyadan gelmiş gibiydi.

Stadı geliştirebiliyor, takımımızın gollerine alkış tutabiliyorduk.

Ayrıca birçok kurala uymak üst lige geçiş için oldukça önemliydi. Federasyona bu konuda takılırsanız sıkıntı yaşayabiliyordunuz. Açıkçası milenyum sonrasında bir faktör olmasa da yapım, çeşitli geliştiriciler ile 2012 yılına kadar yeni oyun çıkarmaya devam etti. Hala Steam'de eski oyunları bulunuyor.

## The Manager

Ben kaçırmış olsam da Kürşat gibi dinazorlar için işin başlangıç noktası budur. Vaktiyle nefes alan her bilgisayarda çalışan bu oyunda sadece İngiltere Ligi bulunsada da ufukumuz henüz o kadar açılmamış olduğundan çok dert etmiyorduk. Takımı kampa götürmek, formaya reklam almak, taktik vermek ve -her ne kadar toplam 4-5 animasyondan oluşsa da- maçın

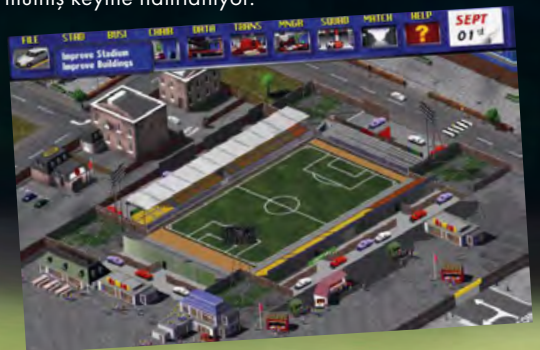
önemli anlarını izleyebilmek gibi kendi döneminin çok üstünde işlerle gelen bu yapımın devamı gelmedi. Bir nesli menajerlik oyunlarıyla tanışması, uzun süre başında tutması, kötü saha içi mekaniklerine rağmen rakibi olmadığından çoğumuzda iz bırakabilmesi sayesinde burada olmayı hal eden bir yapım.



## Ultimate Soccer Manager

Kadro yönetimi, taktik ve gelişim anlamında pek kuvvetli olmasa da bu oyunun muhteşem bir özelliği vardı. Oyunda stadyumumuzu ve çevresindeki tesisleri dilediğimiz gibi geliştirebiliyoruz, bilet parasından tutun da antrenman sahanımıza kadar tüm detaylarla tek tek ilgilenebiliyorduk. Kürşat serinin ilk oyununu çok uzun süre oynamış, sonraki oyunlar da aynı çizgiyi devam ettirmeyi başarmıştı zira. FM'nin rekabetine dayanamayıp meydana çıkan oyun halen bir takımı

büyütmenin ve bunu hissetmenin verdiği müthiş keyifle hatırlanıyor.





Atari ST için piyasaya çıkan oyun, BASIC programlama diliyle geliştirilmiş ve bırakın 3D'yi, 2D maç motoruna dahi sahip olmayan, sadece gösterişsiz bir ekranda geçen yazılar ile maçı takip edebildiğiniz bir oynanış yapısına sahipti. Hatta görselliğin bu derece kit olması nedeniyle Electronic Arts oyunun yayıncısı olmayı reddetti. Sadece İngiltere'nin ilk dört liginin oynanabilir olduğu yapımda sayılı yabancın takım vardı ve bu takımlarda oyuncuların sadece numaraları gözüktüyordu. CM'nin oyun dünyasına kattığı yenilik ise oyuncuların maçtan sonra, performansa bağlı olarak 0'dan 10'a kadar puanlanmaları oldu.

CM'nin ilk versiyonu yeteri kadar ilgi görmese de ondan sonraki sezonla gelen 93/94 sezonu paketi oyun için bir kilometre taşı oldu. C programlama diline geçişin getirdiği avantajlar sayesinde çok daha fazla içeriği barındıran yapımda, artık maç içindeki anlatım da daha detaylıydı. Yurt dışından oyuncu transfer edilebilir olmak büyük bir yenilik iken oyun görsel olarak da geliştirilmiş ve sekiz seçilebilir arka plan görseli sunuyordu. Hatta oyunun Serie A ve Serie B'yi de içeren bir versiyonu o dönemde İtalya futbolu oldukça popüler olduğundan piyasaya sunuldu. Oyun daha sonra çeşitli güncellemeler de alarak oyun içinde en güncel verilerin kullanımına olanak sundu.

CM 2'nin piyasaya sunulması ve özellikle de 96/97 sezonu versiyonu ile oyun büyük yankı uyandırdı ve CM kendi hayran kitlesini genişletti. CM 96/97 ise ilk kez farklı güncellemeler olmadan, ana oyun içinde adanın dışına çıkmamızı sağladı ve Avrupa'nın farklı ülkelerinde takım yönetmemize olanak tanıdı. Bosman kuralı gibi gerçek hayatta uygulanmaya başlanan kuralları da oyuna ekleyen yapımcı ekip, aynı zamanda her sezonda emekli olan oyuncuların yerine yeni genç yeteneklerin ortaya çıktığı

bir sistem kurdu. Oyun böylece kendi kendine altyapıdan çıkma yeni oyuncular oluşturuyor ve sürekli kendini tazeliyordu. Yine ikinci jenerasyon CM'nin bir parçası olan CM 97/98'in dikkat çekici yeniliklerinden biri dokuz farklı oynanabilir ligi içinde barındırması ve ilk defa aynı anda birden fazla ligi simüle edebiliyordu. Tüm bunların Şampiyonlar Ligi ve UEFA kupasının gerçek formatları oyuna eklendi ve kulüp kadroları 32 oyuncuya kadar eklendi. Üçüncü jenerasyon CM oyunları da seri adına bir mihenk taşıydı. 26 Mart 1999'da piyasada kendini gösteren CM 3, dikkate değer arayüz düzenlemeleri, geliştirilmiş maç motoru ve taktik ekranı, kulüpler için genç takım kadroları, dünya çapında daha fazla turnuva, ayarlanabilir antrenman programı ve geliştirilmiş bir oyuncu keşif sistemi gibi yenilikler sunuyordu. 25000'den fazla oyuncu ve kulüp çalışanı içeren bir veri tabanına sahip oyunun en büyük yeniliklerden biri LAN üzerinden yerel ağ bağlantısı kurarak oyunculara ilk kez multipla-

yer seçeneği sunmasıydı. 16 oyuncuya kadar destekleyen multiplayer versiyonu sayesinde oyuncular aynı oyun dünyasında menajerlik deneyimi yaşayabiliyorlardı. Oyunun 99/00 ve 00/01 versiyonları aslında yeni ligler ve yeni oyuncular eklemek dışında çok büyük yenilikler barındırmıyorlardı. CM 3 aslında önceki CM oyunlarına göre daha profesyonel bir ekip tarafından hazırlanmış, iki ortağın evlerinde geliştirildiği bir yapım olmaktan çıkmıştı. CM 01/02 ile üçüncü jenerasyon CM pek çok oyuncunun favori CM oyunlarından biri oldu. Hatta bu öyle büyük bir patlama yaptı ki oyun hala belirli bir kitle tarafından 20 yıl sonra dahi oynanmaya devam ediyor. 01/02, CM 3'e çok büyük yenilikler katmamış olsa da yapımcı ekip PC Gamer'a, aslında bu patlamayı CM 3'ün piyasaya sürüldüğü ilk dönemde bekliyorduk itirafını da yapmıştı. Özellikle CM 01/02 ve ardından tasarımı elden geçirilen 03/04 biz oyuncular için bazı ömrümüz boyunca unutmayacağımız bazı isimleri hafızamıza kazandı. Bu konuya da daha sonra detaylıca değineceğim. Ancak CM 4'e doğru giderken Sports Interactive ve Eidos arasında yaşanan bazı gergin anlar yeni bir efsanenin doğuşunun habercisiydi.

### Ayrılığın ayak sesleri

Önceki yıllarda gösterdiği gelişim sayesinde artık CM bir ekol haline gelmiş ve ciddi bir fan kitlesi oluşmuştu. 28 Mart 2003 tarihinde CM 4 piyasaya sunuldu ve oldukça büyük bir yenilik ile oyunu 2D maç motoru eklenmişti. Artık küçük daireler halinde de olsa oyuncuların nasıl oyun kurduklarını, nasıl kademe yaptıklarını, savunma ve hücumdaki hareketlerini görebiliyorduk. Bunun yanı sıra CM 03/04 üzerine eklenen 4 lig sayesinde oyundaki oynanabilir lig sayısı 43'e yükselmışti. Tüm bu yenilikler sayesinde yeni CM çıkışı yaptığı ilk gün, o güne kadar İngiltere'de en hızlı satan oyun olarak rekor kırdı.

Tam da bu noktada Eidos ve Sports Interactive (SI) arasındaki ipler tümüyle koptu. SI aslında oyunun yeni bir isimle piyasaya sürülmesi-





nin riskli olduğunu düşünse de yeni oyunu geliştirmek için gerekli tüm verilere sahipti. Championship Manager isim hakları Eidos'da kalırken yeni bir efsane gün yüzüne çıktı. Eh, biz oyuncular ise bu hamlenin ardından haykırdık.

### Hoş geldin Football Manager!

CM'nin Eidos'un elinde kalmasıyla gelişen akıbetine buralarda yer alan bir kutuda değineceğim. Ama şu anki ana konumuz SI'ın geliştirdiği oyun üzerine ve FM zaten CM'nin küllerinden doğan bir anka kuşu. Yapımcı ekip oyunun ruhani devamı olan FM'yi hazırlarken önceki oyunun geliştirme araçlarına sahip olmasalardı yeni oyun için en az 5 yıllık bir hazırlık sürecine girmeleri gerektiğini belirtiyordu. Yeni oyunun yayıncılığını üstlenmesi için Sega ile anlaşan SI, 5 Kasım 2004 tarihinde ilk FM oyunu olan FM 2005'i piyasaya sürdü. Oyun sadece ufak yenilikler sunuyor olsa da SI ekibinin verdiği güven ile satış konusunda başarılı bir dönem geçirdi. Aynı zamanda FM 2019'a kadar devam eden menajer adam kapağı da bir ikon haline geldi. Aslında oyun FM 2009'a kadar büyük yenilikler barındırmadan kendini ufak adımlarla geliştirmeye devam etti. FM 2006 ile gelen takım konuşmaları, basitleştirilmiş antrenman penceresi, yardım ipuçlarının

yanına FM 2007 ile geliştirilmiş scout ve antrenör sistemi medya ile daha verimli ve detaylı etkileşim gibi özellikler eklendi. FM 2008 bir hayli sönük kaldı ve elden geçirilen maç motorunun yanı sıra transferleri takip edebileceğiniz yeni bir pencere ile çeşitli arayüz geliştirmeleri yapıldı. 3 Eylül 2008 tarihinde ise FM ilk kez üç boyutlu maç motorunu kullanan bir yapımcı ile kendini gösterdi. Genel olarak beğenilen oyun üç boyutlu maç motorunun yanında kadın menajerleri ve çalışanları da oyuna eklemekle kalmıyor artık asistan menajerinizi de detaylı raporlar almanızı sağlıyordu. Aynı zamanda antrenman sistemi de detaylandırılmış, takımla maç içi iletişim, medya iletişimi gibi konularda gelişim sağlanmıştı.

### Adım adım mükemmelle

Aslında Football Manager hiçbir oyunda çok büyük yenilikler eklemeyi. Yani bir oyundan diğerine geçerken hiçbir zaman büyük bir şok yaşamadık ya da bomba etkisi yaratacak bir gelişme ile karşılaşmadık. 3D maç motoru ile oyun oynamak oldukça eğlenceliydi ama çeşitli sorunları da yok değildi. O günden beri hala her bir oyun piyasaya çıktığında aynı tip gol yeme ve gol atma gibi sorunlar 3D maç moto-



## CM'DEN FM'YE BİR EVRİMİN HİKAYESİ

runun eğlencesine limon sıkıyordu. Ancak her yıl gerçekleşen küçük değişiklikler sayesinde şu andaki FM ile 2009 yılı arasındaki FM arasında büyük fark olduğu da bir gerçek. Transfer ve scouting sisteminin çok daha fazla detaya sahip olması, arayüzün tamamen değiştirilip daha kullanışlı hale getirilmesi, kulübün tüm parçaları ve medya ile daha iyi iletişim, 3D motorun daha iyiye giden yapısı, futbol direktörü sisteminin getirilmesi gibi yenilikler ile bugünlere geldik. Açıkçası oyunun özellikle 2013 yılı sonrasında büyük bir tekrara düştüğünü ve getirilen yeniliklerin sanki tek bir oyunun güncellenmesi tadında geliştiğini düşünüyorum. Şu yadsınamaz bir doğru ki günümüzde dahi Sports Interactive'in CM ve FM oyunları oyun tarihindeki açık ara en iyi menajerlik oyunu olduğu gibi en iyi spor oyunu olma potansiyeline de sahip. Yine de artık geliştirici ekibin konfor alanını terk ederek tamamen sıfırdan geliştirilmiş bir maç motoru gibi daha devrimsel hamleler yapması gerektiğini düşünüyorum.

Football Manager görünen o ki daha yıllarca devam edecek bir seri. Futbolseverler olarak iliklerimize kadar işlemiş bu sporu bu kadar heyecanla yaşayabileceğiniz en iyi oyun serilerinden biri. Hatta bir adım öteye götüreyim benim için FIFA'nın PES'in yanında bir futbol oyunu ve hatta bir simülasyon oyunu olarak zirvenin sahibi. FM 14-19 arasında bir miktar durgunluk dönemi geçiresem de FM 19 ile tekrar ateşlenen menajerlik hayallerimi FM 21 ile devam ettirmek için sabırsızlanıyorum. ♦ Enes Özdemir



PS5 ÖZEL

# AN AR ŞI Sİ ST



Anarşi metre

# FINAL FANTASY XVI



Şimdi ne oldu, bu PS5 yayını başladı, gittim açtım ben de izliyorum; bir ara kafamı çevirdim az, oyunun ismi cismi kaçmış... Belli Japonların elinden çıkmış oyun. Efektler, bir şeyler derken tanıdık birkaç yaratık gördüm, dedim herhalde başka oyunlar da kullanıyor bunları... Gösterilenler o kadar yavandı ki bunun yepyeni bir Final Fantasy oyunu olduğunu asla anlayamadım.

Ulan Square, ne yaptın öyle ya? Seriyi 7-8-9 diye yükselttin, sonra düştük de düştük. Eskiden bir ihtişamı olurdu FF oyunlarının, çağı belirlerdi gördüklerimiz;

şimdi sıradan, vasat bir oyundan ötesi değil şu gösterdiğin. Desen ki yan bir FF oyunu, ona da eyvallah ama serinin yepyeni bir ana oyunu olarak bu oyunu göstermen olacak iş değil. Fragmanda bir ara yaşlı bir adam gösterdin ya, masadan mı ne kalkıyordu... Mesela oradaki görsellik PS3'ten mi alınma? Oyunu PS3'te mi geliştiriyorsun? Valla Square FFXIII Remake'ten sonra şu oyun hiç çekilecek gibi değil, sen istersen seriyi başkasına devret, emin ol daha iyi iş çıkartırlar. Olur mu? Bence oldu bile.

# HOGWARTS LEGACY



Oğlum eskidi Harry Potter eskidi... Git sor bu oyunun hitap edeceği kitleye, "Harry Potter'ı izlediniz mi?" de, sana Fortnite danslarından birini yapsın. Bu dandik filmi sevenlerin hepsi 40'ına merdiven dayadı, gidip bebe gibi Hogwarts bilmem ne mi oynayacaklar? Geç kaldığınızı illa ben mi söyleyeyim?

Hayır bir de Star Wars gibi kapsamlı bir evren de yok ki ortada seneler geçse de malzeme yumurtlasın. Zaten başroldeki velet her şeyi götürüyordu, o olmadan ortada latince den çakma kelimelerle

söylenen büyüler ve bir de o okul kalıyor, ötesi yok.

Bu işin kaymağını yemek istiyorsanız, konuyu çok daha önceden düşünecektiniz. Şimdi artık ancak üç-beş kişiye oyunu satıp, "Tüh, kar edemedik." diye etrafta dolanırsınız, ötesi de olamaz. Harry Potter'cular, siz de gördüklerinize aldanmayın. Ben izledim fragmanı, bir numara yok oynanışta. Hele ki PS5 oyunu olarak, hiçbir numara yok. Sıfır. Haydi gidip büyü çubuğunla oyna yapımcı kardeşim, bırak bu işleri. Haydi...

# MARVEL'S SPIDER-MAN: MILES MORALES



Öff valla artık... Sonra ne gelecek, Spider-Girl: Gwen Stacy falan mı böyle paralel evren mantığında? Bakın sevgili okur arkadaşlarım, bu yapımcılar çok çakal. Adamlar gidip tüm şehri modelledi ya, onu kaldırıp kenara koymayacaklar tabii, hazır oyun alanı varken karakteri değiştirip aynı oyunu bize itelemeye çalışıyorlar. Çakmayalım diye de kar yağdırmışlar, biz de yiyeceğiz, "Aa, yeni oyun!" diye. Ama yemezler! Git oraya çakma Örümcek-Adam'ı koy, iki de farklı yetenek ekle, ne oldu sana, yeni oyun... PS5'e özel de ne yenilik var halen anlayabilmiş değiliz. Gamepad'i çok etkin kullanacakmış, bilmem ne... Ne yapacak

alet, evimizdeki duvara ağ mı atacak? Bunlar hep kandırmaca, göz boyama... Yemeyin.

Bir de bu adamlar ne yaptı gördünüz mü; oyunu PS5'e özelmış gibi itelediler itelediler, sonra son anda çat, "Ehe, PS4'e de hazırlıyoruz." Bakın bunu da yemeyin, "PS4'çüleri de düşündüler, yaşasın!" diye sevinmek kandırıldığının göstergesidir. Adamlar tüm bu desteği daha da çok para kazanmak için yapıyor. Bir milyar tane PS4 sahibini görmezden mi gelecekler; onların paralarını da alacaklar tabii.

Ben bu yemi yutmuyorum gençler, siz de yutmayın. Püh sana Insomniac!

# 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

EKİM SAYISI BAYİLERDE

TAKİP EDİN [howitworks.com.tr](http://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](http://dergiburda.com) • [n11.com](http://n11.com) • [gittigidiyor.com](http://gittigidiyor.com) • [hepsiburada.com](http://hepsiburada.com) • [amazon.com.tr](http://amazon.com.tr)





# İNCELEME

Sayfa  
44

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

## WASTELAND 3

Fallout serisine uzanan yolları döşeyen Wasteland, altı sene sonra tekrar bizlerle.

## İNCELEME

**Yapım** Crystal Dynamics, Eidos-Montréal

**Dağıtım** Square Enix

**Tür** Aksiyon

**Platform** PC, PS4, PS5, XONE, XSX, Stadia

**Web** [avengers.square-enix-games.com](http://avengers.square-enix-games.com)







**MARVEL**

# AVENGERS

**EKİBİ YENİDEN TOPLUYORUZ!**



müş olan Marvel evreninde süper güçlerini saklaması ve Avengers biraderleri bulup A.I.M. adlı ne idiği belirsiz kuruluşa karşı savaşması gerekiyor.

Doğruyu söylemek gerekirse ben oyunu o kadar hiçbir fikrim olmadan açmışım ki dümdüz, diğer örneklerden ayrılmayan bir süper kahraman oyunu oynayacağımı sanıyordum. Buna karşın, hikayenin başlangıcı ve ara sahneler beklediğim çok çok üstünde kalitedeydi. Öyle ki, çoğu oyunda karşılaşmadığım bu sahneler bana yeni bir MCU filmi izliyormuşum gibi hissettirdi. Hatta çok ciddiyim, keşke daha fazla ara sahne olsaydı. Keşke Kamala'nın güçlerini yeni kazandığı ve içinde bulunduğu duruma adapte olmaya çalıştığı bir süreci de görseydik. Benim için bir tık üzücüdür ki bunları atıyor, beş sene sonrasında direkt aksiyonun ortasına dalıyoruz. A.I.M. etrafına fıldır fıldır gezip süper güçlere sahip insanları toplar, evlat olsa sevimleyecek MODOK da insanları kobay gibi kullanırken, Kamala babasına "Ben Mervelerdeyim," diyerek Avengers ekibini bir araya toplamaya gidiyor (harikası Kamala). Böylelikle her köşesi ölümcül robotlarla süslü yolculuğumuza başlıyoruz. Çok geçmeden karşılaştığımız ilk süper kahraman ise her zamanki gibi güçlerinden nefret eden müthiş kaprisli ve nazlı süper kahramanımız Hulk, yani namı diğer Bruce Banner oluyor. Bruce Banner'a nedense gram sempati duymayan biri olarak Marvel's Avengers'taki versiyonu şaşırtıcı biçimde en

Herkesin küçükken hayran olduğu bir kahramanı vardır. Hele ki bir geek olarak büyüdüyse, onca fantastik evrenden en az biri hayal gücünüzü ele geçirmiş ve oradaki kahramanlarla tam anlamıyla yakın birer dost gibi hissetmenize neden olmuştur. Benim için bu, Harry Potter evreniydi. Tam da çocukluğuma denk gelmiş olan Harry Potter, bende öyle bir etki yaratmıştı ki kendimi Hogwarts mezunu bile sayabilirim. Ciddi ciddi Hermione kadar büyü biliyor, Hagrid kadar sihirli yaratık görüyor, Dumbledore'u Harry'den bile iyi tanıyordum. O yıllarda -her ne kadar gerçek olamayacağını bilsem de- en büyük hayalim bu kahramanlarımı tanımak, azıcık da olsa onların hayatına dahil olmaktı. Bu yüzden Marvel's Avengers'ın ana karakteri Kamala'yla tanıştığım da bu genç kıza karşı müthiş bir sempati duydum.

Kendisini yaşatlarından ayıran herhangi bir özelliği bulunmayan Kamala'nın Avengers'lara karşı duyduğu hayranlık bana kendi çocukluğumu hatırlattı. Hikayenin daha ilk dakikalarında, bir çeşit süper kahraman fuarı diyebileceğimiz A-Day'i gezerken yaşadığı samimi heyecan, babasıyla diyalogları, hayranı olduğu kahramanları gördüğü an yaşadığı coşku oyunun hem en doğal hem de en güçlü sahneleriydi. Şahsen ben bile sanki yıllarca okuyup izlediğim Avengers karakterleriyle karşılaşmışım gibi komik bir sevinç duydum. Ardından, bu şanslı büyücü ne olacak da sıradan bir çocuktan çizgi romanlardan tanıdığımız Ms. Marvel'a dönüşecek derken fuarda hiç beklemediğim bir patlama oldu. Ben, "Aman kızın babişkosu kayboldu, aman ortalık kötü adam doldu," diye sağa sola koşturmaya başlamışım ki hikaye beni laps diye alıp beş yıl sonrasına götürdü.

### Film gibi bir hikaye modu

Şimdi ben de sizi alıp oyunun en başına götüreyim. Marvel's Avengers'ı açtığımızda karşımıza Campaign Mode ve Avengers Initiative isimli iki seçenek çıkıyor. Daha

oyuna henüz girdiğimiz ve bir bebek misali dünyadan bihaber olduğumuz için tabii ki campaign mode'ü yani hikaye modunu seçiyoruz.

İşte bu modu seçtiğimiz anda oyun, yukarıda bahsetmiş olduğum A-Day felaketiyle yüzleştiriyor bizleri. Biz neler oldu, neler bitti diye merak içinde beklerken aradan beş yıl geçiyor ve Avengers'ın dağıldığını, süper kahramanlığın artık o kadar da popüler bir meslek olmadığını görüyoruz. Yaşanan patlama Stark Endüstrisi ve Bruce Banner'ın son araştırmalarından kaynaklandığı için, her fırsatta Avengers'ı günah keçisi ilan etmeye yer arayan anti-süper kahramancılar sonunda istediklerine ulaşmış, bütün kahramanların göz önünden kaybolmasını sağlamış. Üstelik bu patlama ne hikmetse ülkenin her yerinde süper güçlere sahip yeni insanların ortaya çıkmasına sebep olmuş.

Tahmin edeceğimiz üzere, kaderinde Ms. Marvel olmak yazan Kamala da bu süper güçlerden nasibini almış olarak yeniden bizimle buluşuyor. Biraz Bay Fantastik'i anımsatan bu güçler sayesinde genç kızımız vücudunu paket lastiği gibi esnetebiliyor veyahut devasa yumruklara sahip olabiliyor. Ne yazık ki, tam anlamıyla 1984'e dönü-





sevdiğim karakter oldu. Görünüşü aşağı yukarı Mark Ruffalo'ya benzese de yapılan ufak tefek değişiklikler o kadar cuk oturmuş ki oyundaki diğer tüm karakterleri geride bırakmış.

### Biraz süper kahramanlık yapalım

Yukarıda bahsetmiş ve yarın yokmuşçasına övmüş olduğum o güzel sahnelerden sonra, birbiri ardına atıldığımız görevler söz konusu olduğunda ne yazık ki bir şeyler tam olmamış hissettiriyor. Hem hikaye modunda hem de çok oyunculu modda girdiğimiz görevler o kadar birbirine benziyor ki daha çayınız bitmeden durmaksızın aynı şeyi yapıyor gibi hissetmeye başlıyorsunuz. Üstelik oyunun platform mekaniklerinde ciddi sıkıntılar da var. Yani basit bir parkur geçişini o kadar çok tekrar ettim ki bazen, fenalık geldi.

Üstelik bu durum bazı noktalarda insanın hikayeden de kopmasına sebep oluyor. Daha biz iki adamı zor bir araya getirmişken, nereden geldiği belli olmayan S.H.I.E.L.D. elemanları ortaya çıkıyor ve bize niyeyse görev vermeye başlıyor. Bu durum her ne kadar işleri tamamen batırmasa da hikaye modunun en zayıf tarafı olduğunu söyleyebilirim.

Halbuki başlangıçta, aşağı yukarı bir Marvel oyunundan bekleyebileceğimiz mekaniklere sahip dövüşlerin gayet eğlenceli olduğunu düşünmüştüm. Üstelik ana hikaye görevleri sırasında yer yer farklı karakterlerle işe koyulup onların mekanikle-

rine alışmak oldukça keyifliydi. Her ne kadar temelde aynı tuşları kullanarak oynuyor olsak da tüm kahramanların kendilerine has güçleri, onlara özel oynanışlar geliştirmemize olanak tanıyordu. Buna ek olarak, oyuna yerleştirilmiş olan RPG öğeleri sayesinde zamanla tecrübe puanı toplayıp her kahraman için yeni hareketler de açabiliyorduk.

Olayların ufaktan anlamsızlaşmaya başlamasıysa eşya toplama kısmında gerçekleşiyor. Normalde, herhangi bir RPG oyununda görebileceğimiz üzere, sağda solda çeşitli eşya ya da aksesuarlar bulup bunları karakterlerimize ekleyebiliyoruz. Marvel's Avengers da görevler sırasında kahramanlarınızın güç derecelerinin yeterli olması adına sizi bu eşyaları toplamaya teşvik ediyor. Bununla birlikte, bu eşyaları giydiğim zaman karakterlerimde nasıl bir gelişme olduğunu inanın anlamadım. Oyun görevleri sizin güç seviyenize göre verdiği için zaman içerisinde kat etmiş olduğunuz gelişmeleri de çürütmüş oluyor. Demek istediğim şu ki, zaten adım başı karşıma çıkan sandıklardan topladığım eşyalar benim görevler için yeterli seviyeye ulaşmamı sağladı. Karşıma çıkan düşmanlar da benim seviyeme göre oldu. Bunun dışında, ekstra bir şeylerin peşinde koşmak beni daha güçlü yapmadı.

Yani, zaten yeri geliyor Hulk'a +1 güçlenme sağlayacak bir eşya ile karşılaşıyorsunuz. O +1 envantere yer kaplamak dışında ne işe yarayacak vallahi hiç bilmiyorum. Bu eşyaların kozmetik olarak da oyun içi kıyafetinize eklenmediği hesaba katılırsa loot

## HİKAYE SONA ERDİKTEN SONRA...

Marvel's Avengers'ın yaklaşık 10 saatlik hikaye modunu bitirdiğimizde oyunun çok oyunculu Avengers Initiative kısmına atıyoruz. Burada da yeni bir görev zinciriyle karşılaşıp gıcık olduğumuz A.I.M. ile savaşmak için yeni sebepler buluyoruz. Bu noktada karakterinizi biraz daha geliştirip yeni eşyalar bulmamız gerekecek. Aslında demek istediğim şu ki, muhtemelen hikaye modunu karakterinizin ortalama olarak 15. seviyede tamamlamış olacaksınız. Daha sonrasında endgame olarak da adlandırılan, hikaye ardından atılacağınız çok oyunculu kısımda karakterinizi 50. seviyeye kadar yükseltebiliyorsunuz. Topladığınız eşyalar da seviyenize eklendiğinde, 150 seviye göreve kadar yapabilir hale geleceksinizdir. Bunun ne çok zor ne de çok kolay olduğunu söyleyebilirim. Bu noktada belki de en yapılması doğru olan şey oynamayı en sevdiğiniz karaktere karar verip onu yükseltmek olacaktır.





yapmak gayet anlamsızlaşıyor. Aslında hazır her kahraman için ayrı eşyalar buluyorken (örneğin Kamala için bileklik, Iron Man için de göğsüne yerleştiği elektromanyetik teknolojik bıdı bıdı buluyoruz) bunların oyun içindeki kostümleri de azıcık değiştirmesi sağlanabilirdi. Bunun yerine, bulduğumuz eşyaların biri diğerinden çok farklı görünmüyor. Doğrusu, ben bir noktadan sonra etrafta sandık aramayı kestim. Yolumun üstündeki sandıkların yeterli olduğunu görünce, ne bulduğuma da çok bakma ihtiyacı duymadan ara ara karakter sayfasını açıp elimdeki en güçlü eşyayı takip diğerlerini direkt yere attım.

Bununla birlikte, oyun içinde gerçek bir fark yaratan ve size bazı yararlı özellikler veren birtakım artefaktlar da mevcut.

### Çoklu oyuncu da var!

Avenger Initiative'in bir diğer ve en önemli farkından bahsetmek gerekirse, burada hikaye modunun aksine online olarak dörder kişilik takımlarla göreve gidiyoruz. Takımımızı arkadaşlarımızla ya da dünyanın herhangi bir yerinden bağlanan diğer online oyuncularla kurabilirsek de hiçbiri olmadığında yapay zeka yardımcımıza yetişiyor. Yardımcımıza yetişiyor diyorum çünkü, tahmin edersiniz, oyunun sizi başka oyuncularla eşleştirmesini beklemek bayağı uzun sürüyor. Daha da kötüsü, diğer oyuncularla oynarken iletişim de kuramadığınız için telepatiyle falan anlaşarak görevi tamamlamaya çalışıyorsunuz. Olmadı bari yapay zekayla girelim dedüğünüzde ise... İşte o zaman görüyorsunuz ki yapay zekanın "zekası" Boston Dynamics'in robotlarını aratmıyor. Buradaki görevlerin özellikle nispeten daha üst seviye olanlarını yapay zeka ile geçmeye çalışmak cidden can sıkıcı. Normal şartlarda bile aynı görevi defalarca yapmanız gerekirken, çok oyunculu modda tek başınıza mücadele etmek iyice içinizi daraltıyor. Örneğin bana Battlefield'ı anımsatan alan kontrolü görevlerinde, ben tek başıma küçük alanın ortasında bir

dünya düşmana karşı durmaya çalışırken, gerçekten yapay zeka dostlarımızın nerede ne haltlar yediğini anlamadım. Sonuç olarak geriye en mantıklı seçenek olarak diğer arkadaşlarla oynamak kalıyor ki bu benim deneme şansını bulmadığım bir şey.

Şimdi eğri oturup doğru konuşalım (niye eğri oturuyoruz?); hiçbirimizin öyle "Hadi, hep birlikte Marvel oyunu alalım," diyebileceğimiz bir arkadaş grubumuz yok. Yani, açıkçası aynı oyunu almaya bir arkadaşımızı bile ikna etmek için yeri geliyor akla karayı seçiyorken bir de kendimize ekip mi kuracağız? Dolar aldı başını gidiyor, oyun fiyatları uçmuş. Millet uzun zamandır beklediği oyunları bile almak için indirimleri bekliyor, bir oyunu alırken iki kere düşünüyor. Şimdi biz gideceğiz, topluca Marvel's Avengers alacağız da çok oyunculu modda arkadaşlarımızla oynayacağız... Sanırım bu pek çoğumuz için gerçek dışı bir senaryo. Sonuç olarak kaldık yapay zekaya. :) He, eğer "Ben üç arkadaşımı ikna ettim. Sence birlikte oynamak için almamıza değer mi?" dersiniz; bence çok değil. Yani, tabii ki oyun genel olarak oynamaya

değer, ancak çok oyunculu mod şu haliyle oldukça eksik kalmış; bence kısa zamanda sıkılırsınız. Ne karakterimize yaptığımız geliştirmeler ne de görev çeşitliliği açısından henüz oyun çok bir şey vaatmiyor. Görevlerin bir kısmı ilginç olsa da çoğu için bunu söylemek mümkün değil. Örneğin bazı görevler o kadar kısa sürüyor ki, online oyuncularla oynamaya kalktığınızda lobide bekleme süreniz oyun sürenizi geçecektir. Kendi arkadaşlarınızla ya da sevgili yapay zeka ile oynadığınızda da bir noktadan sonra artık kendinizi tekrar etmeye başlıyorsunuz. Düşmanlar, binalar, dövüş stilleri ve toplanabilirler tüm görevlerde aşağı yukarı aynı. Benzerliklerden ötürü, bir A.I.M. tesisini ziyaret ettiğinizde aslında hepsini ziyaret etmiş gibi oluyorsunuz. Hal böyle olunca oyun sizi gerçekten içine çekecek bir içerik sunmıyor. Karakterlerinizde yapmış olduğunuz geliştirmelerin etkisini net bir şekilde göremediğinizde RPG oyunların insanı avucuna alan o bağlayıcı etkisi de ortadan kalkıyor.

### Beşinci günün şafağında yeni içerikleri bekleyeceğiz

Bir şekilde Crystal Dynamics, Marvel's Avengers'ın uzun soluklu bir oyun olması için elinden geleni yapmış gibi. Nitekim, hikaye modu ve çok oyunculu modun yanı sıra oyuna eklemiş olduğu günlük görevler de oyuncuların hikaye bitse bile her gün oyuna girip aktif olmasını beklediklerini gösteriyor. Şahsen, oyuna tamamlanacak bazı challenge'lar koymalarının, karakterlere geliştirilebilir yeni özellikler eklemelerinin bu noktada daha fazla bağlayıcı olacağını düşünüyorum. O zamana kadar, dürüst olmak gerekirse, neden girip her gün A.I.M. robotlarına dalayım?

Yine de güzel haber şu ki Crystal Dynamics ilerleyen zamanlarda oyuna yeni karakterler ve içerikler ekleyeceğine dair de bir söz verdi. Baştan çok umutlanmamak lazım, ama önümüzdeki aylarda oyunun nasıl şekillene-





## OYUN SÜRESİ

**İlk 1 saat** ◆◆◆◆◆

Henüz oyunun mekaniklerini bilmediğimizden hikaye moduna dalıyor ve bir sinema filmi andıran sahneleri hayran hayran izliyoruz.

**İlk hafta** ◆◆◆◆◆

Muhtemelen hikaye modu bittiği için yavaş yavaş günlük görevler ve çok oyunculu mod arasında oyalanmaya başlıyoruz.

**İlk ay** ◆◆◆◆◆

Bu noktada sıkılıp oyunu bırakacağımızı düşünüyorum. Tüketilecek içerikler hala var olsa da artık hepsi birbirinin aynı.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %20** Karakter sayfalarında dolanıyoruz.
- %25** Çok oyunculu görevler için takım arkadaşı arıyoruz.
- %55** A.I.M. tesislerinde robot adamları dövüyoruz.



## ARTI

- + Akıcı hikaye
- + Etkileyici karakterler
- + Dövüş mekanikleri

## EKSİ

- Tekrar eden görevler
- Loot sorunları
- Çok oyunculu modda takım arkadaşı bulmak

## SON KARAR

Marvel's Avengers, başarılı karakter tasarımları ve merak ettiren hikayesiyle kalplere kazınabilecek bir yapım olabileceken, doğru işlenmemesi sebebiyle biraz kalplerde kırıklık yaratan bir oyun olmuş. Yine de belki, ilerleyen zamanlarda bizi bekleyen güncellemelerle kendini geliştirebilir.

**70**



ceğini de merak etmiyor değilim. Sonuç olarak, oyun hala geliştirilmeye açık ve eklenebilecek birkaç yeni mekanikle gerçekten de yapım ekibinin hedeflemiş olduğu gibi oyuncuyu her gün o konsolun başına oturtacak bir çalışma ortaya konulabilir.

Kaldı ki oyun şu haliyle bile tüketilebilir pek çok içeriğe sahip. Ha, bir yerden sonra tekrara bağlıyor mu? Bağlıyor. Yine de ortalama 10 saat süren hikaye modu, bana sorarsanız, kesinlikle oynanmaya değer. Hatta tam da bu yüzden, oyunun bir hit olmasını engelleyecek eksiklikler beni bayağı hayal kırıklığına uğrattı.

### Bir yazının daha sonuna geldik

Önce övdüğüm, sonra gömdüğüm bu oyun için artık daha fazla uzatmadan son sözleri söyleyebilirim. Açıkçası, Marvel's Avengers benim için oynaması hoş bir oyun oldu. Zaten, herhangi bir oyunun hikayesi güzel olsun, ben bayıla bayıla oynar, hiç de laf ettirmem. Amma ve lakin, yazı içinde belirtmiş olduğum gibi oyun fiyatları biraz can yakıyor. Üstelik her oyuncu farklı şeylerden hoşlanıyor. Bir yazı yazarken, esasında ne kadar subjektif olsam da hangi oyuncu neyden hoşlanır, neyden nefret eder göz önünde bulundurmaya çalışıyorum. Bu sebeple, tüm detaylara olabildiğince

değininip, aslında kararı size bırakıyorum. Kendimce düşüncelerimi son olarak bir toparlamam gerekirse, Marvel's Avengers, hikaye modunda benim bir süper kahraman oyunundan beklediğimden fazlasını sundu. Mimiklerine kadar etkileyici bir şekilde işlenmiş olan karakterler insana kendini bir MCU filminde hissettiriyor. Bununla birlikte, dövüş mekaniklerinde de çok eğlenmiş ve aynı oyun içerisinde farklı karakterlerle farklı stillerle dövüşmeyi çok eğlenceli bulmuş olsam da nihayetinde oyunun büyük bir kısmını oluşturan görevler uzun süreçte sıkıcı olmuş ve platform mekanikleri de pek oturmuş gibi gözüküyor.

Elbette, oyunların büyük bir kısmında aslında aşağı yukarı bir yerden sonra aynı şeyleri yapmaya başlıyoruz. Kaldı ki bıkmadan usanmadan aynı mobil oyunları da oynayan birisiyim. Ancak, hepimizin üşenmeden her gün girip oynadığı oyunlardaki keyifli challengelar ve uğraşmaya değer ödüller bizi bu oyunlara bağlayan unsurlar oluyor. Marvel's Avengers'ta da ne yazık ki yetersiz olan bu kısımların geliştirilmeye açık olduğunu düşünüyorum.

◆ **Berçem Sultan Kaya**



**Yapım** inXile Entertainment **Dağıtım** Deep Silver **Tür** RPG  
**Platform** PC, PS4, XONE **Web** [www.inxile-entertainment.com/wasteland3](http://www.inxile-entertainment.com/wasteland3)

# WASTELAND™ 3



## KURŞUN ADRES SORMAZ Kİ!

*// On altı saat sonra geri döndüğümüzde kamptaki adamlara anlattığımız –ve yayınladığımız- kaçamak hikayeyi yineledim. Şimdi bana düşen korkunç görev, bu anlatının merhametli boşluklarını, o dağların ardındaki gizli dünyada gerçekten gördüklerimizin –Danforth’u sonunda bir ruhsal çöküntüye iten keşiflerin- sezindirmeleriyle doldurmak. Keşke, o bir tek kendisinin gördüğüne inandığı –belki sadece bir sinirsel aldanma ve belki de bardağı taşıran son damla olan- şey hakkında gerçekten ağzını açıp tek bir kelime olsun ekleyeydi; ama buna şiddetle karşı çıktı. Tüm yapabileceğim, benim de paylaştığım o gerçek ve elle tutulur şokun ardından, uçak rüzgârını işkence ettiği dağ geçidinden hızla süzülürken, onu çığlık çığlığa bağıratan şey hakkındaki bağlantısız fısıltılarını aktarmak. Bunlar söyleyeceğim son şeyler olacak...”*

H.P. Lovecraft’ın Deliğin Dağlarında isimli kitabında bulunan bu paragraf, Wasteland oyunlarını deneyim ettiğimde her daim aklıma gelir. Post Apokaliptik dünya birçokları için bilindik hatta günümüz dünyası için bilim kurgudan ziyade, potansiyel bir gerçeklik anlamına gelmiştir. 20. yüzyılda yaşanan savaşlar ve yıkımın, 21. yüzyılda da hem insan hem de doğanın bir arada getirdiği farklı bir yıkım ile yola devam etmesi, sanıyorum Post Apokaliptik dünyayı, bilim kurgu edebiyatından uzun süre önce çekip aldı. Benim içinse H.P. Lovecraft’ın anlatımının içerisindeki karanlık ve umutsuzluk, tam da bugün içerisinde yaşadığımız dünyayı ifade etmemi sağlıyor. Yani fantastik bir delilikten ziyade, daha önce görmeyi reddettiğim bir gerçeklik. Bu bağlamda, özellikle Wasteland ve benzeri atmosferdeki oyunları deneyim ederken, hep Deliliğin Dağları aklıma

gelir zira aklını yitirmek ile yitirmemenin iki farklı ama bir o kadar da aynı olduğu nokta olduğunu düşünürüm... Evet, en sevdiğim okur insanlar; nihayet Wasteland 3 piyasada ve birazdan sizler için bu karanlık dünyanın içinden geçmeye çalışacağım. Onlarca, yüzlerce saatlik oyun içeriği ve bir devam yapımı olarak Wasteland 3, bakalım ne gibi bir dünyayı beğenimize sunmuş!

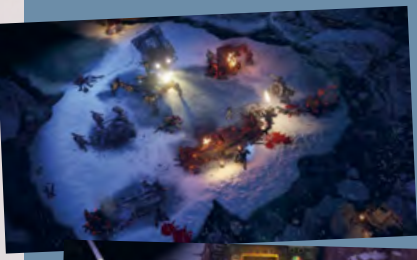
### Nereden, nereye

Öncelikle gözünden kaçan okuyucularımız için Wasteland’in tarihçesine bakmadan ilerlemek yanlış olacaktır. İlk Wasteland oyunu, 1988 yılında önce Apple II, akabindeyse Commodore 64 ve MS-DOS formatları için üretildi. Yeni işletim sistemleri için düzenlenen oyun, 2013 yılında Steam ve GOG gibi platformlarda satışa çıktı ki 2020 yılında da Remastered versiyonu üretildi. Her ne kadar ilk oyun başarılı bir yapım olsa da devamı

Wasteland’in finansal başarısının haricinde, 1997 yılında üretilen Fallout isimli muazzam oyuna kaynak olması, sanıyorum çok daha büyük bir başarı olsa gerek. Dönemin RPG öğelerini her anlamda taşıyan ve bir noktada da yeni RPG öğeleri üreten Wasteland, özellikle birçok bilgisayarın henüz sabit disk olmadığı yıllarda, “persistent World” yani kalıcı dünya mekaniğini ilk defa kullanan oyun olması ile de sektörde önemli bir yere sahiptir. Oyuncunun yaptıklarının kaydedilmesi ve bu sayede tüm oyun gidişatına etki etmesini sağlayan algoritma, işte bu oyun ile gün yüzüne çıkmıştır. Oyunun geliştirildiği yıl olan 1987’den tam yüz yıl sonrasını, yani 2087’deki olayları konu alan yapımda, 1998 yılında yaşanan nükleer savaştan sonra ortaya çıkan hayat ve bu döneme damgasını vuran Desert Ranger isimli, bir anlamda Amerikan Ordusundan artmış bir ekibin barışı koruma çabalarını anlatmaktadır.







## KAÇIRILMAMASI GEREKENLER!

Wasteland 3 içerisinde karşınıza çıkan tüm NPC'leri yok etmek mümkün. Hatta belirli bir seviyeye geldikten sonra tüm köy ya da kasabayı dümdüz edebilirsiniz. Fakat oyun içerisinde birbirine bağlı o kadar çok görev ve bu görevler içerisinde bağlantılı olan o kadar çok karakter var ki bir şekilde yok edeceğimiz her NPC, oyun deneyiminizi baştan aşağıya etkileyecektir. Aynı zamanda, direk olarak sizin yapacağınız bir katliamdan ziyade, vereceğiniz kararlar sonucunda ortaya çıkacak bambaşka bir katliam senaryosu da mümkün. Hele ki oyunda bulunan bazı NPC'lerin gerçekten de inanılmaz eşyalar sattıklarını düşünürsek, yok olmaları büyük ziyan olacaktır. Bu sebepten diyalogları seçerken gerçekten ne istediğinizden emin olarak ilerleyin derim.

**DEV GİBİ SPOILERLI** bir bilgi ama yine de bilmenizde fayda var. Ironclad Cordite isimli NPC'yi partimize dahil edip etmememiz, oyunun gidişatını belki de en çok etkileyen karar olacak. Eğer kendisini yancı olarak alırsanız, oyunun üçte bir kısmı baştan aşağıya değişiklik gösterecek. Bu da size "insider" bilgi olsun.

Ranger HQ gerçekten büyük bir yer. Yazı içinde de bahsettiğim üzere benim favorim, Clone yapabilmeyen doktor kişi. Fakat alan bol olduğu için müze bile kurmanız mümkün! Bu kişileri bulmak içinse hem haritaları iyice gezmek hem de diyaloglara dikkat etmek şart. Ayrıca sahip olduğumuz geniş hapsedane alanı sayesinde sıkıntı çıkaran insanları infaz etmek yerine hapse atmak gibi bir seçeneğimiz de var.

Bir ilginç detay da müzikler hakkında! Oyunu deneyim edenlerin görüntüden sonra dikkatini anında çekecek olan nokta kesinlikle müzikler olacaktır. Atmosferi muazzam şekilde yansıtan bu güzide besteler, Wasteland 2'nin yanı sıra Fallout 1 ve 2'nin de müziklerinde payı olan Mark Morgan tarafından bestelenmiş. Ayrıca Quentin Tarantino'nun birçok film müziğine koordinatörlük yapan Mary Ramos da işin içinde. Anlayacağınız Wasteland 3 müzik anlamında da muazzam bir iş çıkarmayı başarmış.



bir sürenin sonunda, 2014 yılında piyasaya çıktı. Muazzam bir Kickstarter kampanyası sonucunda toplanan para ile üretilen oyun, her ne kadar uzun süre erken erişimde kalmasından dolayı bazı oyuncuların canını sıkırsa da piyasaya çıktığı anda bomba etkisi yaratmayı başarmıştı. Özellikle 2015 yılında üretilen Director's Cut versiyonu ile resmen tamamlanan oyun, ilk oyundan 15 yıl sonrasında, yani 2102 yılında geçmektedir. Eskiden Guardial Citadel olarak bilinen yerin tamamen Ranger'lar tarafından kontrol edildiği ve genel hatlarıyla Ranger'ların baskın olduğu bir dönemi anlatan oyunda, Ace isimli Ranger'ın ölü bulunmasını takip eden olaylar zinciri arasında kaybolmuştuk. İzometrik kamera açısına sahip olan oyun, temelde ilk oyunda bulunan RPG mekaniklerinin modern bir hali üzerine kurulmuştu. Arizona ve Los Angeles gibi büyük şehirlerin Post Apokaliptik hallerini deneyim ettiğimiz yapımda, atmosfer muazzam şekilde resmedilmiş, yazılan hikaye oyuncuyu kısa sürede kendisine bağlamayı başarmıştı. Peki ya üçüncü oyun?

PlayStation 4 ve Xbox One için de üretilen üçüncü oyun, bu sefer Colorado eyaletinde geçiyor. Açılış videosunda tuzağa düşü-

rülen Arizona ekiplerinden birisi olan Team November'ın hayatta kalan son üyesi olarak başladığımız oyunda, genel olarak karla kaplı, donmuş bir dünyanın içerisine dalıyor ve seride daha önce görmediğimiz "The Patriach" isimli bir adamın peşine düşüyoruz. Nitekim bu arkadaşımızın yolu pek yol değil zira kendisine ulaşmak için ilk olarak yerine geçmek isteyen, bir anlamda tahtında gözü olan düşmanlarını ortadan kaldırmamız gerekiyor. Geri kalansa tam boy macera!

## Yeni bir başlangıç

Bildiğiniz üzere Wasteland serisi RPG mekaniklerinin en ince detayına kadar kullandığı bir seri. Özellikle ikinci oyun ile başlayan izometrik kamera kullanımı, 90'lı yılların sonunda beri hayatımızda. Haritanın büyük bir kısmına hakim olmayı sağlayan bu açı sayesinde, aynı anda büyük bir kontrol alanı elde ediyoruz. Durdurup hamle yapmak yerine, sıra tabanlı bir savaş sistemi söz konusu. Aslında ikinci oyundaki mekaniklerin büyük ölçüde geliştirilmiş bir versiyonu ile karşı karşıyayız diyebiliriz. Tabii savaşmadan önce karakterimizi yaratalım, değil mi en sevdiğim okur? Efendim, oyuna başlarken önceden hazırlanmış iki karakter seçebildiğimiz gibi, dileyenler kendi karakter-







lerini de yaratabiliyorlar. Açıkçası sunulan seçeneklerin yetenek dağılımları pek hoşuma gitmediğinden dolayı, her daim olduğu gibi kendi karakterlerimi yarattım. Dediğim gibi, Wasteland 3 sağlam bir CRPG ve bu sebepten yetenek dağılımlarının muntazam şekilde yapılması şart. Yolda karşımıza çıkan ekip arkadaşlarımızın da bizden bağımsız becerileri varsa, değmeyin keyfimize! Karakter ve yetenekleri hazırladıktan sonra, akabinde karakterlerimizin görünüşlerini belirleyebiliyoruz. Fakat bu kısma çok takılmayın zira oyun içerisinde yarattığımız HQ binamızın içerisinde, karakter görüntüsünü değiştirmek için harici bir yer bulunmakta. Karakterimizi yarattıktan sonrası korku dolu, buz gibi bir dünyaya adım atmaktan başka yapacak bir şeyimiz kalmıyor... Klasik CRPG'lerde olduğu gibi Wasteland 3'de de bolca diyalog bulunmakta. Hatta oyunda o kadar çok seslendirme var ki diyalogların keyfi bambaşka bir boyuta taşınmış.

Verdiğimiz cevapların oyuna olan etkisiye inanılmaz boyutta. Sadece diyalogların yarattığı farklılıklar sayesinde onlarca farklı Wasteland 3 deneyimi yaşamak işten bile değil. Görevler ise haritada "lönk" diye sarı bir imleç ile gösterilmiyor. Aksine, tam da klasik CRPG'lerde olduğu gibi "journal" sekmesinde yazanları okuyup, verilen bilgilere göre hareket etmemiz gerekiyor ki bu da oyunun iyi seviyede İngilizce bilgisi gerektirdiğini söylüyor. Görevlerin araştırma üzerine kurulu olması muazzam bir keyif olduğu gibi, ilk girdiğimiz şehirden itibaren oyun içerisinde bulunan tüm yeteneklerin



aktif şekilde kullanımda olduğu görüyoruz. Misal, "Awareness" yeteneği yüksek olan karakter, hemen gizli geçitleri ya da çıplak göze gözükmeyen hazineleri ortaya çıkartıyor. Öncelikle karakterimizin her yeni seviye bir puan aldığı, Coordination, Luck, Awareness, Strength, Speed, Intelligence ve Charisma olarak yedi başlıkta karşımıza çıkan özellik puanları yer alıyor. Bu puanlar karakterimizin hangi konularda iyi olduğunu belirttiği gibi, belirli seviyelerde sonradan alınabilen "Perk"leri de açıyorlar. Perk'ler her seviyede olmamakla birlikte, belirli bir özellik puanına denk gelince öğrenilebilir hale geliyor. Bu ana özelliklerin haricinde Hard Ass, Nerd Stuff, Barter, First Aid, Mechanics, Explosives ve Lockpicking gibi birçok farklı ve ilginç yetenek daha

oyunda bulunuyor. Az önce de belirttiğim üzere, partimizde tüm bu yeteneklere sahip karma bir takıma sahip olmak, oyunu büyük oranda kolaylaştırıyor. Biz ilerledikçe, farklı özelliklere duyulan ihtiyacı çok iyi şekilde yansıtmayı başaran Wasteland 3 ekibi, aynı zamanda bu objelere geri dönebilmemize de imkan sunduğu için oyundaki etkileşimin sürekliliğini de arttırmayı başarmış.

### Savaş ve silah

Savaşmadan önce silahlanmamız gerekiyor diye düşünmekteyim. İlk Fallout oyunundan beri her daim kendime yakın dövüşçü bir karakter yaratırım. Mümkünse yumruk ya da yakın dövüş silahı kullanabilen bir karakter. Bu sefer de farklı olmadı ve eline aldığı kesici ve kırıcı silahlarda uzman bir kişi yarattım.



Elde ettiğim ilk ağır zırhları da kendisine verince, korku filmi gibi bir karakter oldu. Tabii yakın dövüşe girmeye çalışmak her zaman zordur. Bir de Wasteland 3 gibi silah çeşidi bol bir oyun olunca iyice zorlaşıyor. Tahmin edebileceğiniz üzere, oyunumuzda tabanca, tüfek, otomatik tüfek, pompalı ve keskin nişancı silahları bulunuyor. Tabii "Weird Science" özelliğine sahip karakterlerin kullanabildikleri, "dünya dışı" silahlar da söz konusu. Farklı elementlerde zararlar verdikleri için özellikle oyunun ilk 20 saatlik kısmında muazzam fark yaratıyorlar diyebilirim. Bombalar arasındaysa "Shrink" yani düşmanın ebadını küçülten ve dolaylı olarak da saldırı gücünü zayıflatan arkadaşı tek geçiyorum. Pek tabii siz yine klasik el bombası, sis bombası ya da Molotof kokteyli tercih edebilirsiniz...

Tabii oyunda bulunan onlarca farklı silahın haricinde, bir de zırh ve silahlara yapılabilen modifikasyonlar bulunuyor. İlgili parçaları bulduktan sonra, konu hakkında yeterli yeteneğe sahip olan bir karakter aracılığı ile herhangi bir yerde yapabildiğimiz bu güncellemeler ile özellikle ilk 20 saatten sonra karşımıza çıkan parçalar ile muazzam hareketler yapabiliyoruz. Silahlar huzusundaki en önemli başlık iste mesafeleri. Hangi silahın nasıl bir mesafeye ateş ettiğine emin oluncaya kadar savaşlar biraz ıstırap olacaktır ama kısa sürede alışacağımızın garantisini verebilirim. Savaş girdiğimiz andaysa sıra tabanlı oyun modeli kendisini gösteriyor.

Fallout'un ilk iki oyunundan hatırlayacağımız, Action Point mekaniklerine dayanan savaş sistemindeki her hareketin bir AP değeri bulunuyor. AP'yi ana özelliklerimiz ile arttırmak mümkün olduğu gibi kullandığımız silahların talep ettiği AP miktarı sayesinde de tek turda yapabileceğimiz hareketlerin sayısını arttırabiliyoruz. Karakterlerimiz aynı anda iki adet silahı taşıyabildiği gibi, temelde iki adet de farklı eşyayı üzerlerinde barındırabiliyorlar. Misal, bomba ve can basma kaynağı gibi... Tur sonlarında gerekirse, bir AP karşılığında defansif moda geçebiliyor, iki puanımızı son-

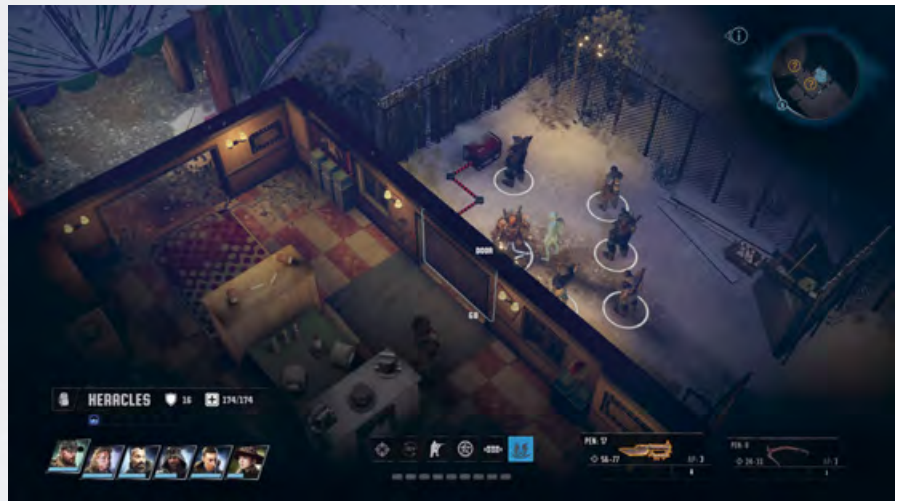
raki tura saklayabiliyor ya da iki AP karşılığı rakibe tuzak kurabiliyoruz. XCOM oynayanların Overwatch olarak bildikleri bu mekanik sayesinde, doğru taktikler ile savaşlarda büyük avantajlar elde etmek mümkün. Harita üzerindeyse saldırı yapabilmek için rakibi görebilmek şart. Saldırı hizamızda herhangi bir engel varsa, ne yazık ki silahımızı ateşlememiz mümkün değil. Çevrede bulunan hemen her objenin arkasına saklanabildiğimiz gibi kimi yerler tam, kimi yerler de yarım siper niteliği taşıyor. Ayrıca tam siper bile olsa yukarı bir yerden yapılan saldırı, her daim sizi siperde değilmişçesine darbe almanıza yol açıyor. Bu sebepten Anakin gibi olmayın, "High Ground"a inanın ve "Bir şey olmaz ya" deyip, patates olmayın! Pek tabii etraftaki hemen her türlü obje yok olabilir nitelikte. Özellikle ağır tahribat gücüne sahip silahlar ya da bombalar sayesinde siper denilen yerler anında yok olabiliyor. Bir de çıkacak olası bir yangın, uzun süre etrafı kasıp kavurabiliyor. Belirli sınıf ve silahların sahip oldukları, isabetli atış yaptıkça dolan özel saldırılarımız sayesinde de düşman birimlerinin belirli noktalarına ateş edip, büyük hasarlar verebiliyoruz. Misal, taretlere yapılabilecek saldırılardan birisi, az zarar verip

makinenin birkaç turluğuna kendi dost birimlerine saldırmasına yol açıyor. Savaş alanı ne kadar taktiklerle doluyorsa, düşman birimleri de bir o kadar acımasız! Deneyim ettiğim kadarı ile normal zorluk seviyesinde bile her türlü kurnazlığı yapmaktan geri kalmıyorlar. Her daim en doğru sipere geçip, her zaman en çok ortadan kaldıracabilecekleri düşman birimine yükleniyorlar. Menzil hesapları muazzam olduğu gibi, eksik olmasınlar, attıkları bombalarla da kaliteli bir şenlik yeri ortaya çıkarmayı başarıyorlar. Anlayacağınız Wasteland 3'deki düşman yapay zekası bir hayli kaliteli olduğu gibi zaman zaman zorlayıcı hale de gelebiliyor. Nitekim düşmanları ortadan kaldırdıktan sonra bolca eşyaya kavuşacağımızın da garantisini verebilirim. Ortalama ilk on saatin ardından sadece düşmanlardan gelen yağma eşyaları ile bile para sıkıntınızın ortadan kalacağını söyleyebilirim.

### Gezelim görelim

Wasteland 3 içerisinde yapılacakların başında, kendimize ait bir HQ kurmak yer alıyor. Bu HQ'yu yapmak için de ilk yerleşim yerindeki görevleri tamamlamamız gerekiyor. Size tavsiyem, sadece görevin istediği noktalara odaklanmak yerine, bir ile beş seviye arasındaki tüm görevleri yapmanız yönünde olacaktır. Böylece hem çok yetenek puanı, hem mühimmat hem de HQ'da bulunabilecek farklı karakterler elde edebilirsiniz. Özellikle klonlama üzerine çalışan doktoru saflarımıza katmak, büyük bir keyif!

HQ yapma işi biraz zahmetli. Bu noktada Kodiak isimli devasa cihazımıza atlayıp, soğuk Colorado caddelerinde gezmemiz gerekiyor. Aracımız ile gezeceğimiz noktaları bizzat seçiyoruz. Yol üzerindeyse birbirinden farklı kamp ve mekan ile karşılaşmak mümkün. Yardım isteyenlerden, saldıranlara kadar çeşit çeşit insan söz konusu. Bir de radyasyon var ki ekibimize gerekli kıyafetleri giydirmedeğimiz sürece haritanın radyasyonlu kısımları yokmuş diye düşünebilirsiniz. Bu arada Kodiak'dayken başlayan savaşlara, kendisinin de dahil oldu-





## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Saldırıdan yeni çıkmış bir ekibin hayatta kalma mücadelesini veriyoruz! Aksiyon zirvede! Nereden nereye gideceğimizi anlamaya çalışırken bolca ateş ediyoruz!

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Wasteland 3 ortalama 120 saat gibi bir deneyim sunuyor. Hatta dileyen oyuncular bu süreyi daha arttırabiliyorlar. Yine de kendinizi oyuna adarsanız, ilk haftanın sonunda birçok açıdan tamamlanmış bir Wasteland'iniz olacak demektir.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Birçok CRPG'nin sıkıntısı da bu ilk ay mevzusu değil mi? Pek tabii oyunu çoktan bitirmiş olacaksınız ama yapılabilecek o kadar çok şey, verilecek o kadar farklı karar ve sonuç olarak ortaya çıkabilecek çok olasılık var.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %30 Birileri ile konuşuyoruz.
- %30 Bir yerlere koşturuyoruz.
- %40 Birilerine ateş ediyoruz.



## ARTI

- + Harika oyun mekanikleri
- + Muazzam atmosfer ve hikaye
- + Bolca silah, karakter ve seslendirme

## EKSİ

- Uzun yükleme süreleri

## SON KARAR

Wasteland 3, yaratılan dünyası başta olmak üzere, genel anlamda atmosfer, hikaye ve oyun mekanikleri açısından ziyadesiyle tatmin edici bir yaptım. Uzun saatler başından kalkmadan, oyuncuyu "Acaba şöyle yapsam ne olacaktı?" diye düşündüren ender oyunlardan bir tanesi.

90



ğunu belirtmek isterim. Topladığımız parçalar ile modifiye ettiğimiz bu güzide canavar, her saldırıda kendi seviyesindeki bir düşmanı rahatlıkla ortadan kaldıracabilecek güçte. Özellikle karda kışta yaptığımız geziler esnasında bolca yağma yapmak mümkün. Fakat unutmayın, oyunda bir "ün" seviyesi söz konusu. Elde ettiğimiz iyi ya da kötü ün miktarı, Wasteland 3 deneyiminizi baştan aşağıya etkileyecek. Aslında Wasteland 3 tamamen aldığımız kararlar ile şekillenen ve kuvvetle muhtemel iki kişinin deneyiminin birbirinden farklı şekilde gelişip sonuçlanacağı detayda bir oyun. Misal, The Patriarch isimli karakterin oğlu Vic ile karşılaştığımız sahnede, kendisini öldürebiliyor, partiyeye alabiliyor ya da tutuklayabiliyoruz. Bu üç ihtimalden her birisi, onlarca farklı opsiyonu açıyor ve olaylar dallanıp budaklanıyor.

Peki, bu oyunda hiç mi dert yok. E şimdi bombalamadan da olmaz değil mi en beğendiğim okur? Her ne kadar düşman yapay zekası çok iyi çalışsa da kendi ekibimizde bazı problemler olduğunu gözlemlerdim. Bir kere nasıl oluyorsa, altı kişi aynı anda koşamıyoruz. Kesin birisi bir yerde kalıyor ve harita değiştirmek için tüm ekibin bir arada olması şart. Hoooppp on saat o arkadaşın koşmasını bekliyoruz. Ha bazen de ekip olarak en uzun yolu tercih etme hareketleri

var, o da ayrı. Esas bomba olan, altı kişi birden seçiliyoruz, verdiğimiz her farklı komut için başka bir parti üyesinin hareket etmesi! Bu gerçekten düzeltilmesi gereken bir dramadır arkadaşlar! Fakat beni gerçekten yormayı başararsa uzun yükleme süreleri oldu. Optimizasyondan mıdır bilmiyorum ama gerçekten 16MB EDO RAM ile Commandos oynadığım yıllara geri döndüm. Hele bir de bu kadar çok harita değiştirilen bir oyunda, böylesine uzun yükleme süreleri kabul edilemez bir problem! Peki, Wasteland 3'den başka ne isterdim? Açıkçası uzun süredir böylesine detaylı bir CRP ile karşılaşmamıştım. O yüzden az önce belirttiğim sıkıntıların düzeltilmesinden başka bir isteğim olmazdı. Bildiğiniz üzere en son Divinity 2 ile CRPG macerası yaşamıştık ama Wasteland 3 gerçekten de hem atmosferi hem oyun mekanikleri hem de muazzam hikayesi ile beni kendisine bağlamayı başardı. Geçekten de böylesine muazzam bir oyun ile karşılaşacağımı, hele hele böylesine sürükleyici bir hikayenin içerisine gireceğimi beklemiyordum. Ne diyeyim, Wasteland 3 kesinlikle deneyim edilmesi gereken, harika bir oyun! ♦ Ertuğrul Süngü





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



Yapım Visual Concepts Dağıtım 2K Tür Spor Platform PC, PS4, XONE, Switch, Stadia Web [www.nba2k.com](http://www.nba2k.com)

## NBA 2K21

Köprüden önce son çıkış için artık çok mu geç?

Spor oyunları ve dolayısıyla biz oyuncular için pek zor zamanlar. Pandemi yaşam tarzımıza saldırdığından beri alışkanlıklarımız, beklentilerimiz, gönül verdiğimiz şeyler eski yerlerinde değil. Takım sporlarında tamamlanmayan sezonlar, zaten eksi veren bütçelerinde kolay kolay kapatılmayacak gedikler oluşan takımlar, tribünlere ne zaman döneceği belli olmayan seyirci faktörü, tamamen emprovize şekilde oluşturulan bir "bubble" içinde sezonu tamamlamaya çalışan NBA. Sezonun tamamlanmaması ve yeni sezonun başlangıcının,

halıyla transfer / draft tarihlerinin de ileriye atılması sebebiyle NBA 2K21'i geliştiren ekibin tadı muhtemelen uzun süredir kaçtı, bir de adamların başında demoklesin kılıcı gibi duran bir "next-gen" sürümü var oyunun -ki ne beklememiz gerektiğini kesinlikle bilmiyoruz. Hal böyleyken, en çok merak ettiğiniz şeyi başta söyleyeyim. NBA 2K21, tüm basketbol oyunları tarihinin "bir önceki yılın oyununa en fazla benzeyen oyunu" unvanını açık ara, bağıra bağıra eline geçiriyor.

### En fazla ne kadar benzeyebilir?

Gelin, bunu daha iyi anlayabilmek adına oyunu ikiye bölelim. Birinci oyuncu (Adı mesela Sonat olsun) gerçek bir basketbol fanatığı. Sonat bu oyunda kendi takımını kurmak, Seattle SuperSonics'i yeniden yaratıp "pon-pon-pata-pon" diye tribünde şarkılar söyleye söyleye zirvelere yükseltmek, 1-3-1 Alan savunmasında mükemmel ulaşmak, Otto Porter doğru yardım getirdiğinde zevkten kudurmak istiyor. Sonat'a kötü haberlerim var zira muhtemelen vakit geçireceği MyGM ve MyLeague modları eşi görülmemiş şekilde üvey evlat muamelesi görüyor bir süredir. Bu durum 2K21'le beraber artık arşa çıkmış durumda, o derece ki menüleri 2K20 ile aynı, en ufak detayına kadar. Geçen yıl yapılan değişikliklerle Dünya spor oyunları tarihinin açık ara en vasıfsız oyun modu haline gelen MyGM, bütün anlamsızlığıyla AYNEN karşınızda duruyor. Idle Game oynarcasına bir anlamsızlık içinde kendinizi kaybedip saatlerinizi tüketmeniz olası, başıma geldi biliyorum ve iyi de oldu zira oyuncularla yapılan diyalogların topu topu 40-50 tane olduğunu ve çoğunun geçen yıldan kaldığını da iyice ibrak etmiş oldum. Pes, Visual Concepts. Sonat'a az da olsa iyi haberlerimiz de var. Oyunun MyLeague kısmında yaşanan sayısız bug (özellikle PC versiyonunda) düzeltilmiş, Salary





Cap ekonomisi süper çalışmıyorsa da sliderlar üzerinde cambazlık yapmasanız da kendince ilerlemeyi başarıyor. Hatırlayanlar olacaktır, 2K20'de görüp "yani bunu da düzeltirler artık" deyip puan kırmadığım bu sorun, eğer sabırsız bir oyuncusanız oyunun MyLeague modunu oynanamaz hale sokuyor, üçüncü yıldan itibaren takımlar üç tane 85+, dokuz tane 70- oyuncudan oluşuyor, nice şahane oyuncu kontrat bulamadan sezonu boşa geçiriyordu. Bu, Sonat gibi oyunun simülasyon tarafına gönül vermiş biri için oyunu bitiren, çöpe atılabilecek bir şeydi. Neyse ki sorun -nispeten de olsa, hala biraz ince ayar gerekiyor Contract Sliders üzerinden- düzeltilmiş durumda.

### Şimdi de yenilikler

Bir numaralı oyuncumuzun (Sonat dedik) neden mutsuz olacağını kısaca anlattık, gelelim iki numaralı oyuncuya, onun adı da Nurettin olsun. Nurettin lise ve üniversite dönemlerinde tek potada nice kalpler kırdığından oyunu yüklediği andan itibaren sadece iki modla ilgileniyor. MyCareer, MyTeam ve biraz daha bu sene geri dönen The Neighborhood. Nurettin gerçek hayatta olduğu gibi 2K21'de de bir top cambazı. Oyunun her türlü hareketini yalamış yutmuş durumda, topu sol eliyle bacak arasından geçirdikten sonra sağ eliyle 360 smaç yapmanın ustası. Her ne kadar Sonat ile yapacağı maçta tuzaklı alan savunması karşısında pek çaresiz kalacak olsa da

bu renkli (ve Visual Concepts'in çok sevdiği) dünya Nurettin'in var olduğu yer. Ve bir şey diyeyim, Nurettin 2K21'de mutlu olacak zira MyTeam modu gerçek bir revizyondan geçmiş, sezonlara ve yeni hedeflere kavuşmuş, sürekli güncellenen etkinliklerle vaktinize ciddi anlamda talip. Ben hep EA'nin Ultimate Team'i karşısında bu modu "kaçırılmış bir fırsat" olarak görmüştüm. Bu sene yapılan değişiklikler ile MyTeam nihayet potansiyeline kavuşma anlamında bir adım atıyor. Ayrıca The Neighborhood'un geri dönmesi kadar önemli (ve gerçek yıldız yerine User Timing kullanan iki numaralı oyuncu profiline uygun) bir diğer değişiklik de artık Pro Stick ile şutun sadece zamanlamasını değil, yönünü de belirleyebiliyor olmanız. Bu elbette Nurettin gibi oyunun bu arcade taraflarını yalamış yutmuş, kendisine rakip bulamayan, topu rakiplerinin koltuk altına sıkıştırmaktan sıkılmış oyuncularını diğer daha normal yetenekli oyunculardan ayıracak, oyunun beceri seviyesini yükselten bir değişiklik. Kolay değil, alışması zor, bolca tekrar gerekiyor. Ben kullanmıyorum, hiç pişman değilim.

MyCareer ise hem yeni hem değil. Evet bu sene yeni bir hikayemiz var, babası eski bir basketbolcu olan Junior'ın liseden başlayıp NCAA ligine uzanan, oradan NBA'ye varan hikayesine konuk oluyorsunuz. NBA öncesindeki kısmın uzatılmış ve farklı takımlar / seçenekler ile detaylandırılmış olması güzel ama bir taraftan da pek bayık, NCAA ile ilk tanışmanız bu oyunda olacağı imkanı yok TV'de rastlasanız durup izlemezsiniz. Kendi adıma konuşayım, şimdiye kadar gördüğüm en vasat MyCareer kurgusu ile karşılaştım. Diğer taraflar bildiğiniz gibi, ekstra para harcamak istemiyorsanız görüntüsü üzerinde makul oranda çalışılmış 85 OVR bir oyuncuya ulaşmak size rahatlıkla 100+ maça patlayacaktır. Visual Concepts bu konuda oyuncuya sunduklarından ve geri aldıklarından gayet

memnun gözüküyor olacak ki farklı bir yaklaşıma gitme gereğini katıyen görmemiş.

### Alkış ve kapanış

Oyunun "current-gen" versiyonu grafiksel anlamda pek gelişim vadetmiyor olsa da 2K20'ye göre PS4 Pro'da daha akıcı çalıştığını, daha az frame drop'a tanık olduğumu söyleyebilirim. Bir de eleştiriyoruz falan ama bu oyun halen piyasada rakipsiz, özellikle saha içine girdiğiniz anda basketbolu olabileceği kadar gerçekçi şekilde sizlere sunabilecek tek basketbol simülasyonu. Kızsanız da kaçışınız yok. Visual Concepts'in üzerine çöken tembelliğe söylenip söylenip yeniden maça giriyorsunuz.

Toplam 67 klasik takım, o takımların neredeyse tüm lisanslı oyuncularını, ligi genişletip Seattle Sonic's gibi efsaneleri geri getirme imkanı, arkadaşlarla yapılacak saatler süren turnuvalar, The Neighborhood'da nefes kesen maçlar, ikinci turdan kapıştığınız sleeper oyuncunun nasıl da All-Star seviyesine yükseldiğine tanık olduğunuz sezonlar, rakibi boğan 2-3 Zone savunmanız ve dört pozisyonu oynayabilen oyunculardan oluşan, hayallerinizdeki takım. MyCareer oyuncularının sevdiği her şey de yine yerli yerinde.

Aşağıda verdiğim puanı üç beş senedir oyunu satın almadıysanız dikkate almanızı öneririm. Eğer kütüphanenizde 2K20 varsa rahatlıkla 20 puan daha kırabilirsiniz. ♦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Hala elimizdeki en gerçekçi basketbol simülasyonu, 67 klasik takım, elden geçirilmiş MyTeam modu.

**EKSİ** MyTeam dışında 2K20'den neredeyse hiç farkı yok, MyGM modu olanca anlamsızlığıyla tekrar karşımızda. Shot Aiming'e alışmak ciddi manada zor.



Yapım KING Art Dağıtım Deep Silver Tür Strateji Platform PC, PS4, XONE Web [kingart-games.com](http://kingart-games.com)

## Iron Harvest

İkinci Dünya Savaşı temasından sıkılanlar için İkinci Dünya Savaşı oyunu (ama mech'lerle)

Jakub Różalski'nin çizimlerini yıllar önce gördüğüm ilk günü hatırlarım. Çok etkilenmiş ve hemen indirip bir süre arka plan resmi olarak bilgisayarımın konuk etmişim. 1920'lerin yarı çiftçi ve sanayi devriminin yavaş yavaş ayaklanmaya başladığı dönemi, kendi dizelpunk hayal gücüyle birleştirip birçok kişinin ilgisini çekeceğini ve hatta eserlerinin bir kutu oyunu ve bilgisayar oyununa ilham olacağını herhalde kendisi de tahmin etmiyordu. Nikola Tesla'nın otomekanik savaş makineleri ürettiği garip bir fantezi evreninde geçen Iron Harvest, piyadelerin uçlarında süngü olan tüfekleri ve yanlarında onlara eşlik eden kocaman savaş makineleriyle, cepheye saldırıya geçen orduların yönetimini size verecek.

### Siperden kafayı çıkartmamak lazım ama...

Iron Harvest kendisine Company of Heroes'u örnek almış, oynanabilirlik ve grafik olarak ondan eksik kalmayan bir RTS oyunu. Her ne kadar alternatif bir dünyada geçse de seçebileceğiniz milletler olarak hangi ülkelere gönderme yaptığı gayet açık. Polania Polonya'yı, Rusviet tabii ki Ruslar'ı ve son olarak Saxony ise Almanya'yı temsil ediyor. Eğer hikâyeyi oynayacaksanız oyunun hemen başındaki konuşmalarda geçen Shogunate yani Japonya ve Nordic Kingdoms yani Nordic ülkeleri temsil eden ırkların gelecekte oynanabileceğini düşünüyorum. Çoklu oyuncuda sağlam dayak yemek için önce hikâyeye bakayım dedim ve Polania bölümünü bitirdim. Zaten Polania'nın ilk üç bölümü size oyunun kontrollerini öğretmek için harcanmış ve gerçekten çok sıkıcı olan bölümler. Eleştirmeden geçemeyeceğim çünkü oynarken fena-

lıklardan fenalıklara atladım. Arkadaşım KING Art, harika oyun yapmışın ama bir birliği fareyle yönetmek, sol ve sağ tuşları kullanarak saldırmayı ve hareket etmeyi öğretmek için benim yarım saatimi hem de sıkıcı bir şekilde yiyemezsiniz. Burada Polania'nın kahramanı Anna Kos'un küçüklüğüne gidiyoruz, oyun bize erkek çocuklarıyla kartopu oynatarak kontrolleri öğretiyor. İnsanı komaya sokacak alıştırma bölümü kısmını geçiyorum artık ama tam bu noktada bile Iron Harvest'in oyunun bel kemiğini oluşturan siper alma mekaniğinin alarm vermeye başladığını anlamıştım. Company of Heroes oynadıysanız bu tür RTS'lerde siperin önemini bilirsiniz. Doğru noktada siper alacak asker grubu bir tankı belirli bir süre oyalayabilir ve bu da o tankı durdurmak için gereken birliği üretmeniz için size zaman kazandırır. Ne yazık ki Iron Harvest'ta nereye siper alabileceğinizi tam olarak kestiremiyorsunuz. Yani evet, oyunu oynadıkça artık gözünüz nereye sakla-

nabileceğinizi kesiyor ama anlık kararlar vermeniz gereken, ortalığın perşembe pazarına döndüğü anlarda hata yapmanıza neden olabiliyor. "Şurada bir taş var saklanmalık" diyorum, bir bakıyorum orası siperlik değil, burada bir duvar var diye düşünüyorum oynasa bana orta parmak gösteriyor. Oyunda genel olarak sadece düz duvarlara saklanabiliyor ve evlerin içine girebiliyorsunuz ve bu çok can sıkıcı bir durum. Mesela harita ağaçtan geçilmiyor, asker çatışmaları bu ağaçları siper alınarak rahatlıkla yapılabilirdi ve düşünün tam Meksika çıkmazının ortasında aniden düşman Ognivo'su ortaya çıkıyor; ağaçları yıka yıka üzerinize geliyor. Bu şekilde eğer askerleriniz arasında Gunner (bu birim otomakinelere ağır hasar veriyor) yoksa zaten kaybedeceğinizi savaşı daha estetik olarak kaybetmez miydik? Ne yazık ki siper alma özelliği Iron Harvest'in en önemli yanı olmasına rağmen çok zayıf. Oyunu rezil edecek kadar değil ama Company of





Heroes kadar da iyi değil. Siper almadan bahsetmişken halkadaki başka bir zayıf noktadan bahsedelim, o da yapay zekâ.

### Güzelliğe bir pas lekesi daha...

Ne yazık ki bu ay oynadığım oyunlarda hep yapay zekâ problemi vardı (Necromunda). İlk sorunu siper alırken gördüm. Diyelim ki bir duvar var, askerleriniz oraya dizildi ve karşıdan gelen düşmana ateş etmeye başladı. Düşman ne yapıyor biliyor musunuz? Duvardan askerlerinizin olduğu tarafa atlayıp, kendilerini açık hedef yaparak saldırıyorlar. Yani tek bir duvar düşünün solunda siz sağında düşman olması lazım (bu bile saçma çünkü etrafa daha fazla siperlik yapılmalı ki düşman da saklanabilsin ama yok) ama hayır duvarın sol tarafında birlikleriniz geri zekâ gibi birbirine ateş ediyor. Bunun nedeni yapay zekânın saklanacak bir yer bulamadığı için sapıtıp bir şekilde yanınıza geliyor olması. Başka bir örnek; diyelim ki nöbet gezen bir otomakine gördüm, doğal olarak topçu birliği ürettim ve yanıma gelen kadar onu bombalamaya başladım. "Yanıma gelene kadar" buradaki kilit bölüm çünkü birçok sefer otomakinenin saldırı altında olmasına ve canının gitmesine rağmen hiçbir şey olmamış gibi nöbet yürüyüşe devam ettiğini gördüm. Ne kendisi saldırıyor ne de etrafındaki askerler alarma geçip size hücum ediyor ancak çok yaklaştıktan sonra agresifleşiyor. Başka bir örneğe düşmanın üssünüze başarısız olmasına rağmen sürekli aynı şekilde saldırması, hep aynı birlikleri yolluyor, sizi zorlayacak bir hamle yapmıyor. Üssünüzü belirli birliklerle korumaya aldıktan sonra komple unutup saldırıya odaklanıyorsunuz. Bu arada, saydıklarım oyunun kötü olduğu anlamına kesinlikle gelmiyor KING Art deli gibi içerik ve yama çıkartarak Iron Harvest'i destekliyor o yüzden bu sorunların yakında kesinlikle çözüleceğine eminim. Polania askerlerini ayaklandırıp Colonel Zubov'un peşine düşüğümüzde direniş lideri amcamız Lech'in "ya Zubov'un peşine düşeriz düşmesine de önce şu Rusviet üssünü



yağmalayalım ve oradan alacağımız erzağı halka dağıtalım," demesi bende oyunu uzatmak için araya sıkıştırılmış Naruto Filler'ı etkisi yapmıştı ki... İşte tam o bölümü bitirdikten sonra oyunun hikâyesi öyle bir değişti, sarmal haline geldi ve güzelleşti ki bir RTS oyunundan bunu beklemiyordum. Çoklu oyuncuya dalmadan önce campaign hem hikâye hem de oyunu öğrenmek için girin derim.

### Çoklu oyuncu tarafı gayet keyifli

Çoklu oyuncuya gelince klasik taş, kağıt, makas ünitelerinizi zamanında ve doğru yere yönlendirerek rakibi dövmeye çalışıyorsunuz. Milletlere gelirsek Rusviet otomakineleri yavaş ama ağır vuran ve yakın çarpışmada kuvvetli askeri birimlere sahip, Polania hızlı, çevik ve uzak mesafeden vuran birliklere sahip. Son olarak Saxony ise İkinci Dünya savaşında neyse o, pahalı ama çok kuvvetli ve dayanıklı otomakinelere sahip. Oyunun ilk dakikaları petrol ve demir üretim noktalarını ele geçirmekle başlıyor eğer Polania iseniz oyunun başında uzak mesafeden rahatlıkla savunma ve düşmanı yanınıza sokmama konusunda avantajlısınız keza Rusviet'lerin yakın mesafede hasar vermesinin sebebi pompalı kullanmaları bu da yanınıza gelene kadar onlara ağır kayıplar

verdirebileceğiniz anlamına geliyor. Kürşat ileride uygun görürse çoklu oyuncu için ayrıca iki sayfa yazabilirim ama şu an taktiğe girecek kadar yerim kalmadığı için genel olarak ortamın üzerinde ama iyi olmaya çok yakın olduğunu söyleyebilirim. KING Art oyunu çıkardığı yamalar ve içerikle, sürekli dengede ve taze tutmaya çalıştığı için Iron Harvest eğer Company of Heroes'a alternatif arıyorsanız kesinlikle alınır. Eğer oyunun fiyatı 150 TL ve üzeri olsaydı farklı konuşabilirdim ama beni bilirsiniz ben çoğunlukla fiyat/performans açısından oyunu değerlendiririm. Steam'de 92 TL olan Iron Harvest ödeyeceğiniz paradan fazlasını size eğlence ve güzel görsellerle veriyor. Saydığım eksiklerin yamalarla düzeleceğinden emin olduğum için puanı yüksek olacak ve HDD'nden kendisini uçurmayacağım.

◆ Nurettin Tan

## KARAR

**ARTI** Grafikler ve meka ünitelerin sanat tasarımı, hikâye, Company of Heroes ruhunu temelde yakalamış olması.

**EKSİ** Siper alma sistemi ve yapay zekâ. Yapay zeka sıkıntısını çözerler ama siperini gidereceklerini sanmıyorum.



Yapım Kaiko, Big Huge Games **Dağıtım** THQ Nordic **Tür** RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Web** [amalur.thqnordic.com](http://amalur.thqnordic.com)

# Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning

Bazı oyunlar var ki dönemine damga vurmuş olsa da yapımcı firmanın sonunu getirmiştir...

**B**u tarz bir konu dost meclisinde açıldığında aklıma iki oyun gelir. İlki 1998 tarihli DreamForge tarafından geliştirilen Sanitarium, diğeri de Kingdoms of Amalur. Çok başarılı iki oyun olmasına, iyi puanlar toplamasına ve büyük bir hayran kitleleri olmasına karşın bilançonun eksiği göstermesini engelleyememiş, firmalarının kapanmasına yol açmışlardır. Sanitarium'daki durum biraz daha farklı, belki başka bir zamanda onu da bu sayfalarda anlatma şansı bulurum fakat şimdiki konumuz Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning olacak. Bilenler zaten hatırlayacaktır. Yazının bu kısmından sonra Amalur olarak anacağım oyunumuz 2012 yılında başta PC olmak üzere PlayStation 3 ve Xbox 360 konsollarına da çıkmıştı. Konsol oyuncuları için resmen bir hazineydi. Çünkü o zamana kadar RYO tabanlı sağlam oyunlar hep PC platformuna çıkardı. Konsol oyuncuları da artık sağlam, ayakları yere basan bir RYO oyununu doya doya oynayabilecekti.

Yapımcı firma 38 Studios, bir Baseball oyuncusu tarafından kurulmuş ve büyük bir bütçeyle Amalur'u yapmaya koyulmuştu. Şimdi bunu neden anlatıyorum diye sorabilirsiniz? "Özay-

çığım, bize yine uzun uzun hikaye anlatma, oyunu anlat" diyeceksiniz. Fakat Amalur'un ne denli başarılı bir RYO oyunu olduğunu ve arkasındaki büyük isimleri anmadan, elden geçirilmiş sürümünün incelemesine geçmek bence pek doğru olmayacaktır.

## Yıldızlar geçidi

Amalur kadrosu içerisinde, Unutulmuş Diyarlar roman serisinden hatırlayacağınız Drizzt Do'Urden'in maceralarını yazan R. A. Salvatore baş senarist olarak görev alıyordu. Salvatore, Amalur dünyası için 10.000 yıllık bir süreci kapsayan tarih yaratmıştı. Ayrıca Spawn'ın yaratıcısı Todd McFarlane görsel tasarımcı olarak katkı sağlarken, oyunun yönetmenliğini The Elder Scrolls serisinin baş tasarımcılarından biri olan Mark Nelson yapıyordu. Müzikler deseniz bir başka efsane olan Grant Kirkhope imzalıydı. Yani oyunun kötü olması imkansızdı, ki öyle de oldu. Ancak ne hikmetse, oyun çok iyi yorumlar alınmasına ve güzel de satış yapmasına karşın 38 Studios iflas etmişti. Kapanmasının ardından Amalur'un yayın hakları da birkaç yıl sonrasında THQ Nordic'e satıldı. Aradan geçen

8 yılın ardından Re-Reckoning adıyla Kaiko ve Big Huge Games çalışmasıyla elden geçirilmiş sürümüyle karşımıza çıktı.

Peki Amalur'un yeni sürümü iyi mi? Aradan geçen 8 yılın ardından tekrar oynanabilir mi? Bu türle alakası olmayan biri Amalur'dan keyif alabilir mi? Şimdi inceleme kısmına geçmenin tam zamanı.

## Diyarlarda kargaşa

Amalur'daki hikaye, oyunun geçtiği krallıkların bölgelerinden biri olan Faerlands adlı bölgede başlıyor. Bir meydan muhaberesi sırasında ölmüş isimsiz bir askeri kontrol ederek oyuna başlıyoruz. 4 seçilebilir ırk var; medeniyeti sonuna kadar yaşamaya bağımlı insan ırkı Almain; gezginlerden, tüccarlardan ve denizcilerden oluşan Varani; kuzeyin onurlu savaşçıları Ljosalfar elfleri ve büyü ile kafayı bozmuş kara elfler Dokkalfar ırklarından birini seçip, bize sunulan Hırsız, Savaşçı, Büyücü başlığında klasik üç sınıftan birini tercih ederek oyuna dahil oluyoruz. Bir de bakıyoruz ki biz aslında ölmüşüz. Ancak bir gnome mucit olan Fomorous Hugues'un Well of Souls, yani Ruhlar Kuyusu deneyi sayesinde hayata tekrar dönüyoruz. Burada bizi önemli kılan detay ise geçmişimizi hatırlamamız ve





kaderimizin belirsiz olması. Hikayeye göre Winter Court olarak bilinen elf toplumunun lideri Tuatha Deohn, büyük bir işgale başlamış. Herkesin yazgısına göre nihai son Tuatha'nın tüm toprakları ele geçirmesi ya da onun askerleri tarafından öldürülmesi üzerine çizilmiş. Fateless One olarak anılacak olan bizim hiçbir yazgımız ya da kaderimiz yok. Tüm ipeler bizim elimizde. İşin güzel tarafı başkalarının da yazgısını değiştirebilme gücüne sahibiz. Fateweavers olarak bilinen ve insanların kaderlerini okuyabilen bir sınıfa ait olan Agarth isimli bir arkadaştan bu bilgileri aldıktan sonra Amalur'un özgür dünyasında maceramıza başlıyoruz.

### Re-Reckoning ne demek?

Oyunun elden geçirilmiş halinin aslında 2012'deki sürümünden çok farkı yok. Kaplamalarda ve animasyonlarda yapılan iyileştirmeler haricinde, oyuna dahil olan ek paketler ve anlatılmamış hikayeler dahil edilmiş. Oyunun zorluk seviyelerinde yapılan oynamalar dışında 2012'de bu oyunu baştan sona oynamış birisi yeni bir şeyler bulamayacaktır. Zaten oyun, o haliyle bile yüzlerce silah ve ekipman şansı tanıyordu. Oyuncu olarak 8 yıllık bir oyun olmasına karşın içerdiği RYO öğeleriyle başım döndü desem yeri. Son yıllarda çok iyi izometrik bakış açısına sahip RYO oyunu gördük ama kendi döneminde bu kadar özgünlük sağlayan ve oyuncuya araştırması için geniş bir alan tanıyan çok nadir oyun vardır. Yine de günümüzün açık dünya

konseptli oyunlarına baktığımızda, Amalur'un bir hayli yaşlanmış olduğunu göreceksiniz. Gezeceğiniz göreceğiniz yerler önceden belirlenmiş yollarla birbirine bağlanıyor. Zindan temizleme görevleri de ilk başlarda keyifli olsa da bir süre sonra tüm zindanların birbirine benzediğini görüyorsunuz. Hatta ufak kasabaların bile sadece birkaç ufak dokunuş dışında aynı olduğunu göreceksiniz. Yani bu açıdan bakıldığında yeni nesil oyuncuların ilgisini çekebilecek çok fazla içeriği yok. Fakat geniş bir gözle bakarsanız Amalur'un oyun dünyasında değiştirdiği pek çok şey var. Öncelikle oynanabilirlik açısından Amalur'u, World of Warcraft'ın bir nevi kapalı server haline benzetebiliriz. Ana görev dışında sağdan soldan onlarca görev alıp hikayenin dışına savrulabiliyorsunuz. Çiçek toplayayım, iksir yapayım; dur şu üstümdeki zırhı parçalayayım da daha iyisini döveyim derken kontrolü kaybetmek içten bile değil. Bakın, Salvatore oyun için 10.000 yıllık bir tarih yazmış diyorum. Köşe bucak her yeri araştırdığınızda, her yerden hikaye çıkıyor. Bu kontrolsüzlük oyuncuyu yoracak bir tarzdaymış. İlk oynadığımda fark etmemiştim. O kadar çok isim, yer ve cisim var ki eski usul RYO oynar gibi bir yandan not almanız gerekiyor. İnceleme notları arasına sıkıştırdığım isimler o kadar fazla ki durup düşündüğümde neden almış olduğumu unuttuğumu fark ettim. Sonuçta Amalur en kemiksiz haliyle oyuncuya 60 saate yakın bir deneyim sunuyor. Gez gezebildiğin kadar.

### Sınırların ötesine çıkamamak

İşte oyunun en sıkıntılı yanlarından biri de bu hikaye içerisinde kaybolup gitmek. Bol vakitli, kafasını sadece buna ayarabilecek oyuncuların işi desem yeridir. Eh, bir de oyun artık 8 yaşını doldurmuş. Dövüş animasyonları güzel gözükse de artık hantal kalmış. Yaşına karşın fena durmuyor, elden geçirilmiş haliyle Xbox One konsolunda 4K ve 60 FPS ayarlarda oynatabilmek bile mümkün. Ancak dediğim gibi daha fazlasına alışmış olan bizler için hantallaşmış. Hepsi bir yana Amalur, çok uzun süre boyunca RYO oyunlarından keyif alan oyuncuların oyalayacak yapıda. Ana görevden kopup çete karargahları basmak, kendi yazgımızı çizmek, özgür yetenek ağacı mekaniği sayesinde çeşik sallayıp bir yandan kuvvetli büyüler sallayarak olacağını gibisinden bir direktme olmaması farklı ekollerin rahatça birleştirilmesine olanak sağlıyor. Oynadıkça fark ediyorsunuz ki Amalur, yıllar içerisinde kendisinden sonra gelen RYO oyunlarına çok ama çok fazla şey katmış. ♦ **Özay Şen**

### KARAR

**ARTI** Hikaye örgüsü ve özgünlüğü çok iyi. Özgür RYO öğeleri. Destiny ve Fate sistemi. Dönemine göre yenilikçi **EKSİ** Hikayeden kolayca kopulabiliyor. Performans sorunları. Dövüş dinamikleri yaşlanmış. Sadece arayüz olarak elden geçirilmiş

78





Yapım Slightly Mad Studios Dağıtım Bandai Namco Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE Web [www.projectcarsgame.com](http://www.projectcarsgame.com)

## Project CARS 3

“Assetto Corsa olmadık, haydi fakir adamın Gran Turismo’su olalım!”

İlk olarak NFS Shift ile tanıdığımız Slightly Mad Studios’un ilk Project CARS oyununu duyurduğu zamanlar daha dün gibi. Şaka maka Assetto Corsa veya iRacing aya- rında, ortalığı hallaç pamuğu gibi atacak bir simülasyonun geleceğine kendimizi inandırmış, gördüklerimiz beklentimizi tam olarak karşılamasa bile gördüklerimizden mutlu mesut evlere dağılmıştık. İkinci oyun ilk oyunda ne varsa alıp biraz daha geliştirdi, büyüttü, çeşitlendirdi. Ne var ki, bir konu artık açığa kavuşmuştu. Bu oyun öyle Assetto Corsa veya iRacing ile rekabet edebilecek seviyeye muhtemelen hiç gelemeyecekti. Ne Forza Motorsport 7 kadar müthiş bir çeşitlilik vadedyordu, ne de yukarıda saydığımız oyunlar kadar

gerçekçilik. Arada derede, mutlu edebildiği oyuncularla devam edip gidecekti işte.

### Yani, en azından öyle düşünmüştük

Geçen sonbaharda “simcade” dünyasını şekillendirecek bazı gelişmeler yaşandı. İlk olarak Codemasters’ın büyük umutlarla rebootladığı ve bir DLC festivaline çevirdiği GRID çok fena patladı. Oyuncular tarafından büyük bir hızla tek edilen oyun, daha yapımçılar kahvelerini bitirmeden tükenmiş, Codemasters da gözünü Project CARS serisinin başarılı geliştiricisi Slightly Mad Studios’a dikmişti. Neticede daha kasım ayında, yani GRID piyasaya çıktıktan kısa bir süre sonra duyurulan bu satışın ardından Project CARS 3’ün ilk videosunda birbiriyle caddede yarışan gençleri görmek beni çok şaşırtmadı. Cenin pozisyonunda bekledim videonun bitmesini, derin bir nefes aldım ve “aman” dedim, “belki de sıfırdan başlamak daha iyidir”.

Project CARS serisi Slightly Mad Studios için bir “kendini ölçme” aracı gibiydi. Firma en iyiler kadar iyi olmayı, kendisini espor tarafında da gösterebilecek bir simülasyon üretmeyi denedi, bir noktaya kadar da başardı. Codemasters’a katılmalarının ardından da yeni oyunun NFS: Shift’in ruhani devamı olacağını söylediler ve dediklerini yaptılar. Keşke bu oyunun adı Project CARS 3 değil de ne bileyim, GRID bilmem ne olsaydı ama artık yapacak bir şey yok.

### Hoşça kal simülasyon türü

Project CARS 3 serinin ilk iki oyunuyla neredeyse hiçbir benzerliği olmayan, daha çok GRID, DriveClub veya NFS: Shift’i hatırlatan bir oyun. İlk iki oyunuyla elinden geldiği kadar simülasyonların sıkı kurallarına bağlı kalmaya çalışan yapımçı, arcade tarafa

geçişle birlikte artık daha büyük kitlelere ulaşmanın mümkün olduğunu düşünmüş olmalı, satış rakamları tam tersini gösterse de. Oyunun İngiltere satışları açılış haftasında bir önceki oyuna göre %80 gerilemiş, bu da serinin fanlarının yapılan değişikliklerden hoşlanmadığı ve Project CARS’ın artık kalıcılık için (eğer adınız Forza değilse) simülasyon mekaniklerinin ve esporda bayrak göstermenin gerektiği günümüz dünyasında yeni oyunculara ulaşamadığını gösteriyor. Peki oyun bunca kötü eleştiriyi hak ediyor mu?

Daha önce söylediğim gibi oyunun en büyük sorunu Project CARS ismini devam ettirmesi. Yoksa oyunda 120+ pist varyasyonu, 200’den fazla araç, gece-gündüz döngüsü ve dinamik hava şartları, kısıtlı da olsa modifiye imkanı gibi hemen her yarış oyuncusunun çok seveceği içerikler var. Kariyer da modu elden geçirilmiş ve GRID’in neredeyse aynısına dönüştürülmüş. Cade yarışlarıyla başladığınız kariyer sizi adım adım önce GT yarışlarına, daha sonra da prototip canavarlara doğru götürürken sıklıkla eşlik ediyor, bir Porsche 919’u daha önce bu kadar rahat kullanamadığınız için kendinizi bir hoş hissediyorsunuz. Çizgisel olsa da bu mod sizi ekran başında tutmayı başarıyor. Eski oyuncular pit stopların, yakıt tüketiminin ve lastik aşınmasının oyundan kaldırdığını görünce fena halde bozula- caktır zira bu oyunun “artık sizin bildiğiniz gibi değilim” deme şekli bir nevi.

Oyunda bir de Rivals modu mevcut. Bu mod tamamıyla Forza serisinde Drivatar’lara karşı yarıştığımız moddan esinlenmiş, artık ismine kadar, gerisini siz düşünün. Elbette yeterince eğlenceli. Direksiyon desteği yerinde duruyor olsa da açık konuşmak gerekirse oyun gamepad ile daha iyi





sonuç veriyor. İlk oyundan sonra giderek kötüleşen yağmur efektleri ve asfaltta su birikintileri de maalesef bir faktör olmaktan uzaklaşmış ve salt görsel öğelere dönüşmüş.

Oyun yine de grafiksel anlamda yeterince keskin ve başarılı. Özellikle o gereksiz blur efektini kapatırsanız, oyunun optimizasyonu yanında grafikleriyle de gözlerinizi okşadığını fark edeceksiniz. Fizikler arcade tarafa dönüş sürecinde fazlasıyla NFS: Shift'i hatırlatıyor. Çoğu araçta gereksiz understeer (önden kayma) mevcut ve ağırlık değişimleri de beklenmedik spinlere gebe. Rouen'da sola eğimli U öncesi virajda o kadar çok spin attım ki görseniz göbeğinizle gülersiniz, vallahi Grand Prix Legends'ta bu kadar spinim yok. Yani evet, kontrol süper problemsiz değil, bazen tutarsız ama aşırı yakınacak bir şey yok. Mücadeleler gayet keyifli, kimse de kolay

kolay teslim olmuyor. Bir tek şey dikkatimi çektii, oyunun yapay zekası bizi bir pilotla eşleştiriyor ve tüm yarış boyunca onunla mücadele ediyoruz gibi geliyor bazen. Katıldığım yarışların %70'inde karşılaştığım durum bu, sağıma bakıyorum aynı adam, aynadan bakıyorum aynı adam. Bazen beraberce 7-8 sıra yükseliyoruz, yalan değil. Buraya biraz ayar gerekecek gibi.

#### Araçların sayısı artmaya devam

Ben artık yarış oyunu yapımcılarının birbirlerinden model çaldığını düşünmeye başladım, ciddi. Mercedes 300 SEL 6.8 gibi yarış tarihinde neredeyse hiç iz bırakmamış bir aracın aklınıza gelebilecek her yarış oyununda karşımıza çıkmasını ancak böyle anlamlandırabiliyorum, Emre koydysa buralarda bir yerlerde resmi olmalı. Neticede oyunun garajındaki 200 kusun aracın çoğu Forza Horizon'dan alınmış gibi hissettiriyor

olsa da oldukça keyifli eklemeler de var. Örnek olarak Lotus'un 1968 Indy 500'de herkesi denize dökmesine rağmen yine de kazanmayı başaramadığı gaz türbin motorlu 4WD yarış aracı Lotus 56'yı ve üç sene önce Jim Clark'a zaferi getiren Lotus 38'i örnek gösterebilirim. İkisi de başka oyunlarda karşımıza nadiren çıkan parçalar. Porsche 908 ve 917/10 da sizi "gamepad başında" terletecek, asfaltı büken canavarlar. Project CARS 3 döndüğü temeller itibarıyla kendisini esporda gösterebilecek, kendi kemik kitlesini yaratabilecek bir oyun değil. Tıpkı NFS: Shift gibi, oyuncuların uzun bir süre oyalanabileceği kadar içerikle doldurulmuş, eli yüzü düzgün bir yarış oyunu. Ben oyunları ait olmadıkları bir türe dahilmiş gibi eleştirmeyi sevmiyorum, o yüzden "artık simülasyon değil" diye puan kırsam yok. Olmadığını bilin, beklentinizi ayarlayın ve ilginizi çekiyorsa bir göz atın. ♦ **Kürşat Zaman**

#### KARAR

**ARTI** Çok sayıda araç ve pist seçeneği. Başarılı ve optimize grafikler. Uzun süre oyalayacak bir sürü içerik.

**EKSİ** Eski oyunlardan çok radikal bir kopuş yaşamış. Sürüş fizikleri biraz elden geçirilmeli. Al bazen bir garip davranıyor.



Yapım Hello Games Dağıtım Hello Games Tür Macera Platform PC, PS4, XONE, Switch, Apple Arcade Web [thelastcampfiregame.com](http://thelastcampfiregame.com)

# The Last Campfire

Son kamp ateşini yakmaya gücünüz yetecek mi?

No Man's Sky'dan tanıdığımız Hello Games'in geliştirdiği The Last Campfire, bulmacalarla dolu bir macera oyunu. Küçük kayığıyla, yolculuğunun sonuna geldiğini düşünen -türünün ne olduğunu anlamadığımız- minik yaratık Kor, bir kuşun dikkatini dağıtmasıyla bambaşka bir yere doğru sürüklenir. Bu geldiği yerde hem kendi için çıkış yolu bulmaya çalışacak hem de onun gibi kaybolmuş yaratıklara yardım edecektir. Derken nerede olduğunu anlamaya çalışırken kendi boyutlarında bir ceset bulur ve hayatını sürdürmek için onun çantasını almak zorunda kalır. İçinde bulduğumuz bu figürü, daha sonra yola devam ederken karşımıza çıkacak ilk bulmaca için kullanmamız gerekecek. Bulmacalar başlangıçta oldukça basit, içgüdüsel olarak ne yapmak gerektiğini kolaylıkla bulabiliyorsunuz. Bazen minik bir heykeli bir yere taşımak bazen de yuvarlak büyük taşları iterek ya da çekerek bir düzen oluşturmanız gerekiyor. Peki oyunda neler yapıyoruz? Oyunda rahat

bir şekilde ilerlerken, karşımıza bir ışık huzmesi çıkıyor ve Kor'u çağırdığını düşünüp peşine takılıyoruz. Işığın ulaştığı canlıya dokunduğumuzda ortadaki kamp ateşi yanıyor ve içinde kendine "Hayale!" dediğini sonradan öğreneceğimiz, büyük, şeffaf bir varlık canlanıyor. Nerede olduğumuz, nasıl çıkabileceğimiz ve kaybolanlarla ilgili ipuçları veriyor. Mekanların arasında bir yer olduğunu, kötü Orman Kralı'nın bizi burada tuttuğunu, bazılarının yolunu bulabildiğini, bazılarının ise umudunu kaybettiği için kaybolduğunu, eğer onları bulabilirsek yardım etmemiz gerektiğini söylüyor. Hiç kimseye yardım etmeden de yolunuza devam edebiliyorsunuz ama yardımsever insanlar olduğumuz için tabii ki bütün kaybolmuş, umutsuz yaratıkları donup kaldıkları yerlerden kurtaracağız. Her bölümde, yedi sekiz tane kurtarmamız gerekeni donmuş ve hareket edemeyen Umutsuz oluyor. Yanlarına gidip onlara dokunduğunuzda bir bulmaca ekranına giriyorsunuz. Bazıları oldukça basit olsa da çok zor ve uğraştırıcıları da var. Çözdüğünüzde kazandığı ışıkla umudunu tekrar kazanmış oluyor ama canlanmış olsa da yoluna devam etmek istemeyenler olabiliyor.

İkinci bölüme geçtiğinizde ise sesiyle taş blokları, küpleri yerinden kaldırdığınızı üflemeli bir çalgıya sahip oluyorsunuz. Suyun ortasında mı kaldınız? Çaldığınız anda, nehrin başka bir yerindeki bloğu kendinize çekebiliyorsunuz. Bu özelliği bol bol kullanacağınız yerlere geleceğinizi söyleyebilirim. Bu müzik aletli yerlere geldikten sonra oyundaki alanlar

büyüyor ve bulmacalar zorlaşıyor. Oyun kaybolma hikayesi, anlıyorum ama gerçek anlamıyla yolunu kaybetmiş olma durumundan hoşlanmıyorum ve bu tarz oyunlarda yönlendirilme ihtiyacı duyuyorum. The Last Campfire bu konuda biraz sorunlu, sizi çoğunlukla yalnız bırakıyor. Oyunda ilerledikçe, buradan geçmiş miydim, şimdi ne yapmam gerekiyor diye sorarken buldum kendimi ama benim istediğim kolaylığı bize vermek de zorunda değiller.

Görselleri çok başarılı ve muhteşem bir hayal gücü ile karşılıyorsunuz, dev domuzlar, kurbağalar, robot yılanlar gibi ilginç canlılar, oyunun içinde görebileceğiniz hayvanlardan sadece bazıları. The Last Campfire her ne kadar şirin bir macera oyunu gibi görünse de genel olarak konusu, arkada sürekli konuşan kişinin söylediği şeylerle birlikte fazlasıyla depresif bir hali var. Hatta bu tehlikeli ormanı, dünya gibi düşünüp umudumuzu yitirirsek, hayatta kalma amacımızı kaybedebiliriz gibi felsefi çözümler de yapılabilir ama biz yine oyun gibi düşünelim. Bol bulmacanın olduğu macera oyunlarını sevenlere önerebilirim. ◆ Nevra İlhan

## KARAR

**ARTI** Hikâye, yaratmış oldukları dünya, grafikler, bulmacaların çeşitliliği.

**EKSİ** Bazı anlarda gereksiz takılmalar ve yavaşlamalar oluyor.



Yapım Grinding Gear Games Dağıtım Grinding Gear Games Tür Aksiyon Platform PC Web www.pathofexile.com

## Path of Exile: Heist

Tarihin en iyi Hack & Slash'lerinden birisi için çalıp çırpma vakti!

Path of Exile sanıyorum Diablo II'den sonra piyasaya çıkıp, yaptığı ve yapabileceğinden çok daha fazlasına ulaşmayı başaran az sayıda yapımdan birisi, diğeri de Torchlight zaten. Konu Hack & Slash olduğu zaman piyasaya çıktığı günden beri popüler olmayı başaran ve artık efsaneleşen oyun, bildiğiniz üzere düzenli olarak kendisini güncelliyor. 2017 yılında piyasaya çıkan The Fall of Oriath yani 3.0 versiyonu ile oyunun genelinde büyük değişimler yaşanmıştı. Yeni Act'ler eklendiği gibi bugüne kadar üretilen en büyük genişleme paketi olmuştu. Aradan geçen zaman içerisinde toplamda altı yeni versiyon piyasaya çıkmıştı. Şu andaysa yedinci ve biraz büyükçe güncelleme olan Heist ile karşı karşıyayız. Adından da anlaşılacağı üzere, bolca hırsızlık yapacağımız bu versiyon, beraberinde birçok yeniliği de getirmeyi başarmış durumda. Peki, hırsızlıktan nasıl bir yenilik çıkabilir? İşte onu birazdan anlatacağım. Konu hırsızlık ve belli ki bizim bu taraklarda pek bezimiz bulunmuyor. O zaman ne yapıyoruz? Bu işlerde bezi olan bazı kişilere ulaşıyoruz. Hedeflerimiz değerli artifact'lar olduğu için öncelikle yetenekli

hırsızlardan bir ekip kurmalıyız; hem de bu ekibi kendi planlarımıza en uygun şekilde tasarlamalıyız. Bunu yapmak içinse Rogue Harbour denen limana gitmemiz gerekiyor. Burada bize hizmetlerini sunan bir grup hırsız ile karşılaşacağız. Soygun işlerimizde bize yardımcı olacak tam 13 tane Rogue ile birlikte çalışarak, yeni bir plan yapacak ya da gerekli yeteneklere sahip Rouge'ları gerekli noktalara koyarak çalışmalarımıza başlayacağız. Tamam, bize yardımcı olan bir takım şahıslar var ama bu işi nasıl yapacağız? Efendim öncelikle değerli bir Artifact'ın yerini ve bu objeyi neyin koruduğunu öğrenmemiz gerekiyor. Bu bilgilere ulaşmak için de Rogue Harbor'da bulacağımız kontratların izini sürmeliyiz. Magical, Rare ya da Standart şeklinde karşımıza çıkan kontratlara ulaştıktan sonra, ilgili göreve başlamak mümkün. Göreve başladık ama bitirmek biraz daha önemli diyebiliriz zira başladığımız bir soygunu tamamlayamazsak, yani daldığımız mekandan kaçamazsak, bu noktaya kadar topladığımız diğer tüm eşyalara da elveda dememiz gerekiyor.

Etkinlik esnasında ya da alarm çalmadan önce ölürsek, işimize kaldığımız yerden devam etmemiz mümkün. Bu bağlamda gürültü miktarımızı ayarlamamız çok önemli aksi halde alarmın çalması işten bile değil. Alarm çaldığı andaysa ilgili bölgedeki tüm düşman birimler üzerimize saldırıyor, bazı noktalar yeniden kilitleyor ve bambaşka bir macera başlıyor. Böyle bir durumda kaçmak imkansız değil ama bir hayli zorlayıcı hale geliyor. Çoğu zaman düşüğünü gördüğüm birçok kaliteli loot'u geride bırakmak zorunda kaldım... Bu arada belirtmekte fayda var ki ekibimizdeki güzide Rogue kişileri de

giydirebiliyoruz. Kendileri için özel olarak tasarlanmış eşyalar söz konusu. Bazıları saldırı güçlerine, bazıları da görünmezlik güçlerine bonus sağlıyor. Toplamdaysa dört farklı eşya slot'ları bulunuyor. Soygunların başarı oranını arttırmak içinse ilgili mekanlara ait "Blueprint"leri toplamak şart. Bu sayede çok daha kolay bir plan yapabildiğimiz gibi aynı zamanda da mekanı önceden tanımış oluyoruz. Oyunu yakından deneyim edenlerin çok iyi bildikleri üzere Gem'lerin rolü bir hayli fazla. Fakat Grand Heist'lerden elde edilen yeni Gem'ler o kadar kaliteli ki daha önce taşıdıklarınızın anında yerini alacaklar! Anlayacağız Path of Exile: Heist dopdolu bir genişleme olmuş. Bu yenilikler haricinde sınıflar ve yetenekler üzerinde yapılan güncellemelerse cabası!

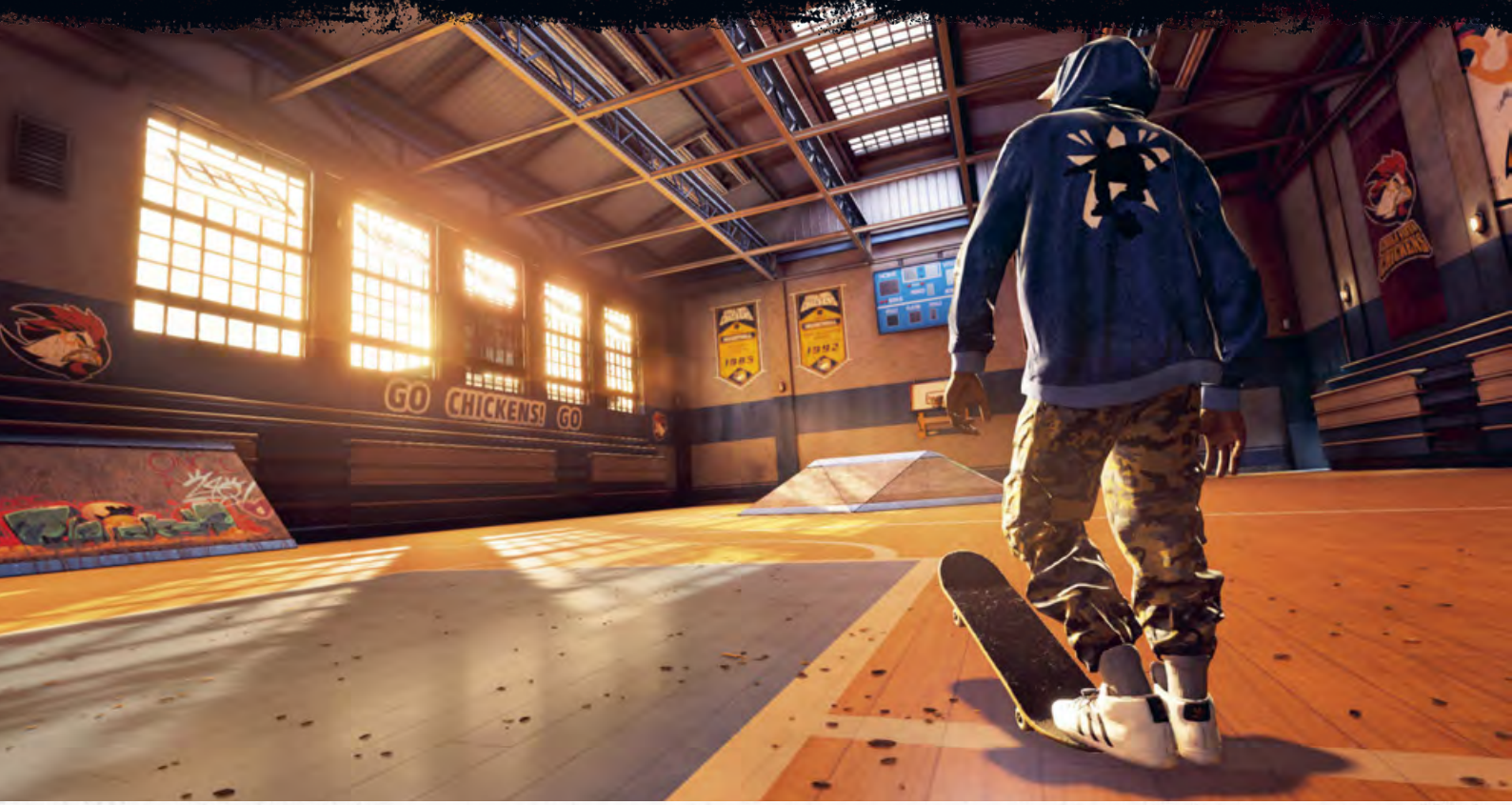
◆ Ertuğrul Süngü

### KARAR

**ARTI** Heist mantığının oyuna kattığı farklılık. Yeni eklenen eşyalar ve gemler. Oyunun genelinde yapılan güncellemeler  
**EKSİ** Tüm odağın Heist üzerine olması

90





**Yapım** Vicarious Visions, Neversoft **Dağıtım** Activision **Tür Spor** **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.tonyhawkthegame.com

# Tony Hawk's Pro Skater 1+2

"Kaykay mı; o ne ya?" dediğinizi duyar gibiyim...

**U**zunca bir süredir EA'in her türlü sosyal medya paylaşımının altında tek bir yorum alıyor: Skate 4. Skate serisinin devamını isteyen bir grup, hiçbir paylaşımı es geçmiyor ve yeni bir Skate oyununu istiyor da istiyor.

Ne var ki EA buna kulak asmadı, onun yerine Activision kolları sıvayıp serinin en başarılı iki oyununu remake formatında hazırladı ve piyasaya sürdü, çok da iyi etti...

## 21 sene önce

Benim ne kadar yaşlı bir insan olduğumun kanıtlarından biri olan Tony Hawk's Pro Skater (THPS), tam 21 yıl önce piyasaya sürülmüştü ve ben de çıktığında aşırı büyük bir beğenileyle oyunu deneyimlemiştim. Üstelik ne kaykaydan anlarım, ne de severim; oyun o kadar iyi bir oynanışa sahipti ki dakikalar içerisinde çok sağlam bir THPS fanatığı olmuşum.

Tabii o dönem kaykay furçası var, 90'ların rock müzikleri revaçta, oyun diğer ülkelerde kültürel anlamda da başarılı oldu. Hele müzikleri o kadar çok konuşuldu ki... Dönemin tüm popüler rock grupları, en sağlam şarkılarıyla kaykay heyecanına eşlik ediyordu. Şimdi tabii 21 sene önce çoğunuz ortada bile

yoktunuz, haliyle bu oyunu "remake" olarak tecrübe etmeniz zor. Belki hiç kaykay oyununa bile denk gelmediniz. Bu bağlamda da THPS 1+2, benim 21 yıl önce yaşadıklarımı size yaşatacak, bundan emin olabilirsiniz.

## Bir kaykay, bir kaykaycı

Yapımcılar THPS 1+2 ile birlikte neler sunuyor bize hemen açıklayayım. Bir kere bu iki oyundaki tüm bölümler, tamamıyla yenilenmiş halde karşımızdalar. Çoğunu tanımakta güçlük çektim, öyle söyleyeyim. (Bir zahmet 20 yıl öncesini de hatırlamayayım zaten!) İki oyundaki kaykaycıları ve eski müziklerle birlikte birçok yeni parçayı da içeriğine alan THPS 1+2, çok güzel bir özellik de sunuyor ve o da diğer THPS oyunlarındaki bazı özellikleri bu oyuna yedirmiş olmaları. Bunların başında kaykaycıların hareketleri geliyor. Her yeni oyunda oynanış sistemi daha da gelişen THPS, 1 ve 2. oyundakinin üzerine ek olarak THPS 1+2'de yer alıyor. Lakin dileyenler oyunları orijinal halleriyle de tecrübe etmekte serbest.

Bir başka özellik de kaykaycılarımızı geliştirme sistemi. Etrafta bulabileceğimiz "stat point"ler sayesinde karakterlerimizin birçok özelliğini, aynı bir RPG'deki gibi geliştirebili-

yoruz. Tabii bunu yepyeni yetenekler olarak düşünmeyin. Örneğin havada daha fazla asılı kalma, daha hızlı kayma, Grind ve Lip gibi hareketlerde dengede daha kolay kalma gibi özelliklerimizi, tek tek puan vererek geliştirebiliyoruz. Emin olun bu konu oynanışta çok fark ediyor; özellikle komboları yaparken işler daha da kolaylaşıyor.

## S-K-A-T-E

Genel oyun yapısında eskiye tamamıyla sadık kalındığını görüyoruz. Her bölümde iki dakikalık bir sayaç yer alıyor ve bu iki dakikada, o bölgede ne kadar görev varsa hepsini yapmaya çalışıyoruz. Bunların arasında Skate harflerini bulup toplamak, belirli sayıda "bir şeyleri" bulmak, üstünden atlamak, kırmak, bir açıklıktan artistik bir hareketle atlamak, gizli kaseti bulmak vb. birçok işi halletmeye çalışıyoruz. Genelde de bir bölüme ilk defa uğradığımızda, iki dakikamız tamamıyla boş geçiyor. Etrafı kolaçan edip hangi nesne nerede, en iyi kombo nerede yapılabilir, bunları araştırıyoruz. Daha önce çok kez söylemişimdir; eski oyunlar zordu. THPS 1+2 de bu zorluğu aynen barındırıyor ve görevleri nasıl yapacağınızı, neyin nerede olduğunu asla göstermiyor.

Mesela başlardaki bir bölümde, duvarlardaki zilleri kırmamız isteniyor. Beş tane zili bulmak içinse tüm bölümü ne kadar büyük bir dikkatle gezdiğinizi size anlatamam. Ve genelde bu beş nesneden bir tanesini bulmak gayet zor oluyor, arıyor da arıyorsunuz...

Görevlerde kuşkusuz ki en zevkli olanlar yüksek puanı tutturma ve istenen kombo puanına ulaşma... Bunları halletmenin en kolay yolu bir Half-Pipe (Half-Life değil!) bulup kombonuzu kaybetmeden bir o tarafa, bir diğer tarafa süzülme. Kombonuza sağlam puanlar eklemek için sürekli farklı hareketler yapmanız gerekiyor ve tek bir hatanız tüm puanınızı silebiliyor; işin zor tarafı da burada ortaya çıkıyor.

Kombolara yüksek puanlar eklemenin en güzel yollarından biri Special adındaki özel hareketlerimizi kullanmak. Bunları belirli tuş kombinasyonlarına kendimiz atayabiliyoruz ve toplamda sekiz tane özel hareketi envanterimizde tutabiliyoruz. Özel hareketler, diğer hareketlerimize göre daha çok puan getiriyor ama birçoğunu yapmak biraz daha uzun bir zaman aldığından, eğer zamanlamayı tutturamazsak hareketin ortasında yere çakılabiliriz.

Bir başka kombo devam ettirme olasılığı manual'lar. Diyelim ki bir half-pipe'dan zıpladık, yere güzelce indik ve istiyoruz ki ilerideki borudan grind yapalım, bir başka half-pipe'a varalım. İşte burada analog kolu yukarı-aşağı iterek gerçekleştirebileceğimiz manual'lar devreye giriyor. Kaykaycımız düz yolda ilerlerken -istersek- farklı farklı hareketler yaparak kombosunu kaybetmiyor, puanına puan ekliyor ve düz yolda kombuyu devam ettirerek bizi istediğimiz noktaya götürüyor. Şunu bilmelisiniz ki THPS her zaman kombonuzu nasıl devam ettireceğinize yönelik bir oyun olmuştur ve bu aynen devam ediyor. Ustalaşmak biraz güç ama bir kez alıştıktan sonra tüm oyun alanını, kombonuzu kaybetmeden arşınlamayı öğreniyorsunuz.

### Kendi oyun alanını, kendin yarat

Eskiden böyle evde kendi kendimize kaykay parkı kurup sonra eve birisi gelirse ona eserimizi gösterirdik. Create-A-Park adındaki bu oyun modu, THPS 1+2'de de geri dönüyor ama bu sefer her şey çok daha anlamlı zira yarattığımız oyun alanını kolayca, online olarak paylaşabiliyoruz. Tabii aynı şekilde başkalarının yarattıklarına da ulaşmamız gayet kolay. Oyun bize parkımızı kurmak için gereken en önemli parçaları sağlıyor ama daha fazla kozmetik parçayı oyunu oynayarak da kazanabiliyoruz.

Bu modun dışında oyunun online kısmında, eski oyun modlarını da bir bir görüyoruz. Grafitti, Trick Attack, Tag ve Horse gibi multiplayer oyun modları dönüş yapıyor ve bunlara Combo Mambo ve Score Challenge gibi modlar ekleniyor. Tüm oyun modları çok eğlenceli diyemem ama özellikle Horse keyfinden hiçbir şey yitirmemiş.

Görsel açıdan tek kelimeyle harika olan THPS 1+2, müzikleri, oynanışı ve bağımlılık yapan görev yapısıyla 21 sene sonra kendini oynatmayı bilmiş ve bence mükemmel bir oyun olmuş. Açıkçası daha önce hiç THPS oyunu oynamamış olanların bu oyunu nasıl karşıladığını da merak ediyorum, yaşatlarım hep tecrübe ettiği için objektif bir yorum alamadım ama bence şu dönem için de her anlamda çok keyifli bir oyun. Kaykay sevin veya sevmeyin, THPS 1+2 sizi her türlü mutlu edecektir...

#### ◆ Tuna Şentuna

### KARAR

**ARTI** Oynanış çok sağlam, halen bağımlılık yapıcı. Yenilenmiş grafikler oyunu yepyeni bir hale getirmiş.

**EKSİ** Bazı görevlerin zorluğu saç baş yolduruyor.

90





Yapım Rogue Factor **Dağıtım** Focus Home Interactive **Tür** Aksiyon / Strateji **Platform** PC, PS4, Xbox One **Web** focus-home.com

# Necromunda: Underhive Wars

Drukhari'nin eline düşmek mi, Hive City'de yaşamak mı?

**K**ahrolası Astartes sinematığı! Sanırım çoğunuz bir kişinin yıllarca tek başına çalışarak hazırladığı Warhammer 40K'da geçen o sinemati izlemiştir, cevap hayırsa mutlaka izleyin. Adamın GW'den ve Youtube'dan zerre para kazanmadan hazırladığı bu şaheser, muhteşem bir şekilde Warhammer 40K'nin pasif reklamları yaptı ve benim gibi uzun süredir bu evreni merak eden sazanların Games Workshop'un ağına yakalanmasına neden oldu. Horus Rising'i okudum ve hayran kaldım. Sonra bu minyatür boyama nedir falan derken... Kurtarın beni lütfen!

## WH oyunları tam duruldu derken...

Warhammer 40K okuyabileceğiniz en karanlık, en sadist ve en acımasız bilimkurgu evrenlerinden bir tanesi. Imperium insanların yıldızlardaki hâkimiyetini simgeleyen, tek yumruk altında birleştirmiş ve ezdiğimiz bir hükümdarlık. Imperium of Man kontrolünde herhangi bir gezegende yaşıyorsanız kalacağınız en kötü yer Hive City denen, en basit anlamıyla bugünün metropollerine benzetebileceğim, içinde milyarlarca insanın yaşadığı şehirler olacaktır. Düşünün, İstanbul'un yanında köy gibi kaldığı,

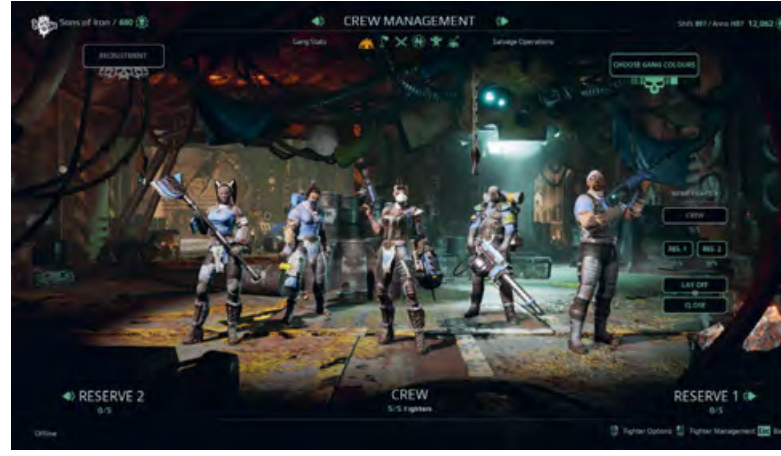
bir iki İstanbul'u daha üst üste koyabileceğiniz yükseklikte ve hiçbir metrekaresinin boş kalmadığı devasa sanayi şehrinde yaşamak zorunda kalan bir zavallısınız.

Hive City'ler katmanlara ayrılır, sondan bir önceki katmandakiler üsttekilerin her türlü atığını (dışkı ve idrar da dâhil) geri dönüşüm sürecinden sonra bile alabilirlerse kendilerini şanslı sayarlar. Ancak hayatta kalabilecek kadar ücret alır ve günün büyük bölümünde yorgunluktan ölene kadar çalışırlar. Burasına kötü diyorsanız, cehennem şehrinin bunun da altında kalan son bir seviyesi daha vardır; Underhive denen bu bölge hem oyunumuzun geçtiği yer hem de artık hayattan ümidi kesmişlerin son umutlarına –eğer ilk saatlerinde hayatta kalabilirlerse- tutunmaya çalıştığı, çete savaşlarının bitmediği ve mutasyona uğramış yaratıkların kol gezdiği son duraktır.

Mobil oyunları da sayarsanız Warhammer 40K ürünlerini takip etmenin neredeyse imkânı yok. Genelde sabun köpüğü gibi eriyip gidiyorlardı. Ama son zamanlarda kalite ve oynanabilirlik açısından gayet iyi adımlar atmaya başladılar ve Necromunda: Underhive Wars onlardan birisi sayılır. Sayılır diyorum çünkü

bazı eksileri var ama gene de bu GS oyunlarının artık doğru yolda olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Necromunda her ne kadar İngiltere'nin iftihar masa üstü oyun firması Games Workshop'tan çıksa da oyunun kuralları masaüstünden farklı. Daha çok üçüncü kişi kamerasından XCOM oynadığınızı düşünün. Hah işte artılar ve eksiler bu noktada ortaya çıkıyor. Öncelikle XCOM tarzında olmasının hiçbir sakıncası yok keza masaüstünde oynamak isteyen için halihazırda minyatürler var. Yalnız savaş alanındaki bütün karmaşayı üçüncü kişi açısından görmek, anlamak çok zor. Bir de Underhive'dasınız, birbirine çok benzeyen atık döken devasa giderler, havalandırma boruları, asansörler falan. Sağa baksam sola, sola baksam gene sağa bakmış gibi hissettim. Necromunda'nın üçüncü kişi açısından oynanması, sadece içinde bulunduğumuz ortamın genel bir bütünlük, benzerlikten meydana gelmesi yüzünden çok zor. Üç boyutlu haritanın da çok faydalı olduğunu söyleyemiyorum. Misal haritada bir asansör görüyorum, bakıyorum sağımda kalıyor. O tarafa gidiyorum, yok, neden çünkü meğer solumdaymış. Haritadaki bir noktaya işaret koyup, o noktadaki işareti oyun içinde görebilmek olsa gerçekten şahane olurdu. Başka bir





sinir bozucu nokta ise, ta yukarılarda bir yerlere ulaşmak için bütün hareket puanımı harcamak zorunda kalıyorum ama istediğim noktaya erişiyorum. Şahane! Benden mutlusuz yok. Sırayı bilgisayara veriyorum ve bilgisayar iki teleferik, üç kanca atıp hareket puanının yarısını harcıyıp yanımda bitiveriyor ve beni silahıyla tanıştırıyor. Haritalar çok karışık ve büyük, en kestirme yolu bulmak neredeyse imkânsiz.

### Çöp kokan cehennem

Her şeye rağmen üçüncü kişi açısı güzel bir fikir mi? Bence şahane! Çünkü bu şekilde kendimi daha çok savaşın içinde hissettim, etrafımı sarmaya çalışan rakip çete üyelerini nasıl atlatırım diye türlü türlü fikir üretmeye çalıştım. Dediğim gibi Necromunda'nın tek sorunu haritadaki her adımın bir öncekine benzemesi fakat bunun haricinde üçüncü şahıs fikri iyi. Masaüstünün aksine oyunu takım olarak sırayla oynamıyorsunuz. XCOM: Chimera Squad gibi rakip ve dost çete üyeleri teker teker sıra kullanıyor. Ama Chimera'nın aksine askerlerin hızını belirleyen bir özellik yok. Oyun sıranız geldiğinde "Hangi çete üyesini oynamak istiyorsun?" diye soruyor ki bence şahane bir şey. Çünkü bu seçim şansını bazen zor durumda kalan bir askerinizi kaçırmanıza, kritik bir noktayı ele geçirmiş rakibi egale etmenize ya da teleferik hattını keserek düşmanın hareket şansını kısıtlama fırsatı veriyor. Bir asker hareket etmesi MP ve herhangi bir eylem yapması AP puanı olarak ikiye ayrılmış. Ne kadar uzağa gidebileceğiniz MP'nize bağlı ve bunu iyi takip ederek yarı yolda açıkta kal-

mamalısınız. AP'ye ise yerden eşya alma/kullanma, bir yerden atlama, silah doldurma/tamir etme, ateş etme, haritadaki bir cihazı kullanma gayet geniş bir yelpazede ihtiyaç duyuyoruz.

### Hamam Böceğinin midesinden kaçış

Necromunda'nın en ilginç yanlarından birisi üç gruptan birini (Goliath, Escher, Orlock) seçip kendi çetenizi yaratarak oynayacağınız çoklu oyuncu modu. Eminim sonradan birçok çete daha eklenecektir ama başlangıç için sadece üç çete çok az. Sürekli belirli rakiplerle karşı karşıya gelmek zamanla sıkıyor. Çetenizde en fazla beş kişi bulunabiliyor. Bunları görünüşünden tutun da silahlandırmaya kadar (tabii kaynaklarınız yeterse) geliştirip çete savaşlarında kullanabiliyorsunuz. Herhangi bir çete üyesinin Signature Skill, Career Perk ve House Perk olarak üç farklı özelliği var. Bu da yetmiyor Career Perk kendi içinde Active ve Passive olmak üzere iki ayrılp beşer tane daha seçenek sunuyor. Dolayısı ile çoklu oyuncularda yaratabileceğiniz değişik askerlerin varyasyonu aynı zamanda karşılaşılabileceğiniz farklı rakipler olacağı anlamına da geliyor ve Necromunda'ya renk katıyor. Oyun çoklu oyuncuya başlamadan evvel sizi mutlaka hikâye modunda oynamanız için uyarıyor (ki bunu yapmalısınız).

### Son sözler: 190 TL eder mi?

Necromunda'nın basit bir hikâyesi ama güzel grafikleri var. Şehrin üst katmanlarından Underhive'a düşen eski bir teknolojik cihazı ele geçirmek için çeteler birbirine giriyor, biz de onlardan biriyiz. Öykü bundan ibaret ve gide-

rek heyecanlandırıcı bir temposu yok. İşin sıkıntılı kısmı hikâye modunu oynarken oyunun boy boy hatalarına ve yapay zekanın zayıflığına şahit olmanız. Bununla ilgili bir yama çıkacak mı acaba diye Steam forumlarında gezerken tek şikâyet edenin ben olmadığımı gördüm. Necromunda oynarken başıma gelenler; birkaç defa oyunun durduk yere çökmesi, bilgisayarın bir yere saklanıp o noktada durmadan aynı hareketi yapması, bir defa kullanacağı buff'ı bilgisayarın hem de aynı sırada üst üste atması... Gibi sıkıntılar. Bunun sebebi herkes Necromunda'nın iptal olduğunu düşünürken (çünkü çıkış tarihini yetiştiremediler) Rogue Factor'un "Durun yahu yapıyoruz 2020 yazına çıkacağız" diyerek oyunu aceleye getirmesi bence.

Yapılmak istenen oynama stiline saygı duyuyoruz ve neredeyse hayallerindeki içeriği oyuna katmışlar. Sadece biraz yalamamaya ihtiyaçları var. Özellikle yapay zeka ve çete sayısı artırılır, haritalarda da ortam zenginliğine gidilirse (ki gidilebilir; Underhive illa borular, bok çukurları ve dönen devasa pervaneler demek değil) oyunun başarılı olacağına inanıyorum. ♦ **Nurettin Tan**

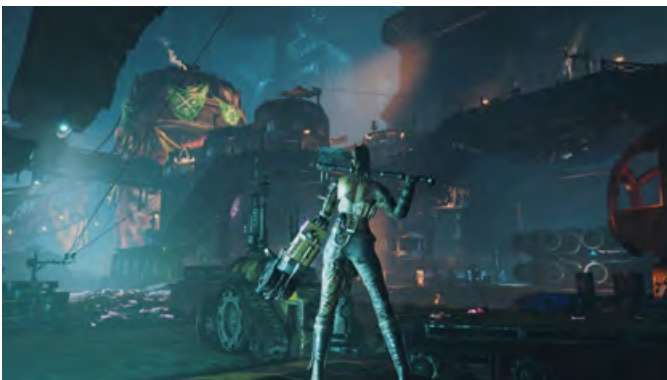
## KARAR

**ARTI** Grafikler ve ara sahneler, üçüncü kişi kamerası, çete sayısı artırılırsa eğlenceli olacak çoklu oyuncu.

**EKSİ** Haritalar aynı kalacaksa üçüncü kişi kamerası, çete sayısı artmayacaksa sıkıcı olacak çoklu oyuncu.

Fiyatı ucuz değil.

65





Yapım KONAMI Dağıtım KONAMI Tür Spor Platform PC, PS4, XONE Web konami.com/wepes

# eFootball PES: 2021 Season Update

Yeni nesil öncesi kısa bir ara...

Dürüst olacağım sevgili okur, koronavirüs sebebiyle önce liglere ve büyük turnuvalara ara verilmesi kararı, ardından gecikmeli de olsa bu organizasyonların tamamlanması, transfer sezonunun geç sonlanması, liglerin geç başlaması derken, ben bu yıl sezon ne ara bitti ne ara başladı anlamadım. Bu kafa karışıklığı sebebiyle de normal şartlarda büyük bir heyecanla beklediğim Eylül ayının geldiğini bile fark edemedim. Spor oyunları üreten yapımcı firmalar da aynı durumda olacak ki spor oyunlarının 2021 edisyonları tam anlamıyla sınıfta kaldı. Konami ve eFootball PES 2021 tarafında ise durum biraz farklı. Bunun sebebi ise PES 2021'in aslında tam olarak yeni bir yapılmaması. Koronavirüs ve yeni neslin üst üste gelmesi sebebiyle Konami bu sene seriye bir oyun eklemek yerine, 2021 Season Update adı altında makyajlı bir oyun ile karşımıza çıkıyor.

eFootball PES 2021 Season Update yeni bir oyun gibi satışa sunulmuş olsa da oyunu bir DLC gibi görmekte fayda var. Çünkü PES 2021, PES 2020'nin kadroları güncellenmiş ve oynanışı biraz cilalanmış bir versiyonu. Hızlıca oynanıştan bahsederseniz, PES 2021 genel olarak

daha oturaklı bir oyun. Buna göre hem tiki taka, hem de oyuncuların atletizminin ön plana çıktığı araya atılan paslar üzerine kurulu oyun törpülenmiş. Bunun yerine top tutmanın önemli olduğu bir yapı ortaya çıkmış. Bunun yanında savunma tarafında da ceza, ödül mekanizması biraz daha geliştirilmiş. Böylelikle PES 2021, oyuncuyu savunma yaparken daha dikkatli olmaya itiyor. Kabaca oynanış tarafında dikkatimi çeken değişiklikler bunlardan ibaret. Daha önce de belirttiğim üzere PES 2021'i yeni bir oyun değil de DLC olarak ele almanızda fayda var.

## Güncel kadrolar

Bana sorarsanız PES 2021'i almak için en önemli sebep kadro ve forma güncellemeleri. Ne var ki oyunun piyasaya sürüldüğü tarihte transfer döneminin sona ermemiş olması sebebiyle güncel kadrolara kavuşamıyoruz ki bu anlaşılabilir bir durum. Ekim itibarıyla bu sorunun halledileceğini tahmin ediyorum. Kadro ve forma güncellemelerinin yanında bazı oyuncuların yüzleri de yenilenmiş durumda. Zaten grafikler ve oyuncu yüzleri konusunda oldukça iyi bir noktada bulunan PES, bir adım daha ile-

riye gitmiş gibi gözüküyor. Modlar ve menüler tarafında ise renk paletindeki değişiklikler ve yeni müzikler dışında bir yenilik bulunmuyor.

## MyClub

Tartışmasız şekilde Konami ve PES'in FIFA karşısında en geride kaldığı kısım PES'teki ismi ile MyClub modu. Bu modda da bu sene pek bir yenilik bulunmuyor. Eğer benim gibi herkesin görece kötü kadrolarla mücadele ettiği dönemden keyif alıyorsanız PES 2021 size göre sayılmaz. Çünkü PES 2021'in bolca uygun fiyatlı özel sürümü bulunuyor ve bu özel sürümler MyClub moduna oldukça iyi oyuncuları ekliyor. Örneğin Juventus sürümünü satın alan bir oyuncu doğrudan tüm Juventus kadrosuna kavuşuyor. Üstüne bir de PES 2020 oynadıysa daha önceki ilerlemesine göre 5'e kadar Icon oyuncuya sahip oluyor. İyi oyuncular edinmek böylesine kolay olduğu için de ilk günden hemen herkesin oldukça iyi bir kadroya sahip olduğunu söyleyebilirim.

## Maç Sonucu

Konami bana sorarsanız PES 2021 güncellemesi ile doğru bir hamle yaptı. Ne var ki MyClub moduyla ilgilenmeyen bir oyuncu için PES 2021'i satın almak için pek fazla sebep bulunmuyor. Eğer MyClub ile ilgileniyorsanız sanıyorum PES 2021'i çoktan satın almışsınızdır; aksi durumda ise PES 2020 ile yola devam etmenizi ya da FIFA 21'i beklemenizi öneririm. **◆ Tolga Yüksel**

## KARAR

**ARTI** Ufak tefek oynanış geliştirmeleri. Uygun fiyat.  
**EKSİ** PES 2020'deki sorunlar aynen devam ediyor. PES 2020 sahipleri için cezbedici değil.



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





**Yapım** Obsidian Entertainment **Dağıtım** Private Division **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** [outerworlds.obsidian.net](http://outerworlds.obsidian.net)

# The Outer Worlds Peril on Gorgon

Obsidian, neredeyse bir yıl sonra bizi tekrar Halcyon Sistemi'ne çağırıyor.

Çağrıya kulak vermeli miyiz?

**S**on dönemin en iyi RYO oyunu yapan firmalarını say deseniz, ilk üçün içerisinde Obsidian Entertainment'ı mutlaka sayardım. Az oyun çıkarırsalar da içerik bakımından zengin ve RYO unsurları olarak da yenilikçilik sunmayı kendilerine görev edinmiş bir firma neticede. The Outer Worlds mesela, çıkalı neredeyse bir yıl olacak ama DLC'si için geri döndüğümde yine bana "Vay arkadaş!" dedirtmeyi başardı. Peril on Gorgon adıyla hikayeyi genişletecek olan ek pakette bizleri yepyeni bir macera bekliyor. Hafif Twilight Zone tadında, biraz elli yılın bilimkurgusu lezzetinde; hızlıca oynarsanız 5 saat, geze geze oynarsanız 8 saat sürecek bir macera sizleri bekliyor.

Peril on Gorgon, asıl oyunun bittiği yerden başlamıyor. Tam da böyle hikayenin dallanıp budaklandığı Monarch gezegenindeki, "Radio Free Monarch" görevinin ardından görev listemize düşüyor. Gezegenler arasında yolculuk yaparken, kimden geldiği belli olmayan bir kargoyla Gorgon asteroidine doğru yola çıkıyoruz.

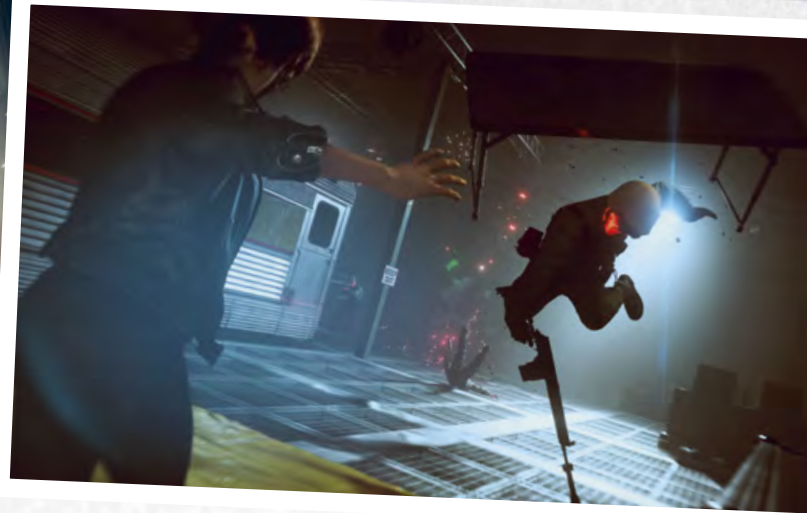
Burada bir parantez açmak isterim. Obsidian yine farkını ortaya koymuş. Gemiyeye gelen kargo içerisinde kopuk bir kol ve ona bağlı sesli bir mesaj var. Bunu dinlediğimizde, geminin eski kaptanı Hawthorne'a yüklü bir borcu olan serbest araştırmacı Lucky Montoya'dan geldiğini öğreniyoruz. Görevinin yarım kaldığını ve tamamlanması için bize ihtiyacı olduğunu söylüyor. Bu noktada tüm Unreliable mürettebatını toplantı odasında görüyoruz. Kopuk kol ve gizli mesaj hakkında hepsi fikirlerini dile getiriyor. Son karar bizim ama yoldaşlarımızın kendi aralarında konuyu tartışıyor olmaları çok güzel bir detaydır.

Neyse efendim, Gorgon diyorduk. Buradaki bir malikanenin istasyonuna iniş yaptığımızda Wilhelmina Ambrose ile tanışıyor ve Gorgon'daki görevimize başlıyoruz. Amacımız da Wilhelmina'nın rahmetli annesinin, Gorgon'da kalan günlüğünü bulabilmek. Ancak asteroid pek kaotik bir ortam. Daha önce türlü türlü deneyler yapılmış. Halcyon'u kontrolü altına alan Spacer's Choise ilaç deneylerini burada sürdürmüş ve sonrasında acil bir kararla kapatmış. Tüm ihale de çalışan bilim insanlarına kesilmiş ama neler olup bittiğine dair de bir bilgi yok. Yani hem annenin günlüğünü bulmaya çalışıyoruz hem de Gorgon'un gizemini açığa çıkarmaya çalışıyoruz. Üstüne gizemli bir karakter "Buralarda fazla dolaşma, seni üzerim!" diye bizi tehdit edince, onun da gününü göstereceğimize dair yemin edip etrafta hareket eden ne varsa konuşup cevap alamadıklarımızın üzerine mühimmatımızı boşaltmaya başlıyoruz.

Ancak uzun bir aradan sonra şunu fark ettim ki The Outer Worlds'ün sunduğu atmosferi ve hikayelerini özlemişim. Yeterince klas bir RYO oyunu olduğunu bir kez daha gözler önüne seriyor. Her bir NPC özenle işlenmiş. Her birinin kendine has özellikleri ve karakterleri var. Bir yıllık aranın ardından niye tek bir ek paket çıkarabildikler, açıkçası bilemedim. Bundan sonra da ne zaman çıkacağı belli olmayan Murder on Eridanos isimli bir ek paket daha var. İsminden yola çıkarak bu paketinde bir gizem çözmeye, dedektiflik hikayesi olabileceğini düşünüyorum. Fakat Peril on Gorgon'daki gibi benzer düşmanların farklı varyasyonları gelecekte biraz sıkıcı olabileceğinin de farkındayım. O ilk ek paket havası, oyuncuyu pek ürkütmeden hazırlanmış olsa da birkaç saatlik görev süresinin ardından yeni bir yerde dolaşıyor musunuz hissini pek alamıyorsunuz. Ana görev dışında, getir-götür görevleri yapmak da hikayeden alacağınız keyfi baltalıyor. Yeni silahlar, artan seviye sınırı, güzel bir hikaye ve Halcyon'un geçmişine doğru yeni bulgular arıyorsanız Unreliable'in motorlarını çalıştırıp manyak yapay zeka ADA'yı Gorgon'a doğru yönelmenizin tam sırası. **◆ Özyaz Şen**

## KARAR

**ARTI** Oyunun daha anlatacak çok hikayesi var. Renkli karakterler. RYO unsurları. **EKSİ** Çok geç çıkmış olması. Düşman tipleri sıradan kalmış. Daha fazla yeni ekipman olabilmemiş.



Yapım Remedy Entertainment Dağıtım 505 Games Tür Aksiyon, Macera Platform PC, PS4, XONE Web controlgame.com

# Control: AWE

Ne yaparsan yap ama aydınlıkta kal!

2019'un en şık, en dinamik oyunu şahane bir final ile karşımızda! Hiçbir beklentinin olmamasına karşın bir anda beni kendisi içerisine çeken ve gizem-bilim kurgu temalarını başarıyla harmanlayan Control, ikinci ve son genişleme paketi AWE ile büyük bir final yaptı. Yoksa başka bir oyunun devamı için gebe mi oldu diyelim?

Hızlıca hikayede hatırlatma yapalım. Jesse Faden, Federal Bureau of Control isimli gizemli ve fenomenal olayları araştırıp kontrol altında tutmaya çalışan bir birime girip buranın müdürü olur. Hiss adı verilen bir tehlike karargahımız olan Oldest House'u kontrolü altına almaya çalışmaktadır. Büyük oranda temizledik sansak da aslında Hiss tehlikesi yapının en derin yerlerine kadar inmiştir. Hatta büro ve Astral Düzlem arasında iletişimimizi sağlayan The Board isimli dünya dışı varlıklar bile tehlikede olduklarını hissetmektedir. Bir güzel bahar temizliği yaptığımızı düşünürken, Jesse Faden'a tanıdık bir isimden mesaj gelir. Bu kişi Alan Wake'in ta kendisidir.

Evet, yıllardır sesi soluğu çıkmayan Alan Wake'i bize görev veren arkadaş olarak buluyoruz. Aslında Bright Falls, yani Alan

Wake'in geçtiği yer bir AWE'dir. Yani olağanüstü olayların yaşandığı bir bölgedir. Alan Wake, kendisini bu yerde bulmuş ve kendi kabuslarını yaratmaya başlamıştır. Bright Falls, ucundan da olsa Oldest House'a dokunmaktadır. Zamanında burayı ve Cauldron Lake'i araştıran Dr. Emil Hartman, Alan Wake'in de baş düşmanı olan Shadow isimli bir yaratık ile karşılaşır. Onunla birleşir ve büronun Investigations Sector isimli alanına kendisiyle birlikte mühürler. Ama Hiss işgali bu sektöre de sızmış ve Shadow isimli garabet yaratığı da kontrolü altına almıştır.

AWE genişleme paketinin hikayesel açıdan yine çok ama çok başarılı olduğunu belirtmem gerek. Oyunun ana hikayesi üzerine çıkan The Foundation ek paketi, hikayeyi biraz geri planda bırakan daha aksiyona dayalı bir oyundu. Bu sefer oyunun türünü de belli oranda değiştirmişler. Gerilim ve aksiyon dolu Control, Alan Wake'in de atmosferi sayesinde korku temasına biraz daha yaklaşmış. Kapalı sektör içerisinde ilerledikçe hem Shadow isimli varlıkla mücadele etmeye çalışıyoruz hem de yine üzerimize çullanmaya çalışan Hissler ile kapışıyoruz. AWE güçlerimize pek bir şey getirmiyor. Sadece telekinezi gücümüz sayesinde üç adet nesneyi bir anda taşıyıp fırlatabiliyoruz. Oyunun en eğlenceli mekaniklerinden biri olan telekineziyi daha fazla kullanmaya başlıyorsunuz. Bir de Surge adı verilen yeni bir silah modumuz var. Bu da yapışınca patlayan mermiler atmamıza yarıyor. İki gücü bir arada kullanarak alan kontrolünü daha iyi sağlayabiliyorsunuz, ki AWE da bir önceki ek pakette olduğu gibi düşman sayısı konusunda pek yardımcı olmuyor. Geldikçe geliyorlar arkadaş!

Yeni eklenen bir mekanik de telekinezi

sayesinde siyah balçıkla kaplı alanlara ışık tutmak. Keşke silaha yeni bir mod eklenseydi de Alan Wake'te olduğu gibi düşmanlarımızın üzerine ışık tutabilseydik. Pek kullanışlı olduğu söylenemez.

Gelelim oyunun sıkıntılılarına. AWE, çok fazla Control ek paketi gibi durmuyor. Alan Wake'in hikayesine daha fazla sırtını dayamış bir oyun. Foundation'da, Board ve Astral düzlem ile ilgili az da olsa bilgi edinip bu ek pakette hiçbir şey görmemiz enteresan. Zaten oyunda ilerledikçe şunu anlıyorsunuz ki Remedy hem Control evrenini hem de Alan Wake evrenini sağlam bir tutkalla birbirine yapıştırmış. İkinin birlikteliğinde daha çok oyun gelebilir. Eh, bir de buradan söylemek pek garip kaçmaz ama oyunun finali de olası bir Alan Wake 2 oyununa göz kırpyor.

Bir de yine gözümde kaçmayan performans sorunları devam etmekte. PC oyuncuları FPS düşüşlerinden şikayetçi. Ayrıca kayıt noktalarıyla alakalı ufak problemler de devam ediyor. Konsol tarafındaysa, daha önceki Control incelemelerinde yazdığım üzere canavarı bol, patlaması coşkulu alanlarda ekranda takılmalar hissedebiliyorsunuz.

Yine de Control için güzel bir son olmuş. Fakat nihai bir son değil. Jesse Faden ve bürosunun Hiss ile işi henüz bitmedi. ♦ **Özay Şen**

## KARAR

**ARTI** Hikaye yine sağlam.

Alan Wake geri dönüyor. Dinamik dövüşler devam ediyor.

**EKSİ** Alan Wake bilmeyene çok şey ifade etmeyebilir. Ana senaryodan uzaklaşmış. Performans sorunları.



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



Yapım Kilotonn Dağıtım Nacon Tür Yarış Platform PC, PS4, PS5, XONE, XSX, Switch Web www.wrcgame.com

## WRC 9

Çamur banyosu için hazır mıyız?

Hyatımda ilk kez izlediğim ralli yarışında, bir elimde enerji içeceği bir elimde telefon kayıt alırken bu sporun çok tehlikeli ama bir o kadar da muhteşem olduğunu hissetmiştim. WRC 9 da oyuncuları, dünyanın en hızlı ve güçlü ralli arabalarının sürücü koltuğuna oturtuyor ve dünyanın dört bir yanındaki ralli pistlerinde yarıştıyor. WRC 9, önceki oyuna göre fizikler ve sürüş modelleri konusunda gelişim göstermiş ve pandemi dönemindeki yarış takvimine uyacak şekilde, birkaç ralli etkinliğini daha kütüphanesine eklemiş. WRC 9, gerçek hayattaki FIA Dünya Ralli Şampiyonasını birebir olarak oyuna aktaran bir yapım. Her sene dünyanın 13 farklı bölgesinde düzenlenen şampiyonada tüm sürücüler, yardımcı pilotlar, pistler, araçlar. Her şey lisanslı! WRC 9'u bu anlamda FIA'nın bir başka motor sporları organizasyonu olan Formula 1'in F1 2020 oyununa benzetebiliriz. Tabii burada biraz daha "tanıdık" araçlar ve toprak yollar var. Tabii Türkiye de var! WRC 9, adından anlayabileceğiniz gibi ana odağı kariyer modu olan bir yapım. Her ralli izleyicisi kendini bir gün o araçta Dünya Ralli Şampiyonası'nı kazanırken hayal etmiştir. Oyunda da hem takım patronluğu hem de pilotluk yapıyoruz. Ralli kariyerimize gerçek hayatta da olduğu gibi Junior WRC veya WRC 3 sınıfında testlere girerek başlıyor, buradaki derecelerimizle takımlardan teklifler

alıyoruz. Takımımızın seçip, yönetimi bize geçtikten sonra kariyer ilerlememiz tam anlamıyla başlamış oluyor. Takımımızla antrenman ve yarışlar boyunca tecrübe puanları elde ediyor, seviyemizi geliştirebiliyoruz. Tecrübe puanlarımızı R&D bölümünde kullanarak takımımızı, araç performansımızı, güvenirliliği ve ekibimizi geliştirebiliyoruz. Burada puanlarımızı tarzınıza ve öncelik alanlarınıza göre harcamalısınız. Örneğin finans alanına yatırım yapip takımınıza daha çok gelir elde edebilir ya da motor alanına yatırım yaparak aracınızı daha rekabetçi bir hale getirebilirsiniz. Her kariyer modunda olduğu gibi burada da hedeflerimiz var. Bu hedefler sezonluk ve takım içi kısa/uzun dönem hedefleri oluyor. Yarışlar kazanmak, pist süre rekorlarını almak hedeflere yaklaşıırken başarısızlık takımdan kovulmamıza sebep olabiliyor. Müthiş detaylı değil ama WRC heyecanını yaşatabilen kariyer modu bence gayet yeterli.

Oynanış tarafında oyunun karşısına ilk geçtiğimde alışmam epey bir zamanımı aldı. Daha önce ralli oyunlarını ara sıra oynadım ve üzerinden de baya bir zaman geçti. Zaten araba yarışlarında drift becerebilen biri de değilim. Hele toprak ve çakıllı zemine alışmak iki üç günümü aldı. Tabii sürüyordum ama yeterince hızlı ve kazasız olması için iyice oynamak lazım. Korkmayın, mekanik-

ler sağlam bu kısmı iyi kotarmışlar ki ben bile rahatça alıştım ve keyif aldım. Ralli bu, alışması biraz sürüyor. Oynanışta eksikliği hissedilen ise Forza ve F1 oyunlarından aşına olduğumuz Rewind (geri sarma) yöntemi. (İyi ki yok – Kürşat) Oyunda bunun olmaması da zorluğu bir tık artırıyor. Sürüş hissiyatı toprak yollarda en keyifli haline bürünüyor. Araca yapılan ufak dokunuşların büyük etkileri ile bir anda o ralli havasına giriyorsunuz. Türkiye'de Marmaris'te ralli sürme keyfi de bir başka.

WRC 9, grafik ve ses tarafında başarılı ancak muazzam da diyemeyiz. Ben WRC 8'i oynamadım ama oynayan dostlarımdan aldığım bilgiler doğrultusunda büyük gelişimler olmadığını da belirtmem gerek. İyileştirmeler mevcut diyelim. Sonuç olarak WRC 9, ralli severlere önerdiğim bir yapım olmuş. Hele ki tüm yarışlarını takip ediyorsanız alıp oynamalısınız. Daha önce ralli oyunu deneyimlememiş dostlarımız için de giriş kapısı olabilir.

◆ **Tunahan Ertaş**

### KARAR

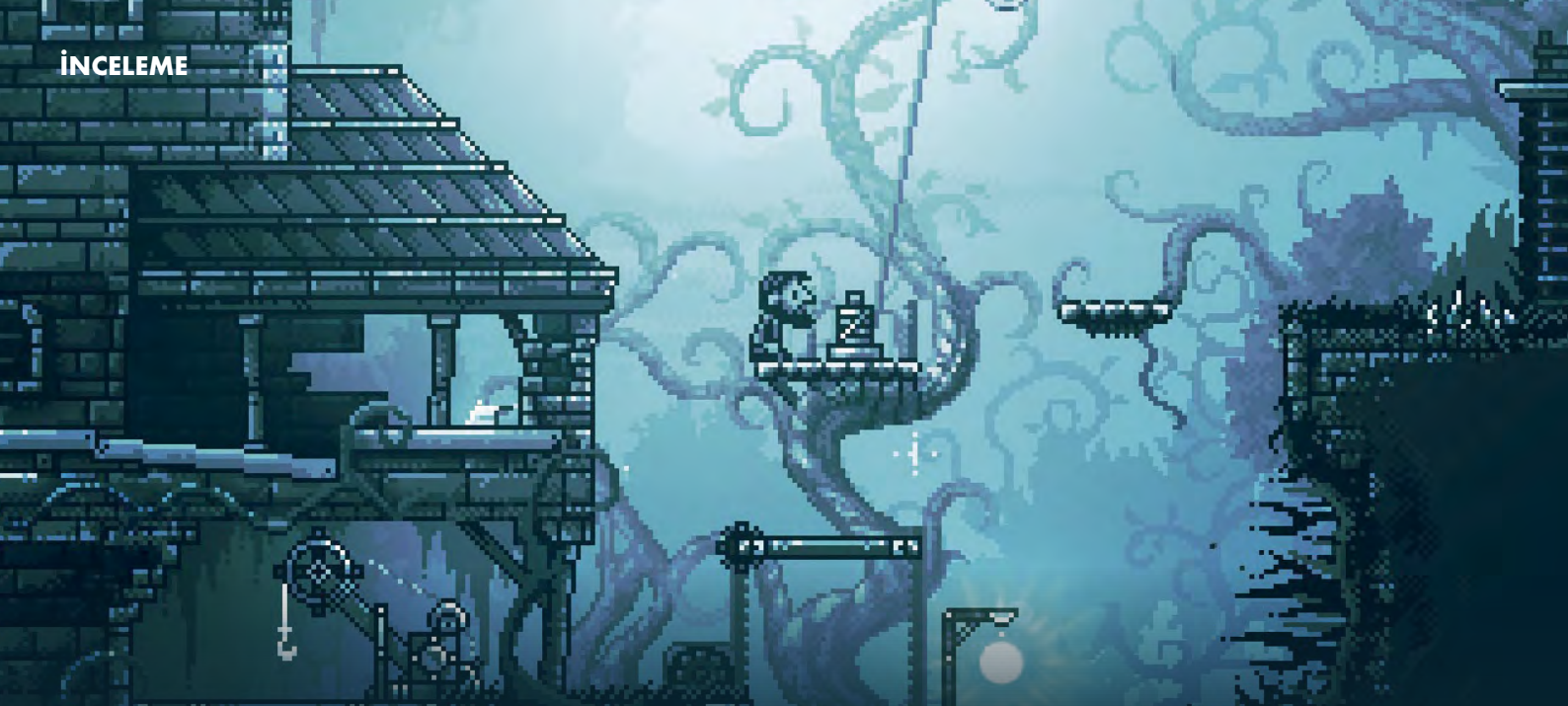
**ARTI** Sürüş mekanikleri ve fizik.

WRC lisansı. Kariyer Modu.

**EKSİ** Grafikler daha iyi olabilirdi. Arayüz can sıkıyor. Fazla bir gelişim göstermemiş.

80





**Yapım** Hidden Layer Games **Dağıtım** Chucklefish **Tür** Platform **Platform** PC, Switch, Apple Arcade **Web** inmostgame.com

# Inmost

Yaşamak için her zaman umut vardır...

Bazı oyunlar var ki insanın kalbine dokunur. Oyunaştan ziyade anlattığı veya anlatmak istediği hikaye önemlidir. İster istemez karakterlerin iç dünyalarıyla ortak noktalarınızı keşfederek onlarla derin bir bağ kurabilirsiniz. Bu tür oyunları oynamaktan gerçekten büyük zevk alıyorum ve iyi kurgulanmış olan hikayeler, içine çeken bir atmosfer olduğundan oyun bittiğinde bir süre üstüne düşünmekten kendimi alamıyorum. Geçtiğimiz ay piyasaya çıkan Inmost işte bu türden bir oyun. GRIS'den bu yana bu tür bir oyunu deneyim etmemiştim ve yine beni etkileyen bir yapım ile karşılaştım. 2010'da sadece iki geliştirici tarafından kurulan, Flash tabanlı oyunlar yaparak tecrübe kazanan Hidden Layer Games isimli küçük bir bağımsız firmanın ilk önemli oyunu diyebileceğimiz Inmost, piksel piksel grafiklere sahip ve küçük bir harita için olsa da metroidvania havası barındıran hoş bir yapım. En başta bahsetmek istiyorum ki Inmost'un en güçlü yanı kesinlikle müzikleri. Alexey Nechaev'in hazırladığı müzikler, oyunun atmosferine çok hızlı bir şekilde girmenizi sağlıyor. Nechaev,

oyunun geneline hakim olan çaresizlik, keder ve umut düşüncelerini en iyi şekilde kulağınıza aktarmayı başarmış. Oyunun anlatmak istediğini size en iyi şekilde veren inişli çıkışlı bu ezgileri oyun bittikten sonra da Spotify aracılığıyla defalarca dinledim. Bu müziklere tamamlayıcı roldeki başarılı ses efektlerini de eklediğimizde oyundaki derinliği hissedebiliyorsunuz. Inmost üç farklı karakterin hikayesine tanık olduğumuz bir puzzle-platform oyunu aslında. Kendini yabancı hisseden, evindeki insanları da öyle gören, hayal dünyasından aldığı güçle bu insanların gerçekte kim olduklarını keşfetmeye çalışan küçük bir kızın hikayesine tanık oluyoruz. Bunun yanında kim olduğunu ve ne yapmaya çalıştığını arayan ömensediği birini kurtarmak için mücadeleye eden bir adam ve karanlık ile savaşan savaşıkça karanlığın kendi içine işlediğini hisseden bir şövalyenin hikayesini de oynuyoruz. En fazla 5-6 saatte bitirebileceğiniz bu oyunda her bir bölümde farklı bir karakterin ileride keşifcekleri kesin duran hikayesine devam ediyorsunuz. Bu noktada biraz teknik detaya girecek olursam küçük kıza oynarken herhangi bir ölme tehlikesi olmadığını belirtmek istiyorum. Amacımız tamamen evin çeşitli bölümlerini keşfederek bir sırrı açığa çıkarmak. Kızımız gerektiği yerde sandalye yardımcı ile masalara çıkıyor, gerekirse havalandırmalar ile farklı odalara geçebiliyor. Bunun dışında ise bir fiziksel yeteneği yok. Şövalye ise zıplayamasa bile savaşabiliyor ve karanlıktan gelen canavarlarla tüm gücüyle savaşabiliyor. Son olarak oynadığımız adam ise karanlığın canavarları

ile savaşmasa da zıplayabiliyor, hızlı hareket edebiliyor ve çeşitli bulmacaları çözerek metroidvania tarzı bir mini bir haritada cevaplar arıyor. Oyun sizi ne şövalye ile savaşırken ne de küçük kız ya da yetişkin adamın cevaplarını ararken çözdükleri bulmacalarda sizi zorluyor. GRIS'de olduğu gibi yapımcı ekibin amacı bir hikayeye tanık olmanız ve bunu kalbinizde hissetmeniz. Şövalye ve adam ile oynarken ölebiliyorsunuz ama hemen o noktadan tekrar başlıyor ve hiçbir şey olmamış gibi oyuna devam ediyorsunuz. Inmost, oyunculara hikayenin sonunda mesaj vermek isteyen bir yapım. Yaptığımız savaşların, tanık olduğumuz pek çok garip şeyin kısa sürede aslında bir metafor olduğunu anlıyoruz. Bu metaforlar aslında fazla basit olmadıkları gibi herkes tarafından anlaşılabilir durumdadır. Oyunu gerçekten çok sevmiş olsam da daha zorlayıcı ve yaratıcı bulmacalar görmek, daha fazla oyun mekaniğini oyuna eklemek iyi olabilirdi. Ancak Inmost ne zorlayan yaratıcı bulmacalar ne de zorlu savaşlar sunuyor. Yine de yüreğinize işleyecek GRIS veya To the Moon tadında bir hikayeye tanık olmak istiyorsanız Inmost'u deneyim etmeden geçmeyin. ♦ **Enes Özdemir**

## KARAR

**ARTI** Müthiş müzikler, başarılı atmosfer ve hikaye.  
**EKSİ** Bulmacalar fazla basit, oynanış mekanipleri sınırlı.



Yapım LMxLAB / Ninja Theory Dağıtım Lucasfilm Ltd. Tür Aksiyon Platform PS4, Oculus  
Web playstation.com/en-us/games/vader-immortal-a-star-wars-vr-series-ps4

# Vader Immortal: A Star Wars VR Series

Sith Lordu dost mu, düşman mı?

**E**vet Star Wars'ü öyle ya da böyle seviyorum. Son üçleme garabeti (Bayağı Netflix filmi gibiydiler.) dışında yine de ortam fena değil. Hele The Mandalorian durumu bayağı toplardı.

Dolayısıyla Star Wars adı geçen yapımlara otomatik olarak yakınlaşıyorum; hele ki işin içinde Darth Vader varsa... Çizgi-romanlarından da büyük keyif aldığım Vader Paşa, 2019'da Oculus Quest için geliştirilen bu sanal gerçeklik oyununa ismini ve cismini vermişti; şimdi de oyunu PS4'te PSVR desteğiyle birlikte görüyoruz.

Üç ayrı bölümden oluşan oyun, kendini bir "tecrübe" olarak nitelendiriyor. "Start Experience" tuşuna basıyoruz mesela. Bu, yapımcıların kendilerini bir şekilde korumaya alma yöntemi. "Bakin biz aslında oyun değil, bir çeşit VR tecrübesi sunuyoruz." diyorlar ama yemezler; bal gibi de oyun yapmışsınız ve çuvallamışsınız.

Oyun hakkında hiçbir şey bilmeden başladığım bu tecrübe, meğer beni Darth Vader'ın koltuğuna oturtmuyormuş. Onun yerine Han

Solo benzeri bir kaçakçının rolünü alıyoruz ve Droid'imizle birlikte uzayda sakince dolanırken bir anda madencilik gezegeni Mustafar'a çekiliyoruz. Bize ilgi duyan kişi de Vader'dan başkası değil. Kısa sürede olay bir ışın kılıcı bulmaya, Güç'ü kullanmaya ve Vader'la sırt sırta dövüşmeye kadar gidiyor, ilk bölümde hoş bir heyecan yaşıyoruz.

Oyunu oyun yapmayan ve tecrübeye dönüştüren tüm eksiklik de birinci bölümün sonlarında ve diğer bölümlerde ortaya çıkıyor. Şöyle ki oyunda hasar almak mümkün değil. Bu da girdiğimiz her türlü çatışmayı öyle ya da böyle geçeceğimizi gösteriyor. Oysa ki PS Move cihazlarıyla ışın kılıcı kullanarak saldırıları geri püskürtmek, kılıç saldırılarını bloke etmek o kadar eğlenceli ki... Fakat dediğim gibi bunlar Tie Fighter ateşine maruz kalıp ölmediğimizde eğlencesini yitiriyor.

Tecrübe işine elbette açığız ama hali hazırda PSVR'da da şöyle güzel bir Star Wars oyunu yokken, Vader'ı bu kadar güzel bir şekilde başrole oturtmuşken, insan ister istemez daha fazlasını istiyor. Üstelik hazırlanan malzemey-

le buna ulaşmak pek de güç olmazdı bana sorarsanız.

Dövüşlerin dışında oyunda –pardon tecrübe- yaptığımız diğer şeylerin arasında çeşitli kapı mekanizmalarını çözmek ve merdivenlere, borulara tutunup yukarı çıkmak yer alıyor. VR oyunlarını oynayanlar bilir, nedense merdivene tutunup çıkmanın garip bir eğlencesi var. Yapımcılar da hemen bunu oyuna dahil etmiş ve yerli yersiz bir yerlere tırmanıp duruyoruz.

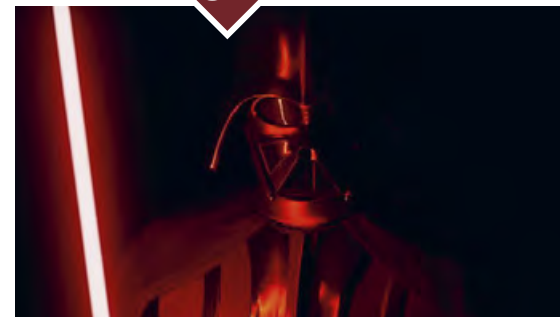
Vader Immortal'ın PSVR ile ilgili teknik bir takım problemleri de var. Mesela oyun saçma bir şekilde birkaç kez kilitlendi. Tam kilitlenme de değil, bir yere ışınlandım ve ekran simsiyah kaldı. Bu ve bunun gibi bazı hatalar oyunun tam olarak iyi bir şekilde aktarılmadığının da örneği.

Bence bu oyunu sağlam Star Wars fanatikleri deneyimlemeli ama "PSVR'a Star Wars oyunu gelmiş!" diye heyecanlanmanın hiç lüzumu yok çünkü elimize öyle bir malzeme geçmiyor. Kendimi Star Wars: Squadrons'a hazırladım; onda it dalaşına girip bol bol kusmayı hedefliyorum... **◆ Tuna Şentuna**

## KARAR

**ARTI** Atmosfer çok güzel. Vader çok karizmatik. Işın kılıcı kullanmak eğlenceli.  
**EKSİ** Oyunun bir mücadele sunmaması çok üzücü. Teknik hatalar bu çağda olacak iş değil.

64





Yapım EA Sports Dağıtım Electronic Arts Tür Spor Platform PC, PS4, XONE, XSX Web [www.ea.com/games/madden-nfl/madden-nfl-21](http://www.ea.com/games/madden-nfl/madden-nfl-21)

# Madden NFL 21

Madden hanedanlığının eski nesle hüzünlü vedası

Lise zamanlarımda semt kulübünde basketbol oynayan bir çocukken, önemli bir maçta çok fazla sayıda saçma şut kullandıktan sonra koç beni kenara çağırıp "Bak oğlum bu oyun ellerle değil ayakla oynanır. Senin ayakların doğrusunu yaparsa ellerin de topu doğru anda potaya atar." demişti. İşte basketbolu ilk kez o zaman gerçekten anlamıştım.

NFL ile tanışmam Patriots vs. Seahawks finali öncesinde Chris Evans ve Chris Pratt'in kendi aralarında girdiği iddia sayesinde oldu. Madden oyunu ile de Madden 17 çıktığında tanıştım. Kapakta Tom Brady'nin "tight end" pozisyonunda oynayan takım arkadaşı Rob Gronkowski vardı. Madden 17, benim gibi yeni başlayan biri için gayet yeterli ve serinin iyi oyunlarından biriydi.

Kurallara adapte olduktan sonra aslında bu "Amerikan Futbolu" dediğimiz oyunun da insan zihni ve ayakları ile oynanan, ufak bir aldatmaca sanatı olduğunu anladım. Daha sonrasında ise "Any Given Sunday", "Blind Side" derken bu dünyanın içine çekiliverdim. Madden serisini ise 18, 19, 20 derken sırası ile oynamaya başladım. Madden 20'de gelen "X-Factor" özelliği büyük eleştiri almış, oyun da sadık Madden oyuncuları tarafından beğenilmemişti. Madden 21 hem bir devrin sonu hem de yeni nesle geçiş olacaktı. Fakat EA Sports beklentileri bu sene de karşılayamadı.

## Fumble diye buna denir

EA bu sene Madden'in duyurusunu FIFA'nın fragmanı ile beraber yaptı. Tahmin edebilece-

ğiniz gibi EA Sports Amerikan futbolunu daha geniş kitlelere yaymayı istiyordu. Bunun en net örneğini, oyundaki dostluk maçı modundan bir örnekle açıklayalım. Amerikan Futbolunda ana kural, verilen 4 hakta topu 10 yarı (9.14m) ileri taşıyıp yeni bir dört hak daha kazanmak. Bu işlemi "touchdown" bölgesine kadar başarıyla yapan takım 6 sayı kazanıp, ardından kullanacağı "field goal" ile 1 sayı daha kazanabilir. Basit hali ile Amerikan Futbolunu böyle özetleyebiliriz. Arkasındaki karmaşık ve yüzlerce kombinasyonun olduğu dünyayı öğrenmek için biraz araştırmak ve maçları izlemek, size naçizane bir önerimdir.

Oyunun saha içinde çok tartışılan "X Factor" özelliği, bu sene elden geçirilerek geri dönmüş. Oyunu daha casual bir oyuncu kitlesine de yaymak için defans yapmayı oldukça basitleştirmişler. Eski oyunlarda savunma takımının önünde oynayan "Tackle" ve "Defensive End" pozisyonunda oynayan oyuncular kontrol etmek ve savunma yapmak zor, refleks gerektiren bir görevken bu sene savunmacılarla QB'e (oyun kurucu) ulaşip hücumu engellemek çok basit olmuş. Savunma sisteminde otomatik oyuncu değişme sistemi geçen seneden bile daha kötü bir halde. Pas kanallarına girip "interception" (top kapma) yapmak önceki oyunlara göre pek bir kolaylaştırılmış.

Genel anlamda geçen senenin aynısı olan dostluk maçı modu ufak tefek grafik düzenlemeleri ile yeniden bizlere sunulmuş durumda. Son olarak maç modu ile ilgili tavsiyem şu; eğer yeni bir oyuncu olarak bu işlere girdiy-







seniz en kolay zorluk seviyesinden başlayarak öğrenen öğrenen ilerlemenizdir. Özellikle Amerika'da çok sevilen ve çok fazla oynanan "Franchise Mode" bir önceki oyunda olduğu gibi neredeyse hiçbir yenilik olmadan "Madden 21" oyununda da yeniden sunulmuş. Gözle görülür yenilikler ise ara yüzler, renkler gibi oynanışa etki etmeyen küçük makajlar. Serinin en düşük "Metacritic" skorunu alması da eleştirilerimizi doğrular nitelikte. EA Sports'un bu moda gösterdiği boş vermiş tavır oyuncularını oldukça kızdırmış, en üst tribünden bakınca bile görmek mümkün.

#### Yeni bir şeyler var mı? Yok.

İkinci modumuz ise 'Face of the Franchise'. Bu modda ise en son ortaokul çağlarında futbol oynamış, yetenekli bir karakteri canlandırıyoruz. Lise takımında yüksek potansiyelli Tommy Matthews'in yedeği olarak kadroya giriyoruz. Pozisyonumuz ise oyun kurucu yani Quarterback. İlk maçımızda takım 13-0 geriye düşüyor. Devre arasında takımın yıldızı Tommy Matthews'un kalbi ile ilgili bir takım sağlık sorunları olduğunu öğreniyoruz. Bu olayın ardından ise yedekten girerek maçı çevirmemiz isteniyor. O dakikadan sonra her şey sizin ellerinize kalıyor. Hikâye modunun genelinde bize sürekli seçimler sunuluyor ve bu seçimler sonucunda kendi karakterimizi, yani kişiliğimizi yaratıyoruz. Hikâyenin genel akışına gelirse yüzlerce Hollywood filminde gördüğümüz klişe bir hikâyeyi yaşıyoruz. Tabii bu modun artıları yok mu? Elbette var. Örnek olarak hikâyedeki karakterleri birden fazla ünlü isim canlandırıyor. Onları hikâyenin içinde görmek gayet eğlenceli. Bu isimlerden en dikkat çeken ise gerçek bir Madden hayranı olan Snoop Dogg. Hikâyenin devamında ise önce üniversiteye, NCAA'e ve sonra da NFL'e gidiyoruz. Lisede tanıştığımız Tommy Matthews ise kıyasıya re-

kabet içinde olduğumuz karaktere dönüşüyor. Bu mod ile ilgili söyleyebileceğim tek şey var. Eğer NFL dünyasına yeni giriyorsanız, bir oyuncunun yükseliş serüvenini öğrenmek için oynayabilirsiniz. Hikâyenin derinliği bakımından çok fazla şey beklemekte fayda var. Oyundaki en yeni özellik ise "Yard Modu." EA Sports'un yeni dönemde FIFA'da sokak futbolu, UFC'de sokak dövüşü modları gibi bu modda oyunculara alternatif bir seçenek sunuyor. Oyunun bu kısmında normalden daha küçük bir sahada ortalama oyuncular olmadan, sadece yıldızlar ile standart kurallar dışında kıyasıya bir mücadeleye giriyorsunuz. Her EA Sports oyununda bulunan "Ultimate Team" elbette Madden 21'de de mevcut. Önceki oyunlarla hemen hemen aynı olan "Ultimate Team" online oyun oynamayı seven oyuncular tarafından ilgi görmeye devam ediyor. EA Sports'un FIFA, UFC ve yaptığı her spor oyununda bu moda çok özen göstermesinin ana nedeni tabii ki oyun içi satın alımlar yani PARA. Ultimate Team modu ile EA oyuncuların cüzdanını boşaltmaya kararlı görünüyor. Başlangıçta kısıtlı seçenekler ile başlıyorsunuz ve gerçekten "Büyükler Ligi"nde iyi bir takım olmak istiyorsanız bir miktar parayı gözden çıkarmanız gerekiyor. Oyunda ilginizi çekebilecek bir iki ufak notla yazımı bitirmek isterim. Amerika Birleşik Devletleri'nde sporcular arasında başlayan başkaldırı düzeninin fitilini ateşleyen Colin Kaepernick, 2016 yılından sonra ilk defa bir Madden oyununda boy gösterecek. Serbest oyuncu durumunda bulunan Kaepernick 81 ratingi ile serbest oyuncular arasında en yüksek ratinge sahip isim. Oyuncular tarafından eleştirilen ve oldukça mizah konusu olan kararlardan biri de buydu. Bir diğer nokta ise oyunun hem en yüksek rating puanına hem de resmi olarak spor dünyasındaki en pahalı kontrata (12 yıl /

503 Milyon Dolar) sahip Patrick Mahomes ile başarıdan başarıya koşmak sizin ellerinizde! Mahomes'un ratingi tam tamına 99! Oyundaki diğer 99'luk oyuncular ise; Aaron Donald, Christian McCaffrey, Stephon Gilmore ve Michael Thomas.

#### Uzman görüşü

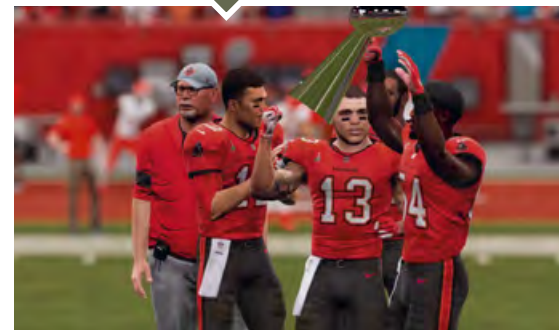
Eh, oynadığım en zayıf Madden oyunu bu olsa gerek. Eski nesil durumuna gelen PS4 ve Xbox One gibi konsollara vedasını bu şekilde yapması, ben ve diğer Madden severleri oldukça üzümü durumda. Yeni nesil için ümit dolu bir bekleme sırasında kafanızı dağıtabileceğiniz ama satın almak için çok heyecan yapmayı indirimli halini beklemenizi önerdiğim bir Amerikan futbolu oyunu.

◆ Ömer Mert "MMA Türkiye" Savcı

#### KARAR

**ARTI** Grafiklerde olan ufak tefek iyileştirmeler. Sevinçlerin daha basit kontrol edilebilir hale gelmesi. Hikâye modu boyunca bize eşlik eden ünlü simalar. **EKSİ** Aşırı basitleşen oynanış ve önceki oyunlarda pek rastlamadığımız maç içi savunma kaosu. Hikâye modunun çok klişe olması. Oyunda hiç yenilik yok.

65





Yapım Square Enix Dağıtım Square Enix Tür RPG Platform PS4, Switch, Android, iOS Web ffcystalchronicles.square-enix-games.com/en-us

# Final Fantasy: Crystal Chronicles Remastered Edition

Bu karavanın gittiği istikamet pek de tekin değil

Doksanlı yıllarda, o zamanki adıyla Square ve Nintendo arasındaki anlaşmazlık nedeniyle Square Sony'ye yanlamış ve Final Fantasy oyunları oynamak isteyen gençlerin bir PlayStation'a sahip olması gerekmişti. Zaten Sony'nin CD sistemi o meşhur JRPG'ler için çok daha uyumluydu. Sene 2004 olduğunda ise Square Enix, Mario'nun mekanına yeniden döndü ve GameCube için FF:Crystal Chronicles adındaki oyunlarını piyasaya sürdü. İşte bu Crystal Chronicles tam 16 sene sonra PS4 ve Switch'in yanı sıra, mobil platformlar için yeniden çıkışını gerçekleştirdi fakat bazı şeyler daima hatıralarda kaldığı gibi kalmalıdır. FF: Crystal Chronicles'ın asıl amacı, o dönem fazla gerçekleştiremediği online oyunculuğu iletmek. Dönemin teknolojsi ve internet sağlayıcılarını elbette günümüz ile kıyaslamak yanlış. Remastered sürümüne crossplay özelliği (platformlar arası oynamak) de eklenmiş durumda ve PS4'te oynayan bir vatandaş Switch sürümünü oynayan ile takas yapabilir, hatta Android oyuncuları bile kervana katılabilir. Gelgelelim Remastered Edition üzerine hala doksanlı yılların "hantal" kontrollerini ve PS2 döneminden kalma grafiklerini barındırdığı için açıkçası pek de çekici değil. Bu arada online özelliği sadece haritalardaki gezinmeleri ve dungeon olarak adlandırılan bölümleri kapsıyor. Yani iki karavan sırt sırta verip gezme olayı bulunmuyor. Ayrıca bölge kilidi bulunmakta. Yani Amerika'daki amca oğlunuz ile beraber oynamanız şimdilik imkansız.

Peki, bu oyun bizlere ne anlatıyor? Öncelikle çeşitli özelliklere sahip farklı dört kabileden bir karakter seçip yaratıyoruz ve akabinde ismini kendimizin belirlediği bir köyde oyuna başlıyoruz. Efendim, her Final Fantasy oyunun-

da olduğu gibi yüz yıl önce dünyanın başına bir felaket gelmiş ve dünyayı koruyan büyük kristal birçok parçayı bölünmüştür. Bu parçalar köylere dağıtılmış ve parçalar, toksinli gaz olarak betimleyebileceğim kötülükten korumaktadır. Fakat pil gibi düşünün, arada yenilenmeleri lazım. Bu yenilemeyi de "myrrh" adı verilen enerji parçaları sağlamaktadır. Bu myrrh'ları toplayıp dünyayı gezme görevi de bizim gibi karavancılara düşmekte.

Grafiksel olarak oyuna cila çekilmiş olsa da köşeli karakterler ve köşeli yollar göze batmıyor değil. Detaydan yoksun kocaman yeşilliklerde gezmeye alışmak gerçekten zor. Müzikler ise buram buram RPG kokuyor. En iyisi ise açılış parçası. Mistik ve oryantal havası ile son zamanlarda dinlediğim en iyi giriş müziği diyebilirim. Ama o İngilizce dublajlar yok mu? Yahu Japon oyunu Japonca oynanır... Grafikleri ve müzikleri bir kenara bırakırsak oyunu eksi yönde etkileyen en büyük etmen

oynanabilirliği ve kontrolleri. Karavanla şehir şehir gezmek ve ticaret yapmak – yeni yapılar geliştirmek zevkli ama dövüşler ve gezinme için aynısını demek zor. Dövüş sistemindeki kontroller eski ve bir taraflara çarpmadan gezinmek mümkün değil. İşin özü şu; FF: Crystal Chronicles zaman ve sabır isteyen bir oyun. Özellikle yeni nesilde olduğu için hem grafiksel hem de oynanabilirlik açısından sıkıntılı bir oyun ve tüm bu zorlukları aşılıp, oyuna alışılıp sevne kadar birçok kişi elenecektir. ♦ **Rafet Kaan Moral**

## KARAR

**ARTI** Harika müzikler.

Karavan sistemi sarıyor.

**EKSİ** Eski ve hantal kontroller. Grafiklere gözün alışması çok vakit alıyor.

Multiplayer oynamak için pek bir neden yok. İngilizce dublaj.

60





Yapım Battlefront Dağıtım Slitherine Tür Strateji, Simülasyon Platform PC Web [www.battlefront.com/shock-force-2](http://www.battlefront.com/shock-force-2)

# Combat Mission Shock Force 2

Kara kuvvetlerinde komutanlık simülasyonu

İlk defa 2000 yılında tanıştığımız Combat Mission serisinin son oyunu, Shock Force 2 ismiyle nihayet karşımıza çıktı. Combat Mission serisinin daha önce duymadıysanız, çok da şaşırmayın, "popüler" oyun ortamlarında çok adı geçmeyen, kendi web sitesinden satılan bir oyun olan Combat Mission, bu kez Steam üzerinden satışa çıktığı için geniş kitlelere ulaşma imkanı yakalayacak gibi görünüyor.

Combat Mission için, çok detaylı bir askeri simülasyon tanımını kullanabiliriz. Oyunun İkinci Dünya Savaşı'ndan günümüz cephelelerine kadar farklı senaryolarını geçmiş yıllarda oynadık. Shock Force serisi ise oyunun Suriye cephesini konu alıyor. Shock Force 2 ile Suriye'deki iç savaşa müdahale eden ABD, İngiltere ve müttefiklerinin çatışmalarını konu alıyor ancak çatışmalar, Suriye'de iç savaşın başladığı 2012 yılında değil, 2008 yılında yaşanıyor. Bu da aklınızı karıştırabilir ama oyunun geçtiği "kurgu" dünyada, olayların 2008 yılında yaşandığı hayal edilmiş. Tabii haliyle, karşımızda 2008 yılına dair askeri teknolojiler çıkıyor. Yapımcı neden böyle bir karar almış diye düşünürken, aklıma gelen ilk cevap, 2008 sonrasında askeri teknolojileri oyun motoruna adapte etmenin iş yüküyle uğraşmak istememeleri oldu ama bu tamamen benim uydurmam olabilir, o yüzden bu

detaya girmeyelim. Shock Force 2, Combat Mission oyun motorunun dördüncüsü ve en yenisi ile hayata geçirilmiş, serinin en güzel görünümüne sahip oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Teknik olarak bir RTS oynuyorsunuz ama bunu Command&Conquer'e benzetirseniz çok yanılırsınız. Combat Mission, size verilen görevleri, birlikler ve askeri materyal ile yerine getirmek için taktik yeteneklerinizi kullandığınız çok detaylı bir simülasyon. Oyunda yönettiğiniz her askerin elindeki her silahın şarjöründeki her mermiye kadar detaylara dikkat etmek zorunda kalacaksınız. Hatta her askerin psikolojisi bile verdiğiniz kararlara etki ederken, bir komutan olarak çok dikkatli düşünmeli ve düşmanınızla zekice savaşmalısınız. Bu sırada düşmanlarınız da boş durmayacak. Sizi pusuya düşürecek, sizi korkutacak, sizi çevirecek ve belki de tek bir mermiyle, bütün çatışmanın seyrini değiştirebilecek. Burada tankların üzerinde çatışmaya girdiğiniz ve "sağlık barı" bitene kadar her yere ateş ettiğiniz bir oyun oynamıyorsunuz.

Askerleriniz tek bir mermiyle ölebilir, pahalı tanklarınız üç kurşunluk bir roketle çalışmaz hale gelebilir, arkasına saklandığınız siper size açılan ateşi durduramayabilir ve hatta siperin arkasından bile vurulabilirsiniz. Çünkü elimizde, askeri teknolojiyi tam anlamıyla mo-

dellemiş, her mermiye, her silahın tüm fiziksel özelliklerini detaylandırmış bir oyun var. Combat Mission serisi için, geçtiğimiz 20 yılda yapılan en önemli yorumun, gerçek askerlere cephe savaşını öğreten dijital ders yazılımı olduğunu unutmamak gerekiyor. Combat Mission serisinde, savaşın acımasız yüzüyle karşılaşacaksınız ve cephedeki bir komutan olarak, her görevde, birliklerinizi en etkili şekilde kullanmanın yollarını arayacaksınız. Bu da, "birim bas, gönder. Birim bas, gönder" tarzı strateji oyunlarına alışmış kalabalıkların pek seveceği bir oyun biçimi değil çünkü çatışmaya başlamadan önce haritayı detaylı incelemeniz, birliklerinizi nereye yerleştireceğinizi iyice planlamanız, sahadan gelen uyarıları hızlı ve doğru şekilde değerlendirip en doğru kararları almanız gerekecek. Yanlış bir karar alıp birliklerinizi bir pusunun içine sürerseniz de düşman ateşi altında ne kadar çaresiz kaldığınızı deneyimleyeceksiniz. Üstelik, arkadan birim basıp gönderen kimse de olmayacak. ♦ **Cem Şancı**

## KARAR

**ARTI** Çok detaylı bir askeri simülasyon. Yüksek gerçekçilik seviyesi.  
**EKSİ** Bir tık eski kalmış grafik motoru.

85





**Yapım** Soleil Ltd. **Dağıtım** Adult Swim Games **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Apple Arcade **Web** [adultswim.com/games/samurai-jack](http://adultswim.com/games/samurai-jack)

# Samurai Jack: Battle Through Time

"Gotta get back, back to past, Samurai Jack!"

Orta okul ve lise zamanlarımda Cartoon Network ve Nickelodeon'da yer alan her çizgi diziyi izler, bölüm bölüm bildirdim. Zaten Cartoon Network'de yer alan çizgi diziler sadece bir çizgi dizi olmaktan çok alt mesajlarıyla dikkat çeken yapımlar olduğu için neredeyse hepsi dikkatimi çekti. Ama içlerinden biri vardı ki sevdiğim iki farklı temayı birbiriyle buluşturmuş ve beni cezbetmişti. Kusursuz bir savaşçının hikayesi olan Samurai Jack, kötülükle mücadele eden korkusuz bir kahramanın amansız mücadelesine bizleri ortak ediyor ve müzikleri, sanatsal çizimleri ile beni kendine hayran bırakıyordu. Bunları anlattım, hemen belirteyim; skandal derecede rezalet olmadığı sürece, sevdiğim

animasyon karakterlerin oyunlarını oynamaktan da hoşlanırım. Elbette bir oyun aracılığı ile Samurai Jack ile vakit geçirme şansım varsa bunu kolay kolay kaçırmam. Öncelikle hikayeye göz atacağız ama şunu bilin ki bu oyunu oynayacaksınız daha önce Samurai Jack izlemiş olmanız gerekiyor. Yoksa "kim kimdir? Neden savaşıyoruz?" gibi sorular büyük oranda havada kalacak. Oyunumuz çizgi dizinin bittiği noktada başlıyor aslında. Kendi düşmanı tarafından geleceğe gönderilerek cyberpunk bir dünyada geleneksel bir samuray haline gelen Jack, tam kendi zaman dilimine dönecekken onun daimi düşmanı Aku son bir manipülasyon daha yapıyor ve yolculuğun ortasında bir kez daha onu bilmediği bir zamana yolluyor. Elbette dürüst ve yetenekli samurayımız bir kez daha Aku'nun peşine düşüyor.

Jack katana, tırpan, topuz gibi çeşitli silahları kullanabiliyor ve bunları geliştirebiliyor. Menzilli silahlar olarak yay ve okun yanı sıra bulunduğu zamanın koşullarına uygun olarak tabanca dahi kullanabiliyor. Aynı zamanda çeşitli güçlendirmeler ile kısa süreli de olsa düşmanlarına avantaj sağlayabiliyor. Sadece silah ve zırh olarak değil, topladığı yetenek puanları ile de Jack kendi yeteneklerini geliştirebiliyor ve savaşta kendisine avantaj sağlayabilecek yeni beceriler öğrenebiliyor. En büyük sorun şu ki pek çok yaratığa karşı benzer hamleler yaparak onları yenebildiğiniz için bu yeni becerilere pek de ihtiyaç duymuyorsunuz açıkçası. Yani farklı becerileri farklı saldırı tipine sahip düşmanlar için kullanmanız gerekmiyor.

Oyun zaten Jack'in maceralarını anlatıyor ve dolayısıyla çizgisel olarak ilerleyen bir fan oyunundan pek de fazlasını sunmuyor.

Oyun boyunca çizgi serideki karakterlerle ve düşmanlarla karşılaşılıyor. Her bir bölümün sonunda bir boss savaşı bizi bekliyor. Her bir bossun kendi eşsiz hareketleri olduğu doğru ama topunu benzer stratejilerle yenmeniz mümkün. Dolayısıyla oynanış çeşitliliği biraz yavan. Bölüm içlerinde ise oyun zaman zaman yan kameraya geçerek bir platform oyununa dönüşebiliyor ama bu tür alanlar oldukça kısa sürüyor ve zorlayıcı değil. Oyunu Steam'den oynadım ve her haliyle oyunun konsoldan dönme bir port olduğu ortada. Herhangi bir eşyayı kullanacağınız zaman menüye açmak zorunda oluşumuz oldukça eski bir sistem ve yapımcı ekibin bu duruma çok eğilmediğini görebiliyoruz. Zaman zaman saçma kamera açılarına girmek de can sıkıcı olabiliyor. Karakterleri orijinal seslendirme sanatçıları seslendirmiş olsa da sadece Jack ve Aku'nun kendi cümleleri var. Diğer karakterler 1-2 kısa cümleden fazla konuşmuyorlar.

Samurai Jack: Battle Through Time objektif değerlendirildiği zaman bir oyun olarak pek çok eksik ve modası geçmiş mekaniklere sahip. Yine de bir Samurai Jack fanıysanız emin olun size eğlenceli dakikalar sunacaktır.

◆ **Enes Özdemir**

## KARAR

**ARTI** Samurai Jack ile yeni bir macera, çizgi serinin ruhunu iyi yansıtıyor, Aku'nun seslendirmesi oldukça başarılı

**EKSİ** Diğer seslendirmeler vasatı aşmıyor, kullanılmayan birçok yetenek çeşitliliği zayıflatıyor, pc versiyonu iyi bir konsol portu değil.



Yapım Massive Damage Dağıtım Raw Fury Tür RPG Platform PC, PS4, XONE, Switch, Mac Web starrenegades.com

# Star Renegades

Bir "Luke, ben senin babanım." demedikleri kalmış!

Star Renegades, E3 2019 sırasında Microsoft'un ID@Xbox videosunda kendisine yer bulmuş ve dikkatleri üzerine çekmeyi başarmıştı. Bu videoda Edge of Tomorrow filminde Emily Blunt tarafından canlandırılan Rita Vrataski'yi andıran bir karakterin, ekibi ile birlikte devasa bir robota karşı savaştığını görmüştük. Heh, oyunun hemen başında bu karakterle tanışma ve hikâyeyi öğrenme fırsatı yakalıyoruz. Galakside birliği sağlamış olan "Star Union"un donanması daha sonradan adının "Imperium" olduğunu öğreneceğimiz topluluğun küçük bir akıncı gücü tarafından neredeyse yok ediliyor. Dahası, Imperium çok geçmeden gezegenlerin yüzeyine inmeyi başarıyor. Bunun üzerine hayatta kalan bir avuç "Starfighter" da Imperium'a karşı direnişi başlatıyor. Bizler de Star Wars izleri taşıyan bu hikâyeye Wynn Syphex liderliğinde bir avuç direnişçinin kontrolünü ele alarak dahil oluyor, direnişe dışarıdan destek veren Profesör Zurek ve J5T-1N isimli robotla beraber Imperium'un gücünü sarsmak, gezegenleri birer birer onun egemenliğinden kurtarmak ve savaşı onların evine taşımak için yola koyuluyoruz.

Gittiğimiz her gezegende başta bahsettiğimiz videoda da gördüğümüz devasa robot "Imperial Behemoth" gelmeden önce üç günümüz oluyor. Her gün J5T-1N'nin yeni alanlara erişmemizi sağlayacak üç enerjisi bulunuyor. Her alan düşmanlara, eşya kutularına, paralara, DNA'lara ve hikâye parçacıklarına ev sahipliği yapıyor. Her günün sonunda da ekibimizle kamp yaparak bir sonraki güne hazırlanıyoruz. Her bir karakter sınıfına göre seviyesi ile doğru orantılı olarak günlük olarak kartlar kazanıyor. Bu

kartları diğer karakterlere vererek savaşta kullanabilecekleri geçici yeni özellikler kazanmalarını ve karakterler arası ilişkinin artmasını sağlıyoruz. Karakterlerin birbiriyle olan ilişkileri arttıkça savaş esnasında yapabilecekleri özel hareketler kazanıyorlar. Yapımcısının "Reaktif Zamanlı Savaş Sistemi" olarak adlandırdığı sıra tabanlı savaşlar Star Renegades'in asıl parladığı nokta olarak göze çarpıyor.

Savaş sistemi JRPG'lerden alışık olduğumuz, iki tarafın birbirine baktığı ve sıra ile hamlelerini yaptığı düzeni temel alıyor. Farklı olarak hamlelerimizi planlarken düşmanlarımızın ne yapacağını ve ne zaman yapacağını bir zaman çizelgesi aracılığıyla görebiliyoruz. Dahası, her bir saldırı düşmanın zaman çizelgesinde ötelenmesini sağlıyor. Bu sayede tek bir düşmana odaklandığımızda onu öldüremesek bile yeterince ötelerssek o tur boyunca hamle yapmayacağından emin olabiliyoruz. Bu savaşlardan başarıyla ayrıldığımızda bir sonraki gezegene giderek üç günlük döngüyü o gezegen için de yaşamaya başlıyoruz.

Savaş mekânının son derece acımasız olduğu oyunda en ufak bir dikkatsizlik bile ölümle sonuçlanıyor ve J5T-1N ile Imperium'un işgalinin en başındaki bir zaman çizelgesine atlayarak ekibimizi yeniden kuruyoruz. Kaybettiğimizde Middle-Earth serisinde yer alan Nemeses sisteminin daha basit bir halini görme fırsatımız oluyor. Her bir gezegende üç düşük rütbeli asker ve bir Imperial Behemoth bulunuyor. Bunlar da bizi yendikçe güçlenerek daha yenilmez bir hal alıyorlar.

Türün diğer oyunlarının aksine ilerleyişimizin neredeyse hepsini kaybetmemiz ve kendi için-



de zaten tekrarlayan şeyleri en baştan yapacak olmamız can sıkıcı. Ayrıca, bu noktada oyunun roguelike olması hikâyenin başta verdiği bireysel intikam duygusunu da karakterler arası ilişkileri de anlamsız kılıyor çünkü Wynn Syphex'in alacağı intikam da Xurx ile Nodo arasındaki ironi dolu ilişki de karakterle birlikte ölüyor.

Bu eksileri göze alabiliyorsanız iki boyutlu karakterleri üç boyutlu çevre ile birleştiren, her bir animasyonu elle çizilmiş yüzlerce çerçeveyi içeren, oldukça başarılı bir ses kütüphanesine ev sahipliği yapan ve yenilikçi bir savaş sisteminin üzerine kurulu bu oyunu es geçmemelisiniz.

◆ Ahmet Ridvan Potur

## KARAR

**ARTI** Savaş sistemi, inanılmaz piksel sanatı, genel olarak ses tasarımı  
**EKSİ** Imperial Behemoth'lar çok güçlü, ilerlemenin sıfırlanması, hikâyenin bireyselliğini kaybetmesi

70





Yapım Crytek, Saber Interactive Dağıtım Crytek Tür FPS Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.crysis.com

# Crysis Remastered (Switch)

Bir zamanın favori repliği, Switch için geri döndü: "Ama Crysis çalıştırır mı ki?"

13 sene önce Yerli Kardeşlerin stüdyosundan çıkıp ağızımızı açık bıraktıran, oynanışı ve senaryosuyla olmasa da teknik marifetleriyle çoktan unutulmazlar arasına giren Crysis'i tek sayfada anlatabilmek, takdir edersiniz ki pek nafil bir çaba. En azından 2007 yılına dönsük, size aynen bunu söyledim. Gelgelim 2020 yılındayız, alışkanlıklarımız çok değişti, artık daha yaşlı biriyim ve hayatımda değişmeyen tek şey kısıra olan sevgim. Crysis'in 2007 yılında neden "çok kastığı" üzerinde fazlaca düşünmeye gerek olmasa da, tasarımında gidilen yol ve CPU'ların sonraki süreçte nasıl işleyeceği konusunda yapılan kestirimlerin tutmamasıyla Crysis günümüzün PC'lerinde bile FPS açısından uçup gitmeyen, hep makul oranda "sistemi terletebilen" bir oyun olarak kaldı. Haliyle, Switch ile yana düşündüğümüz oyunlardan biri değildi. Bu yüzden olsa gerek, oyunun önce Switch versiyonunu deneyimlemek istedim. İyi haber, oyuna yapılan muhteşem Türkçe dublaj yerli yerinde duruyor. Grafikler en

azından TV'ye bağlayarak oynamadığınızda halen çok etkileyici. Kendi adıma Switch'te daha iyi grafikler görüp görmediğim üzerinde biraz düşünmek zorunda kaldım. Diğer taraftan grafikler özellikle mobil modda kullanırken bazı umulmadık sorunlar çıkartıyor. Düşmanlarla çatışma mesafeleri ve optikler tamamen büyük ekranlara göre düşünüldüğünden Switch'in mobil modunda miniminnacak adamları görmek, onlara nişan almak ve her biri rahat bir 25-30 kurşuna dayanabilen, mermi manyağı Kuzey Korelileri indirmek konusunda ciddi sıkıntılar yaşıyorsunuz. Switch'in jiroskopik nişan ama özelliğinin desteklenmesi de tam bu sebep yüzünden çok faydalı olmuyor. Yükleme süreleri uzun, takılmalar ise çok çok nadir yaşanıyor, mobil modda bile. Bunun dışında, Crysis bildiğiniz Crysis. Remastered versiyonu platform ayırmaksızın multiplatform modundan yoksun, vaktiyle bile pek girdiğimiz söylenemezdi, bu açıdan bir eksi değil gözümde. Oyunun Türkçe dublajı şahane olsa da hikaye anlatımı hatırlayabileceğiniz

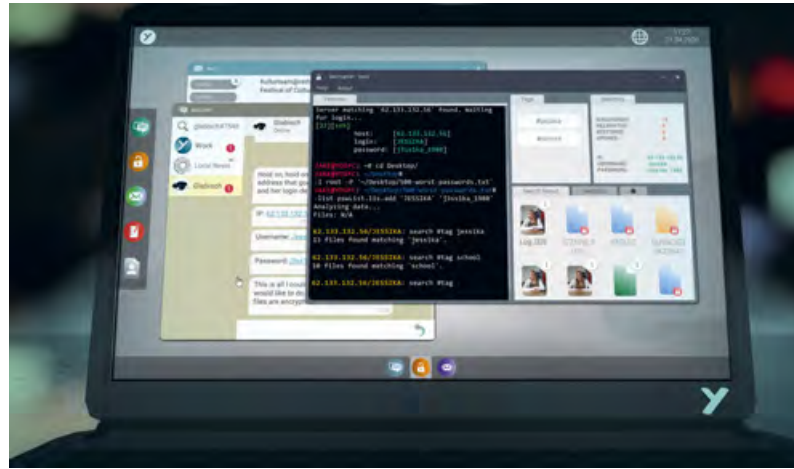
gibi zayıf. Bir de Crytek'in elinden çıkan ilk FarCry oyunu ile senaryo akışı fena halde birbirine benziyor. Oyunun neredeyse yarısına kadar normal askerler ile, ardından ise başka dünyalardan gelmiş ölüm makineleri ile savaşıyor ve günümüzün çok üstünde bir zorlukla finişe kadar ulaşmaya çalışıyorsunuz. Oyunda düşmanlarınız çok zor öldüğünden 12 saat denilebilecek hikaye uzuyor da uzuyor. Herhangi bir görevi sessizce veya ağır sanayi hamlesiyle bitirme şansız olmasına rağmen Nano güçlerin dengelenme adına zayıflatılması sebebiyle genellikle ilk merminin sıklığı anda kızılca kıyamet kopuyor ve günümüzün basit FPS'lerine alıştıysanız bolca yeniden yükleme yapıyorsunuz. Çatışmalar 2007 yılında da bir Call of Duty seviyesinde değildi, halen değil. Üzerinizdeki katman katman teknolojiye rağmen kendinizi "çaresiz" hissettiğiniz çok fazla an oluyor. Tam bir deneyim sağlamasa da Easy modunu denemek isteyebilirsiniz, o derece. Kendinizi tutun, deneyin. Bunlar eleştirisi kısımları ama Switch sahiplerinin elinde bu türde çok fazla oyun olmadığı malumunuz. Eğer daha önce oynamadıysanız oyun tarihinin bu güzide parçasını mutlaka deneyim etmeniz gerektiğini düşünüyorum. Oyunun fiyatı 30\$, EGS fiyatından iki kat pahalıya geliyor ama bu da Switch'in bir gerçeği maalesef. Önümüzdeki ay oyunun PC versiyonunun incelemesinde görüşmek üzere.

◆ Kürşat Zaman

## KARAR

**ARTI** Switch'te beklenmedik derecede rahat çalışıyor. Muhteşem Türkçe dublaj.  
**EKSİ** Switch kontrolleri rahat hissettirmiyor. Fiyatı yüksek. Hikaye anlatımı ve çatışmalar vasat.





Yapım Tritie Games Dağıtım Assemble Entertainment Tür Macera Platform PC, Mac Web tritiegames.de

## Jessika

TV'de dizi izler gibi oyun oynamak, neden olmasın?

**Y**ine FMV türü bir macera oyunu karşı karşıyayız. Oyunun hikayesini okuduğumda, Netflix dizisi 13 Reasons Why gelmişti aklıma ama oynadıktan sonra bambaşka bir deneyimle karşı karşıya kaldım. Karakterimiz White Flower adlı bir şirkette çalışan bir dedektif. Pardösülü, şapkalı Müfettiş Gadget tadında değil de siber ayak izlerini bulmakta uzman bir hacker. Kızı intihar etmiş bir baba, şirkete başvuruyor ve bunu neden yapmış olabileceğini anlamak için bilgisayarında araştırma yapmamızı istiyor. Karakterimiz bilgisayarla beraber, arkada dünyanın aktığı bir kahvecide oturuyor, biz de o ekranı ve buzlu arka planı görüyoruz sadece.

Bilgisayarda Wizzapp isimli bir sohbet programı, mail kutusu, bir iki müzik dosyası ve fotoğraf var. Sohbet ekranında White Flower grubu ve birkaç iş arkadaşı mevcut. Bu görevi de size gönderilen mesajlarla öğreniyorsunuz. Kızı intihar etmiş, babanın da iletişim bilgilerine sahip oluyoruz. İsmi olan adam Glabisch bize Jessika'nın hiçbir sorunu olmamasına rağmen intihar ettiğini ve sebebini öğrenmek istediğini söylüyor ve kızın bilgisayarının IP adresi ve şifresini veriyor. Bu arada Glabisch

isiminden anlayacağınız üzere Almanya çıkışlı bir oyun Jessika. IP ve şifreyi girmek için bilgisayardaki hackerlık yapacağımız programı açıyoruz ve başarılı bir şekilde giriş yapıyoruz. Program bizden kelime ile arama yapmamızı istiyor, Jessika'nın klasörlere vermiş olduğu isimleri bulmamızı isteniyor. Basit hemen akla gelebilecek bir kelimeyi yazıyorum ve toplamda altı klasör çıkıyor karşımıza, ikisi dışındakiler kilitli. Bu dosyaların bazıları, tam tamına doğru kelimeyi yazmanızı istediğiniz için kilitli, bazılarının açılması içinse daha çok bilgiye sahip olmanız gerekiyor. Dosyaların içinde ne mi var? Jessika'nın kendini anlattığı videolar, gazete kupürleri, fotoğraflar, çizimler, konser afişleri, mektuplar.

Jessika'yı Alman oyuncu Lisa Sophie Kusz canlandırıyor ve oldukça başarılı olduğunu söyleyebilirim. Baştaki tatlı kız, oyunun ilerleyen zamanlarında değişik bir ruh haline bürünüyor ve bunu size çok iyi bir şekilde hissettiriyor. Doğru anahtar kelimeleri buldukça, bazen bir masanın başında, bazen de tuvalet gibi değişik yerlerde çektiği videolara ulaşıyoruz. Almanca konuşuyor ama İngilizce seçerseniz aksanlı bir Jessika ile karşılaşırız. Ben dili Almanca, altyazıyı İngilizce olarak oynadım, çok daha etkili olduğunu söyleyebilirim.

Jessika'nın hayatıyla ilgili birçok bilgiye ulaşırken bir yandan da iş arkadaşlarıyla sohbet ediyoruz. Babasıyla da sürekli iletişim halindeyiz. Doğru kelimeleri yazıp ulaştığınız videoların üst köşelerinde sayılar var, bir sıraları var ama biz karışık bir şekilde buluyoruz. Videolardaki yıldızları seçerseniz daha sonra kolay izlemenizi sağlayan bir klasöre ekliyor ama yine de bu kısmı biraz daha ayrıntılı yapabilirlerdi

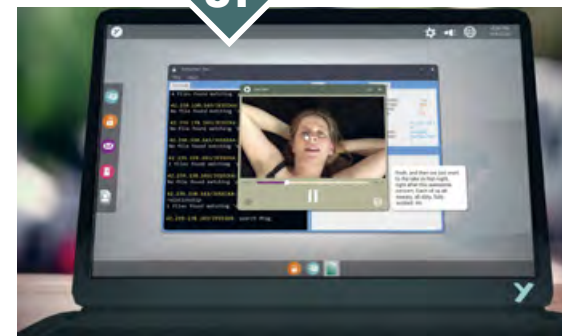
diye düşünüyorum. En azından o yıldızladığımız klasörleri doğru sırasıyla yerleştirdik, işimizi biraz kolaylaştırmış olurlardı. Yaklaşık üç dört saat oynadıktan sonra tüm dosyalar açılmamasına rağmen oyunun sonuna ulaştım. Başlangıçta, normal bir kız olan Jessika'nın hayatına tanık olurken, sonlarına doğru büyük sürprizlerle karşılaştığımızı söyleyebilirim. Sürpriz akışı ve beklemeden sonu Jessika'yı oldukça ilginç kıyor ama hikâyede de bazı boşluklar olduğunu söylemeden geçemeyeceğim. Bazı olayların neden olduğu ile ilgili sorular havada kalıyor. Oyunun sonuna ulaştıktan sonra geri dönüp açılmayan klasörleri bulmaya devam edebiliyorsunuz. Dedektiflik oyunlarını sevdiğim için bazı sorunları dışında sevdiğim bir oyun oldu Jessika. Siz de eğer türe yakınsanız keyif alma ihtimaliniz çok yüksek. **◆ Nevra İlhan**

### KARAR

**ARTI** Videolar ve oyunculuk iyi, hikâye sürprizli.

**EKSİ** Süresinin kısa olması, sadece kelime yazarak dosyaların açılması, videoları tekrar izlemenin zorluğu.

81





Yapım Just Add Oil Games Dağıtım Excalibur Games Tür Macera, Simülasyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Web [excalibur-games.com/road-to-guangdong](http://excalibur-games.com/road-to-guangdong)

# Road to Guangdong

"Solda güneş yükseliyordu, güneye giderken..."

Yaz bitiyor, havalar da ufak ufak serinlemeye başladı. Sıcak bir kahve yanında oynayacak, sınırlara takılmayan, farklı bir oyun arayışında olanlar için Road to Guangdong iyi bir tercih. Steam ile ciddi sorunlar yaşamış, yolunu Epic Game Store'a çevirmiş, hayli karışık eleştiriler almış bir oyun için fazla iddialı oldu, farkındayım ama yapabileceğim bir şey yok. Oyun hem hikâyesiyle iç ısıtıyor hem de merak uyandırıyor. Kendi içinde çeşit çeşit sıkıntıları olsa da, kendine özgü bir çekiciliği var.

Bütün hikâye Sunny'nin anne ve babasının bir kazada ölmesiyle başlıyor. Daha en baştan teyzemiz Guu Ma ile bir konuşma yaparak hikâyenin ortasına dalıyoruz. Baş karakterimiz Sunny, ailesinin ölmesiyle birlikte aile işletmesi olan restoranın başına geçmek durumunda kalıyor. Ancak Çin oldukça ataerkil bir toplum yapısına sahip olduğu için bir kızın restoran işletmesinin başına geçmesi ahlaki olarak hoş karşılanmıyor. Bu nedenle karakterimizin tek tek akrabalarını ziyaret ederek onların rızasını

alması ve bu süreçte de onlardan geleneksel aile tariflerini toplaması gibi bir zorunluluk söz konusu oluyor. Neticede Sunny ve teyzesi atlıyorlar külüstür bir arabaya -bu arada bahsi geçen külüstür arabanın adı 'Sandy' ve kendisi babasının biricik arabası falan- çıkıyorlar uzun bir yolculuğa. Bu yolculukta çok farklı yan hikâyelerle de karşılaşyoruz. Oyunun genel yapısında değinmek istediğim önemli sorunlardan birisi dil desteği. Öncelikle karakterlerin dublajı yok, yani oyun yazılı metinler üzerinden yürüyor ve kısıtlı seçenekler arasından seçtiğimiz cevaplara göre de şekilleniyor. Yani cevaplarımızın oyunu etkileyen bir tarafı var. Dolayısıyla konunun anlaşılabilmesi için İngilizce şart. Oyunun gidişatında genel olarak parça parça bir yapı var. Biraz araba tamiri ve bakımı, biraz araba kullanma simülasyonu ve biraz da metinler üzerinden hikâye akışı olan bir macera oyunu diyebiliriz. Araba hakkında hiçbir şey bilmiyorsak bile yönergelerle kolayca konuya hâkim olabiliyor olmamıza rağmen ufak bir kılavuz hazırlanmış, anlaması oldukça kolay. Normal şartlarda çok ünlü oyunlarda bile her zaman bulamadığımız bu özellik aslında oldukça gerekli, keza bu oyunu daha önce erken erişim incelemesini yaptığımızda bu kılavuz yoktu ve her şeyi kendim çözmek zorunda kalmıştım. Sadece makine parçalarının nasıl değiştireceğimi çözmek bile çok uzun sürmüştü. Grafikler de ne kadar tarz görünse de aslında son derece ilkel bir yapıya sahip ve her şey düşük poligonlu. Minecraft'ın bir beden üstü

tadında ama sırf göze çok az daha sanatsal geliyor diye tam olarak iyi ya da kötü diyemiyorum. Genel elektriği ve pastel renklerin ağırlıklı olarak ön planda olması, oyunun gözümüzü yormadan oynanabilmesini sağlıyor.

Biz oyunda ilerlerken elbette kısıtlı bir maddi bütçemiz oluyor ve tıpkı Jalopy'de olduğu gibi bu oyunda da araba tamiri, benzin ve yağ değişimleri için bütçemizi doğru kullanmamız gerekiyor. Yoksa olmadık bir noktada paramız bitiyor ve oyunu kaybediyoruz.

Bir de kısaca müziklerine değinmek istiyorum. Arabada giderken kısıtlı da olsa birkaç radyo seçeneğimiz var ve sürüş esnasında istediğimiz radyo kanalını dinleyebiliyoruz.

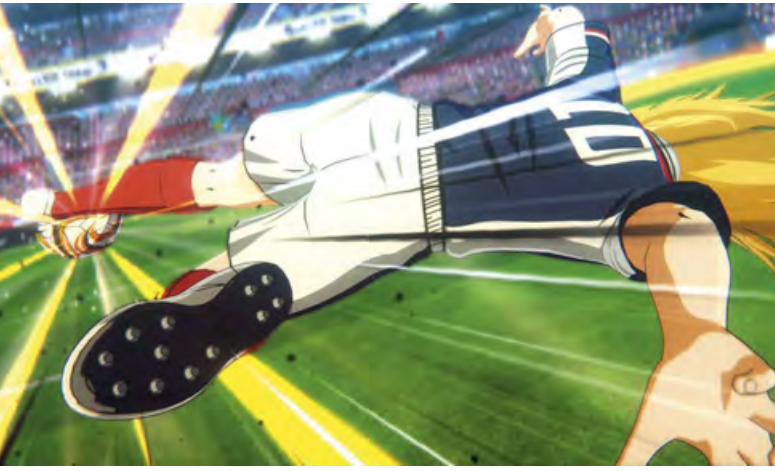
Ama her şeyi bir kenara bırakacak ve oyuna bir bütün olarak bakacak olursak, aslında kendi içinde tüm olumsuz tarafları ile iyi tarafları bir ahenk içinde. O kaba grafikleri ve dublajsız diyalogları insanı bir nostalji hissini içine sokarak hikâyenin içine girmemizi sağlıyor. Ve çok kısa bir sürede bunlardan rahatsız olmamaya ve oyunu severek oynamaya başlıyoruz. Bir hit olmaktan uzak olsa da, eğer ne aradığınızı biliyorsanız ilginizi çekebilir. ♦ **Gizem Kiroğlu**

## KARAR

**ARTI** Oynanış, müzikler, oyunun hikâyesi.

**EKSİ** Grafikler. Seslendirme olmaması yoruyor. Türlü türlü buglar.





Yapım Tamssoft Corporation Dağıtım Bandai Namco Tür Spor Platform PC, PS4, Switch Web en.bandainamcoent.eu/captain-tsubasa

# Captain Tsubasa: Rise of Champions

Drive Şut mu yoksa Kaplan Şutu mu?

Anime sevin veya sevmeyin, doksanlı yıllarda çocukluğunuz geçiyse Kaptan Tsubasa'yı muhakkak izlemiştinizdir. Ülkemizde de bir dönem Küçük Golcü olarak yayınlanmış ve yanlış hatırlamıyorsam 2009 yılında bendeniz tarafından Almanca dublaj üzerine Türkçe çevirilerle 128 bölümün tamamı yayınlanmıştı. Orijinal 128 bölümün yanı sıra, envai çeşit remake'leri, yan hikayeleri ve bolca oyunu ile Kaptan Tsubasa'nın yeri özellikle bende ayırır. Takvimler 2020 yılının Ağustos ayını gösterdiğinde ise Tsubasa ile bir kez daha karşılaşma şansı yakalayabildim. Rise of Champions'un hiçbir Tsubasa oyununa benzemediğini hemen belirtmek isterim. En son PS2'de bir Tsubasa oyunu oynamıştım ve oynanabilirlik genelde komutlarla gerçekleştiriliyordu. Bir nesle Japonca öğreten meşhur atari oyunlarını hatırlayın. Atıyorum top Tsubasa'da, top sür, pas ver veya şut çek gibi. Ya da top rakipte, kayarak müdahale et, omuz omuza çarpış gibi. Yeni oyunumuzla beraber PES-vari kontroller karşımıza çıkıyor. Her bir oyuncuyu kontrol ediyoruz, kayıyoruz, çalım atıyoruz ve meşhur şutları gerçekleştiriyoruz. Elbette gerçekçilik yine Tsubasa seviyesinde. Bir kere oyunda faul yok. Toplar direğe çarparsa patlayabilir. Futbolcunun yeteneğine ve çeşitli hareketlerine göre karakterlerin kendilerine has stillerini gerçekleştirebiliyorsunuz. Mesela Hyuga ile çalım atarsanız Hyuga gaza geliyor, daha hızlı koşmaya başlıyor ve "şut barı" daha hızlı doluyor. Bu bar dolduğunda ise meşhur Kaplan şutunu çekebiliyorsunuz. Nitekim herkesin hareketleri sınırlı olduğundan bir müddet sonra tekrara da giriyorsunuz. Olay genelde, pas ver – atabilersen iki çalım at ki karakter coşsun ve şut barını

doldurup şut çek. Aksi halde o şut barı dolmadan gol atmanız imkânsız gibi bir şey. Oyunda iki adet mod var. Tsubasa modu ve Hero modu. Tsubasa modu bizlere ezberlediğimiz hikayeyi sunuyor. Üstelik bu hikaye 2018 – 2019 yılları arasında çıkan remake'in remake'inin remake'i anime serisinin görüntüleri ile de süslenmiş durumda. Mesela Tachibana kardeşlere karşı oynarken akrobatik hareketleri anime serisinden bir kesit olarak sunuluyor. Tsubasa modu aslında kocaman bir tutorial. Asıl oyunun sunduğu ve yeni bir soluk getiren Hero modu. Burada kendi karakterimizi yaratıyoruz ve Toho Academy (Hyuga) – Musashi FC (Jun Misugi) – Furano FC (Matsuyama) takımlarından birini seçerek o takımdaki arkadaşlarla beraber karakterimizi güçlendirerek yolumuza devam ediyoruz. Akabinde de Japonya Gençler takımına girip Almanya veya Uruguay gibi takımlarla karşılaşıyoruz. Hero modu daha eğlenceli çünkü hem yeni bir senaryo var

hem de kendi karakterinizi yetiştiriyorsunuz. Bu iki mod dışında offline ve online müsabakalara da katılabilirsiniz.

Rise of Champions'un Steam'de 249TL ve PSN Store'da da 259TL fiyat etiketi bulunuyor. Tamam, bana Last of Us 2'ye ara verdirip oynattırdı kendisini. Zevkli ve anime tarzı grafikleri ile de şahane bir Tsubasa oyunu fakat fiyatı gerçekten pahalı. Elbet bir gün indirime girer, o gün geldiğinde alın ve çocukluk arkadaşlarımız Tsubasa, Misaki, Wakabayashi ve diğerleri ile bol bol nostalji yapın. ♦ Rafet Kaan Moral

## KARAR

**ARTI** Tsubasa ve arkadaşları tam kadro karşımızda. New Hero modu yeni bir soluk getiriyor. Yenilenmiş oyun mekanikleri.

**EKSİ** Bir süre sonra tekrara dönüyor.

Zorlayıcı bir yanı yok. Ülkemizdeki fiyatı korunç.

80





Yapım Saber Interactive Dağıtım 2K Tür Spor Platform PC, PS4, XONE, Switch Web [www.2k.com/battlegrounds](http://www.2k.com/battlegrounds)

# WWE 2K Battlegrounds

Koca kafalı Amerikan Güreşi!!!

WWE 2K20 felaketinden sonra bir daha Amerikan güreşi oyunu oynamam sanıyordum. (Felaket olduğunun yapımcılar da farkında ki WWE 2K21 de "güya" Covid-19 bahanesiyle iptal edildi). Derken benden WWE 2K Battlegrounds diye bir oyunu incelemem istendi. Sonuçta bir oyunda birisine dayak atılıyorsa dergide oyunu yazan kişi benim. Nedir bu Battlegrounds derken koca kafalı bir John Cena, koca kafalı tıknaz bir Hulk Hogan gördüm. İyi ki de görmüşüm çünkü mükemmel olmasa da arkadaşlarla oynaması çok zevkli bir oyun bulmuş oldum!

Oynayanlar belki bilir, Saber Interactive'in NBA Playgrounds adında, iki tane aynı tarz oyunu mevcut. Nedir bu tarz diye sorarsanız şöyle açıklayayım: Daha abartılı bir aksiyon, daha sevimli (küçük ve koca kafalı) karakterler ve bolca abartı. Birazdan bahsedeceğim kontroller biraz sıradan olsa da sunum bakımından WWE 2K Battlegrounds çok hoşuma gitti. Mesela basit ama gösterişli giriş videoları var.



Undertaker bu sefer gerçekten bir tabutun içinden "patlayarak" geliveriyor. Oyunda hikaye modunun yanı sıra katılabileceğiniz çeşitli turnuvalar, online müsabakalar ve kafanıza göre seçebileceğiniz – dört kişiye kadar oynanan maçlar mevcut. Unutmadan hemen yazayım, oyun maksimum dört kişiye kadar oynanıyor ve ringde de en fazla dört kişi bulunabiliyor. Royal Rumble'da bile dört kişiden sonra ringe kimse gelmiyor (daha doğrusu ışınlanmıyor) ve bir kişi ringden atılana kadar dört kişi ile devam ediyor. Hikâye modu ise çizgi roman şeklinde sunuluyor ve birkaç saat sürse de eğlenceli vakit geçiriyor. Üstelik başrolde Stone Cold Steve Austin var! WWE 2K Battlegrounds'da kendi tıfıl adamınızı da yaratabiliyorsunuz. İster kadın ister erkek, bu karakterle çeşitli turnuvalara rahatça katılabilirsiniz. Bu arada, hem hikâye modu hem de kazanacağınız maçlar size puan ve para kazandırıyor. Bu puanlarla ister mevcut dövüşçülere yeni özellikler alabilir (buna kendi adamınız da dâhil), ister kapalı dövüşçüler satın alabilirsiniz. Ben oyuna başladığımda biraz param vardı ve hemen Tripple H ile Shawn Michaels'ı satın aldım. Yeri gelmişken dövüşçülerden de biraz bahsedeyim. Normal bir WWE oyunu kadar olmasa da kadro bir hayli geniş ve birçok eski/yeni ünlü isim mevcut. Hulk Hogan, The Rock, Undertaker, Edge, Big Show, Andre the Giant, Brock Lesnar ve Randy Orton gibi öne çıkan her isim var. Tabii kadın dövüşçülerden de Ronda Rousey, Nikki Bella veya Beth Phoenix gibi birçok isim var ve sürekli

eklenmeye devam ediliyor.

Oyundaki arenalar gösterişli ve abartılı. Keza dövüşler de bayağı bir uç noktada gerçekleşiyor. Oyunu oynamak eğlenceli olsa da kontroller biraz zayıf. Yumruk tuşu, tutup ipleri atma, koşma ve kaldırıp atma dışında fazla bir alternatif yok. Elbette güreşçilerin kendilerine has yeteneklerini saymıyorum. Sadece oyunun standart kontrolleri bu kadar. Dövüştüğünce altta dolan bir çubuk var ve çubuk doldukça her karakterin üç adet özel yeteneği sırayla aktif hale geliyor. Süper yumruklar veya sağlık yenileme gibi. Ondan sonra uçan dövüşçüleri görün. "Aduket" çeker gibi uçan mı istersiniz, ringin bir ucundan bir ucuna uçan mı... Kısacası abartılı ama tatlı bir curcuna hâkim. Oyun, özellikle bir arkadaşınızla oynadığınızda kat be kat zevkli hale geliyor. Mesela ikiye – iki. Siz bir tarafta ve arkadaşınız bir tarafta olduğunda bayağı komik anlar yaşanabiliyor. Dolayısıyla eğlenceli vakit geçirmek için WWE 2K Battlegrounds güzel bir alternatif olabilir ama hatırlatayım, bu tip "light" bir deneyim için fiyatı korkunç (329 TL) pahalı. **Olca Karasoy Moral**

## KARAR

**ARTI** Sevimli tıknaz dövüşçüler.  
Görsellik ve sunum.

**EKSİ** Kontroller daha zengin olabilirdi.  
Bu tarz bir oyun için çok pahalı.



Yapım Kaizen Game Works Dağıtım Fellow Traveller Tür Macera Platform PC, Switch, Mac Web [paradisekillers.com](http://paradisekillers.com)

## Paradise Killer

İpuçlarını ararken yolunuzu kaybettiğiniz bir cinayet soruşturması

Bazı oyunlar vardır ki sırf sizi büyüleyen sanat tasarımı uğruna oynamaya can atar; ancak kötü oynanışı sebebiyle müthiş hayal kırıklığına uğrarsınız. Bu gibi oyunlar karşısında sevmek ve nefret etmek arasında kalıp nihayetinde acı çekmeye başlarsınız. Paradise Killer da benim için böyle bir oyun oldu.

Kaizen Game Works, hem tasarımı hem de içeriğiyle öylesine kafası güzel bir dünya ortaya çıkarmış ki böylesi absürt oyunlara bayılan biri olarak daha ilk bakışta hayran kaldım. 80'ler diskolarını anımsatan yapılar, şekilsiz uzaylılar, keçi kafalı kadınlar, tepesi parlayan piramitler... Tüm bu uçuk kaçık unsurlar, uzaylı tanrılara ta-

pan tarikatımsı bir konsey tarafından kurulmuş, oyunun hikayesinin geçtiği Paradise Island'da bulunuyor. Belirli bir sebepten ötürü adayı defalarca kez sıfırlamış olan konsey, bir kez daha ayınısını yapıp 25. Paradise Island'ı kuracakken topluca cinayete kurban gider ve dedektif Lady Love Dies katili bulmak için görevlendirilir. Cinayeti çözmek için adayı gezmeniz ve insanları sorgulayıp ipuçları toplamanız gerekiyor. Nereden başlayacağınız ve ne yapacağınız bu noktada tamamen size kalmış çünkü oyun size kesinlikle yol göstermiyor. İşte bu noktada benim için hikaye odağını kaybetmeye başladım. Hani bir nevi, oyun bizi fazla özgür bırakmış

gibiymi. Önümüzde bir harita var, ancak nereye ve neden gitmemiz gerektiği söylenmiyor. Bu sebeple kendimi, boş boş ortalıkta dolanıp rastgele ipuçlarını toplarken buldum. Çoğunlukla ne aradığımı bilmediğim için gereksiz noktalarda bolca vakit kaybettiğim de oldu. Durum böyleyken ortada olay akışı denilen bir şey de pek kalmıyor. Şayet, oyun bizi birazcık yönlendirmiş olsaydı ve gizemi yavaş yavaş çözecek bir düzenle ipuçları topluyor olsaydı o zaman, Paradise Killer için harika bir oyun diyebilirdik. ◆ **Berçem Sultan Kaya**

70

Yapım Atomic Wolf, LINC Dağıtım Walkabout Tür Aksiyon, Macera Platform PC, Switch Web [liberated.games](http://liberated.games)

## Liberated

Bir kez daha, bıkmadan, usanmadan özgürlük için savaşıyoruz.

Liberated ilk bakışta distopik bir gelecek-geçen bir çizgi romanı andırıyor. Bu dünyada artık herkes çevrimiçi. Hemen her şey internet üzerinden gerçekleşmekte. Böyle bir dünyada güvenlik namına hükümet tüm kontrolü devralmış ve halk da tüm kontrolü hükümete devretmiştir. Yani herkes izlenmektedir. Böyle bir toplumda bir avuç "Liberated" yani kurtarılmış insan hem kendileri hem de halk için özgürlük

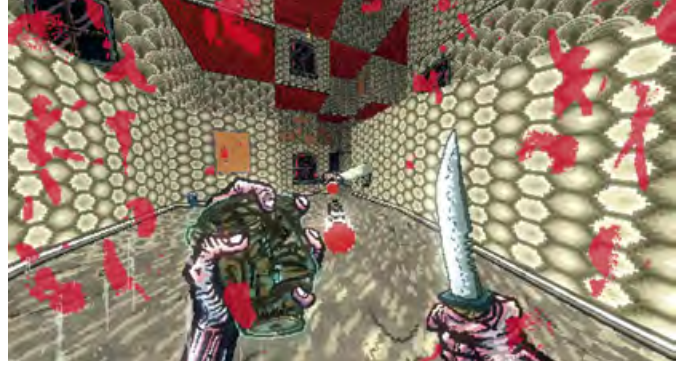
mücadelesi vermektedir. Bu insanlar sistemin dışında yaşamaktadır ve insanları sistemin kontrolünden kurtarmak yegâne amaçlarıdır. Oyunda iki saftan iki farklı karakteri kontrol ediyoruz. Bir tanesi Liberated'ın seçkin üyelerinden birisi, öteki ise bu sistemin kurulmasına ön ayak olmuş tecrübeli bir polis. Tüm bu kontrolleri de bahsettiğim gibi çizgi roman tarzı karelerde/kutularda deneyimliyoruz. Yani hikâye kare-kare ilerliyor ve bizler de kontrolleri ele aldığımızda oyunu bir karede oynuyoruz. Oyunda iki tarz ön plana çıkıyor: Bunlardan ilki gizlice ilerlediğimiz ve bulmacalar çözdüğümüz bölümler. Kimseye yakalanmadan, gölgelerde saklanarak ilerliyor ve çözmesi zevkli bulmacalar çözüyoruz. Söylemem gerekir ki bu bulmacalarla uğraşmak zevkli. İkinci oynanış tarzı ise silahları elinize alıp arkanızda onlarca ceset bıraktığınız tarz.

Liberated'da bolca koşma, hoplama ve zıplama

da var lakin öyle başarılı ve keyif veren sahneler beklemeyin. Kötü değerler ama o "kaçış" hissini de vermiyorlar. Karakterler hantal görünüyor ve zıplama ile koşma hissiyatı pek başarılı sayılmaz. Oyunun birkaç bölümü (pompalı tüfekli ve asansörlü bölüm!) gereğinden fazla zor ama genelde, özellikle tabanca ile ilerlediğimiz sahneleri oynamak, bir hayli zevkli. ◆ **Olca Karasoy Moral**

75





Yapım YCJY Games Dağıtım YCJY Games Tür FPS Platform PC Web [www.whycjwhy.com/presskit/sheet.php?p=post\\_void](http://www.whycjwhy.com/presskit/sheet.php?p=post_void)

## Post Void

Vay arkadaş, kör olacağız, kör!!!

Doksanların grafiksel FPS tarzını ve Roguelike adı verilen, her öldüğünüzde haritanın değiştiği türü birleştiren acayip bir oyun var karşımızda. Karmaşık duygular içinde kendisini oynatan, öyle ahım şahım bir içerik sunmasa da "dur, şimdi kendimi aşacağım!" dedirtip oynattıran Post Void, zamana karşı bir yarış sunuyor. Amaç oldukça basit: Yaşamak için öldür! Koridorlarla dolu, labirent tarzı 11 bölümden oluşan oyunda ilk olarak rengarenk Paint-vari çizimler ve Minecraft'tan ödünç alınmış gibi ağaçlar karşılıyor bizi. Normalde bu grafiksel tercihi pek eleştirmem

fakat oyun oldukça hızlı bir ritimde oynadığı için ciddi gözünü yoruyor, yormasa da rahatsızlık verebiliyor. Grafiklere alışma süreciniz benden kolay olduysa, sıra geliyor reflekslerinizi test etmeye. Bir elinizde düşmanlarınızın kanı (ya da ruhu) ile dolan bir kuru kafa, diğer elinizde de bir silah. Düşmanlarınız tarafından vurulursanız veya kuru kafanız boşalırsa oyun bitiyor. Şahsen benim ilk oyun sürem üç saniyeydi. Kuru kafayı doldurmak için düşmanları öldürerek bölümleri geçmeniz lazım ve her öldüğünüzde haritanın şekli biraz değiştiği için ezbere iş yapmanız da zor.

Post Void'u oynamanız için tetikleyen kendi rekorunuzu geçme dürtünüz. "Ne kadar ilerleyebilirim ve son bölümü görebilir miyim" arzusu bir şekilde bu garip oyunu oynattırıyor. Bir de sürekli aynı şarkı çalmasaydı iyiydi. Doom tarzı, hatta belki daha hızlı bir oynanış arıyorsanız, reflekslerinize güvenip "gözlerimi kırpmadan oynarım arkadaş" diyorsanız Post Void'a bir göz atın ama fazlasını da beklemeyin.

◆ Rafet Kaan Moral

66

Yapım Chasing Rats Games Dağıtım Frontier Foundry Tür Platform Platform PC, Switch Web [www.struggling-game.com](http://www.struggling-game.com)

## Struggling

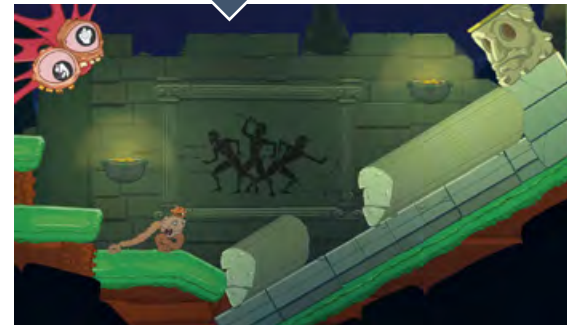
Sadece soruyorum, bu neyin mücadelesi?

Harbiden adının hakkını veren ve dermansız bir mücadele sunan Struggling, isterseniz tek kişi, isterseniz iki kişi kafayı yiyerek oynatabileceğiniz bir oyun. Aslında acıklı hikayesine göre, iki kahraman ezilen halkın haklarını geri almak için yola koyulmuşlardır ve asla geri gelmemişlerdir. Ta ki, aradan yüzlerce yıl geçip günümüze benzer bir döneme gelene dek. Üstelik geri geldikleri şekle bakılırsa "gelme-

seler de olurmuş" dedirtecek durumdalar. Kendileri artık iki kafalı ve iki kollu adeta bir iğrençlik abidesi. Tek kişi oynamayı planlıyorsanız gamepad ile daha iyi bir deneyim elde edebilirsiniz. Sol analog ve L1 ile bir kolu, sağ analog ve R1 ile öteki kolu kontrol ettiğiniz oyun tarzı olarak en yakın Getting Over It'e benzetebiliriz. Hani şu kazanın içinde zıplayıp tırmanan elemanın oyunu. İki kişi oynamaya karar verirsiniz de tahmin edeceğimiz üzere her kolu bir oyuncu kontrol ediyor ve çok geçmeden bağırsız çağırış başlıyor. Nasıl mı? Tırmanana! Niye tutmadın! Yürüseneye vb. Oyunun size sunduğu en büyük zorluk ise zamana dayalı bölümler. Örneğin birisi veya bir şey arkadan kovaladığında ya da hareketli bir platforma tırmanmak istediğiniz zaman eğlence, işkenceye dönüşebiliyor. Kontrolleri anlamak beş dakikanızı bile almıyor fakat teoriden ziyade pratik önemli ve çoğu zaman

eliniz ayağınıza dolaşacak, benden söylemesi. Struggling'in en beğendiğim yönü harika grafikleri. İğrençlikleri öyle güzel resmetmişler ki, bakmaya doyamıyorsunuz. Dediğim gibi, sabır isteyen ve sabrın hakkını da veren bir oyun Struggling ama bu hakkı da elde edene kadar çok somurtacaksınız. Bir çoğunuz da yarım bırakacak. ◆ Rafet Kaan Moral

73





Yapım DICO Dağıtım D3 Publisher Tür Platform Platform PC, PS4, XONE, Switch Web [www.d3p.co.jp/gleamlight](http://www.d3p.co.jp/gleamlight)

## Gleamlight

Şu ışığı biraz düzgün tutsanız?

**G**leamlight, Hollow Knight benzeri tarzı ile ilk bakışta dikkatleri üzerine çekse de sadece bu benzerlikle kalan bir oyun. Camı andıran görselleri ile renkli ve canlı arka planlar sunsa da hepsi bu kadar. Cam öğelerin kırılmasında ya da düşmanlarla mücadelede vuruş hissiyatını sunmıyor. Oysa vuruş hissiyatı, bu tarz 2D yapımlar için en önemli noktalardan birisidir.

Oyunda Gleam (He-Man'deki Orko'ya acayip benziyor) adındaki karakterin hikâyesine tanıklık etmekteyiz. Cam dolu bir dünya karanlığa gömülmüştür ve yeniden ışığı getirmenin sorumluluğu bizdedir. Lakin oynanabilirlik,

Gleamlight'ı kurtaramıyor. Zıplamak ve kılıç sallamak (daha sonra çift zıplama da elde ediyorsunuz) dışında Gleam'e fazla bir yeni yetenek gelmiyor. Hep birbirine benzeyen mekânlarda birbirine benzeyen düşmanları alt ediyorsunuz. Zaten bir elin parmağını geçmeyen boss dövüşlerinden sonra birkaç saate sona eriyor.

Yapımcılara ilginç bir fikir olarak gelmiş olacak ki oyun esnasında herhangi bir arayüz bulunmuyor. Yani ne kadar enerjiniz var belli değil. Düşmanları alt ettikçe enerjiniz yerine gelse de planlama ve yeni hamleler için tamamen körsünüz. Kim bilir, belki bir vuruşluk

canınız kaldı. Durum belli değil ve belli olmadığı için her daim bir gerilim söz konusu. Gerçi kafası çalışmayan düşmanlara karşı enerji gerekiyor mu? Şöyle ki, hep aynı saldırıları kullanıyorlar ve çoğunlukla ekrandaki çıkıntılara sıkışıyorlar.

Gleamlight, ilk bakışta göze hoş gelen oyunlardan birisi lakin içerik olarak fazla bir şey vaatmiyor. Evet, Gleam'in dünyasına neler olmuş merak ediyorsunuz ama onun haricinde, eğlenceden çok zahmet sunan bir oyun.

◆ Olca Karasoy Moral

45

Yapım Vingbelz Games Dağıtım Vingbelz Games Tür RPG Platform PC Web [store.steampowered.com/app/1340030/Tragedy\\_of\\_Loneliness](http://store.steampowered.com/app/1340030/Tragedy_of_Loneliness)

## Tragedy of Loneliness

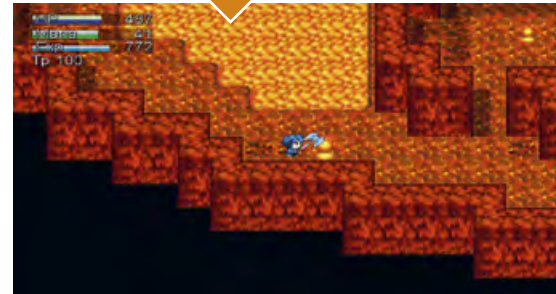
Hikaye içinde kaybolmak

**U**zun süredir ülkemizde yapılan Indie yapımları incelemiyorduk. Bu ay karşınıza tam da bu ekolde bir oyun ile çıkıyoruz. Bildiğiniz üzere ülkemizdeki oyun geliştirme sevdası son yıllarda zirvede. Açılan üniversite bölümlerinden, hyper casual'dan para kazanma hayallerine kadar uzanan yepyeni ve her gün gelişen bir mecranın artık ülkemiz de farkında. Tragedy of Loneliness ise RPG Maker ile üretilmiş, oyun içeriğinden ziyade hikayeye odaklanmış ender yapımlardan. Pek tabii RPG Maker isimli uygulama ile detaylı oyunlar üretmek imkansız. Bu sebepten hikayeye odaklanılması bizim de hoşumuza gitti. Her ne kadar hikayenin geneli dikkat çekici olsa da oyuna eklenen aksiyon sahneleri, müziğin de etkisi ile birlikte oyuncuyu biraz yoru-

yor. Yani geçişlerin keskinliği ve müziklerin yükselişi, hikaye odaklı bir oyundaki takibi neredeyse ortadan kaldırıyor. Bir anda başlayan aksiyonlardan ziyade, anlatının farklı şekillerde işlendiği bir oyuna odaklanılsaydı, daha iddialı sonuçlar elde edilebilirdi. Labirent şeklinde olan bölümlerdeki düşman saldırılarının duvarlardan geçip bize kadar ulaşması gibi rahatsız edici detaylarsa biraz can sıkıcı olmuş. Dediğimiz gibi RPG Maker günümüz teknolojileri baz alındığı zaman oyun tasarımcısına bir prototip vermekten ileriye gidemeyecek basitlikte. Yine de yapımcı ekibin elinden geldiği kadarıyla uygulamayı kullandığını görmek sevindirici. Pek tabii bu haliyle hikaye odaklı oyun severlerin dikkatini çekecek olsa da oyun-

culara vaat edebileceği başka bir detayı bulunmuyor. Umuyorum yapımcı ekip aynı ruh ile daha rahat hareket edebilecekleri, kendilerini daha rahat ifade edebilecekleri programlar ile yeni oyunlar üretmeye devam ederler. ◆

50





Tür Aksiyon, Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Tom Clancy's Elite Squad

Biraz strateji, bol bol aksiyon ve mikro ödeme...

Pek çok sektörde olduğu üzere, oyun dünyasında da bazı isimler değerini kaybedene kadar, defalarca kez kullanılıyor. Bu isimlerden aklıma ilk gelense Tom Clancy. 2013 yılında hayatını kaybeden ünlü yazarın isim haklarına sahip olan Ubisoft artık mevzuu o denli abarttı ki içerisinde aksiyon ve ajanlar bulunan tüm oyunlara "Tom Clancy's" takısını vermeye başladı. Elite Squad da bu silsileden en son nasiplenen yapım olarak dikkat çekiyor. Tom Clancy's Elite Squad en basit tarifıyla küçük bir askeri ekip kurup rakibimizi alt etmeye çalıştığımız bir yapım. Bunu yaparken ekibimize seçtiğimiz askerlerin özelliklerine ve yeteneklerine dikkat etmemiz gerekiyor. Örneğin tamamen ofansif yahut defansif yetenekleri olan askerlerden kurulu bir ekip ile savaşarak zafer kazanmak imkansızca yakın. Bunun yerine defansif, ofansif ve destek karakterlerin dengeli olduğu bir ekip hazırlamamız gerekiyor. Karakterler çatışmalar sırasında belirli aralıklarla yeteneklerini otomatik olarak kullanıyorlar. Bu yeteneklerin yanında oyuncunun çatışmaya anlık olarak müdahale etmesini sağlayan

birtakım yetenekler de bulunuyor. Bu yetenekler de askerlerin yeteneklerine benzer şekilde ofansif ve defansif tarzda farklılıklar içeriyor. Örneğin oyunun hemen başında edindiğimiz füze saldırısı rakip ekibe hasar vermeyi hedeflerken, yine oyunun başlarında edindiğimiz bir diğer yeteneğimiz ile tüm düşmanların aynı karaktere saldırmasını sağlayabiliyor ve tüm hasarı defansif olan karakterimizin üstüne çekebiliyoruz. Tüm çatışma boyunca ancak 3-4 kez kullanabildiğimiz bu yetenekler dışında çatışmalara anlık olarak müdahale edemiyoruz. Bu sebeple zafere giden yol genellikle doğru ekibi hazırlamaktan geçiyor. Oyundaki asker çeşitliliği azımsanmayacak kadar fazla. Ne var ki bu askerlerin çoğu ile aramıza örülü bir ödeme duvarı bulunuyor. Oyun temelde ücretsiz olsa da yeni askerler edinmek için birtakım kutular açmamız gerekiyor ki bu kutulardan birkaç tane açarak yeni askerler edinebileceğinizi yahut askerlerinizi geliştirebileceğinizi düşünüyorsanız yanlıyorsunuz. Yeni askerler için muhtemelen onlarca kutuya ihtiyacınız olacak. Eğer ki gerçekten mücadeleci bir ekibe sahip

olmak istiyorsanız Elite Squad'ı ücretsiz bir yapım olarak düşünmemenizde fayda var. Elite Squad temelde bolca farklı modu içerisinde barındıran bir yapım. Ne var ki bu modların tek farkı verdiği ödüller. Yani hikaye modunda bir görev yapmak yerine günlük görevlere yöneldiğinizde oynanış, düşman veya yetenek çeşitliliği noktasında bir değişiklik olmuyor. Bunun yerine hemen hemen aynı rakiplerle, yalnızca farklı haritalarda, farklı ödüller için mücadele ediyoruz. İlk etapta bu durum çok göze batmasa da oyunla içli dışlı geçireceğiniz bir haftanın sonunda bu durumdan rahatsız olabileceğinizi gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Toplamak gerekirse, Tom Clancy's Elite Squad başlarda eğlenceli bir yapım gibi gözükse de yeni askerler edinmenin ciddi bir ödeme duvarının arkasında olması ve mod çeşitliliği varmış gibi göstermesine rağmen, oyuncuyu aynı şeyi tekrarlayıp durmaya iten oyun yapısı nedeniyle vasatı aşmayı başaramıyor. Türü seviyorsanız göz atmanın zarar gelmez ancak uzun süre oyalanacağınız bir oyun olacağını da sanmıyorum.

50

◆ Tolga Yüksel





Tür Macera Platform Apple Arcade, PC, PS4, XONE Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz, 150 TL (Steam)

## Beyond a Steel Sky

25 sene sonra, yeniden...

Broken Sword serisinin yaratıcısı Charlie Cecil ve Watchmen çizgi romanlarından tanıdığımız Dave Gibbons iş birliğiyle, 1994 yılında MS-DOS ve Amiga için geliştirilmiş olan Beneath a Steel Sky, distopik bir gelecekte geçen bir macera oyunuydu. Hikayesi ve kendine özgü mizahı ile oldukça kült olmuş bu oyunun devamı niteliğinde olan Beyond a Steel Sky da diğer platformlardan sonra Apple Arcade için de kullanıcıların beğenisine sunuldu. Oyunun orijinal hikayesinin yaşandığı Union City'ye geri dönen karakterimiz Foster'ın amacı, arkadaşının kaçırılan çocuğu Milo'yu bulmak. Oyunun açılışında köy sakinleri, balık tutarken deniz-

den çıkan devasa bir yaratığın bu çocuğu alıp götürmesine şahit oluyoruz. Foster, elini taşın altına sokup çocuğu bulmaya söz vererek yola çıkıyor. Ürkütücü kuşlar ve birkaç cesetle karşılaştığım çölden geçtikten sonra Union City'e ulaşıyorum. Şehre ulaştığımda, uçan bir robot karşılıyor ve kayıt yaptırmam gerektiğini söylüyor, bir arkadaşına bakıp çıkacaktım desem de kayıtsız gezemeyeceğimi söylüyor ve nereden yapmam gerektiğinin bilgisini veriyor. Çevrede gördüğünüz insanlarla konuşup çocuğun yerini öğrenmeye çalışırken aslında daha büyük sorunların olduğunu farkına varıyorum. Türkçe dil seçeneğinin de olduğu oyunda ilerlemek için

ekrana dokunmanız, gördüğünüz nesnelere ya da canlılarla etkileşime girmek için üzerinde çıkan menüye girmeniz yeterli. Kolay görünse de birtakım aksaklıklar söz konusu, hareket ettirmek ve yürütmek için olması gerekenden fazla bir uğraş vermeniz gerekiyor. Umarım bu sorun güncellemelerle çözülür çünkü geçmişte ödüllere doymamış bu klasik oyunun, yeni oyunculara da ulaşmasını isterim. Bulmacalarla bezenmiş bir macera oyunu var karşımızda, bu türdeki oyunları sevenlerin ve serinin takipçilerinin ilgisini çekecektir ama yeni bir hayran kitlesi kazanır mı ona çok emin değilim.

◆ Nevra İlhan

70



Tür Macera Platform Apple Arcade Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz

## Game of Thrones: Tale of Crows

Hak ettiğimiz değil, ihtiyacımız olan GoT oyunu mu?

Game of Thrones ile ilgili bir oyun yap deseler, kırk yıl düşünsem böyle bir şey aklıma gelmezdi. İlginç bir yaklaşım olmasını istemişler anladığım kadarıyla ama bu kadar sıkıcı bir oyun çıkacağını düşünememiş olmalılar. Game of Thrones'u seviyor ve kendinizi çok da yormadan, Gece Nöbetçilerinin dertlerini dinleyip, kuzgunları ve korucuları keşfe gönderip onlarla uzun uzun konuştuğunuz bir oyun oynamak istiyorsanız Tale of Crows size göre. Türkçe seçeneği de olan oyunda toplamda üç ekran var. İlki Kara Kale, burada belli aralıklarla bize verilen raporları ve birliğimizdeki kumandanların isimlerini ve başı bozuk, kurnaz, fevri gibi özelliklerini görüyoruz. Göreve gönderirken karaktere dikkat etmekte fayda var. Kale kapısına gelenlerin soruları da oluyor, "uluma sesi geldi, birimiz bakmaya gitti ama dönmedi" gibi. "Dönüp işinize bakın" ya da "siz de peşinden gidin" denince hikâyede çok da bir değişiklik olmuyor. Keşifler ekranında, ekipler

ve kumandan belirleyip araştırma yapmalarını istiyoruz. Surların ötesinde buz kaz, alevlerin kaynağını belirle gibi görevler verip gönderdikten sonra, arada bir kuzgun gönderip yolculuk hakkında hem bilgiler veriyorlar hem de ilginç bir durumla karşılaştıklarında soru sorabiliyorlar. "Dağlardan düşen kar yığınları yolu tıkadı" gibi basit bilgiler da gelebiliyor ve keşif esnasında verdiğiniz cevaplar gidişatı etkiliyor. Üçüncü ekranda da duvarın iki tarafını görebiliyoruz ve bazı işaretlenmiş yerlerde ne olduğunun bilgisini alabiliyoruz. Görevler gerçek zamanlı olduğu için oyuna her an bakmanız gerekmiyor. Diyaloglar bir bakıma eğlenceli, görselleri az ama oldukça başarılı. Oyunu telefonda silmeyip arada bir girip, o buzların içindeki kadını bana getirin, ayıyı öldürün gibi emirler verir, kendimi kumandan gibi hissedip çıkarım. Şuraya yazıyorum. Daha fazlası için, beklemeye devam. ◆ Nevra İlhan

70



## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. PUBG Mobile
2. Brawl Stars
3. Among Us!
4. House Life 3D
5. Subway Surfers

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Monopoly
3. Plague Inc.
4. Football Manager 2020 Mobile
5. RFS: Real Flight Simulator



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Scribble Rider
2. Brawl Stars
3. PUBG MOBILE
4. Join Clash 3D
5. Subway Surfers

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Earn to Die
3. RFS: Real Flight Simulator
4. Construction Simulator 2014
5. GTA: San Andreas



Tür Dövüş Platform PC, PS4, XONE, Switch, iOS, Android Fiyat Ücretsiz

# Brawlhalla

İnceleme rekortmeni oyun artık mobilde

Sessiz sedasız çıksa da kısa sürede ortalığı yıkarak, Steam'de 180.000 inceleme almış ve kendi kitlesini yaratmakla kalmayıp diğer firmaları da kendi klonlarını üretmeye ikna etmiş bir oyun var karşımızda. Super Smash Bros. benzeri tarzı ile yaklaşık üç senedir bizlerle olan ücretsiz Brawlhalla, geçtiğimiz aylarda mobil platformlar için de kullanıcıların beğenisine sunuldu ve indirme sayısı milyonlara ulaşmış durumda. Peki, mobil Brawlhalla, büyük platformlardaki gibi performans sergiliyor mu? Peki, ya crossplay özelliği var mı? Brawlhalla nedir diye derinlemesine yazmayaacağım. Dediğim gibi, 2D Super Smash Bros. olarak bilmeniz yeterli. Ayrıca elliye yakın özelleştirilebilen karakterleri ile bire birden toplu dövüşlere kadar birçok olanak sunuyor. En iyi yanı da elbette bedava olması. Aynı şekilde mobil sürümü de ücretsiz fakat büyük platformlardan gelen birisi için ekran ilk başta bir hayli sıkışık gelebilir. Bunun dışında teknik bakımdan Brawlhalla'nın mobil sürümü de gayet sorunsuz çalışıyor. Herhangi bir donma veya kasma sorununa oynadığım onca saatte rastlamadım. Sadece bir kez ana menüye dönerken ekran siyahta takılı kaldı lakin bir kez olduğundan fazla önemsemedim. Kontroller gamepad ile oynandığı kadar kolay

değil. En azından ilk başta ve bu yüzden kontrol arayüzünü dilediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. Gerek tuşların konumu, gerekse tuşların büyüklüğü nasıl rahat ediyorsanız ayarlayabiliyorsunuz. Fakat söylemem gerekir ki, konsol veya PC'den aldığımız konforu beklemeyin. Oyun, crossplay, yani platformlar arası oynama da sunuyor. Üstelik tüm platformlar arasında. Yani rakiplerinizin kimisi bir konsoldan, kimisi ise PC'den sizi pataklamaya çalışabilir. Peki, adaletli mi oluyor bu? Büyük platformlarda oynayanlar açıkçası biraz daha avantajlı fakat sonuçta FPS de oynamıyorsunuz. Önemli olan combo yapmaktaki ustalığınız ve mobilden de hayli hayli yapabilirsiniz. Brawlhalla'nın mobil platforma yolculuğunun başarılı bir şekilde gerçekleştiğini söyleyebilirim. Yaptığım araştırmalara göre düşük kapasiteli cihazlarda da gayet rahat oynatabiliyor ve en büyük avantajınız elbette her yerde ve istediğiniz zaman insanları pataklayabileceğinizdir. Konsolcular ve PC'cilerin gözleri bu konuda yaşlı. Dediğim gibi daha önce Brawlhalla oynadıysanız ekran küçük ve sıkışık gelebilir ama gözleriniz alıştığında ve combolar peş peşe geldiğinde keyif almaya başlayacaksınız.

◆ Rafet Kaan Moral

80





# HS: SCHOLOMANCE ACADEMY

Kel'Thuzad ve kedisi Mr. Bigglesworth bizleri bekliyor.

Sayfa  
90



ONLINE



## ARCHEAGE UNCHAINED

# Yine pay-to-win tartışmaları!

Çıkışıyla büyük sükse yapan ArcheAge'in zamanla pay-to-win bir sisteme dönüşmesi oyunun popülaritesini de iyice aşağı çekmişti. Gelgelelim XLGAMES yeni bir ArcheAge versiyonu geliştirmeye karar verdi ve birebir aynı şekilde geliştirdiği oyunu pay-to-win özelliklerden arındıracağına dair söz verdi. Geçtiğimiz sene ArcheAge Unchained'i incelediğim zaman gerçekten de hoşuma gitmişti ve verilen sözlerin yerine getirildiği görülmüştü. Ancak oyunun çıkışının üzerinden zaman geçtikçe ArcheAge Unchained'in de pay-to-win'e dönüşmeye başladığına dair yeni tartışmalar yaşandığını görüyoruz. ArcheAge Unchained topluluk yönetimi bu noktada oyuna gelecek market değişiklikleri hakkında birtakım açıklamalar yaptı.

Yapılan açıklamaya göre markete gelecek güncellemeler oyunun pay-to-win bir yapıya dönüşmesini engelleyecek. Yapılan açıklamada pay-to-win sistemi ile bir oyuncunun sahip olduğu bir eşya ile o eşyaya sahip olmayan farklı bir oyuncu üzerinde mutlak bir hakimiyet kurduğuna dikkat çekti. Ancak biri eşyayı satın alırken diğeri daha fazla zaman ve çaba harcayarak da olsa o eşyaya sahip olabiliyorsa bu durumun pay-to-win olmadığını belirtti. Elbette bu açıklama oldukça tartışmaya açık bir konu. Burada ne kadar zaman ve çabanın söz konusu olduğu da bence oldukça önemli. Oyuncuların da bu konuda fikir ayrılıkları yaşadığını gördüm. Umarım ArcheAge Unchained'in de ArcheAge benzeri bir yapıya dönüştüğünü görmeyiz. ◆ Enes Özdemir

## LEAGUE OF LEGENDS

# Son şampiyon SuperMassive!

Vodafone Freezone Şampiyonluk Ligi (VFSL) bu sezon Covid-19'un etkisi ile büyük oranda seyircilerden uzak, sessiz bir yıl geçirdi. Gelgelelim ligin çekişmesi hiç bitmedi ve geçtiğimiz ay yapılan Türkiye Büyük Finali ile 2020 yaz sezonunu da bir şekilde geride kaldı.

Yine de isterseniz TBF öncesine bir gidelim. 2020 Yaz sezonunun sürpriz bir çıkış yapan takımı şüphesiz fastPay Wildcats oldu. 18 maçta sadece 2 mağlubiyet ile karşılaşan fastPay Wildcats, dominasyona dayalı oyun stili ile play-off aşamasına girilirken en favori takım olarak görülüyordu. Lig aşamasını ikinci bitiren Team Galakticos'un 14 galibiyeti ve Papara SuperMassive'in ise 11 galibiyeti bulunuyordu. Futbol kökenli takımlardan ise sadece Beşiktaş'ın bu sezon play-off aşamasında kendine yer bulabildiğini gördük. İlk iki sırayı aldıkları için fastPay Wildcats ve Team Galakticos play-off aşamasında doğrudan yarı finale çıktılar. Çeyrek finalde sezon boyunca inişli çıkışlı performans sergileyen SuperMassive, Beşiktaş'ı 3-1 ile

geçerken ligin sempatik takımı 5 Ronin de Dark Passage'ı aynı skor ile geçti. Play-off aşamasını canla başla oynayan 5 Ronin yarı finalde de ligin favorisi olan Wildcats'ı 3-2 ile geçerek adını finale yazdırdı. SuperMassive ise Galakticos'u 3-0 gibi net bir skorla geçti ve 5 Ronin'in rakibi oldu. Oldukça heyecanlı

geçen final aşamasında SuperMassive 2-0 öne geçse de 5 Ronin 2-2'yi yakalamasını başardı. Şampiyonu belirleyen son maç ise SuperMassive'in galibiyetiyle sonuçlandı. Böylece TBF 2020 Şampiyonu Papara SuperMassive oldu. Kendilerini kutluyoruz.

◆ Enes Özdemir





Yapım NAT Games Dağıtım Nexon Tür MMORPG Platform PC, iOS, Android Web [www.nexon.com/v4/en/main](http://www.nexon.com/v4/en/main)

V4

## Çapraz platform sevenler için MMORPG!

Piyasada artık sayılı MMORPG, o asla bitmeyen yolculukta beni içine çekebiliyor. Ne yazık ki yıllarımı tek bir oyunda harcamak gerçekten çok zor geliyor ve ben de oyundan oyuna zıplaya zıplaya ilerliyorum. Bir de açığı, son dönemlerde çıkan online oyunların sadece çok azı oynanabilir bir yapı sunabiliyor. Pek çoğu ise aşırı tekrar eden oynanış ve berbat kontroller nedeniyle 1-2 saatten sonra "Höf bu neymiş beal!" demenize sebep olup kendisinden uzaklaştırıyor. Dolayısıyla bu sayfalara şöyle keyifle oynadığım bir oyunu yazmak bazen gerçekten zor olabiliyor. Bu ay da kara kara "Ne yazsam acaba?" diye düşünürken karşıma V4 çıktı.

V4, NAT Games isimli ve tahmin edebileceğiniz üzere Koreli bir geliştirici firma tarafından yapılan bir oyun. Kendisi aslında mobil oyun sektöründe faaliyet gösteren bir geliştirici firma olsa da Nexon'un da desteğini alarak biraz daha büyük çaplı bir projeye oyunculara sunuyor. Hem Google Play'de hem de App Store'da bulabileceğiniz yapım aynı zamanda PC'de de mevcut ve bu üç platform çapraz

destek sunuyor. Yani bu üç platformdaki oyuncular birbirleri ile aynı sunucuda oynayabiliyorlar. Ben oyunun PC versiyonunu deneyim ettim ve Android ile denemek istediğimde cihazımın oyun ile uyumlu olmadığını gördüm. Bu nedenle neden acaba benim telefonumda çalışmıyor diye düşünüyorsanız bazı marka ve modellerin oyunu desteklemediğini göreceksiniz. Oyunun PC versiyonunda da arayüz klasik bir görünümünden ziyade, daha çok mobil platformlara hazırlanmış bir oyunun arayüzüne benziyor. V4, altı farklı sınıfı bünyesinde bulunduyor. Bunlardan ilki ve benim de tercih ettiğim sınıf Enchantress, sihirli güçleri ile çeşitli element ve büyü saldırıları gerçekleştiriyor. BoomBlade ise boyu kadar bir balta taşıyan ve çocuğu andıran bir karakter. Güçlü saldırıları ile düşmana kök söktürebiliyor. Warlord ise yoğun tank özellikleri ile dikkate çekerken hem büyük bir balyoz hem de yumruğundan yararlanıyor. Elbette taşıdığı çift bıçakla suikastçi temelli sınıfımız da mevcut ve bu sınıf ise Slayer. Knight sınıfına baktığımızda ise yine ön saflarda savaşabilecek savunma ve saldırıda üstün bir sınıf görüyoruz. Son olarak Gunslinger ise sahip olduğu bir tabanca veya tüfek ile savaş alanında boy gösteriyor. Tüm sınıflar daha önce ziriyor tane yapımında gördüğümüz karbon kopya tipinde oynanışa sahip.

Tabii ki WoW'dan sonra hiçbir oyunun yapamadığı gibi (Belki bir noktaya kadar TESO başardı.) hikaye konusunda da V4'dan bir şeyler beklemek çok da doğru olmayacaktır. Klşe senaryo zaten hikayeden ziyade direk oynanışa odaklanmanızı sağlıyor ve bir

MMORPG olarak V4, aynı sınıf yapısında olduğu gibi, size daha önce görmediğiniz hiçbir şey sunmuyor, tabii hayatınızda ilk kez bir MMORPG oyunu ile karşı karşıya değilseniz. 300 oyuncuya kadar destekleyen bölge bosslarını avlayabiliyor ya da girdiğiniz lonca ile lonca zindanlarında boy gösterebiliyorsunuz. Oyunun PvP savaşları çok çeşitlilik sunmasa da PvPE haritalarla bir noktada klasik PvP sisteminden uzaklaşabiliyoruz. Aslına bakacak olursanız V4, mobil platformlar için başarılı bir MMORPG sayılabilir. Ancak bir PC oyunu için oldukça sıradan bir yapı sunuyor. Görsellik ise yine mobil platformlar için başarılı olsa da PC için ne yazık ki eski nesillerden kalmış gibi. Tabii ki yapımcı firmanın birincil öncelik olarak oyunu mobil platformlar için hazırlamış olduğu açık ama PC versiyonu da piyasada iken onu da kendine göre değerlendirmemek için olmaz. En nihayetinde V4'u mobil platformlarda bir MMORPG arıyorsanız kesinlikle deneyin derim ancak PC versiyonu için aynı şeyi söyleyemeyeceğim.

◆ Enes Özdemir





**B**izzard'ı takdir ederek yazıma başlamak istiyorum. Açık konuşmak gerekirse yıllar evvel bu oyun çıktığında kartların ne kadar çeşitlenebileceği konusunda çekincelerim vardı. Ancak görüyoruz ki Blizzard yaratıcılığı sonuna kadar kullanmasını çok iyi bilen bir firma. Her eklenti paketinde 135 yeni kart ekleniyor ve her defasında da bir şekilde beni şaşırtmaya devam ediyor. Biliyorsunuz ki bu sene Anka Yılı ve Scholomance Academy ise Anka Yılı'nın 2. fazını oluşturuyor. Son derece merakla beklediğim 3. faza ise sadece aylar kaldı. Nihayet kaç senedir Hearthstone'da olmasını beklediğimiz ve arzuladığımız Achievement sistemi sonunda oyuna eklenecek!

#### **Okula hoş geldiniz!**

Scholomance Academy, adından da anlaşılacağı üzere bir okul ve tahmin edersiniz ki Warcraft evreninde bulunan bir okuldaki söz ediyorsak müfredatın büyüçülük üzerine olması kaçınılmaz. Müdürlüğünü Kel'Thuzad'ın üstlendiği bu büyüçülük okulunda, türlü türlü büyü kart ile karşı karşıyayız. Bir büyü kullanıldığında tek seferlik bir etki yaratan yeni keywordümüzün adı ise; Spellburst. Bu keywordü örnekleyerek anlatmak gerekirse; Spellburst keywordüne sahip Wretched Tutor isimli kartı oynadıktan sonra bir büyü kartı oynarsanız, diğer tüm minionlara 2 hasar verebilirsiniz. Bu tür kartları kombo şeklinde kullanarak etkilerini

artırabilir ve rakibe karşı üstünlük kurabilirsiniz. Bir tavsiyede bulunmak gerekirse; eğer Spellburst keywordüne sahip bir kart kullanacaksanız, etkisini biran evvel aktif etmeye bakın. Zira bir tur sonra büyü kullanarak aktif etmek isterseniz, sıra rakipteyken Spellburst kartınızı yok edip, etkisini aktif etmekten sizi mahrum bırakabilir. Elbette stratejik noktalarda bir tur beklemek de size avantaj olarak geri dönebilir. Hamlelerinizi düşünerek seçin.

Eklenti paketinin bir diğer yeniliği ise çift sınıflı kartlar. Bu tür kartlar farklı iki sınıf tarafından kullanılabilir. Rogue ve Mage kartı olan Wand Thief, Druid ve Hunter kartı olan Shan'do Wildclaw gibi çok çeşitli kart-



## The Scholar Jaina paketi

Bu özel paketi satın alarak Scholar Jaina Mage portresine ve beş adet -sadece Mage sınıfının kartlarının yer aldığı- Mage Paketine sahip olabilirsiniz. Mage kartlarının standart moda yer alan kartlardan oluştuğunu da belirtiyim.

lar mevcut. Sayfanın bir yerine yerleştir-  
diğimiz kutuda hangi sınıfların kartlarının  
ortak olarak kullanabildiğine detaylıca  
bakabilirsiniz.

Büyücülük okulu olur da yeni büyü kartları  
olmaz mı?! Cevabınızı duyar gibiyim...  
Eklenti paketi ile birlikte oyuna Studies  
isminde yeni büyüler de oyuna eklendi.  
Sınıflara özel olan bu kartlar oynandığında  
yeni bir kart keşfetmenizi sağlıyor. Ek  
olarak keşfedilen bu kartın türündeki tüm  
kartların mana gereksinimini bir sonraki  
oynamanıza kadar bir mana düşürüyor.  
Biraz karışık oldu, itiraf ediyorum.  
Örneklersem çok daha iyi anlaşılacaktır.  
Warlock sınıfı Demonic Studies isimli  
kartı oynadıktan sonra yeni bir Demon  
keşfediyor ve oynayacağınız bir sonraki  
demon kartının mana gereksinimi bir adet  
düşüyor. Başka bir örnek vermek gerekirse,  
Warrior sınıfı Athletic Studies kartını  
oynadıktan sonra Rush keywordüne sahip  
bir minion keşfediyor ve oynayacağınız  
bir sonraki Rush kartının gereksinimi bir  
adet düşüyor. Yani sadece keşfedilen kartı  
değil, aynı türdeki diğer tüm kartların  
mana gereksinimi bir sonraki oynaya-

cağınız kart için düşüyor. Stratejik olarak  
oynarsanız, etkisini artıracacağı ortada.

### Tek kişilik macera?

Oyuna çıkan her eklenti paketi sonrası bir  
de arkasından eklenen tek kişilik maceralara  
oldukça alıştık. Bu sefer durum biraz  
farklı çünkü tek kişilik macera toplamda  
12 aya yayılmış durumda. Son eklenti  
paketinde olduğu gibi bu defa da bu  
maceraya sahip olmak için bir ücret ya da  
altın ödemek zorunda değilsiniz. Book of  
Heroes adını taşıyan tek kişilik macerada,  
hali hazırda bulunan tüm heroların geçmi-  
şine yolculuk yapıyor ve bugüne gelene  
kadar başarılarından geçen olaylara tanıklık

ediyoruz. Biraz evvel bahsettiğim 12 aya  
yayılan tek kişilik maceranın oynanabilir  
ilk kahramanı da okula henüz başlamış  
olan öğrenci Jaina Proudmoore. Macerayı  
tamamlayabilmek için Jaina ile sekiz farklı  
challenge'i tamamlamak gerekiyor. Her bir  
challenge'i alt ettiğinizde kahramana özgü  
olan Hero Power da gelişiyor ve ilerlememi-  
ze yardımcı oluyor. Başarılı bir şekilde bitir-  
diğinizde ise bir adet Mage paketi ödülüne  
sahip oluyorsunuz. Bu paket sadece Mage  
sınıfına ait kartlar barındırıyor.  
Scholomance Academy, bana göre son za-  
manlarda yayınlanmış en dengeli ek paket-  
lerden biri. Evet ufak tefek denge problemleri  
mevcut ancak özellikle bir sınıfın öne çıkması  
gibi bir durum da söz konusu değil. 3. fazı  
ve beraberinde getireceği özellikleri de dört  
gözle bekliyoruz! ◆ **Emre Öztınaz**

## 10 sınıf ve kombinasyonları

- Druid & Hunter
- Hunter & Demon Hunter
- Demon Hunter & Warlock
- Warlock & Priest
- Priest & Paladin
- Paladin & Warrior
- Warrior & Rogue
- Rogue & Mage
- Mage & Shaman
- Shaman & Druid



Çift sınıflara ait kartların hangileri  
olduğunu zemin rengine ve tasarımına  
bakarak kolayca ayırt edebilirsiniz.

# 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



# Acer Nitro 5

Acer, fiyat / performans serisi oyuncu bilgisayarı Nitro'yu etraflıca yenilemiş, ortaya da çok rekabetçi bir ürün çıkmış.

Sayfa  
95



# DONANIM

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



# Lenovo Legion 5 (15IMH05H) ✦

Kendine özgü ve çok kuvvetli

**B**iz oyuncular olarak alışılmamış tasarımları her zaman severiz. Çok daha iyi modeller dururken uzun süre MadCatz fare bulmaya çalışmam buna bir örnek, haliyle oyuncu laptopları içinde en kendine özgü tasarımlardan birisine sahip olan Lenovo Legion serisine her zaman yakın hissettim. Elbette ilginç tasarım önceki senelerde bazı dezavantajlar ile (Ekran panelinin alt kısmındaki devasa çerçeve gibi) geliyordu. Bu sene isminde ufak bir değişiklik yapılan Legion 5, tasarım üzerine ciddi emek harcanmış olarak bizlere ulaşan bir ürün.

Tasarımla başladık, devam edelim. Lenovo bu modelde Phantom Black renk koduna sahip siyah plastik bir kasa kullanmış, alıştığımız üzere üst kısım dokulu. Malzeme kalitesi yine son derece başarılı ve tek elle açabildiğimiz panelin ardından ilk iyi haber bizi bekliyor. 15.6 inç FullHD 144Hz IPS panelin çevresindeki çerçeve (özellikle de altındaki) biraz daha incelmış ve kamera çok şükür çerçevenin üstündeki yerini koruyor. 720p çözünürlükteki 0.9MP kamera tahmin edebileceğiniz gibi çok iddialı değil. Yine de günlük işleriniz ve toplantılar için fazlasıyla yeterli.

Lenovo Legion'ın alametifarikası olan tasarım panelin 180 derece geriye yatmasına olanak sağlıyor bildiğiniz gibi. Ekran dokunmatik olmadığı için kullanılabilirliği sınırlı olsa da 25mm öne alınmış ekranın oldukça ilginç ve orijinal bir tasarım tercihi olduğunu yine belirtmek lazım, özellikle de oyuncu laptopları arasında. Üründe kullanılan 4 bölge RGB klavye mekanik değil (chicklet) ancak yeterince hassas ve rahat. Ürünün ağırlığı 2.47kg yani ne hafif ne de ağır. Bu ağırlığa maalesef RTX 2060'ı besleyen 880 gramlık 230W adaptör dahil değil. Kasanın altına gelirsek, bizim kullandığımız konfigürasyonda Intel Core i7-10750H işlemci,

16GB DDR4 2933Mhz RAM, Nvidia GeForce RTX 2060 6GB ekran kartı kullanılıyordu. Ray Tracing'in giderek yaygınlaştığı şu günlerde Legion 5 buna tam destek veriyor ve bu sisteme külfet getiren teknolojinin üstesinden gelebilecek kadar da kuvvetli. Ray Tracing'in ne olduğunun detaylarına tekrar girmiyorum. Depolama tarafında ise 1TB HDD ve 512GB SSD (Samsung PM991) bulunmakta. Yaptığımız testlerde PM991 alışıldık üzere oldukça iyi bir performans gösterdi (1225 MB/s sıralı yazma, 1980 MB/s sıralı okuma). Maalesef ekstra bir M.2 slotu bulunmuyor. Yani iki SSD + HDD kullanabilme şansınız yok.

Ses tarafında Lenovo sanallaştırma için Dolby Atmos'tan destek almış. Oyunlarda bile sanallaştırma performansını çok başarılı bulduğumu belirtmem gerek. Ses düzeyi yeterli, tek eksik bas performansının çok çok yetersiz olması. Kulağa fazla tiz gelmesi bir yerden sonra yorucu olabiliyor.

Lenovo bu üründe kablosuz ağ bağdaştırıcısı olarak bir Wi-Fi 6 çözümü olan Intel AX201'i, gigabit Ethernet kartı olarak da Realtek'in RTL8168/8111 serisini kullanmış. Elbette Killer Ethernet performansında değil işini yapıyor.

Ürünün yanında 230W güç adaptörü olduğundan bahsetmiştik. Batarya kapasitesi ise 60Wh. RTX 2060'ın masaüstünde güç tüketmesini engellemek için tek tuşla geçebildiğiniz bütünleşik Intel UHD Graphics 630 grafik yongası da işini görüyor ve gerek nette gezinirken gerekse video izlerken 7 saate yakın bir batarya dayanımı sağlıyor. Oyunlarda bu süre bir istatistik kabul edilmeyecek kadar kısa bildiğiniz gibi. Lenovo Legion 5 tıpkı diğer laptoplar gibi yük altında gürültülü çalışan bir ürün. Eğer ses sizi çok rahatsız ediyorsa ürünün yanında gelen Le-

novo Vantage yazılımından "calm" moda geçiş yapabilirsiniz, tabii bu gündelik çalışmalar için. Yaptığımız testlerde yük altında CPU ısısının 91 dereceye, GPU ısısının ise 77 dereceye çıkabildiğini gördük. Bu değerler ne iyi, ne de kötü. Beklediğimiz düzeyde. Klavyeye yansıyan ısı ise pek çok rakibinden daha iyi, genel anlamda daha serin bir deneyim yaşıyorsunuz, izolasyon iyi yapılmış.

Gelelim performans tarafına. Sistem 3D Mark'ta 17375 puana ulaşırken birkaç oyunda daha test etme şansımız oldu. Far Cry 5'in Ultra modunda 98 FPS gibi şahane değerlere ulaşan sistem, gerçek bir sistem canavarı olan ve optimizasyon sorunlarıyla boğuşan Red Dead Redemption 2'de 45 FPS (Ultra) ve ilk yeni nesil oyun diyebileceğimiz Microsoft Flight Simulator'de orta / yüksek yoğunluklu bir bölgede uçarken Ultra ayarlarda 55 FPS değerlerine ulaştı. RTX 2060'ın yakın geçmişte çıkacak tüm oyunlarda da rekabetçi kalmaya devam edeceğini görebilirsiniz bu performanslardan.

Bir de bonusu var Lenovo'nun. Bilgisayarı aldığınızda Lenovo Legion M300 gibi gayet yeterli bir oyuncu faresi de size hediye ediliyor. Kendi sınıfında son derece güçlü bir alternatif olan bilgisayarın fiyatı da sunduğu özelliklere göre gayet iyi, şu sıralarda 13.500 TL'ye alabiliyorsunuz. ✦ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Kendisine özgü şık tasarım, yüksek performans, RGB klavye, özelliklerine göre makul fiyat.

**EKSİ** Adaptörü biraz büyük ve ağır. Hoparlörlerin bas performansı yetersiz. Üçüncü M.2 slotu bulunmuyor





## Acer Nitro 5 (AN-515-55)

Daha şık, daha ince ve daha performanslı

Acer'ın Nitro serisi bildiğiniz gibi firmanın giriş seviyesi ürünlerini temsil ediyor. Tabii giriş seviyesi deyince aklınıza karşısına çıkan oyunları el yordamıyla çalıştıran bilgisayarlar gelebilir, gelmesin. Nitro 5 serisi 10. nesil Intel ve AMD Ryzen serisi işlemcilere sırtını dayayan, uygun fiyatı yüksek performans ile birleştirmeyi hedefleyen bir seri.

Bir önceki 2019 versiyonunu çok beğendiğimiz ürün, 2020 model yılına yeni, eskisinden 2mm daha ince bir gövdeyle giriyor. Tasarım anlamında çok agresif olmasa da arka kısımdaki kırmızı panel karşınızda bir oyuncu bilgisayarı olduğunu belli eden işaretler. Plastik kasanın malzeme kalitesi hayli yüksek ve kapağın bir öncekinin aksine tek elinizle kolaylıkla açılabilmesi de Acer'ın dersine iyi çalıştığını gösteriyor. Kompakt boyutlara sahip ürünün ağırlığı ise 2.30kg. Acer Nitro 5 farklı konfigürasyonlara sahip bir ürün. Bizdeki AN515-55 modeli 15.6 inç FullHD, 144Hz 3ms IPS panel ile beraber geliyor ve ince çerçeveler (7.02mm) sayesinde %80'lik bir ekran / gövde oranına sahip. Giriş seviyesi bilgisayarlarda 144Hz ekran görmeye çok alışık olduğumuz söylenemez ki bu bir artı puan. %72 NTSC renk gamutu görüntüleyebiliyor, parlaklık ise 300nit, fazlasıyla yeterli.

Bu ince gövdenin içi de oldukça etkileyici. Bu modelde kullanılan Intel Core i7-10750H işlemciler bir önceki nesle göre müthiş bir gelişim olmasa da Nvidia GeForce GTX 1660Ti 6GB ekran kartı ve 32GB 2933Mhz DDR4 RAM oldukça rekabetçi, fiyat performansı oranı yüksek bir paket. Nitro 5 genellikle 8GB ve 16GB RAM seçenekleriyle tercih edilen bir ürün ancak bizim test makinamızda (Q7PEY.003) 32GB takılı. Depolama tarafında ise çok iyi haberler var. Test ürünümüzde 1GB SSD bulunmakta ve en güzeli, fazladan bir M.2 slotu da bulunuyor ve RAID 0

destekliyor. Böylece depolama alanınızı genişletebilir, derseniz ilave olarak bir de 2.5 inç HDD takabilirsiniz. Yakın zamana kadar 17 inç Helios 300'ün bile sahip olmadığı bu detay oldukça keyifli.

Acer bu modelde CoolBoost soğutma teknolojisini kullanmış ve tüm detayları Nitro Sense programı üzerinden size kontrol etme fırsatı sunuyor. Kendi adıma, yük altındayken ciddi bir gelişme görmedim. Uzun oyun seanslarında işlemci ısısı 88 dereceye, GPU ısısı ise 80 dereceye kadar yükseldi ve gürültü düzeyi de buna ayak uydurdu. Bunlar elbette olmadık, yüksek rakamlar değil ancak ciddi bir gelişimden söz etmek de güç. Klavye tarafında da Acer Nitro serisinde ilk defa RGB klavye seçeneği görüyoruz. Şimdilik Türkiye'de sadece Intel CPU'lu modeller ile sunulan 4 bölge RGB klavye sadece 1.6mm'lik hareket aralığına sahip tuşlar ile oldukça hassas ve kullanımı konforlu.

Acer Nitro 5'e yapabileceğim en ciddi eleştiri son derece kaliteli bir ses sunan ve dts:X desteği ile bunu sanallaştırma performansına da yansıtan 2x2W hoparlörlerin ses seviyesinin yetersiz olması. Oyun oynarken hepimiz kulaklık takıyoruz, pek dert olmayacaktır ama sıcak gecelerde film izlerken fan sesi bazen filmin sesini bastırabiliyor. Bunun dışında sahnesi, bas/tiz oranı son derece yerinde ve kaliteli söylediğim gibi. Dts:X de Dolby Atmos'un direkt olarak rakibi bildiğiniz gibi, hep savunduğum gibi aralarında pek bir performans farkı görmüyorum, en azından benim kulaklarım algılamıyor.

Üründe kullanılan Killer E2600 Ethernet de Intel AX201 kablosuz ağ bağdaştırıcısı ile (Wi-Fi 6) ile destekleniyor ve ağ trafiğinizi son derece başarılı bulduğum Killer Control Center üzerinden yönetmenize imkan tanıyor. Her bir

milisaniyenin önemli olduğu rekabetçi oyunlar için, rekabetçi bir paket.

Laptopun yanında 135W'lık bir adaptör geliyor, batarya kapasitesi ise 57Wh. Bu geçen seneki üründe bulunan batarya ile denk. Oyunları bildiğiniz gibi kablosuz oynamayı önermiyoruz ancak 5.5 saat film, 6.5 saate yakın internette gezinme yapabildiğimi söylemem batarya kapasitesi konusunda endişe etmemize dair bir işaret.

Gelelim performansa, 3D Mark testlerinde 14155 puan alan laptopu birkaç farklı oyunda test ettik. FarCry 5 halen en çok oynanan ve performans talebi olan oyunlar arasında bildiğiniz gibi. Ultra ayarlarda aldığımız ortalama 72fps beklentimizi fazlasıyla karşıladı. Bunun dışında tam bir sistem canavarı olan Assassin's Creed Odyssey'de ortalama 44fps, Apex Legends'da ise ortalama 75fps aldık. Tamamının Ultra veya muadili grafik ayarlarıyla alındığını da belirtelim. Artık incelemenin sonundayız. Windows 10 Home ile gelen Acer Nitro 5 AN515-55 oldukça iyi bir ürün olmuş ve Ryzen ile güçlendirilmiş versiyonlarını incelemek için de sabırsızlanıyoruz. Test ürünümüzle birebir aynı konfigürasyona sahip (AN515-55, Q7PEY.003) modelinin fiyatı ise 12.000 TL civarında ki bu fiyatı artıran en önemli etkenin 32GB RAM ve 1TB SSD olduğunu belirtelim. Kendi beklentinize uygun çok daha ekonomik Nitro 5'ler mevcut. **◆ Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** 144Hz 3ms IPS panel. 4 bölge RGB klavye. Başarılı performans.

Çift M.2 slotu ve RAID 0 desteği.

**EKSİ** Ses çıkış gücü düşük. Halen pek serin ve sessiz sayılmaz



## Anker Soundcore Strike 3

Başarılı bir fiyat performans ürünü

**I**ster PC başında olsun, ister PlayStation 4 başında, oyuncuların oyunun atmosferine girebilmesi için ses ve dolayısı ile kulaklık büyük önem kazanıyor. Her ne kadar PC'ye bağlı olan hoparlörün ses kalitesi iyi olsa da, her ne kadar PlayStation'ın bağlı olduğu televizyonun ses performansından memnun olsanız da, bir kulaklıkla daldığınız oyun dünyasının atmosferini tamamlamanız gerçekten pek zor.

Zira bir şekilde çevre gürültüleri rahatsız edici olabiliyor ve hatta dizüstü bilgisayarda oyun oynuyorsanız, fanın canhıraş bağırışları nedeniyle en sevdiğiniz oyun bile iğreti edici hale gelebiliyor. Özellikle son dönemde rekabetçi oyunların oyun tarihinde bir kez daha popüler hale gelmiş olmasıyla beraber önem kazanan "ses kasma" deyimi, karşılığını iyi bir kulaklıkta buluyor.

Anker'in SoundCore Strike 3 kulaklığı da bu ihtiyacı karşılayabilecek iyi bir kulaklık oluyor. SoundCore Strike 3'ü incelemeye önce tasarımıyla başlayalım. Çevresel detayları konforu ön planda tutacak şekilde tasarlanan SoundCore Strike 3, geniş sürücülere sahip. 52 mm'lik sürücüler, kulaklarınızı tamamen saracak şekilde olup, uzun süreli kullanımlara da elverişli tasarlanmış. Kafa bandının iç yüzünde rahat bir sünger malzeme kullanılan kulaklıkta, kulak yastıklarında da terleme önleyici soğutmalı pedler kullanılmış. Yumuşak hafızalı köpük kulak pedlerini rahat kullanım için soğutmalı jel ile geliştiren şirket, böylece özellikle şu sıcak yaz günlerinde de uzun soluklu oyun seanslarınız için keyifli bir kullanım sağlıyor. Öyle ki, biz bu kulaklıklarla beraber 40 saati aşkın The Last of Us Part II ve Ghost of Tsushima oyunlarını oynadık ve rahatsızlık duymadık.

SoundCore Strike 3'ü ister PC ile ister PlayStation 4 ile kullanabiliyorsunuz. Biz her 2 platformda da kullandık, ancak özellikle PlayStation 4 ile bir hayli zaman geçirdik. Eğer SoundCore Strike 3'ü bilgisayarınızda kullanacaksanız SoundCore Gaming adındaki uygulamasını indirmenizi tavsiye ediyoruz. Zira bu kulaklık sanal 7.1 ses desteği sunuyor ve bu uygulama üzerinden ses profilini size uyacak şekilde ayarlayabiliyorsunuz.

Uygulama üzerinden temel fonksiyonları kolayca ayarlayabiliyor ve 7.1 ses desteği üzerinde ince ayarlarda bulunabiliyorsunuz. Ayrıca elbette ekolayzır seçenekleriniz ve mikrofona ilişkin ayarlarınız da bu uygulamada hazır bulunuyor. Bu ayarlar çok geniş değil, ancak sınıfı için tatmin edecek seviyede.

SoundCore Strike 3'ü USB yoluyla bilgisayarınıza bağlıyorsunuz ve 1.7 metrelik kablolu üzerinde bir ses tekerleği, mikrofon ses anahtarı ile 7.1 sesi açıp kapatmanızı sağlayan bir diğer anahtar yer alıyor. Bu kumandanın yer alması oldukça iyi iş görüyor, fakat kablounun üzerindeki yerleşimini beğenmedik. Kablonun ortasına doğru bir noktada yer alan kumandayı bazen kablo üzerinde el yordamıyla aramak zorunda kalabiliyorsunuz. Bu arada kablodan bahsetmişken şunu da söylemek lazım: Kulaklığın her iki sürücüsü için de ayrı kablolar geliyor. Bu kablo tek sürücü tarafından uzansa daha iyi olurmuş kanaatindeyiz, zira kulağınızdan çıkartmak istediğinizde, kulaklığı başınızın üzerinden çıkartmak zorunda kalıyorsunuz.

SoundCore Strike 3'ü kullandığım süre boyunca oldukça memnun kaldım. Dediğim gibi hem PC'de hem PlayStation 4'te pek çok oyunda uzun

süre kullanma fırsatı bulduğum kulaklığın çevresel ses desteği gayet başarılı olurken, bas seviyesi de sınıfı için iyi seviyede. Özellikle silah atışları ve çevre sesleri ile ayak adımları üzerinde özel bir işlemci kullanan SoundCore Strike 3, PUBG, Fortnite ve son dönemde oldukça konuşulan Valorant için oyunculara avantaj sunuyor. Sesli iletişim konusunda da yeterli desteği sunan mikrofonun gürültü engelleme özelliğine sahip olduğunu da belirtelim. Mikrofon için ayrı bir paragraf da açmak lazım. Anker, SoundCore Strike 3'ün mikrofonunu suya karşı dayanıklı olarak hazırlamış. IP5X sertifikası ile beraber üzerine sıvı dökülmelerine karşı dayanıklı yapıda olan mikrofon, ayrıca çıkartılabilir olmasıyla, kullanmadığınız durumlarda size rahatlık sağlıyor.

Sonuç olarak değerlendirecek olursak SoundCore Strike 3'ün gayet keyifli bir kulaklık olduğunu söyleyebiliriz. Fazlasıyla konforlu bulduğumuz kulaklık, ses performansı da sınıfı için fazlasıyla iyi seviyede. Evet, plastik yapıda olmasını beğenmeyebilirsiniz, ancak buna ışıklandırılma tasarımıyla fark getiren Anker, özellikle uygun fiyata iyi bir ses sağlayan ve bunu 7.1 ses desteğiyle zenginleştirmek isteyen oyun severler için güzel bir işe imza atmış kanaatindeyiz.

Şu an SoundCore Strike 3'ü piyasada 399 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. **◆ Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** Konforlu yapı. Terleme önleyici ped kullanımı. 7.1 çevresel ses desteği ve performansı. Yeterli uzunlukta kablolu. Ses kontrol kumandası. Mikrofon. İyi fiyat.

**EKSİ** Kumandanın yeri. Kablo yönetimi.

# Xiaomi Redmi Note 9 Pro

Herkesin konuştuğu telefon mercek altında

**R**edmi Note 9 Pro, tasarımıyla güzel görünen bir telefon. Aurora tasarım anlayışının aynen devam ettiği telefonda, arka yüzey tamamen cam malzemeye sahip ve Gorilla Glass 5 ile korunuyor. Bu koruma selef modelde de mevcuttu, yani bu konuda bir gelişme kaydedilmemiş. Öte yandan telefonun kenarlarının da yine plastik çerçeveyle kapı durumda olduğunu söyleyelim. Redmi Note 9 Pro'nun tasarımını genel hatlarıyla beğendik. Elde iyi dengede duruyor ve güzel görünüyor. Kenarlara doğru kavisli hatların kullanıldığı gövdede, kalınlık yine 8.8 mm seviyesinde olurken, telefon biraz daha ağırlaşmış. 209 gram ağırlığında olan telefonu biraz ağır bulduğumuzu söylememiz lazım.

Redmi Note 9 Pro, ekran büyüklüğü dışında selefinin üzerine pek koyamayan bir telefon oluyor. Ekran büyüklüğü 6.67 inç olurken, çözünürlük de 1080x2400 piksel şeklinde. Bu çözünürlük orta menzilli telefonlar arasında oldukça yaygın durumda. Buna bağlı olarak da selef modeldeki gibi 395 ppi piksel yoğunluğu korunmuş ve panel de yine IPS LCD şeklinde. Telefonun ekranı gayet parlak, onu söylemek lazım. Ortalama 570 nit seviyelerine ulaşabilen ekran parlaklığı, bu sayede telefonu dış mekan kullanımına çok uygun hale getiriyor.

Redmi Note 9 Pro, güncel olarak Android 10 işletim sistemiyle geliyor ve MIUI 11 arayüzünü kullanıyor. Telefondaki işlemci de yenilenmiş durumda. Redmi Note 8 Pro'nun işlemcisi Medi-

aTek Helio G90T idi. Fakat elimizdeki telefonda tercih Qualcomm'dan yana kullanılmış ve Snapdragon 720G işlemciye geçiş sağlanmış. Aslında 2 işlemci de birbirine yakın performans gösterse de geliştirici tarafına baktığımızda, geliştiriciler oyunlarını Snapdragon platformu için daha sık optimize ediyorlar. Snapdragon 720G, 8 çekirdekli yapıda bir işlemci. 2 adet 2.3 GHz frekansında çalışan ana çekirdeğin yanında, 1.8 GHz frekanslı Kryo 465 Silver çekirdekleri de verimlilikte yardımcı oluyor. Telefonun elimizdeki modeli 6 GB RAM ve 64 GB depolama alanı şeklinde. Ayrıca bu telefonu 128 GB kapasite ile de piyasada bulabiliyorsunuz.

Telefonun çalışma performansını ölçtüğümüz AnTuTu Benchmark'a baktığımızda, Redmi Note 9 Pro'nun bu testte 273 bin 48 puan topladığını görüyoruz. Bu puan, telefonu Xiaomi Mi Note 10 ve Mi Note 10 Lite'in önüne koyarken, Galaxy A71, realme 6 ve Huawei P40 Lite'in biraz gerisinde bırakıyor.

Fakat özellikle web dolaşımında iyi performans aldık telefonda. Web sayfalarını oldukça hızlı şekilde yükleyebiliyor. Öte yandan oyun kısmında ise PUBG ve Asphalt 9 Legends gibi oyunlarda akıcı bir oyun deneyimi elde edebiliyorsunuz. Fakat kare hızının 30 FPS'i aşmadığını da söyleyelim.

Evet, geldik Redmi Note 9 Pro'nun pil performansına. Öncelikle Redmi Note 9 Pro'da,

Redmi Note 8 Pro'dan daha geniş bir batarya kullanıldığını söyleyebiliriz. Telefonda 5020 mAh kapasitesinde batarya yer alırken, Redmi Note 9 Pro, selefine göre daha düşük enerji harcıyor. Bu da aslında Snapdragon işlemcinin, Helio G90T karşısındaki hafif üstünlüğünü öne çıkartıyor diyebiliriz.

Bu sonuçlarla pratik kullanımda 1.5 günü rahat görebileceğiniz bir telefon oluyor Redmi Note 9 Pro. Daha ılıman bir kullanımla ise bu süreyi uzatabiliyorsunuz. Spesifik kullanımda ise, yaklaşık 20 saatlik web dolaşım performansını, yine yaklaşık 19 saat aralıksız Full HD video izleme deneyimi ve yük altında ise yaklaşık 5 saatlik bir kullanım sağladığını söyleyelim.

Redmi Note 9 Pro'da ana kameramız yine 64 MP şeklinde karşımıza çıkıyor. f/1.9 diyaframlı bu ana kamera, 0.8 mikrometre faz algılamalı otofokus destekli bir lense sahip durumda. Telefonda 64 MP'lik çekim yapmak istediğinizde, kamera arayüzünden bu ayarı yapmanız gerekiyor. Arayüzde alt kısımdaki noktaları kullanarak da diğer kameralar arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Telefonda geniş açılı kamera, 8 MP ve f/2.2 diyaframa sahip. Bu kamera ile 119 derecelik geniş açılı fotoğraflar çekebilirken, derinlik sensörü fiziksel olarak yine 2 MP şeklinde kamera diziliminde karşımıza çıkıyor. Son kamera ise makro çekimler için 5 MP şeklinde yer alıyor. Bu kamera, Note 8 Pro'da 2 MP şeklindeydi. Xiaomi, kurulumda bir tek bunu güncellemiş görünüyor. Ön kamerada ise önemli değişiklik negatif yönde olmuş. Note 8 Pro'da 20 MP'lik bir sensör varken, Redmi Note 9 Pro'da ön kamera 16 MP şeklinde karşımıza çıkıyor. Ayrıca diyafram açıklığı da f/2.5'e gerilemiş durumda.

Redmi Note 9 Pro modelinin 2000 TL – 3000 TL fiyat bandında, kullanıcılarını gayet memnun edecek bir telefon olduğunun altını çizmek lazım. Tasarımıyla güzel ve sağlam görünen Redmi Note 9 Pro, geniş ekranıyla iyi bir multimedya deneyimi sağlıyor ve günlük yaşam için gayet yeterli bir performans sağlıyor, pil ömrüyle ise kendinden memnun bırakıyor.

◆ Ercan Uğurlu

## KARAR

**ARTI** Güzel tasarım. Uygun performans. Pil ömrü. Serin çalışıyor. Gün ışığında fotoğraf kalitesi. microSD ve çift SIM

**EKSİ** Selefine kıyasla büyük fark yok. Düşük ışık performansı. Telefoto kamera yok. Ağır





## TP-Link Archer VR2100

Super VDSL destekli modem arayanlara!

**A**rcher VR2100, Super VDSL desteği ile beraber totalde 350 Mbps'e kadar teorik performans gösteren bir cihaz. Elbette geriye yönelik olarak da uyum içinde, yani ADSL, ADSL2, VDSL gibi altyapıları da destekliyor. Hatta bu cihazla ADSL2+'ta 24 Mbps, VDSL2'de ise 100 Mbps hızları görebileceğinizi de söyleyelim.

Archer VR2100'de çok yönlü bağlantı desteği mevcut durumda. Bir de OneMesh adında bir özelliğe yer veriyor ve bu özellik, son zamanlarda kompakt bir çözüm yoğun şekilde kullanılmaya başlandı. Archer VR2100, Mesh olarak da bildiğimiz, bir Mesh Wi-Fi ağı oluşturabiliyor. Elbette bunun için diğer cihazın da TP-Link olması ve onun da OneMesh özelliğini desteklemesi gerekli. Bu sayede kapsama alanınızı genişletmek için, farklı katlara taşımak için baştan bir ağ sistemi kurmak yerine, bu cihaza eklemeye bulunarak bu alanı genişletebiliyorsunuz.

Archer VR2100, adından da anlaşılabilir gibi totalde 2100 Mbps teorik hıza erişebilen bir cihaz oluyor. 802.11ac kablosuz ağ standardının kullanıldığı bu cihaz ile 2.4 GHz ve 5 GHz ağlara bağlanabiliyorsunuz. 2.4 GHz ağda 300 Mbps'e kadar, 5 GHz ağda ise 1733 Mbps'e kadar destek gösteren Archer VR2100, ayrıca bağladığınız tüm cihazlara yüksek ölçekte eş zamanlı veri transferi yapabilsin diye 4 x 4 MU-MIMO özelliği ile donatılmış. Bu da bağlantı kalitesini arttırmayı sağlıyor.

TP-Link Archer VR2100, 802.11ac Wi-Fi 5 kategorisi için güzel bir opsiyon oluyor. Özellikle router özelliği bulunan bir modem arayanlar ve altyapısında da Super VDSL desteği bulunanlar bilhassa beğenecektir diye düşünüyoruz. Bunun dışında da kablolu ve kablosuz bağlantı desteğiyle başarılı bir grafik çizen Archer VR2100, piyasada 820 TL fiyatla bulunabiliyor. ♦ **Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** Super VDSL özelliği. Kolay kurulum & kullanım. Yüksek performans. Güzel tasarım. USB portu  
**EKSİ** 802.11ax desteği yok

85



## Zyxel WAH7601

Mobil ortamda interneti paylaştırın!

**Z**yxel'in WAH7601 kod adıyla isimlendirdiği bu mobil router'ı tam olarak sadece hotspot özelliğine dayalı bir ürün. Tek işi bu. Yani çalışırken aynı anda diğer pek çok iş ile meşgul olan bir telefon ile kıyaslandığında, daha kesin bir performans elde etmenizi sağlıyor. Zira telefonunuzun hotspot özelliğini açtığınızda, mesela arkada size WhatsApp'tan bir video dosyası geldiğinde veya yüksek kapasiteli bir dosya indirmeye çalıştığınızda, dolayısı ile telefonunuzun mobil internetine bağladığınız diğer cihazların da internet kalitesi ister istemez düşüyor.

Piyasada bu tip mobil hotspot özelliği gösteren pek çok cihaz var, en yenilerinden biri ise Zyxel WAH7601 oluyor. Kullanımı oldukça kolay. Cihazın içine mobil veri hattı tanımlı bir SIM kart takıyor, cihazı çalıştırıyor ve bağlanıyorsunuz, hepsi bu kadar. Bu minik cihaz 10 adede kadar çevre cihazına bağlantı desteği sağlayabiliyor. 150 Mbps'e kadar indirme ve 50 Mbps'e kadar yükleme hızları sağlayan cihaz, bu değerlerle de günümüz ihtiyaçlarını karşılayacak seviyede bir bağlantı performansı sağlayabiliyor. 4G hatları destekleyen Zyxel WAH7601 içinde 2000 mAh kapasitesinde bir batarya bulunuyor. Bu batarya ile 8 saate kadar kesintisiz paylaşım sağlayabiliyorsunuz.

Sonuç olarak Zyxel WAH7601, işini iyi şekilde yapan bir cihaz oluyor. Performansıyla memnun eden, çevre cihazlara veri aktarımını iyi şekilde yapabilen basit bir cihaz olan Zyxel WAH7601, özellikle seyahatlerde internete bağlı durumda tutması gereken birden çok cihazı olanlara veya sabit internet hattı yerine mobil çözüm arayanlara iyi bir alternatif oluyor. Zyxel WAH7601'in şu an piyasada 459 TL fiyatla bulunabildiği bilgisini de verelim.

♦ **Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** Pratik çözüm. 10 cihaza kadar bağlantı desteği. 8 saate kadar pil performansı.  
**EKSİ** Plastik malzeme

85



# KÜLTÜR & SANAT

Sayfa  
108

## ***COSPLAY REPUBLIC***

Ceyda'nın cosplay üzerine muhabbetleri tüm  
hızıyla devam ediyor!

KÜLTÜR  
SANAT  
KÖŞESİ

İşte Eylül, işte sonbahar, işte sonbaharla pek de alakası olmayan bir takım keşifler... Gelin hep birlikte kültürlenelim!

## BELGESEL

## HIGH SCORE

Oyun severler! Harika bir nostaljik yolculuğa hazır mısınız? Netflix'in High Score belgeseli sizi oyun dünyasının geçmişine şahane bir yolculuğa çıkarıyor. Altı bölümden oluşan bu mini belgesel serisinde oyun salonlarından Atari'ye, Atari'den Nintendo'ya, oyunların bilgisayar âlemine taşınmasına, oyunların hayatımıza giriş evrelerini oyun ve konsol yaratıcılarının bizzat kendilerinden öğreniyoruz. Belgesel, oyun ustaları ile yapılan röportajların yanı sıra 8 bit canlandırmalar ile de aşırı eğlenceli bir hale gelmiş. Hikâye anlatımı büyük bir yetenektir. High Score belgeselindeki hikâye anlatımı sizi geçmişe yönelik bir yolculuğa çıkarırken aslında Doom'un ne kadar önemli olduğunu, Mario'nun macerasının nasıl başladığını ve oyun konsolları savaşının en ateşli döneminde neler yaşandığını da anlatıyor. Örnek vermek gerekirse Sega'nın Nintendo'nun karşısına kendi maskotları Sonic'i çıkarmalarını

(ve Sonic'in ortaya çıkış hikâyesini) ve beş maddede Nintendo'yu bitirme planlarını izlemek oldukça eğlenceliydi. High Score, her bölümde farklı bir tarza odaklanmakta. Misal bir bölümde dövüş oyunları ve Mortal Kombat'ın şiddet içeriği ile kafayı yiyen ebeveynleri izlerken diğer bölümde bir RPG karakterine bürünerek maceraya atlıyoruz. ♦



## Dizi

## RATCHED

Ryan Murphy'nin yepyeni dizisi Ratched, Netflix'te yayında. Yehuu! American Horror Story ile 2011 yılında tanıştım kendisini. O günden beri de yakın takipteyim. Yapımcı, yönetmen, senarist ve en önemlisi çılgın bir beyne sahip olan bu adam ne yapsa çok seviyorum. Netflix de kendisini çok sevmiş olacak ki Ryan Murphy'ye bolca yeni içerik yaptırıyor. Sekiz bölüm olarak yayınlanan Ratched dizisi aslında daha önceden tanıdığımız bir karakterin hikâyesini anlatıyor. Romandan filme uyarlanmış olan, bol Oscarlı film Guguk Kuşu'ndaki hemşire Ratched'dan ilham alınarak yaratılmış. Dizide gerçek bir manyak olan hemşire Ratched bizi katillerin ve delilerin bol cinayet içeren dünyasında küçük bir gezintiye çıkarıyor. Yıl 1947. Bir akıl hastanesinde işe başlayan hemşire Ratched'in aslında birçok kişinin canına mal olacak büyük bir planı vardır. Üstelik onu durdurabilecek hiç kimse yoktur. İzleyicisine kullanılan renkler ve mekânlar ile görsel bir şölen yaşatan bu dizide süper oyuncu Sarah Paulson hemşire Ratched olarak karşımıza çıkıyor. Üstelik dizide Sharon Stone ve daha çok Ryan Murphy dizileri ile tanıdığımız Finn Wittrock da başrollerde. Netflix'ten şimdiden ikinci sezon onayı alan Ratched seyircisine bolca vahşet vad ediyor. ♦





## KİTAP

# TEZUKA'DAN MİYAZAKI'YE ANİME VE MANGA

Şimdi reklamlar! Bu çok şahane bir kitap, süper ötesi bir şey. Neden mi? Çünkü yazarlarından birisi benim. Tamam ukalalığı keselim! Türkiye kitap konusunda zengin bir ülke. Her ne kadar az kitap okunuluyor diye isyanda bulunsak da okumak isteyenlere hemen her konuda birçok kitap bulunmakta. Lakin söz konusu animeler olunca ve toplumumuzda animelerle çoğunlukla gençler ilgilenince anime ve manga hakkında çok fazla araştırma kitabı yayınlanmamakta. Bu kitap da benim gibi genç veya çocuk yaşta animeler ile tanışmış ve büyük fanı olmuş yazarlar tarafından kaleme alındı zaten. Manganın ve animenin tarihsel gelişimi,

üretim süreci, türleri, sinemasal anlatımı, cinsellik ve şiddet unsurları, samurayları ve çok daha fazlası bu kitapta eğlenceli şekilde anlatılıyor. Her bölüm, konu üzerinde birçok araştırmalar yapmış kişiler tarafından kaleme alınmış bu kitap sizi eğlenceli bir anime ve manga yolculuğuna çıkarıyor. Yazarları arasında benim ve sevgili eşim Rafet Kaan Moral'ın da (beni animeler sayesinde tavladı zaten) bulunduğu bu kitapta, Ahmet Ziya Sekendiz, Gökhan Kuloğlu, Ercan Gürova, Birsen Albayrak, Hafize Mutlu, Yeter Şeko gibi alanında donanımlı isimler bulunuyor. Keyifle yazdığımız bu kitabı keyifle okumanızı dileriz. ♦

## DİZİ

# THE BOYS

Superman kötü bir adam olsa nasıl olurdu? Çizgi romanlarda, animasyonlarda ve oyunlarda diktatör ve yok edici birisi olduğunun zaten gördük. Peki ya gerçek dünyamızda yaşasaydı ve gerçekten yozlaşmış bir zihniyete sahip olsaydı? İşte o zaman adı Homelander olurdu! Homelander'ın yanına sapık bir Aquaman olan Deep'i ve madde bağımlısı bir Flash olan A-Train'i de ekleyin. Tüm bu karakterleri Amazon Prime'in dizisi The Boys'da görebilirsiniz. Süper kahramanlar ve bağlı oldukları kapitalist sistem öyle güzel işlenmiş ki, gerçek hayatta bu süper kahramanlar olsa gerçekten ayvanın en güzelini yerdik. Dizide bu süper kahramanlara (ya da süper kötülere) karşı gelen – daha doğrusu gelmeye çalışan "The Boys" adında bir ekibimiz var. A-Train sevgilisinin "içinden geçince" Butcher adlı karanlık bir tipte tanışan Hughie'in hikâyesine tanıklık ediyoruz. Hughie, kendi halinde pek de cesur olmayan bir gençken intikam arzusu ve Butcher'in da biraz itelemesi ile hayatta asla yan yana gelmeyeceği insanların arasında bulur kendini. Gün geçtikçe kahramanların televizyonlarda gösterildiği gibi birer kurtarıcı olmadığını, kendi çıkarlarını ve zevklerini düşünen birer pislik olduklarını fark eder. Diğer süper kahramanları anlarını da, Homelander gibi bir adama karşı savaş açtığımızı bir düşünseniz? ♦



## FİLM

# #ALIVE

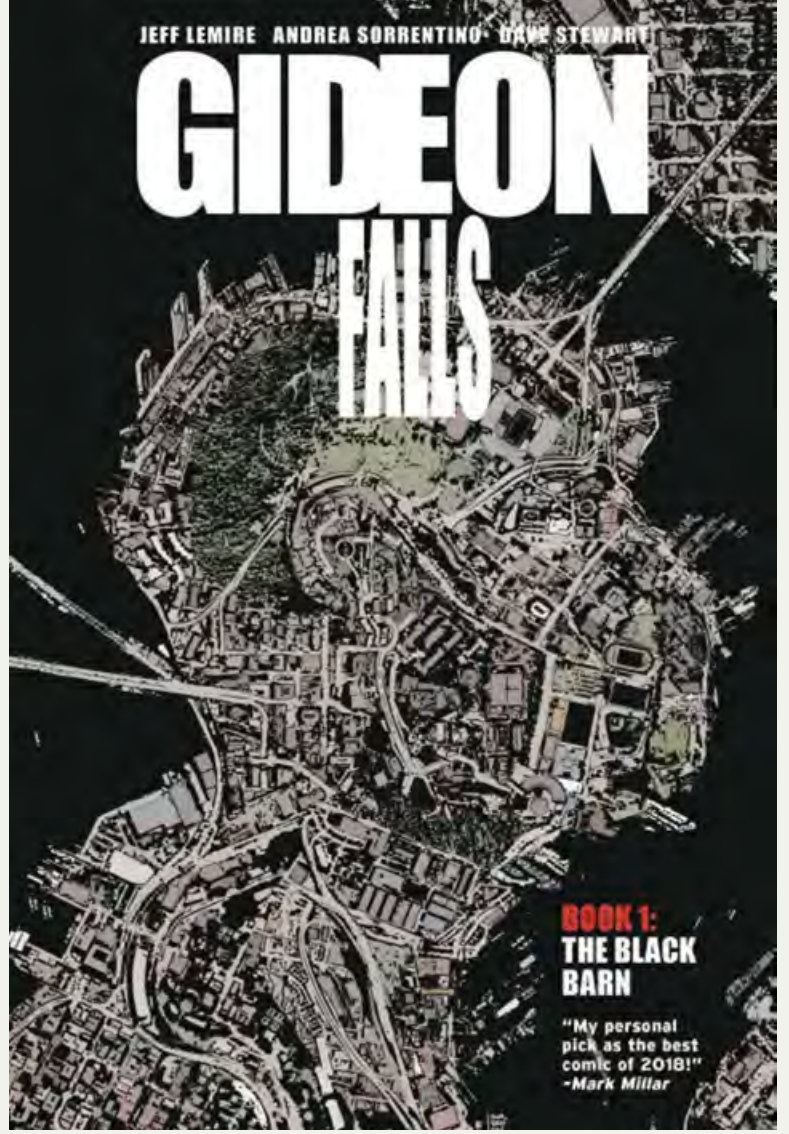
Sosyal medyanın gücü temalı zombi filmi karşınızda. Sevin veya sevmeyin lakin Güney Kore sinema ve dizi konusunda dünyanın en başarılı ülkelerinden. Özellikle Train to Busan filmi ile nasıl mükemmel zombi filmi yapılır tüm dünyaya göstermişti. İlk zombi filmi kabul ettiğimiz White Zombie'den (1932) beri zombileri her kılıkta gördük ve artık birbirini tekrar eden zombi filmlerden çok sıkıldık. Netflix orijinal içeriği olan #alive filminde alıştığımız zombi filmlerindeki gibi kaçmaya, dünyayı zombilerden kurtarmaya veya zombileri öldürmeye çalışan bir karakter görmüyoruz. Karakterimizin tek bir amacı var: HAYATTA KALMAK. Başkarakterimiz bir sabah uyanır ve dünyanın en son bıraktığı yerinde durmadığını, zombilerin herkesi yediklerini evinin sevimli penceresinden görür. Zombi istilası sebebi ile evinde mahsur kalan bir adam! Yemek ve su bulması lazım ama dışarı çıkamaz. Evde de kalamaz, peki ne yapacak? Umutsuzca sosyal medyadan sesini duyuracak. Tanımadığın bir insanın yaşamak için tek umut olduğu, çaresizliğin ve yalnızlığın zombilerden daha korkunç olduğunu gösteren etkileyici bir film #alive. ♦





En tekinsiz çizgi romanların dünyasında bir gezintiye ne dersiniz?

**E**n büyük kahramanımızın bir süper kahraman olduğu çoğu çizgi roman, aslında sonucunun belli ama sürecin belli olmadığı işlerdir. Günün sonunda iyi adamın kazanacağı ve içimizin umutla dolacağı çizgi romanlar okumak hepimizin hoşuna gider. Peki ya, içimizi en nihayetinde huzurla doldurmayan ve bize farklı bir bakış açısı yaratıp tüylerimizi diken diken edenlere ne demeli? Bu ay LEVEL'da okurken tüylerimizi diken diken eden, korkumuzdan bir sonraki sayfayı da çevirmeyelim ya, tadında bırakalım dedirten 10 "tekinsiz" çizgi romanı derledik!



Gideon Falls, Lemire'in zeki yazarlığı ve Sorrentino'nun ustalık işi çizimleriyle bu janrı sevenlerin şimdiden kutsal kaselerinden biri olmaya başladı bile!

İnsanın umutsuzluğuna dokunan Gideon Falls, döndüğü her köşede insanı başka sürprizlerin beklediği, ürkütücü ve klostrfobinin dünyasının temellerini oluşturduğu gerçekten farklı bir iş.

### 8 – Tomb of Dracula (Marv Wolfman and Gene Colan)

Yakında Spider-Man film evreninde de karşımıza çıkacak Moebius'un nerelerden geldiğini hiç merak ettiniz mi? Hep süper kahramanlarıyla tanıdığımız Marvel Comics; 70'li yıllarda dönemin modasına uydu ve korku janrına geçiş yaptı. Eski dönemleri oto sansürleyen Comic Code Authority'nin etkisini çizgi romanlar üzerinde azalmasıyla birlikte Marvel Comics, gerçek korku hikayeleri yazmak için Osmanlı efsanelerinden Sanayi Devrimine uzanan bir kahramandan iyisini bulamazdı: Dracula! Marvel evreninin



### 10 – Fatale (Ed Brubaker & Sean Phillips)

Ed Brubaker'ı iyi çizgi roman okuyucuları mutlaka yapmış olduğu "crime-noir" işlerden hatırlayacaktır. Captain America ve Batman gibi ana akım çizgi romanlarda da çok başarılı seriler geçirmiş Brubaker, kendi ustalığı olan karanlık suç hikayelerini Lovecraftımsı bir korku hikayesiyle zirveye taşıyor. Kendisine bu hususta yıllardır eşlik eden Phillips'in mükemmel çizimleri bir an bile rahat-

lamanıza izin vermeyecek. Panellerin karanlığında dolaşan gölgeleri görmek için dikkatli olmanız gerekecek!

### 9 – Gideon Falls (Jeff Lemire & Andrea Sorrentino)

Yakında çok büyük olasılıkla dizi olarak da seyredeceğimiz Gideon Falls, İki Tepeler eksenine yerleşen bir korku hikayesi. Küçük bir kasaba keşişi ve şehirli bir meraklının yıllar içinde tarihin belirli dönemlerinde belirlen ve arkasında ölümler ve kabuslardan koca bir iz bırakan "Kara Ahır"ı aramasını konu alan



sınırları içerisinde ve “canona” paralel giden korku hikayelerinin startını veren Gene Colman ve Marv Wolfman dönemi bolca kan, biraz fazla tutkulu aşklar ve 1960-1980 döneminin renkli ama bir o kadar da tüyler ürpertici korku hikayelerini sevenler için mutlaka koleksiyonda olması gereken bir dönem.

## 7- Hellboy (Hellboy in Hell & Hellboy The Wild Hunt)

Herhangi bir Hellboy çizgi romanını alıp bu listeye sokabilirdim, hatta sübjektif düşündüğümde benim için gelmiş geçmiş en iyi korku hikayeleri Hellboy’lar. Ancak elimizi vicdanımıza koyup biraz daha tutarlı olmalıyım diye düşündüm ve kendisine 7. Sırayı verdim. Kolpaçino filmindeki “helbooooooy” repliğiyle bilip bilmeyen herkesin aklına yerleşen, üç sinema filmiyle çok fazla kişinin haberdar olduğu Hellboy, aslında öyle ülkemizde çok da bilinip okunan bir seri değil. Mike Mignola,

Doğu Avrupa mitleri, Nazi deneyleri, komploteorileri ve dini motifleri sıkça kullandığı anti-herosuyla korku janrını sevenler için benzersiz bir deneyim ortaya koyuyor. Her Hellboy çizgi romanı belirli bir standardı tutturana ve ödediğiniz ücretten asla pişman olmadığınız sayılar aslında.



## 6 – Sandman (Neil Gaiman & Sam Keith)

PhD’yi takip edenler, bizim favori çizgi romanımızın Sandman olduğunu bilirler. Ve korku janrının içine neden Sandman’ı soktuğumuzu tartışacak olabilirler ancak kimse yanılmasın, Sandman çok sert bir korku hikayesidir! Her ne kadar “Dream” grotesk ama tatlı bir dünya olsa da tüm Sandman sayılarını okuyanlar çok iyi bilir ki, yazılmış en sert korku hikayelerinden bazıları Gaiman’ın kaleminde saklanmıştır. Özellikle Doctor Destiny ve Corinthian karakterlerinin

acımasız, vurdumduymaz ve merhametten asla nasibini almamış hikayeleri sizleri bambaşka bir dünyanın karanlık gerçekliğine hapsedecek ve bir an önce bu hikayelerin bitmesini isteyeceksiniz. Özellikle Sandman #6 ve #18 bu tarzı sevenlerin koleksiyonunda mutlaka olması gereken çizgi romanlar.



## 5 – From Hell (Alan Moore & Eddie Campbell)

Kalınlığıyla ve küçük çizimleriyle okumaya çalışanları korkutan From Hell, sadece bir korku hikayesi değil aynı zamanda Endüstri Devrimi sonrası tamamiyle değişen dünya ve bu dünyadaki toplumsal kaygıların, ekonomik zorlukların ve gelir eşitsizliğinin yarattığı modern kölelik sisteminin de çok ağır bir eleştirisi. Her Moore kitabında olduğu gibi yine okült ve sağ görüşlü yapının inanılmaz sertçe eleştirildiği çizgi roman, Karındaşen Jack olaylarını kendine temel alıyor. Alternatif bir Jack the Ripper hikayesi olarak değerlendirilebileceğiniz From Hell, aynı zamanda Johnny Depp’in de oynadığı bir film ile vizyona taşınmıştı.



## 4– Arkham Asylum: A Serious House on a Serious Earth (Grant Morrison & Dave McKean)

Bu listede herhangi bir ana akım süper kahraman çizgi romanına pek de yer vermek istemesem de tek sayılı bir harika olan Arkham Asylum, bir Batman kahramanlık hikayesinden çok “tavşan deliği” Joker’in olsaydı ne gibi korkulara hizmet ederdi diye anlatan muazzam bir iş. Batman karakterinin kötü adamı yakalamasından çok, korku salmakla ünlü birinin zihninin derinliklerine yapacağınız yolculukla size bambaşka bir deneyim yaşatacak. Morrison zaten çizgi roman tarihinin en iyi yazarlarından, Arkham Tımarhanesi ise onun en iyi işlerinden!



## 3 – Ice Cream Man (Maxwell Prince & Martin Morazzo)

Bir dondurma arabası ne kadar korkutucu olabilir ki? Tabii ki şeytanın ta kendisi tarafından işletilmiyorsa! Maxwell Prince ve Morazzo’nun Gideon Falls’la birlikte listemizdeki görece yeni serisi tam anlamıyla korku janrının altın çocuğu. Genelde bağımsız çizgi romanlar ya da Marvel’in deneysel işlerinde gördüğümüz post-modern çizim tarzıyla, Ice-Cream Man insanın yozlaşmışlığı ve zayıflığını her sayısında ustaca işleyen ve tüm korku hikayelerinin en iyi taraflarını yansıtan bir toplama diyebiliriz!



## 2 – Locke and Key (Joe Hill)

Türkçe’ye de çevrilen, Netflix’de bir dizisi olan ve modern tarihin en iyi işlerinden kabul edilen Locke and Key aslında buraya almak istediğimiz ama pek çok kişi tarafından bilinmediğine emin olduğumuz 30 Days & Nights’in kurduğu IDW’nin korku dünyasının bir eseri! Kendi mitolojisini besleyen Locke and Key, iblisler, cinayetler ve ele geçirmeler üstüne Locke ailesinin lanetini anlatırken “terör” seviyesini bir an bile düşürmüyor!



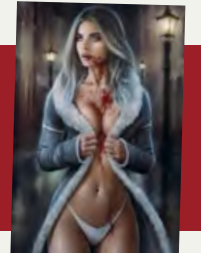
## 1 – Swamp Thing ve Tales of The Crypt

Doğrusunu isterseniz ayıramadım. Çünkü böyle bir listenin yapılması bile bu iki çizgi roman başlığının varlığından sebep. Modern korku çizgi romancılığın Swamp Thing ve Alan Moore’la başladığını kabul edersek, Tales of the Crypt’de 50’lerden gelen bir öncü! 90’ların başında Amerika’da dizi ve kısa TV filmleri halinde izlediğimiz Tales of Crypt tüm klişe korku hikayelerinin öncülü durumunda. Pek çok yazar ve çizer tarafından yıllarca süregelen seri, Tarantino ve Rodriguez gibi yönetmenlerin



de sanatlarında oldukça ilgili desek, herhalde yeterli olacaktır! ToC’nin yanı sıra Swamp Thing aslında insancıl ve empatiyle dolu bir çizgi roman serisiyken bile tarihin en iyi korku hikayelerine ev sahipliği etmesiyle açıkçası ilk sıra dışında başka bir yerde olamazdı. Bulması oldukça zor olan bu çizgi romanlar için eğer meraklıysanız bize bir mesaj atmayı mutlaka düşünün. Herkese iyi bir sonbahar dilerim. ♦ Metehan İğneci

**AYIN VARYANTI**  
DARK RED #1  
WILL JACK



# OTAKU CHAN

Basitçe bir devrin, dünyanın sona ermesinin anime ve mangada nasıl karşılıklar bulduğu, ne gibi sosyal-kültürel güçlerin alt metnini taşıdığına bakmaya devam edelim. İkinci Dünya Savaşı'nı atlatıp ideolojik düşüncelerin çöküşünün ardından 80'lere geldik sonunda.

Japon kimliğine dair bu sorgulamalar ve Japonya'nın tarihi, ülkemizde artık Türkçe olarak da basılan Katsuhiro Otomo'nun epik mangası Akira'da bir karışım olarak karşımıza çıkıyor. Akira hem filmi hem de mangasıyla kendinden önce gelen kıyamet anlatılarının bir pastişini oluşturuyor aslında. Akira'nın gösterdiği Tokyo kesintisiz akan, pişmanlık barındırmayan tüketimin gırla gittiği bir şehir. Konusuna daha detaylı girmeye gerek görmeden Japon kıyamet algısına ve kültürel-toplumsal deneyimlere dair Akira'da neler görebildiğimize bakalım. Filmdeki asiler Japonya'daki komünist ve Marksist hareketlerin bir hatırlatıcısıydı fakat mitingler 50'lerden 70'lere kadar süren öğrenci politik hareketinin bir yansımasıydı. Kaneda ve Tetsuo, Susan Napier'in Shinjinriu yani "yeni insanlar" dediği, 70'lerde büyüyen ve sadece gelişmiş bir Japonya'yı bilen kişilerden sayabiliriz. Kaneda'nın eski krater herhangisi bir hümet göstermediği de bu sebeple pek de şaşırtıcı sayılmaz. Bu krater de geçen ay bahsettiğim Sekai Daisensō filminin sonundaki krater bir gönderme aslında.

## Kurgunun Çağı

Japan Sinks gibi Akira da kimlik yani "Japon olmak" probleminde eğiliyor ama farklılık açısından dindarlığın da eleştirel bir bakış açısıyla alındığını görüyoruz. Japonya petrol krizini atlattıktan sonra, 70'lerde yeni dinler denilen "shinshuukyo" nun yani tarikatların artışına şahit oldu. Bu tarikatların hiper dinler diye anılan bir alt grubu Japon kültürü dışındaki prensipleri (psödobilim, mistisizm, psikoloji) kendine şiar edindi. Akira'da yeni çağın bir göstergesi olan Leydi Miyako bunun en iyi örneği. Fakat bu yeni çağın başlaması için bir kıyame-



tin, başka bir deyişle önce eski sistemin yok olması gerekiyordu. Bu tam da savaş sonrası Japonya'sının kıyamet ruhunu yakalayan bir durum. Bombadan başlayıp çok önemli sosyal ve politik büyük anlatıların kaybedilmesi, ekonomik bir büyük anlatıya geçilmesi ve bu geçiş süresince korunamamış nesiller... Elbette Akira bu geçiş mümkün görüyor ama yeni dini hareketlerin tekrardan tasavvur edilmesi yoluyla. Bu yenilik, öncekinden tamamen kopuk olmak Masaçi Osava'nın "Kiyoko no Jidai" yani Kurgunun Çağı tanımıyla da örtüşüyor. Bu yeni çağ yükselen ekonomik güçle desteklenen bir tüketim ve rüya çağı. Ama sonra haliyle olanlar oluyor...

1989'da köpük ekonomi patladığında kayıp yıllar diye anılan uzun bir dönem yaşandı. 73'teki petrol krizi gibi endişe yaratan bir durumu izlemiyorlar, bilhassa durumu yaşıyorlardı. İş sistemleri değişmişti üstüne 1995'te Kobe 7.2 şiddetinde bir depremlerle sarsıldı. Japonya'yı sarsan yüzyılın en büyük depremi 6.000 kişinin ölümüne, 30.000'den fazla insanın yaralanmasına neden olmuştu. Bu yetmezmiş gibi iki ay sonra Aum Shinrikyo tarikatının üst düzey üyeleri Tokyo metrosuna sarin gazı saldırısında bulundu. 12 kişi öldü ve binlerce kişi yaralandı. Bu saldırı öncesi kendi yaptıkları bir yayında Aum'un özellikle



Nausicaa ve benzeri kıyamet mangalarını çok sevdiği yazılmıştı.

İşte Japonya tam da bu kafayla Neon Genesis Evangelion'u izlemeye başladı. Bu olayların bir kısmı Evangelion yayınlanmaya başlamasıyla aynı zamanlara denk geldi. Dönemin kültürel hassasiyetleri, güvencesizlikler, ulusal belirsizlikler... Hepsi Eva'nın tahayül dünyasının içine işlemiştir. Hatta sadece karamsarlık ve güvensizlik hissinin değil mevcut sistemden geri çekilme isteğini de görürüz seride. Yaklaşan facianın karşısında varsa sadece anlık, yakın kişisel ilişkiler durur.

### Büyük felaketler

Unutmamak lazım ki Japonya'nın yaşadığı tüm bu isyanlar, saldırılar sosyal ve kolektif düzenin bozulmasıyla gerçekleşmişti. Nikkei'nin düşerek ekonominin balonunu patlatması Japonya'nın savaş sonrası yeni yarattığı ekonomik büyüme düşüncesini yerinden etmişti. Kobe depreminde sivil inisiyatiflerin insanları kurtarmakta daha başarılı olması, devletin bu tip acil olaylarda müdahale alanının zayıf olduğunu göstermişti. Aum saldırısı ise ruhani bir başarısızlıktı. Kurgunun çağının sonuna geldiğimiz ve umudu kaybettiğimiz olarak algılanmıştı hepsi.

İşte bu haletiruhiyede geri çekilmek, bir nevi kabuğuna çekilmek popülerleşerek bir çıkış yolu gibi görüldü denebilir. Giderek Sekai-kei yani dünya hikâyeleri artar hale geldi. Dünya hikâyelerini çok genel tanımlarsak, yaklaşan bir facianın hikâyesini romantik bir öyküyle destekleyen, geniş bir toplum anlatısından çoğu zaman kaçınıldığı, kahraman-vari fedakârlıklarla biten hikâyeler diyebiliriz. Karakterler arası ilişkiler çoğu zaman kadere bağlıdır keza dünyanın kaderi de karakterlere. Eva bunların büyük babası denebilir. 2000'lerde bu tip hikâyeler giderek arttı: Saikano, Voices of a Distant Star, İriya no Sora ilk akla gelenler. Hani kaderliliğin kitabını

yazdılar bile diyebiliriz bu geri çekilme üzerinden ilerleyen kıyamet anlatıları. Daha on sene geçmemiştiki facialar gelmeye devam etti. Adını 2000'lerin Tahayülüne diye çevirebileceğimiz kitabında Uno Tsunehiro, 2000'lerde iki büyük olayın Japon kıyamet anlatılarını şekillendirdiğini söylüyor. Bir tarafta 11 Eylül yüzünden (hikikomori hassasiyeti gibi) psikolojik geri çekilmenin daha fazla sürdürülmeyeceğini yazıyor, 2001'deki gibi bir olay olursa geri çekilecek bir Japonya'da kalmayacağını ekliyordu, insanların artık bir şeyler yapması lazımdı. Bir tarafta da Başbakan Koizumi neoliberal politikalarına devam ediyordu ve bu politikalar Japon işgücünün istikrarlı ve uzun ömürlü gidişini büyük oranda kötü açıdan etkiliyordu. Regülasyonlar bozuluyor, "sonuç bazlı" iş verme getiriliyor, çeşitlilik diye insanlar arası rekabet artırılıyordu. Böylece artık pek mümkün olmayan geri çekilme hissi,

gençlerin işyerlerine giderek yabancılaşmasıyla birleşti. Tsunehiro buna sabaibu-kei yani hayatta kalma tipi kurgu diyor. İnsanların hayatta kalmak için birbiriyle dövüşmek zorunda olduğu bu hikâyelerin de altında böyle bir geçmiş yatıyor işte. Kendinden önceki sekai-kei hikâyelerine göre sabaibu-kei tipi hikâyelerde kişilerle ilişkiler, politik ya da toplumsal hikâyeler geride kalır, tek önemli olan hayatta kalma psikolojisidir. Burada geçen ay verdiğim Death Note örneğine geri döneyim. Tsunehiro'ya göre Death Note'taki rekabet içindeki gençler, sosyal yapının ne mal olduğunu apaçık görebilen tek kişiler. Kira ve L arasındaki rekabet sadece bir kedi fareyi kovalar hikâyesinin ötesinde, o dönemin gençlerinin haletiruhiyesini de aktarıyor. İçinde yaşadıkları dünyadan nefret etseler de onun kurallar silsilesi içinde ilerleyip bir şeyleri değiştirmeye çalışıyorlar.

Ve tabii ki sonrasında Mart 2011 depremi yaşandı... Sismoloji tarihinin en büyük depremi. Bunun etkisini Makoto Shinkai'nin Senin Adın ve Anno Hideaki ile Shinji Higuçhi'nin günümüzde geçen Shin-Gojira filminde gördük. İki de felaketi farklı şekillerde ele aldı ama ortak noktaları insanların nasıl kurtarıldığıydı. Shinkai gençlerin felaketlerle aradan zaman geçtikçe nasıl baş ettiklerini gösterirken iki ana karakter hem zaman hem de mekânda birbirinden koparılmıştı. Aralarındaki iletişim telefona bağlıydı. Ve gerçekten de depremde tüm sistemler çöktüğünde yardımların götürülmesi için cloud üzerinden kullanılan programlar hayat kurtarmıştı. Shin-Gojira ise bombadan çok nükleer güce dikkat vermiş ve insanları kurtarmanın lojistiğine önem vermiştir.

Post-Fukuşima sonrasında özellikle Covid-19 etkisiyle neler göreceğimizi ise zaman gösterecek... ♦ **Merve Çay**





Konu önemli gençler:  
**İkinci el ürün almak!**



**F**igürçünün Seyir Defterinden herkese merhaba! Geçtiğimiz ay sizlerle birlikte "İçinde bulunduğumuz ekonomik şartlarda, nasıl koleksiyon yapabilirim?" konusunu konuşmuştuk. Bu sefer ise satın alma opsiyonlarımızı konuşmak istiyorum. Ekonomik olarak daha dikkatli olmaya çalışırken ilk hedefimiz, her zaman harcadığımız paranın minimumda kalması gerekliliği oluyor ister istemez. Tabii ki bu önemli bir kriter fakat bununla birlikte dikkat etmemiz gereken başka unsurlar da mevcut.

### İkinci el ürün almak

Öncelikle şunu belirtmek istiyorum, ikinci el ürün almak her zaman ekonomik durum ile ilgili bir konu değildir. Evet, size ekonomik olarak daha kolay bir alışveriş imkanı sağladığı gibi bazen de rare olan ya da Türkiye'de sıfırını bulamadığınız bazı ürünleri koleksiyonunuza katmanızı mümkün kılar. Sahibinden.com, Letgo, Gittigidiyor.com, çeşitli Instagram sayfaları ve Facebook grupları, ikinci el ürünleri alırken en çok araştırma yaptığım mecralar oluyor. Tabii ki ikinci el ürün alırken dikkat etmeniz de fayda gördüğüm bazı konular var.

**1-) Satıcılar:** Eğer FB grupları, Instagram sayfaları gibi yerlerden alışveriş yapıyorsanız satıcılar hakkında öyle veya böyle bir fikir sahibi olmanız kolay. Ne yazık ki bu hobinin içerisinde de sizi üzebilecek kişilerin olduğu bir gerçek. Referansı bulunan, kendisinden daha önce alışveriş yapmış ve sorun yaşamamış satıcıları tercih edebilirsiniz. Sahibinden, Gittigidiyor gibi mecralarda satış yapanlar için de bu geçerli. Eğer kredi kartı ile alışveriş yapmıyorsanız kesinlikle ürünlerle ilgili doğru bilgiye ulaşmaya ve önlemlerinizi almaya özen gösterin.

**2-) Satın Alma Şekli:** Ben çoğu zaman yüz yüze alışveriş tercih ediyorum. Evet aradığım bir ürünü bulma şansımı azaltıyor ama en kötü ihtimalle, satıcının olduğu şehirde yaşayan

"İkinci el ürün almak her zaman ekonomik durum ile ilgili bir konu değildir. Evet, size ekonomik olarak daha kolay bir alışveriş imkanı sağladığı gibi bazen de rare olan ya da Türkiye'de sıfırını bulamadığınız bazı ürünleri koleksiyonunuza katmanızı mümkün kılar"

bir arkadaşımın rica ediyorum. Gelecek ürün ile ilgili olarak sorun yaşamamak adına, kargo üzerinden alışveriş olacağı ayrıntılı video ve fotoğraf rica ediyorum. Tabii bir önemli konu da şu; ürün geldiğinde kesinlikle kargocuyu bekletip kontrol yapıyorum.

**3-) Kargo - Paketleme:** Bana göre 100 Lira olan ürün de 5000 lira olan ürün de manevi olarak eş değerler. Satın aldığınız ürünün değeri kaç lira olursa olsun satın alırken alışveriş yaptığımız satıcıdan iyi bir paketleme yapmasını isteyin. Eğer siz yapıyorsanız kesinlikle sizin için de geçerli. 5-10 lira özellikle öğrenci arkadaşlarımız için önemli olsa da, kargonuzun başına gelebileceklerden korumanız daha sonra üzülmeyi önleyecektir.

**4-) Ürünün Durumu:** Ürünü koleksiyonunuza eklemeyi düşünmeden önce koleksiyon ürününün durumu hakkında bilgi alın. Boyası ne durumda? Eklemleri ne durumda? Aksesuarları ne durumda? Sonradan sürpriz olmaması için bunlar önemlidir. Ayrıca ürünün fiyatını belirlemede kilit etkenlerdir.

**5-) Kutulu ürünler:** İkinci el ürün alırken ya da satarken en çok konuşulan yada sorulan suallerden birisi de "Ürünün kutusu var mı?" sorusudur. Kutulu ürünler genel anlamda sıfır ürün hissiyatı yaşattığı için daha çok tercih edilir. Eğer kutuyu saklamak gibi bir planınız yoksa bence bunu es geçebilirsiniz.

**6-) Kredi Kartı ile Alışveriş:** Sahibinden, Gittigidiyor, Zebramo gibi mecralarda ürünleri kredi kartı ile satın alabilirsiniz. Hem taksitle alabileceğiniz gibi hem de geri iade konusunda kendinizi daha güvene almış olursunuz.

Önümüzdeki sayılarda ara ara bu konulara devam edeceğiz. Keyifli bir ay diliyorum. ♦ **Ahmet Gezer**



## BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

A GAME OF THRONES:  
THE BOARD GAME:  
Machiavelli'nin dediği gibi  
"Amaca giden her yol mübahtır!"

Vay bel! Dizinin ilk bölümü yayınlanalı tam 9 yıl olmuş. Adına çok yakışır bir kurgu ile gönüllerimize taht kuran bu muhteşem dizi -aslında bir kitap serisi uyarlaması- acısıyla tatlısıyla hepimiz için unutulmazlar arasına girdi. Unutmanın imkânı var da sanki! Sevmeyeni çok olsa da, o nasıl bir finaldi arkadaş!

Dizinin bu büyük başarısının çok daha öncesinde Fantasy Flight Games, bugünkü konuğumuz olan oyunun ilk versiyonunu 2003 yılında yayınladı ve oyun çoğu kutu oyunu severin büyük bir beğenisini kazandı. Daha sonra ise "A Clash of Kings" ve "A Storm of Swords" isimli iki adet de genişleme paketiyle beraber oyunlarını daha da geliştirdiler. 2011 yılına geldiğimizde ise oyunu "Second Edition" takma ismiyle yeniden piyasaya sürdüler.

Bu kısa tarih dersinin hemen ardından; oyun bize neler sunuyor, gelin biraz da ona bakalım. Oyunumuz 3-6 kişi ile oynanan bir strateji oyunu. Devasa bir Westeros haritasının başında, kendimizi adeta askeri bir hareketin komutanı gibi hissederek ordularımızı yönetiyor ve meşhur Demir Taht'ı ele geçirmeye çalışıyoruz. Bu süreçte oyuncular gerektiğinde birbirlerine karşı, gerektiğinde de duvarın ötesinden gelebilecek yabancı tehditlerine karşı iş birliği içine girmek zorundalar. Bu oynanış mekaniği Game of Thrones evreninin ruhuna yakışır, iyi düşünülmüş bir mekanik. Tahmin edeceğimiz üzere King's Landing ele geçirilene kadar oyun devam etse haftalar sürebilecekken, yapımcılar yine hoş bir mekanik ekleyerek 10 tur oynanışın ardından en fazla alanı ele geçiren kişiyi oyunun kazananı ilan etmişler. Yerinde bir karar açıkçası. Ancak bu haliyle bile 2-4 saat arası süren bir oyun var karşımızda. Ne kadar detaylı çalışmış yapımcı firma, siz düşünün.

Biraz önce de bahsettiğim gibi oyun Westeros haritası üzerinde geçiyor. Essos yok mu dersiniz; var ama



genişleme paketi olarak almanız gerekiyor. "Mother of Dragons" isimli bu paketi alırsanız da ek olarak oynanabilir hane sayısı 8'e çıkıyor. Çok da büyük bir fark yaratıyor mu diye soracak olursanız; bence hayır. Bu genişleme paketinin yanı sıra oyunun; "A Dance with Dragons" ve "A Feast for Crowns" isimli iki adet daha genişleme paketi var. Belirtmeden geçmeyelim. Şimdi geldik en sevdiğim(!) konuya. Oyunun ücreti ve nereden alınacağı. Oyun maalesef ki ülkemizde satışta olan bir oyun değil. Bundan dolayı yurtdışı kaynaklara bakmamız gerekiyor. Öncelikle oyunun kendi sitesinden satın almayı tercih ettiğimizde 64.95\$ gibi bir rakam bize gülümsüyor. Kargolama ücretlerini de sayarsak 500 TL'yi geçen bir fiyat söz konusu. Bununla beraber ben oyun alanımda Essos'u da görmek istiyorum dersiniz (Bence hiç gerek yok.) "Mother Of Dragons"u da ekliyorsunuz sepete ve fiyat 39.95\$ daha artıyor. Diğer bir seçenek ise Amazon üzerinden oyunu satın almanız. Burada ise kargo dahil oyunun fiyatı 431 TL. Kismen daha makul, ancak yine de pahalı! Bir diğer seçenek ise oyunun bu yıl içerisinde Steam'e gelecek olan dijital versiyonunu beklemek. Fiyatı belli olmasa da eminim ki biraz önce bahsetmiş olduğum fiyatların çok daha altında olacaktır. Kendinize çok iyi bakın. Görüşmek üzere.

◆ İmge Melisa Şatlı

### Farkı ne?

Oyunun 1st Edition'ı ile kıyaslayınca en göze çarpan değişiklikler yabancı saldırı kartları ile savaşın dışında kalmak isteyen tarafsız bölgeler ve onlarla olan savaşlarımız. Bunun dışında biraz daha dengeli bir savaş ve oyun mekaniği kurulmuş. Öyle ahır şahım bir gelişme yok yani anlayacağınız.



# COS- PLAY REPUBLIC

Korkutmak tam anlamıyla  
"sanattır"

// This is Halloween, this is Halloween. Pumpkins scream in the dead of night" (Kostümünü dikerken mırıldanmaya devam eder) "This is Halloween, everybody make a scene. Trick or treat till the neighbors gonna die of fright. It's our town, everybody scream. In this town of Halloween". Bence hepimiz severiz bu parçayı. Ne de olsa Nightmare before Christmas, klasikleşmiş yapımlardan biridir.

Yüzlerce cosplayini de görmüşüzdür hani. Sevgili cosplayerların en sevdiği dönem olan Cadılar Bayramı (Halloween) kapımıza dayandı. Cadılar Bayramı, korkutucu kostümlerin yer edindiği kadar artık biraz daha yaratıcı temellere de çekilmeye başladı. Bazı cosplayerlar, sevdikleri karakterlerin korkutucu versiyonlarına yer verirken, bazıları bu geleneği dikkate almayıp sadece kostüm giyerek "konunun bir parçasıymış" gibi görünmekten yana hakkını kullanır. Bunun kötü bir şey olduğunu savunmuyorum elbet. Sonuçta yıl olmuş 2020. Bir noktada gündeme ayak uydurmak, biraz mecburiyet gibi. Düşündüğümüzde Cadılar Bayramı kavramı bizim için "korkutucu" olmalı. Ancak ailelerin de bu dönemlerde dikkatli davranmaya çalışmasını da haklı buluyorum. Tabii ülkemizde Cadılar Bayramı, kapı kapı gezip şeker mi şaka mı kıvamında ilerlemiyor. Bunun yerine bu konsepti bilen birçok cosplayer, temaya ayak uyduruyor ve sosyal medyada sanatlarını konuşturuyorlar. Olay sadece cosplay değil elbette. Biz de kendi kendimize eğlencemizi korku filmleriyle süslüyoruz. Unutmayın ki COVID-19 hayatımızda iken hiçbir şey kolay değil. Sosyal mesafeyi korumaya ve temizliğimize dikkat ederken yapmanız gereken, çeşitli görüntülü konuşma uygulamalarına dalmak olmalı.

## Korkutucu kostümlerle bütünleşmek

İşin aslı, korkunç kostüme hayat vermek eskisinden daha zor. Özellikle uzun süredir cosplay hayatınız-



Cadılar Bayramı, korkutucu kostümler için en iyi zamandır



daysa ve birçok kostümü çoktan giydiyseniz, bir noktada yaratıcılığınızı konuşturmaktan başka çareniz kalmıyor. Bu da sizi makyaj kısmına yönlendiriyor. Farkındaysanız Cadılar Bayramı kostümü denilince hep belli korku karakterleri akıllara gelir. Chucky, Dracula, Freddy Krueger, Jason, Pinhead, Regan, Samara, Carrie ve dahası. Örnekler çoğaltılabilir ve bir o kadar da az aslında. Klasikleşmiş karakterlerin dışına çıkıp, onların farklı versiyonlarının kostümlerini yapanlar da var. Yaratıcılık mantığı da tam olarak burada ortaya çıkıyor. Mesela Bloody Mary (hayır Wolf Among Us'taki değil. Ama fikir de güzel hani) veya hayaletlere dönüşmüş Ghostbusters gibi tuhaf detayları düşünebilirsiniz. Özellikle amacınız "farklı" bir şeyler yapmaksa zaten "versiyon" kelimesini hayatınızdan çıkartmak zor. Zombi Joker, hayalet Joker, canavar bulut (bildiğiniz pofidik bulut aynen), insan yiyen brokoli, kolu kopuk Barbie (tabii yüzünüze korkunç makyaj da yapacaksınız, saçlar dağınık olacak vs.) ve dahası. Şanlıyız ki internet yüzlerce fikir ve bu fikirlere nasıl hayat verilir rehberleriyle dolu. Özellikle cosplay işindeyseniz, sıradan bir zombi makyaj videosu izlediğinizde onu daha nasıl korkutucu veya abartı hale getireceğinizi biliyorsunuzdur. Bu durum biraz içgüdüsel aslında. Farkında olmadan "ben bununla bir şey yaparım ki ehe" moduna girip, bir bakmışsınız Scream maskesi ardından korkutucu bir gülümseme belirmiş. Hayal gücü güzel şey, aman kaybetmeyin ve sık sık kullanın.

Yaratıcılığınız en büyük avantajınızdır



### Sadece korkutucu mu olsun peki?

Aslında hayır. Kişisel fikrim "evet"ten yana oy kullansa da yazının başında belirttiğim aile konusu ve hayal gücü kavramı bazı şeylerin önüne geçiyor. Ben Cadılar Bayramı denilince hep ikonik korku karakterlerini düşünürüm. Makyaja bol kan, korkutucu dişler, olabildiğince karanlık bir kostüm ve dahası. Hatta özellikle oyuncak bebek temalı karakterlerin kostümlerini dikmeyi ve onların makyajlarını yapmayı pek severim. Diğer tarafta yaratıcı kostümler de bu geleneğin bir parçasıdır. Karküresi içerisinde hapsolmuş herhangi bir karakterin kostümü, belki Sims oyunundan bir kare, kurabiye canavarı ya da mayonezi çok seversiniz

onunla alakalı bir kostüm yaratırsınız. Belki de sosyal medyada geçirdiğiniz o kadar zamana ithafen Instagram, Tiktok, Facebook, Twitter vb. uygulamalarının veya filtrelerin ilginç kostümlerini yaratırsınız. Kısacası yapabileceklerinizin sınırı yok. Bilmeniz gereken şey Cadılar Bayramı demek, bildiklerinizin dışına çıkmak demektir.

### O zaman makyaja abanayım

Doğru cevap. Neden olmasın? Benim gibi aylardır evden çıkamayanlardansanız, yapabilecekleriniz zaten sınırlı. Doğal olarak evdekilerle idare etmeniz gerekebilir. Yeterince makarna varsa, belki bir makarna canavarı makyaj moduna girersiniz. Kabul,

saçma ama iyi makarna krizine girdik bir ara, kafalar oraya gitti tabii. Burada size verebileceğim en güzel tavsiye kesinlikle internetin nimetlerinden yararlanmanızdır veya okuduğunuz kitaplardan örnekleri dikkatlice incelemenizdir. Özellikle sosyal medyanın yaygın olduğu bu dönemde korkutucu veya yaratıcı makyaj videolarının sayısı bir hayli arttı. Hazır zamanınız da varken kendinizi geliştirebilirsiniz. Hatunsanız, erkek bir zombi makyajı deneyebilirsiniz. Erkekseniz, oyuncak bebek makyajı yapabilirsiniz. Yani sınırları zorlayarak cosplaydeki yeteneklerinizi arttırmak her zaman mümkündür. Pahalı kostümlere, peruklara ya da lense ihtiyacınız yok. Belli bir saç renginiz varsa ona ayak uyduran makyajlar yapabilirsiniz. Aynı durum gözleriniz için de geçerli. Özellikle Cadılar Bayramı havasına girecek ve sizi görenleri de etkileyecek bir şeyler arıyorsanız, ayrıca olabildiğince masraftan kaçmak istiyorsanız aramalarınızı da ona göre yapmalısınız. Tabii bu sadece bir tavsiye, ne de olsa mükemmel uyumu yakalamaya ihtiyacınız yok. Alice In Wonderland'deki Cheshire Cat makyajını yaptığınızda kimse gözlerinize veya saçlarınıza takılmaz. Belki de internette gördüğünüz birebir Cheshire Cat yapmak yerine, daha gerçekçi detaylar düşünebilirsiniz. Unutmayın, korkutucu havayı yakalamak veya yaratıcı olmak tamamen sizin elinizde. Okumak, araştırmak ve en önemlisi sizin gibi cosplayle ilgilenenlerle iletişimde olmak size büyük avantaj sağlayacaktır. Şimdiden keyifli zamanlar geçirmenizi dilerim. ♦ **Ceyda Doğan Karas**



## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem\_Sanci

# Online oyun fuarı daha mı güzel oldu?

**V**irüs salgını nedeniyle bütün dünyada fuarlar, organizasyonlar iptal edilince, bu yıl oyun fuarları da online olarak gerçekleşti. Ağustos ayının sonunda Gamescom 2020 etkinliğine online olarak şahit olduk ve ne yalan söyleyeyim, online bir fuar, eski canlı fuarlara oranla daha doyurucu oldu.

Dünyanın pandemiden kırılması, can kayıpları, ekonomik krizler, işsiz kalan insanlar tabii ki hepimizi üzüyor ve pandemi bir an önce bitsin istiyoruz. Ama pandemi bitse de şu oyun fuarlarını artık online olarak düzenleyelim isterim.

Nedenine gelecek olursak... Her sene çok pahalı bir organizasyon ile dünyanın bir şehrinde toplanıp, yine çok maliyetli bir fuar düzenlemek için hem para hem de çok değerli zaman kaynağını tüketen oyun geliştiricileri için, oyun fuarları ciddi bir sorundu. Şöyle düşünün... Zaten gecesi gündüzü olmadan oyunlar üzerinde çalışan geliştiriciler, hazırlık süreci ile beraber her yılın 15-20 gününü "dünyanın bir ucundaki fuara git, o fuarda sabahtan akşama kadar oturup zaman öldür, üretimden uzak kal ve fuar bitince standı toplayıp dünyanın diğer ucundaki evine geri dön," döngüsünde öldürüyorlardı.

Üstelik bu pahalı fuarlara sadece cebinde parası olan büyük geliştiriciler erişebiliyordu. Henüz ilk oyununu yapan, küçük bütçeli Indie geliştiriciler ise bu fuarlara katılmadığı için seslerini duyurmakta zorlanıyordu.

Bu nedenlerle, Gamescom 2020'nin, oyun fuarları konusunda çok önemli bir kırılım noktası olacağını düşünüyorum. Bir daha ne oyuncuların ne de oyun geliştiricilerin kolay kolay fiziki fuarlara sıcak bakmayacağını hissediyorum. Çünkü, herkesin kendi ofisi içinde, olabilecek minimum emek ve maliyetle ama maksimum fayda ile bu fuarı hayata geçirdiğini gördük.

Öyle ki, çoğumuz evimizde oturduğumuz yerden, geliştiricilerin online lansman veya tartışma/soru-cevap etkinliklerine katıldık. Pandemi olmasa, bunun evimizden değil de deniz kenarında oturduğumuz bir kafeden, banktan bile gerçekleşmesi mümkün. Şahsen ben 298 yaşında bir adamım, geçmiş yüzyıllar içinde belki üç yüz beş yüz tane oyun fuarını deneyimlemiştir. Bugüne kadar en çok doyum aldığım, içime sinen, rahat ettiğim oyun fuarı bu oldu. Ayrıca yine altını çizeyim, video oyun dünyasının geleceği için bağımsız/indie geliştiricilerin önemini son 79 yıldır bu köşede anlatıyorum. Gamescom 2020'nin Indie oyun stüdyoları için çok verimli olduğunu da bizzat gördüm. Indie stüdyolar için hazırlanan mini bir "browser oyunu" üzerinden, oyunlara ve geliştiricilere ulaşmak mümkün oldu. Gamescom 2020'yi henüz incelememişler için hemen anlatayım, web sitesinde minik bir browser

oyunu yapmışlar, bu oyunda ziyaretçi sanal bir fuar alanını geziyor ve her stant üzerinde başka bir oyun veya Indie geliştirici bulunuyor. Böylece ziyaretçiler, fuarı sanal olarak gezebildiler. Üstelik, tek tek saymadım ama rahat 100'den fazla Indie oyun görmüşümdür. Bunların arasında, fiziki bir fuara gidemeyecek kadar küçük bütçeli ama büyük umutlar vadeden çarpıcı oyunlar da vardı.

Açık konuşalım... Türkiye'de oyun yapımcıları giderek yükseliyor. Bu da beni çok sevindiriyor. Bence oyun yapımcılarımızın artık bir araya gelerek Türk oyun sektörü için bu tür bir "online fuar" düzenlemesi ve bunun hem Türkçe hem de İngilizce yayınlanması, geliştiricilerimizin dünyadaki oyun severlere ulaşmasına büyük katkı yapabilir. Hazır devlet de artık milyar dolarlık ihracat rakamlarını görünce oyun sektörünün önemini anlamışken, bu hamleyi bekliyorum. Bu fırsatı kaçırmayalım bence. ♦







## Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

# Sessiz ve derinden

**K**imselere anlatamadığım bir şeyi anlatmayı seçtim bu ay. Agorafobinin beni evin tek odasına hapsettiği senelerdi. 40 kilo almış, yürümeyi bile unuttuğum. Böcek gibi yaşıyordum. Dünya ile aramdaki tek iletişim PC idi. İnsanlara söyleyemiyordum bile halimi. Hiçbir dostum kalmamıştı. Yapayalnızdım açık göğün altında ve bunca insanın arasında.

Oyunlar yine hayatımdı. Bir oyun çeşidini ise hayatımda en uzun süre oynamıştım, o da denizaltı simülasyonlarıydı. Aramızdaki simbiyotik ilişki Silent Hunter 3'ün çıkması ile doruk noktasına geldi. Oyunun Bükreşli geliştiricileri ile de iletişimdeydim, hem test hem fikir olarak katkıda bulunmama rağmen asla credit alamadım. Oyun o kadar ele geçirmişti ki beni, daha önce örneğini görmediğim bir şeye karar verdim. Denizaltı simülasyonları zaman hızlandırmalı oynanan oyunlardı.

Yani göreve giderken veya dönerken gerek gördüğünüzde zamanın akışını kontrol edebiliyorsunuz.

Zamanı hızlandırmadan en az iki devriye görevi yapacaktım. Dünyada deneyen olduğunu ne duydum, ne gördüm. Bunun için hazırlık olarak iki tane UPS aldım. Bir de akım düzenleyici ekstra sigorta içeren regülatör. Hepsini iyi markalardan seçmeye çalıştım. Topraklama hatası neyse ki yoktu. Alarm verildiğinde gözcü subayı tarafından, koşup müdahale edecektim. Limandan ayrılma anından itibaren sonuna kadar, yani Almanya ya da Fransa'ya dönene kadar asla zamanı hızlandırmayacaktım. 1939 görevleri çok kısa olduğu için onları seçmedim. Type VIIA tipindeki U-botu aldıktan sonra 1941 Happy Times dönemini seçtim. Görevler ortalama 1 ay kadar sürüyordu. Yapacaktım! Fanları da temizledikten sonra, Wilhemshaven'den uğurlama gününe geldim. Bando ve yolcu edenler oradaydı. Cephaneler yüklenmiş, yiyecekler hazır. Gerçekçilik otomatik torpido hesaplaması dışında full



realism'e ayarlanmıştı. Yarım yol ileri diyerek yola çıktım.

Hesaplara göre liman sonrası ilk checkpoint'e ulaşmam 8 gün sürüyordu. Sesi nasıl ayarlamalıydım bilmiyordum, hem evdekileri çıldırtmamalı, hem de alarmı duyabileceğim kadar aktif olmalıydı. Cep saati ile dalma, yüze çıkma sürelerini hesapladım, Type VIIB'den daha ağırdım. 9 saniye kadar süre vardı. İlk alarm, günler sonra Bay of Biscay'ın hemen dışında gerçekleşti. Hiç unutmuyorum. Başlangıç saatini tam olarak kendi saatime ayarlamıştım ama ben gece yaşayıp gündüz uyuduğum için uykuda yakaladı. Devriye-deki bir uçak bizi saptamıştı. Dürbünden bakınca uzakta olduğunu gördüm ve dalış süreme güvenerek periskop derinliğine indim. Akşama 4 saat vardı, hızı düşürüp sonardan pervane sesi dinleyerek geceyi ettim ve öylece atlattım.

Kayıdı sayede ilerlemeyi kaydetmek için kullanacaktım. İlk konvoyla DBU'dan gelen devriye görevi sonrası karşılaştım. İlk aklıma gelen save etmek oldu. Yapmadım, ama

konvoya yaklaşmakta çok daha çekingen davranıyordum. Yaklaşma acıma göre kesin hit olacak üç gemi saptadım. Elektrikli torpido kullandığım için izini görmeleri nerdeyse imkansızdı. Cesaret edebildiğim en yakın noktayı bekledim, 4000m'den daha yakın olmalıydım. Motorları kapatmıştım zaten, destroyerlerin beni fark etmesi burunum onları dönük olduğu için neredeyse imkansızdı. Onlar geçip gittikten sonra salvo halinde 4 torpil attım ve en yakındaki gemiye en son ateş ettim cep saatinden hesaplayıp. Toplamda iki büyük tanker batırmış, bir tanesini de ağır yaralamıştım. (Editörden şarkı önerisi: Sabaton – Wolfpack) İçimdeki sevinç de korku kadar büyüktü normalden. Yaraladığım gemiyi terk edip yoluna devam eden konvoy beni asla bulamadı ve gece yaralıy da avladım. Yangın aydınlatıyordu geceyi. İki devriyeyi de tamamlamam iki aydan biraz fazla sürdü. Ne örneğini gördüm, ne deneyeni. Kasayı hala saklıyorum, o benim botum, kimseler bilmez. Salute the fallen! ♦



## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungu

✉ sunguertugrul@gmail.com ✈ ErtugrulSungu

### Nereye doğru?

Saniyorum Ekim ayının konusu yeni Xbox ve PS konsolları olacaktır. Eylül ayı içerisinde tanıtılan yeni, yeni, yepyeni jenerasyon oyun konsolları ve beraberlerinde getirdikleri yenilikler, büyük bir başlık haline geldi. Teknoloji ve oyun dünyasının kalbinde yer alan yeni jenerasyon konsollar, pek tabii beraberlerinde yeni oyunları da getirdi. Öncelikle her iki cihaz da 4K net çözünürlük ve 8K'ya kadar destek veren bir potansiyele sahip. Hal böyle olunca görüntü teknolojilerinde muazzam bir yenilik yaşanacağı aşikar. Diğer taraftan sorulması gereken soru ise "Hangi televizyonda?" olmalı. Açıkçası bu başlı başına bir konu ama benim esas argümanım, böylesine muazzam bir gelişme yaşanırken, NVIDIA'nın 3000 serisi ekran kartlarını tanıtmıştı oldu. Bundan yıllar önce kaleme aldığım bir köşe yazımda, oyun konsollarının sadece ilk iki jenerasyonlarında PC platformuna göre "karlı" bir yatırım aracı olduğunu belirtmiştim. Özellikle PS2'nin piyasaya çıkmasından üretimi durduruluncaya kadar geçen sürede sunduğu teknolojik alt yapı ve genel anlamda oyun teknolojilerinin yapabildikleri, olabildiğince "yeterli" seviyedeydi. Nitekim PS3'ün

piyasaya çıkmasından sadece bir yıl sonra, PC platformunun sunduğu görsel deneyim, bu konsolu kısa sürede geride bıraktı. Benzeri bir durum PS4 ve Xbox One için de geçerliydi. Öyle görünüyor ki yeni jenerasyonlar da bu durumdan nasibini alacak. Bilmem NVIDIA'nın 3000 serisi kartlarına baktınız mı ama bakmadıysanız çok şey kaçıyorsunuz diyebilirim. Özellikle PC bileşenlerinin, her geçen yıl kat be kat güçleniyor olması, konsolların kendisine has kitlesini daha da büyütmesine engel olacaktır. Ayrıca SSD disklerin oyunlar üzerindeki kullanımı ve veri aktarımına olan artıları da gün geçtikçe kullanılmaya başlanan bir mimari ortaya koyuyor. Bu duruma verilebilecek en iyi örnek, Cyberpunk 2077 ile SSD disk arasındaki bağlantı olacaktır. Konu hakkında halen bilginiz yoksa, bir bakın derim. SSD'lerin böylesine önem kazandığı bir dönemde de PS5'in 825 GB'lık ya da Xbox Series X'in 1 TB'lık SSD kapasitesi hiçbir şeye yetmeyecektir. Pek tabii konsollar, yine en iyi veri çıkışı alacakları bir televizyon ünitesi aracılığı ile ömürlerine ömür katmayı başaracak, kendi oyuncu kitlesi ile büyük satış rakamlarına ulaşacaktır ama her daim olduğu gibi, PC platformu-

nun sunduğu ve sunacağı teknoloji çok daha ileride olmaya devam edecek. Tabii fiyat / performans konusunda illaki konsol avantajı olacaktır ama iki yıl gibi kısa bir süre içerisinde, PC'lerin sunduğu ve sunabildikleri teknolojik altyapının karşısında pek de ayakta kalacaklarını düşünmüyorum. Ayrıca, özellikle Sony'nin üreteceği PS5 uyumlu televizyonların fiyatlarını da görmeyi heyecanla beklemekteyim. Bir anda 25 bin TL'lik bir bilgisayar yerine, 25 bin TL'lik konsol + televizyon alışverişi yapmamız isten bile değilmiş gibi geliyor. Uzun lafın kısısı, bu en yeni jenerasyon konsolların ve bir anlamda yeniden yaratılacak konsol piyasasının, uzun vadede astarı yüzünden pahalıya gelecek bir macera olacağını düşünüyorum. Bu arada oyun fiyatlarından bahsetmedim bile... Naçizane hesaplarıma göre, uzun vadede kaliteli bir PC'ye güzide bir kontrolcü almak suretiyle yola devam eden milyonlarca oyuncu ile karşılaşmak isten bile değil. Ha, bu arada, konsolun da yeri ayrı ona laf yok ama işte tüm bunlara nasıl yetişeceğiz? Özellikle ülkemizdeki ekonomik dalgalanma sonucunda nasıl yeni nesil konsollara oyun alabileceğiz, işte orası tam bir sır, tam bir muamma. ♦





## Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✎ cepejleri

### Bazıları karanlık sever

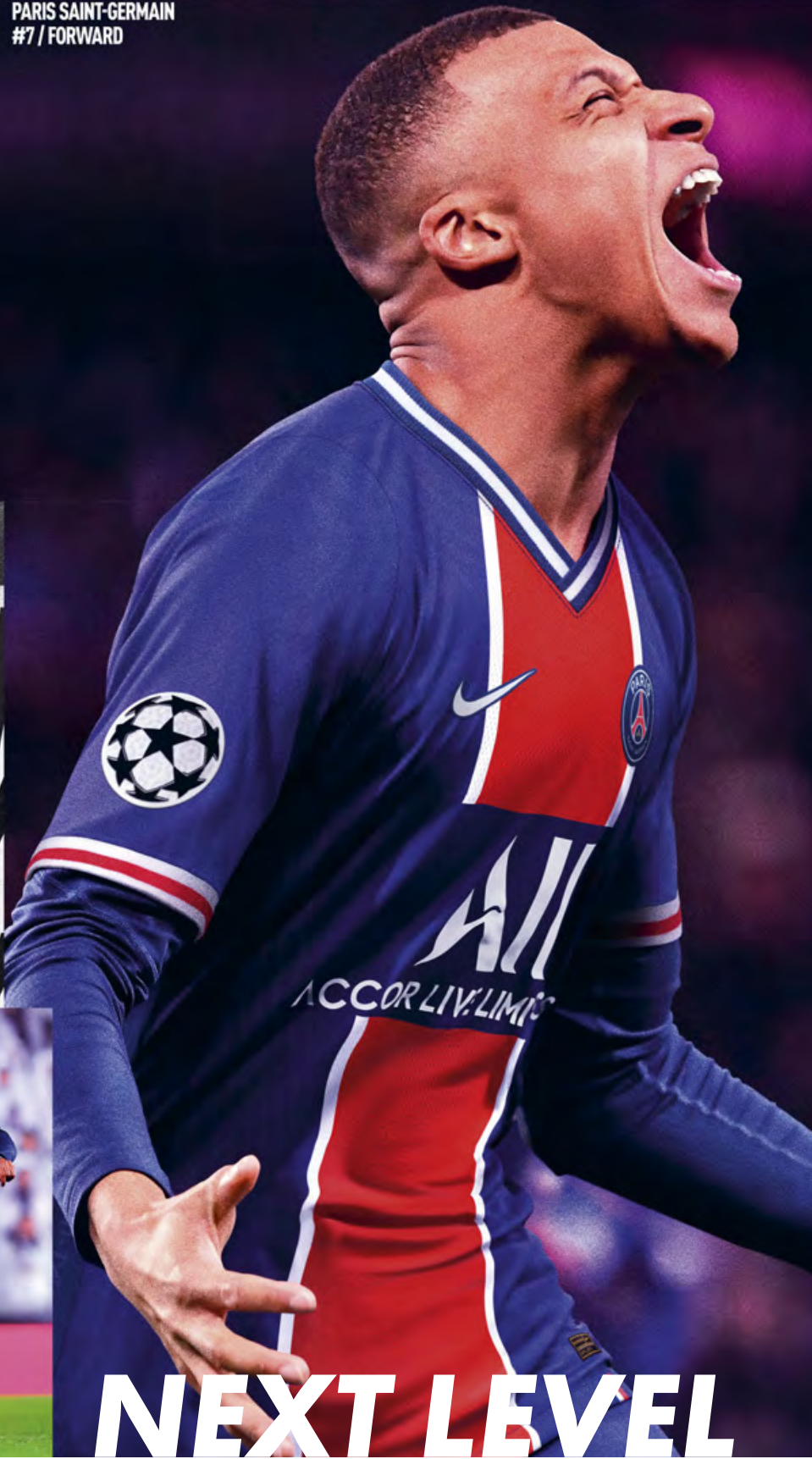
Yılın en sevdiğim zamanına yaklaşıyoruz. Cadılar Bayramı! Kabul, bizim burarlarda pek öyle moda girip, kapı kapı dolaşıp şeker topladığımız tek vakitler Şeker ve Kurban Bayramı idi ama o da yok artık. Türkiye’de Cadılar Bayramı kutlamasını ancak benim gibi çılgınlar düşünür zaten. Hani bendeki de öyle kutlama falan değil ama ayın kendisinden midir, yoksa yaza veda etmenin mutluluğundan mıdır bilmem pek severim yılın bu zamanlarını. Korku filmleri indiririm, canım sıkılır internette tuhaf korkunç makyajlar bakarım ve onlar gibi yapmaya çalışırım, hatta üşenmem kostüm falan dikerim o derece. Madem o korkunç anlar yaklaşıyor, buralara klasik isimleri de yazmak lazım. Tabii yıl oldu 2020. Teknoloji bayağı ilerledi malum. 60, 70 veya 80’lerdeki bazı filmlerin ses kaliteleri bayağı kötü geliyor kulağa. Durum öyle olunca ben size biraz farklı bir liste vereyim diyorum. Yalnız şimdiden uyarayım, benim korku filmi tadım biraz farklı. Öyle 2014 yapımı Babadook gibi filmleri hiç sevmem. Tamam psikolojik anlamda çok güzel korku filmleri

var ama kulağımı kemiren, iç gıcıklayan velet çemkirmesiyle uğraşamam ben kardeş. İrrite oluyorum tamamen ses ve pat küt fırlayan yaratık filmlerinden. Sırf bu yüzden saçma gelecek ama Paranormal Activity serisi fena değildir gözümde. Ama çok güzel başlayıp, seri ilerledikçe şu kameraya atılan zıplayan şeylerden fenalık geldi. Hani fazla kullanmaya başladılar. Bazı filmleri de hikaye bakımından güzeldir aslında. Çok eskilere gitmeden olabildiğince 2000’lerde takılımlı diyorum bu sefer. Hem korkarsınız, hem de efektlerle dalga geçme ihtiyacı duymazsınız. Ya inanın ben çok yapıyorum onu saçma şekilde. Her filmde mantık arar oldum, hiç iyi değil. E bütün gün evdesiniz, boş kalınca sarıyorsunuz bir şeylere. Mesela geçen It (1990) versiyonu izleyeyim dedim çok eğlendim ama işte zamanında güzeldi. Şimdi izleyince eğer izlemediyseniz muhtemelen katlanmanız zor olacaktır. Bendeki sevilen korku filmi listesi “çok uzun”. Burası bildiğiniz yetmez, o yüzden arada arkadaşlarımı rahatsız edip “hadi izleyelim”

dediğim bazı isimleri buralara ilişirmeyi düşünüyorum. O zaman başlayalım: Cloverfield (2008), 28 Days Later (2002), 28 Weeks Later (2007), Train To Busan (2016), As Above, So Below (2014), Ghost Ship (2002), Hell House LLC (2015), It Follows (2014), The Blair Witch Project (1999), The Ring (2002), Thir13en Ghosts (2001), The Mist (2007), 1408 (2007), The Others (2001), Orphan (2009), Mama (2013), Sinister (2012), The Cabin in the Woods (2011), The Witch (2015), Oculus (2013), The Autopsy of Jane Doe (2016), Gerald’s Game (2017), In the Tall Grass (2019), Eli (2019), Triangle (2009), Circle (2015), Cube serisi, The Sixth Sense (1999), The Haunting of Hill House (Netflix dizi ama inanılmaz başarılı, şans verin), The Exorcism of Emily Rose (2005), Trick ‘r Treat (2007)... Daha bu liste 600’lü sayılara kadar çıkar. O yüzden şimdilik bunlarla yetinin. Tabii filmlerin +18 olduğunu unutmayalım. Malum korku ve gerilim filmleri bunlar, aklınız çıkmasın sonra. ◆



KYLIAN MBAPPÉ  
PARIS SAINT-GERMAIN  
#7 / FORWARD



# NEXT LEVEL

## FIFA 21

Futbolseverlerin dört gözle beklediği o an geldi çattı!

# LEVEL

#284 Ekim 2020

#### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

#### İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

#### YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

#### EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

#### YAYIN KURULU

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

#### GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

#### ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

#### KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Gezer  
Ahmet Rıdvan Potur  
Berçem Sultan Kaya  
Burak Güven Akmenek  
Ceyda Doğan Karaş  
Cumhur Okay Özgör  
Enes Özdemir  
Ercan Uğurlu  
Ertuğrul Süngü  
Hasan Elmaz Öfke  
Gizem Kiroğlu  
İlker Karaş  
İmge Melisa Şatlı  
Merve Çay  
Metehan İğneci  
Nevra İlhan  
Nurettin Tan  
Olca Karasoy Moral  
Ömer Mert Savcı  
Özay Şen  
Rafet Kaan Moral  
Recep Baltaş  
Sonat Samir  
Şahin Derya  
Tolga Yüksel  
Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

#### YÖNETİM

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

#### REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça  
Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, Işıl Baysal Turan  
Satış Koordinatörü: Burcu Keşer Karaçam  
Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com  
Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezınur Balıkçoğlu

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 - 93

Reklam Bölgeler Satış Müdür: Dilek Ünlü  
Tel: 0 212 336 53 72 Faks: 0 212 336 53 91

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

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

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

Sertifika No: 42716

Dağıtım: 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 lisansıyla T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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

# LÖSEMİ DEĞİL İYİLİK BULAŞICIDIR

**2020 LÖSEV  
İYİLİKLER  
ZİNCİRİNE  
KATILMAK İÇİN  
SİZİ DE BEKLİYORUZ**

**Hedefimiz  
100 BİN LÖSEMİ VE  
KANSER HASTAMIZI  
KUCAKLAMAKTIR**

[www.losev.org.tr](http://www.losev.org.tr)  
0312 447 06 60

Sosyal Duyarlılık Projelerimiz

# CLOUD STINGER™ S

## 7.1 Oyuncu Kulaklığı

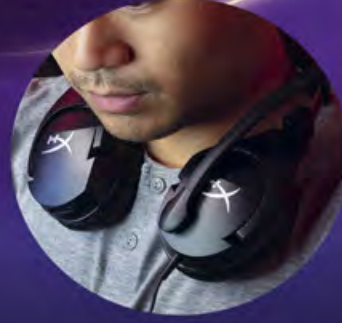
Hafif ve Rahat. Güçlü Ses!



NGENUITY üzerinden  
Sanal 7.1 surround ses



50mm sürücüler ile  
18-23kHz frekans tepkisi



90° dönen kulaklık  
kapaklarıyla hafif tasarım



Yumuşak, esnek suni deri ve  
yoğun hafızalı köpü

\* Sanal 7.1 surround ses efekti, stereo kulaklıklarla kullanılmak üzere 2 kanallı bir stereo sinyal olarak verilir.



HyperX, Kingston Markasının Oyuncu Bölümüdür.  
Hyperxgaming.com  
©2020 Kingston Technology Corporation, 17600 Newhope Street, Fountain Valley, CA 92708 USA.  
Tüm hakları Saklıdır. Tüm ticari markalar ve tescilli ticari markalar ilgili sahiplerine aittir.

**HYPERX™**